



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Maestría en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

**Guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las
Ciencias Sociales en Décimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Juan
León Mera.**

Autor: Joel Alexander Uzho Velasquez

Director: Mtr. María Angélica Arroyo Lewin

Santo Domingo de los Tsáchilas, marzo 2025

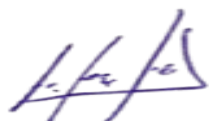
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, JOEL ALEXANDER UZHO VELASQUEZ, con cédula 2300607393, autor del trabajo de graduación titulado: **“Guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Décimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Juan León Mera”**, previa a la obtención del grado académico de Magister en Educación en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, en la facultad de Ciencias de la Educación

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Santo Domingo, 28 de marzo de 2025



JOEL ALEXANDER UZHO VELASQUEZ

CI: 2300607393

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de director (a) Mtr. María Angélica Arroyo Lewin – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: Guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Décimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Juan León Mera.”, presentado por el maestrante JOEL ALEXANDER UZHO VELASQUEZ DEL MAESRTANTE, titular de la Cédula de Identidad N° 2300607393 para optar al Grado de Magíster en Pedagogía de la Historia y Ciencias Sociales, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 28 días del mes de marzo de 2025

A handwritten signature in blue ink that reads 'María Angélica Arroyo'.

Mtr. María Angélica Arroyo

C.I. 1710011378

marroyo621@puce.edu.ec

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: ... % índice de similitud con otras fuentes

Dirección Física del Campus

Apartado postal 17-01-2184

Telf.: (+593)0000 0000 ext. 000

Ciudad – País www.puce.edu.ec



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Joel Alexander Uzho Velasquez, titular de la Cédula de Identidad N° 2300607393 declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magíster en Educación en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, en la facultad de Ciencias de la Educación., son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Santo Domingo de los Colorados, a los 28 días del mes de marzo 2025.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'J. Uzho Velasquez', is written over a horizontal line.

Joel Alexander Uzho Velasquez
C.I. 2300607393

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593) 0 000 0000 ext. 000
Ciudad – País www.puce.edu.ec



Contenido

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. Formulación del problema	13
1.1.1 Interrogantes fundamentales de la investigación:	14
Sub-Preguntas de Investigación:	15
1.2 Objetivos de la Investigación.....	16
1.2.1 Objetivo General	16
1..2.2 Objetivos Específicos.....	16
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	19
2.2 Bases Teóricas.	22
Evolución de las Ciencias Sociales	22
Importancia de las Ciencias Sociales	23
2.3 Dificultades en la enseñanza de las Ciencias Sociales	27
Guía pedagógica.....	28
Recursos multimedia.....	29
Importancia de los recursos multimedia en la educación.....	31
Como se usan los recursos multimedia en la educación	32
La integración de la tecnología en el aula.....	33
Las Ciencias Sociales y la tecnología	35
Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales	36
Uso de gamificación en las Ciencias Sociales	38
2.3 Bases Legales.....	39
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	42
3.1 Tipo de Investigación.....	42
3.2 Diseño de Investigación	42
3.3 Unidades de Estudio.....	42
3.3.1 Población.....	42
3.3.2 Muestra	42
3.3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
3.3.5 Técnica de Análisis de Datos	43
3.3.6 Operacionalización de Variables	43
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	48
4. Resultados.....	48
Conclusión General.....	51

Entrevista sobre los desafíos y necesidades para la implementación de recursos digitales en la enseñanza de Ciencias Sociales.....	52
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	55
5.1 Denominación de la propuesta.....	55
5.1.1 Descripción de la Propuesta:.....	55
5.1.2 Justificación de la Propuesta.....	56
5.1.3 Objetivos de la propuesta.....	57
5.2 Temporización de la propuesta	57
5.2.1 Beneficiarios de la propuesta	58
5.3 Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta:	59
5.3.1 Metodología de la propuesta:	59
5.3.1.1 Recursos.....	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS.....	83
ANEXOS	91
Anexo 1 Imágenes De La U.E Juan León Mera	91
<u>Anexo 2 Instrumento de Recolección de Datos.....</u>	<u>95</u>
Anexo 3 Rubrica de Evaluación.....	99

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Empleo de recursos multimedia en las Ciencias Sociales.....	47
Gráfico 2 Implementar mapas digitales.....	48
Gráfico N° 3 Recibir contenidos en línea.....	48
Gráfico N° 4 Utilización de plataformas educativas.....	49
Gráfico N° 5 Utilización de la gamificación.....	49
Gráfico N° 6 Utilización de equipos tecnológicos.....	50
Gráfico N° 7 Gráfico N° 7 Importancia de los recursos multimedia en las Ciencias Sociales.....	50
Gráfico N° 8 Recursos multimedia para procesos históricos.....	51
Gráfico N° 9 Desarrollo de pensamiento crítico.....	51
Gráfico N° 10 Habilidades al usar herramientas multimedia	52
Gráfico N° 11 Gráfico N° 11 Procesos de enseñanza.....	52

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Décimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa Juan León Mera.

Autor: Joel Alexander Uzho Velasquez

Director -Tutor: Mtr. María Angélica Arroyo Lewin

Fecha: Marzo, 2024

RESUMEN

La presente investigación aborda la problemática de la enseñanza tradicional de las Ciencias Sociales en la Educación Básica, la cual se encuentra desfasada frente a los avances tecnológicos y las nuevas demandas educativas del siglo XXI. En este contexto, se plantea la necesidad urgente de innovar en las metodologías docentes especialmente mediante la integración de recursos digitales y estrategias activas que promuevan un aprendizaje significativo. El estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Juan León Mera, ubicada en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas, y estuvo dirigido a docentes y estudiantes de Décimo año de Educación Básica. Su objetivo principal fue integrar recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales incorporándolos en las planificaciones curriculares para dinamizar el proceso educativo. Se utilizó la estrategia metodológica la gamificación, considerada una herramienta efectiva para fomentar la motivación, la participación y el pensamiento crítico en los estudiantes. La investigación se enmarcó en un enfoque proyectivo con diseño de campo y se trabajó con una muestra representativa de docentes y estudiantes que aportaron datos clave para el análisis. Los resultados evidencian que una parte importante del estudiantado proviene de contextos socioeconómicos vulnerables lo que limita su acceso a dispositivos tecnológicos. A partir de estos hallazgos, se concluye que la transformación digital de la enseñanza en Ciencias Sociales requiere no solo del compromiso docente, sino también del apoyo gubernamental y la colaboración interinstitucional para dotar a las escuelas de herramientas tecnológicas y capacitación continua.

Palabras clave: recursos multimedia, Ciencias Sociales, enseñanza tradicional, innovación

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Pedagogical guide for the implementation of multimedia resources in the teaching of social studies in the tenth year of basic education at the Juan León Mera Educational Unit

Autor: Joel Alexander Uzho Velasquez

Director -Tutor: Mtr. María Angélica Arroyo Lewin

Fecha: Marzo, 2024

ABSTRACT

This research addresses the challenges of traditional Social Studies teaching in Basic Education, which is outdated in the face of technological advancements and the new educational demands of the 21st century. In this context, the urgent need to innovate teaching methodologies is proposed, especially through the integration of digital resources and active strategies that promote meaningful learning. The study was conducted at Juan León Mera Educational Unit, located in the city of Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador, and targeted teachers and students in the Tenth year of Basic Education. Its main objective was to integrate multimedia resources into Social Studies teaching by incorporating them into curricular planning to energize the educational process. The methodological strategy used was gamification, considered an effective tool to foster motivation, participation, and critical thinking among students. The research was framed within a projective approach with a field design, working with a representative sample of teachers and students who provided key data for analysis. The results show that a significant portion of the student body comes from socioeconomically vulnerable contexts, limiting their access to technological devices. Based on these findings, it is concluded that the digital transformation of Social Studies teaching requires not only teacher commitment but also governmental support and interinstitutional collaboration to equip schools with technological tools and continuous training.

Keywords: multimedia resources, social sciences, traditional teaching, innovation

INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las Ciencias Sociales en la época actual está cambiando. Sumando a esto los adelantos tecnológicos, también, la era de la digitalización ha permitido que los modelos de educación cambien con la finalidad de mejorar y transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proyecto busca alejarse de los métodos tradicionales basados en la memorización y repetición textual, por modernos paradigmas pedagógicos, buscando que las Ciencias Sociales, utilicen herramientas de enseñanza como son los recursos multimedia en las aulas de clases, en donde el estudiante ejerza un pensamiento crítico, al mismo tiempo, de analizar información, evaluar diferentes perspectivas y formar opiniones fundamentadas.

En segundo lugar, el uso de las herramientas digitales como son los recursos multimedia que generan un aprendizaje más interactivo y atractivo. Dado que, estos aplicativos nos permite explorar asignaturas como la historia, la geografía, la economía, sociología, ente otras materias teóricas. Permittiéndonos desarrollar un impacto significativo al utilizar formatos de audio y video en nuestras clases como docentes, yaqué el estudiante se entretiene y aprende al utilizar sus sentidos sensoriales como son el oído y la vista. Por otra parte, podemos hacer uso de plataformas en línea como mapas interactivos, plataformas de estudio, sistemas de gamificación, líneas de tiempo, entre otras, para enriquecer el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales.

En definitiva, los recursos multimedia son herramientas importantes para beneficiar la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Al utilizarlos estas herramientas los docentes de forma efectiva pueden ayudar a que los estudiantes desarrollen una comprensión más profunda de todo lo que nos rodea en nuestro planeta tierra.

El trabajo de investigación está estructurado en cuatro capítulos: El capítulo I, habla sobre el planteamiento del problema, es decir, los objetivos de la investigación que conllevan generales y específicos, igualmente, la justificación de la investigación, de forma que se da una justificación solida al proceso investigativo de insertar herramientas multimedia a las Ciencias Sociales. El capítulo II, detalla la fundamentación teórica, este apartado sustenta la investigación, mediante los antecedentes y bases teóricas, trata de dar una explicación teórica de la formación de las Ciencias Sociales desde sus inicios hasta la actualidad. Al mismo tiempo, en este capítulo, se indica los desafíos que está atravesando la asignatura para adaptarse a la época actual, en donde los medios tecnológicos imperan.

Además, el capítulo III, establece la metodología, tipo de investigación, diseño de la

investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de análisis de datos y operacionalización de variables. El capítulo IV, presentación y análisis de datos, muestra los resultados de la investigación y su interpretación.

Por otro lado, el capítulo V, la presentación de la propuesta, dándonos a conocer la denominación de la propuesta, descripción de la propuesta, justificación de la propuesta, sus objetivos, temporización de la propuesta, también, beneficiarios de la propuesta, responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta, metodología de la propuesta y funcionamiento de la propuesta. Por último, las conclusiones y recomendaciones en este apartado se resumen las ideas claras y hallazgos principales del trabajo de investigación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

El paradigma de la enseñanza de las Ciencias Sociales está limitado por la tradición y no se ha adaptado a los cambios vertiginosos del siglo XXI donde nuestra sociedad, no solo ha sufrido diversos cambios en lo político, cultural, económico, religioso y especialmente en el campo tecnológico, entre otras. De esta forma, la digitalización y la globalización han cambiado nuestras vidas, como afirman Arias, Ferrer & Vivancos, (2019):

A pesar de que en pleno siglo XXI las posibilidades educativas de lo audiovisual (ya sea documental, cine, televisión o multimedia) parecen estar fuera de dudas e incluso superadas y que, en general, los medios audiovisuales son muy utilizados en la enseñanza desde hace ya muchas décadas (Dale, 1969; Fairgrieve, 1932), la realidad es que la investigación empírica sobre las posibilidades educativas de muchos de estos recursos aún está en construcción (pg. 26)

Con relación a las Ciencias Sociales en su enseñanza está bajo un modelo rutinario del siglo XX. “La mayoría de las personas, incluidos los y las profesores tienen una idea formada de en qué consiste enseñar ciencias sociales adquirida de manera implícita a lo largo de los años de escolarización.” (Prats, 2012). Convirtiendo a los contenidos poco amigables con las generaciones actuales.

En consecuencia, se necesitan cambios como son formar a nuevos docentes desde el pregrado con técnicas de gamificación, producción audiovisual, manejo de programas de diseño, Tic, manejo de entornos virtuales, entre otras para lograr docentes capacitados en herramientas de alta gama. Igualmente, otra problemática es que los docentes ya titulados, deberían tener algún apoyo por parte de las autoridades competentes para su actualización como cursos o talleres.

En la opinión de, (Chávez & William, 2021) en el siglo XXI todavía existe recelo por parte del profesional de la educación en capacitarse en el uso de recursos tecnológicos relacionados al ámbito escolar por temor a equivocarse, o que el estudiante y la comunidad educativa, consideren que no es necesario su rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por el contrario, los maestros capacitados en el manejo de programas y aplicaciones tecnológicas estarán preparados para acoplarse y mejorar sus estrategias didácticas para concebir un sistema educativo de calidad. (pg.41)

En el Ecuador, la implementación de recursos multimedia en las aulas es limitado. Teniendo como antecedente el año 2012 la colocación de internet en las unidades educativas rurales, “hasta el 2006, ninguna escuela contaba con Internet, y hasta diciembre de 2012, se atendieron a más de 5.040 escuelas fiscales de zonas rurales con servicios de Internet (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, 2024, p. X)

La segunda vez que el país utiliza los medios digitales en su sistema educativo fue en

la pandemia del COVID 19, en la cual, se vio obligado a requerir al sistema del internet.

A pesar de que la conectividad ha aumentado en los últimos años, persiste una significativa brecha digital entre las áreas urbanas y rurales de Ecuador. Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), en julio de 2022, el 60,4% de los hogares a nivel nacional tenían acceso a internet. Sin embargo, al desglosar por áreas, se observa que el 70,1% de los hogares urbanos disponían de este servicio, en contraste con solo el 38,0% en las zonas rurales (INEC, 2022, p. X). Esta disparidad se traduce en que el 62% de los hogares rurales y el 29,9% de los urbanos carecen de acceso a internet (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información [MINTEL], 2023, p. X). Particularmente en las zonas rurales, el porcentaje de hogares que cuentan con dispositivos como computadoras y tabletas sigue siendo considerablemente más bajo que en las áreas urbanas. Esta falta de equipamiento limita la capacidad de niños, niñas y adolescentes para acceder a recursos educativos en línea, afectando su proceso de aprendizaje (UNICEF, 2023, p. X).

Marieta Maza, Licenciada en Historia y Geografía de la Universidad Central del Ecuador y docente de la Unidad Educativa “Juan León Mera” menciona que la pedagogía que implementa en sus clases es de forma tradicional, debido a la falta de recursos tecnológicos adecuados porque la institución no tiene los medios necesarios para aprovechar el boom del internet y que el único recurso que utiliza para hacer sus clases más dinámicas es la sala de audiovisuales que son limadas. Por ejemplo, dice que sus demás colegas del área no están preparados para manejar una clase con recursos digitales y que necesitan capacitaciones de las autoridades competentes.

La falta de actualización metodológica, la carencia de formación docente en TIC y la brecha digital en la educación ecuatoriana han generado un rezago en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Es imprescindible el desarrollo de una guía pedagógica que brinde estrategias y recursos multimedia adecuados para mejorar la calidad educativa y la experiencia de aprendizaje en Décimo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa "Juan León Mera"

1.1.1 Interrogantes fundamentales de la investigación:

¿Cómo estaría diseñada una guía de criterios pedagógicos para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de la UE Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024?

Sub-Preguntas de Investigación:

1. ¿Cuál es la situación actual de los procesos de enseñanza de la asignatura de las Ciencias Sociales impartida por los docentes de la Unidad Educativa Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024?
2. ¿Cuáles son las características de los recursos multimedia que implementa el docente para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Juan León Mera año lectivo 2023

– 2024?

3. ¿Cómo estaría diseñada una guía de criterios pedagógicos para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de la Unidad Educativa Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024?

1.2 Objetivos de la Investigación

1.2.1 Objetivo General

Diseñar una guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de Décimo grado de Educación Básica en la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Explorar la situación actual de los procesos de enseñanza de la asignatura de las Ciencias Sociales impartida por los docentes de Décimo grado de la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024
2. Describir las características de los recursos multimedia que implementa el docente de Décimo grado para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024
3. Elaborar una guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de Décimo grado de la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024

1.3 Justificación de la Investigación

La utilización de recursos multimedia por parte de los docentes puede ser una herramienta muy útil para mejorar la calidad educativa. Los avances tecnológicos han permitido la creación de materiales multimedia cada vez más sofisticados, lo que puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo para los estudiantes. (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2023). Al mismo tiempo, cabe señalar que no todos los docentes están preparados para utilizar material digital para implantar en sus clases, debido a la poca instrucción de esta. |||

De manera que, las unidades educativas deben brindar facilidades a su personal docente a recibir talleres de capacitación con todo referente al diseño de materiales multimedia con la finalidad de mantener un alto nivel educativo y dotar de los conocimientos a los alumnos de hoy en día. (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2023)

Por otra parte, las Ciencias Sociales son una asignatura formativa importante en los

alumnos, pero transmitir su enseñanza puede ser un poco abstracta. Es por ello, que se decide implementar herramientas digitales para crear experiencias de aprendizaje interactivas. (Innovaciones Educativas Digitales,2020). Así mismo, implementar herramientas multimedia en las ciencias sociales puede ser beneficioso por varias razones:

Las herramientas multimedia, como videos, gráficos interactivos y simulaciones, pueden captar la atención de los estudiantes y fomentar una mayor participación en el aprendizaje. “Los multimedios se refieren a la utilización en conjunto de varios medios, como pueden ser texto, imagen, sonido, videos y animaciones e incluso pueden ser interactivos.” (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo,2023). Las herramientas multimedia pueden estimular múltiples sentidos, lo que puede hacer que el aprendizaje sea más notable y significativo para los estudiantes. “La importancia del material didáctico radica en la influencia que los estímulos a los órganos sensoriales ejercen en quien aprende”. (Vargas Murillo, 2017, p. 68)

Es fundamental reconocer que los estudiantes de décimo año de Educación Básica se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo en la que comienzan a afinar sus habilidades críticas, analíticas y creativas. El uso de tecnologías y herramientas multimedia en este nivel educativo no solo mejora el acceso a la información, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas. De acuerdo con estudios recientes, el uso de plataformas interactivas y recursos visuales puede facilitar la comprensión de conceptos abstractos y complejos propios de las Ciencias Sociales, como la historia, la geografía y la política, de manera más atractiva y dinámica.

Por ejemplo, el Instituto Histórico Bachiller Sabuco de Albacete implementó un proyecto en el que estudiantes de tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria utilizaron herramientas tecnológicas, como ArcGIS y Google Maps, para analizar problemas de tráfico en su comunidad. Esta iniciativa no solo facilitó la comprensión de conceptos geográficos complejos, sino que también promovió la participación activa y el pensamiento crítico de los alumnos. Además, la realidad aumentada (RA) se ha destacado como una herramienta educativa que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. La RA permite insertar objetos virtuales en el espacio real, proporcionando una interacción más profunda con el contenido educativo y aumentando la motivación de los estudiantes. Su aplicación en educación secundaria facilita la visualización de conceptos abstractos en tres dimensiones, lo que mejora la comprensión y retención de la información.

De este modo, el aprendizaje interactivo promueve una mayor motivación y participación, permitiendo que los estudiantes no solo consuman contenido, sino que lo creen, lo analicen y lo discutan activamente. La integración de tecnologías multimedia puede ser una herramienta clave para formar a los estudiantes de hoy en ciudadanos digitales competentes, capaces de enfrentar los desafíos del futuro con habilidades adaptativas y críticas.

Como futuro profesional de la Maestría de Pedagogía de la Historia y Ciencias Sociales, considero que es importante utilizar herramientas multimedia, al momento de impartir las clases, ya que enriquece la experiencia del aprendizaje y mejora la comprensión y retención de los conceptos por parte del alumno.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes de la Investigación

A continuación, presentamos las reseñas de varios trabajos investigativos que se han llevado de manera previa al presente y que están relacionados con nuestro tema investigativo: Implementación de recursos multimedia para la enseñanza de las Ciencias Sociales, tesis de maestría, desarrollada por Alicia Gía para la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) en el año 2021, con el objetivo de describir el aporte de los recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través de la elaboración de un informe de investigación para los estudiantes del nivel básica media de la Unidad de Educación Básica Li. Diego Minuche. El estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo. Asimismo, la población de estudio está conformado por los estudiantes del subnivel Básica Media de la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido ubicado en el Cantón Machala durante el período lectivo 2021-2022. Con una muestra de 83 estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado de básica media. Otro rasgo importante es que utilizó un método descriptivo y empleó la encuesta como técnica de investigación.

La investigación concluye que se identificó que los recursos tecnológicos interactivos aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales a través de las aplicaciones interactivas como educaplay, Liveorksheets, genially entre otras. Otro rasgo de, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son fundamentales en la actualidad para la interacción social y la adaptabilidad a los valores socioculturales de una sociedad, como en el caso de Ecuador. (GÍA, 2021)

Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de Bachillerato en Ecuador, revista indexada, por Gabriel Franco y Elizabeth Bowen para la Universidad Técnica de Manabí, en el año 2022, con el objetivo de diseñar una estrategia metodológica basada en el uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. El estudio responde a una investigación de tipo descriptiva, con diseño no experimental transversal. La población estuvo conformada por 231 estudiantes distribuidos en los niveles de Primero, Segundo y Tercero de Bachillerato general unificado, además de ello, un total de 17 docentes del bachillerato. Con muestreo no probabilístico, permitiendo trabajar únicamente con 80 estudiantes de primero de bachillerato, 3 docentes de la asignatura de Historia y 1 directivo de la Unidad Educativa de estudio. Además, se empleó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario de 13 ítems en escala tipo Likert. Los resultados obtenidos de esta investigación han demostrado la necesidad de incluir recursos

digitales en la planificación diaria del docente de la asignatura de Historia, ya que se pudo constatar el poco uso de estos recursos y para ello se debe considerar capacitar a docentes y estudiantes sobre las herramientas digitales con enfoque didáctico para desarrollar competencias digitales que sean factibles cuando se las utilice en el aula de clases. Se evidencia mediante el análisis, que al integrar elementos interactivos en clases los estudiantes generen motivación e interés por los contenidos impartidos por el docente. Por otra parte, los recursos digitales en la enseñanza enfatizan que tanto estudiantes y docentes cuenten con destrezas, habilidades y conocimientos en la utilización de estos recursos para la enseñanza.

Empleo de los medios audiovisuales en la enseñanza de la Geografía, revista indexada, en el año 2021, con el objetivo de analizar la importancia del uso de recursos audiovisuales en la enseñanza de la Geografía. El enfoque metodológico responde a un estudio descriptivo de tipo revisión bibliográfica, sustentado en la revisión documental, la hermenéutica y el análisis de contenido. Además, para la elaboración del ensayo se partió del estudio, interpretación y resumen de los textos de diversos materiales bibliográficos (libros, documentos, ensayos, artículos científicos, tesis, etc.) localizados en diferentes bases de datos digitales a través de los motores de búsqueda de las TIC (Google Académico, Dialnet y Scielo).

En cuanto a las conclusiones frente al material que se revisó se puede determinar que la enseñanza y aprendizaje de la Geografía existen diversos medios entre ellos: los mapas, las fotografías aéreas y la brújula; así como, aquellos soportes en las tecnologías digitales como los Sistemas de Información Geográfica, los mapas digitales, las imágenes satelitales y los medios audiovisuales. Además, para el uso de los medios audiovisuales se recomienda tener presente los siguientes aspectos fundamentales como atender a los objetivos, los contenidos, las características de los estudiantes, partir de la didáctica y no del medio mismo, propiciar la participación del alumno y convertirlo en un receptor activo y consciente de la información que le es transmitida, para poder convertirla en conocimiento. Su efectividad depende del principio de complementariedad e interacción, pero, sobre todo, se debe contar con docentes capacitados.

Con relación a la contribución de la investigación nos indica que, actualmente la enseñanza de la Geografía en las instituciones educativas ecuatorianas no se encuentra en su mejor momento ha perdido su protagonismo al pasar a formar parte de la disciplina de Ciencias Sociales (Marca et al., 2021). Entre las causas que provocan esta situación se encuentra el inadecuado tratamiento metodológico dado a los contenidos geográficos del currículo. Así pues, existe una amplia gama de recursos didácticos puestos a disposición de los estudiantes y profesores para el desarrollo del proceso docente-educativo (Manzo & Jaramillo, 2021);

relativos estudios del espacio geográfico, se pueden emplear mapas, cartas topográficas, planos, globos terráqueos, brújulas, croquis, GPS satelitales, fotografías aéreas y materiales audiovisuales. Además, se cuenta con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) que permiten el empleo de software y aplicaciones como el Google Maps que ayuda a establecer las coordenadas geográficas y otros elementos de interés espacial, y google Earth que facilita, por ejemplo, la observación de los ríos en toda su extensión.

Recursos didácticos en la asignatura de Estudios Sociales, décimo año, colegio “Nueve de Octubre”, revista indexada, por Stefany Ajila y Nayeli Nazareno, en el año 2023, con el objetivo caracterizar el uso de los recursos didácticos en los Estudios Sociales del décimo año del colegio “Nueve de octubre”. La investigación realizada responde a un diseño de tipo descriptivo. También, el estudio está fundamentado en los métodos de investigación científica: revisión bibliográfica, analítico-sintético y estadístico (Espinoza, 2022); así como en las técnicas de observación directa y la encuesta. La población estuvo formada por 172 estudiantes entre 13 a 15 años del décimo año del colegio “Nueve de Octubre” de la EGB. La muestra de 31 estudiantes fue seleccionada de manera aleatoria.

La investigación aporta con los medios audiovisuales resultan efectivos para el desarrollo del conocimiento geográfico pues se aprovechan las potencialidades de los órganos sensoriales; logran mayor solidez en los conocimientos, sentimientos, valores y convicciones; reducen el tiempo de aprendizaje; incrementan la información y elevan la motivación hacia el tema de estudio; constituyen un fuerte sustento científico y axiológico; convierten al estudiante en entes activos del conocimiento geográfico; auxilian al docente en su labor; facilitan la creación de expectativas, actitudes y modos de analizar el espacio geográfico a partir de sus revelaciones y contribuyen a elevar el gusto estético y las convicciones medioambientales.

La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio, videojuegos y emociones. Estudio de caso en un IES de Huelva (España), Revista Digital de Historia y Didáctica de la Historia, por, año 2021, con el objetivo de analizar cómo influye el uso de un videojuego en la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio atendiendo a las emociones que se generan en el aula. La metodología que se desarrollará en este apartado se ha configurado en torno a la pregunta principal de investigación ¿Cómo influye el videojuego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales a través del patrimonio y las emociones?

En este sentido, nos enfrentamos a un estudio de caso concreto, una investigación

participativa centrada en la investigación-acción (Colmenares, 2012) que, a priori, se enmarca dentro del paradigma interpretativo y sociocrítico, empleando una metodología cualitativa que subyace en el análisis e interpretación de la información obtenida de los instrumentos de recogida de información y la producción de aula, sistematizando la información en base a unas tablas de categorías (Tablas 3-6). Este trabajo está precedido por un estudio previo cuantitativo (Jiménez-Palacios, 2020) a través de un cuestionario inicial cuyo objetivo era determinar si los alumnos/as participantes tenían conocimiento y experiencia sobre videojuegos, así como una predisposición favorable a su uso en el aula como herramienta de aprendizaje. La investigación concluye que el videojuego ha sido fuente de motivación que, además ha promovido el interés y la curiosidad por conocer los elementos patrimoniales que en él se mostraban. Al mismo tiempo, los estudiantes, con sus aportaciones en el cuestionario, han afirmado haber aprendido con la secuencia de actividades implementada. En este sentido, la investigación ha constatado la potencialidad didáctica del videojuego y en concreto de la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales y de la educación patrimonial en particular.

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1 Evolución de las Ciencias Sociales

Las Ciencias Sociales son mucho más jóvenes que otras disciplinas científicas. Esto se debe a que el interés sistemático por estudiar la sociedad, las culturas y las relaciones humanas de manera científica es un fenómeno relativamente reciente. “Las ciencias sociales son relativamente recientes en el ámbito científico. Se originaron a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX, a raíz de la importancia capital que el pensamiento ilustrado dio al uso de la razón como arma de conocimiento.” (GODOY, 2019, p. 12)

Luego de la época medieval, y la conformación del el termino estado – nación, se da el surgimiento de las ciencias sociales. Esta nueva forma de gobierno basada en la soberanía popular y en el territorio. El poder ya no se justifica únicamente por la voluntad divina, sino también por la razón y el consenso social. “Estas ciencias nacen de la mano del surgimiento de los Estados-nación. Lo que implica que la mentalidad medieval de una entidad divina como autoridad política y como respuesta a todo sentido existencial del ser humano queda en un segundo plano” (Castelblanco, 2020, 535)

Por otra parte, las Ciencias Sociales no surgieron de la noche a la mañana, sino que se desarrollaron a partir de los métodos y enfoques que ya estaban consolidando las Ciencias Naturales y Físicas siendo sus finalidades las características humanas y la realidad local,

regional, nacional y global. En definitiva, las Ciencias Sociales nacieron en un contexto marcado por la influencia de las Ciencias Naturales y por una serie de modelos conceptuales que, si bien fueron útiles en su momento, también limitaron nuestra comprensión de la realidad social.

Las ciencias sociales surgen como una adaptación del corpus científico que estaban desarrollando las ciencias naturales y físicas. El modelo newtoniano que Wallerstein (2006) caracteriza como: “una simetría entre el pasado y el futuro.” Y el modelo del dualismo cartesiano, que el mismo autor clasifica de forma binaria, de la siguiente forma: “una distinción fundamental entre la naturaleza y los humanos, entre la materia y la mente, entre el mundo físico y el mundo social/espiritual.” (Wallerstein citado por Castelblanco, 2020, p. 535)

A partir de la Revolución Francesa y la industrialización, Europa experimentó cambios profundos desde la parte social, político y económico generando nuevas preguntas y desafíos que las disciplinas existentes no podían responder de manera completa. De ahí que, para dar respuesta a estas nuevas interrogantes, surgieron las Ciencias Sociales. Además, nacen las revistas permitiendo a los investigadores compartir sus conocimientos, debatir ideas y construir un cuerpo teórico sólido.

La literatura científica social comenzó a proliferar en Europa en el siglo XIX, con la aparición de las primeras revistas de ciencias sociales, las facultades y los centros de investigación. Las ciencias sociales avanzaron conforme se batía en retirada el viejo mundo, arrastrado por la Revolución Francesa y la Revolución Industrial. Ciencias como la economía, la sociología, la antropología y la psicología tuvieron en ese siglo el momento de su consolidación como disciplinas autónomas. (GODOY, 2019, p. 13)

2.2.2 Importancia de las Ciencias Sociales

La importancia de las Ciencias Sociales es que trata de resaltar el sentido de pertenencia del lugar de donde uno es. Asimismo, rescatando las costumbres y tradiciones ancestrales transmitiendo de generación en generación. “No cabe duda de que la principal fortaleza de la tradición de los Estudios Sociales es la importancia de resaltar nuestros valores nacionales y conocimiento de nuestro entorno que les han dado tanto la sociedad en su conjunto, como el propio sistema educativo.” (López, Cabrera, & Ocampo, 2021, p. 39). Conjuntamente, el saber Estudios sociales permite a la persona ser empático con la sociedad y la naturaleza.

En la actualidad el mundo ha experimentado diversos cambios, el cual, hemos sido afectados por la globalización y la digitalización. También, se ha visto afectado el proceso de enseñanza – aprendizaje en el sistema educativo estos cambios indican que los docentes deben de adaptarse a estas nuevas metodologías de enseñanzas. “La sociedad está inmersa en un continuo proceso de cambio, tendencia que afecta a todos los ámbitos de la vida, incluidos los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Delgado, León, & Bajo, 2022, p. 4)

La importancia de esta asignatura dentro del currículo es que aspira a la capacitación de los estudiantes para el análisis de las interrelaciones existentes entre los factores naturales y los antrópicos, cómo han evolucionado estas acciones y cuáles son las causas y consecuencias de ellas, así como dotar a los estudiantes de las habilidades que les permitan desarrollarse en sociedad.

Cabe indicar, que las Ciencias Sociales no solo son opiniones o creencias, sino que se basan en métodos científicos para entender la complejidad de la sociedad y el comportamiento humano. “Las Ciencias Sociales son ciencias que aplican un método científico, partiendo de la observación, el análisis, la contrastación y, varias de ellas, la experimentación.” (Giusti, 2019, p.260)

En cuanto a, los docentes encargados de la asignatura de Ciencias Sociales en ellos recaen la responsabilidad de guiar al educando de la mejor manera, es decir, formando ciudadanos críticos y reflexivos. Es así como el docente debe ser un agente de cambio social y fomentar en sus estudiantes el compromiso con su comunidad y el mundo. De igual forma, debe generar pedagogías que sean compatibles con los cambios que existen hoy en día.

Como docentes, debemos ser conscientes de nuestro papel transformador en la sociedad: personas el hoy y mañana. Nuestro accionar está en desarrollar un conocimiento sólido motivados en que la enseñanza de nuestras asignaturas son contribuciones para la mejora de la vida personal y social de nuestros educandos una efectiva enseñanza de las Ciencias Sociales y diseñar las prácticas pedagógicas que ayuden a desarrollar la actividad educativa. (López, Cabrera, & Ocampo, 2021, p. 37)

Esto indica que la pedagogía no solo se queda en la teoría, sino que también busca aplicar esos conocimientos en la práctica educativa. Es decir, no solo se estudia cómo aprenden las personas, sino que también se diseñan estrategias y métodos para mejorar la enseñanza. Con relación a los estudios sociales, busca desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias

para comprender el mundo que los rodea, analizar críticamente los fenómenos sociales, políticos y culturales, y participar activamente como ciudadanos responsables.

La pedagogía es el saber científico de carácter teórico – práctico que tiene como objeto de estudio los procesos de educabilidad y enseñanza que se desarrollan en la organización escolar, estos dos procesos son dos caras de una misma moneda llamada formación humana. (Hoz, 2022, p. 52)

Como resultado, las Ciencias Sociales es un conjunto de disciplinas que se dedican al estudio del ser humano y sus sociedades. utilizando métodos y técnicas específicas para investigar de manera ordenada y rigurosa. De igual forma, indica que se analiza cómo las personas interactúan y se relacionan entre sí en diferentes contextos sociales. “Las Ciencias Sociales se encargan del estudio sistemático del comportamiento humano en la sociedad con el propósito de contribuir a la formación del individuo como ente social” (Ordoñez, Morocho, Leó, & Espinoza, 2021, p. 605)

La enseñanza de las Ciencias Sociales en su gran medida es realizada de forma tradicional, es decir, transmisión de conocimientos teóricos y memorísticos. No obstante, se están haciendo cambios en su estructura. Se han definido nuevas maneras de clasificar y organizar la información de las Ciencias Sociales para que sea más fácil de enseñar, dado que, se han generado nuevas discusiones sobre las mejores formas de enseñar estas materias, cuestionando los métodos ortodoxos.

En las últimas décadas, la investigación didáctica ha permitido desarrollar nuevos encuadres teóricos, categorías y problemas en relación con el abordaje escolar del conocimiento producido en el marco de las disciplinas que conforman el área de las Ciencias Sociales, asimismo, ha dado lugar a nuevos debates y puesto en discusión las prácticas de enseñanza tradicionales y su sentido. (Soletic, 2018, p. 1)

Por lo que se refiere a los estudios sociales existen desafíos en aplicar su enseñanza y preguntas sin respuestas definitivas en torno a varios aspectos clave en esta disciplina. Ahora bien, se hacen cuestionamientos en su malla curricular como: ¿Qué contenidos deben enseñarse? ¿Cómo deben organizarse? ¿Cuál es su relevancia para la vida de los estudiantes? Siendo la preocupación central del profesorado es darle sentido a lo que se enseña y que este contenido sea de apoyo al futuro de los educandos.

En la actualidad, no hay duda de la existencia de un campo propio de problemas e

interrogantes en torno al currículum de Ciencias Sociales, la formación de su profesorado, la construcción de conceptos sociales, y las finalidades y usos del conocimiento social (Pagès & Santisteban, 2011a). Su preocupación reside, por tanto, en el análisis y reflexión sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales, y en la formación de su profesorado, tratando de dar sentido a lo que se enseña y se aprende sobre la sociedad. (Pagès & Santisteban citado por, Ortega, 2019, P. 32)

A pesar de que estamos en el siglo XXI aún se siguen empleando metodologías del siglo XIX, donde se concibe al estudiante como receptor pasivo de información, asimismo, el proceso de enseñanza y aprendizaje se centra en el uso casi obligatorio del libro de texto, como fuente única de obtención del conocimiento, lo que obstaculiza y limita la creatividad por parte de los alumnos y docentes.

Cabe señalar que con frecuencia los docentes continúan empleando formas metodológicas ortodoxas, donde se concibe el estudiante como receptor pasivo de información y entidad unívoca y acaba-da destinada a obtener los mismos resultados mediante la enseñanza apoyada en una metodología estable que, utilizan métodos de enseñanza tradicionales heredados del siglo XIX y donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en el uso casi obligatorio del libro de texto, como fuente única de obtención del conocimiento, lo que obstaculiza y limita la creatividad por parte de los alumnos y docentes. (Ordoñez, Morocho, Leó, & Espinoza, 2021, p. 606)

Afirma, De la Hoz (2022) la didáctica se nutre de la reflexión constante sobre la práctica docente. Al analizar los procesos de enseñanza, los maestros definen con claridad las metas a alcanzar y los principios educativos que guían sus acciones. Esta reflexión les permite darle un significado profundo a su trabajo.

El proceso de enseñanza y aprendizaje sobre temas sociales es un proceso de construcción conjunta. Con esto quiero decir, que el conocimiento sobre la sociedad no es algo estático, sino que se crea y recrea constantemente. A medida que se enseña y se aprende, se van añadiendo nuevas perspectivas, se cuestionan ideas preconcebidas y se construye un entendimiento más profundo y complejo de los fenómenos sociales. “La enseñanza–aprendizaje de contenidos sociales se produce mientras se reconstruye y comunica, mediante distintos lenguajes (oral, escrito, icónico, etc.), el conocimiento social propio.” (Ortega, 2019, p. 33)

Indica, Ordoñez, Morocho, León, Espinoza, (2021) la ciencia y la tecnología están cambiando el mundo a un ritmo acelerado. Para responder a estos cambios, la educación debe fomentar la colaboración y el aprendizaje autónomo. Esto requiere de modelos pedagógicos innovadores que equipen a los estudiantes con las herramientas necesarias para construir su propio conocimiento.

2.2.3 Dificultades en la enseñanza de las Ciencias Sociales

Las ideas y creencias que los profesores suelen repetir al momento de la enseñar las ciencias sociales, ocasionan prácticas tradicionales o propician un cambio de paradigma, relacionado con las tecnologías, en el proceso de aprendizaje - enseñanza. Al comprender cómo las representaciones docentes se relacionan con los modelos de aprendizaje que promueven, podemos identificar posibles incoherencias o brechas que obstaculizan un proceso educativo efectivo. Conocer las propias representaciones es el primer paso para reflexionar sobre la práctica docente y, eventualmente, para promover cambios.

La importancia de la investigación sobre las representaciones de la enseñanza de las Ciencias Sociales a partir, por ejemplo, de las narrativas de vida de los y las docentes como estudiantes, radica en su decisiva influencia en la reproducción o potencial cambio de las prácticas docentes (Ortega-Sánchez & Valle, 2018). En efecto, conocer el grado de coherencia entre estas representaciones y los modelos de aprendizaje, ambos mediados por el contexto social y las finalidades educativas, facilita las bases iniciales para la reflexión sobre la práctica. (Ortega, 2019, p.35)

Entre los desafíos de la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales es de lograr que los estudiantes cuestionen sus creencias previas y construyan una comprensión más profunda y crítica sobre la sociedad. Igualmente, la finalidad es de es ayudar a los estudiantes a ir más allá de sus ideas iniciales y a construir un conocimiento más reflexivo. A la vez, la enseñanza de las Ciencias Sociales debe fomentar la capacidad de los estudiantes para cuestionar las explicaciones simples, buscar evidencias y construir argumentos más sólidos. Esto implica reordenar el conocimiento existente y construir nuevas conexiones entre diferentes conceptos.

El desafío de la enseñanza es ofrecer conceptos y explicaciones que puedan cuestionar, reordenar y trascender las comprensiones ingenuas. Una enseñanza de tales características conlleva una enorme responsabilidad política y ética, en

tanto promueve una mirada crítica del mundo social y ofrece herramientas para la intervención de cada sujeto en la transformación de las relaciones sociales que lo involucran. (Siede, 2020, p. 30)

Existe una realidad compleja y común en el ámbito educativo: la resistencia al cambio de modelos educativos. La educación actual se ve en la necesidad de innovar, transformando así las prácticas educativas. Con respecto a, los docentes presentan actitudes diversas: unos abiertos al cambio y otros que se resisten a ellos, conservando metodologías del siglo pasado. En definitiva, la resistencia al cambio es un fenómeno complejo que requiere ser abordado de manera integral. Al reconocer las causas y las consecuencias de esta resistencia, es posible diseñar estrategias para promover la innovación educativa y mejorar la calidad de la enseñanza.

Frente a esto, se puede hallar docentes ávidos al cambio, que han experimentado la toma de conciencia de esta necesidad y mantienen una actitud de apertura. Pero también se registran posturas esencialmente contestatarias, situación que se corresponde con un marcado desánimo y fuertes presupuestos epistemológicos que impiden plantear la acción educativa desde otros ángulos. Esta resistencia al cambio, que pugna por preservar viejos modelos y construcciones logradas, tiende a mantenerse aun siendo evidente la inoperancia de tales esquemas. (Lebus, 2023, p. 107)

La Didáctica de las Ciencias Sociales no ha sido una tarea sencilla y según algunos investigadores, sigue siendo un desafío pendiente, especialmente en lo que respecta a desarrollar métodos específicos para abordar los problemas de investigación propios de esta área. Igualmente, esta ciencia no ha logrado establecer una base metodológica sólida y universalmente aceptada para su enseñanza.

Asentar las bases metodológicas y establecer los límites del conocimiento del área de Didáctica de las Ciencias Sociales no ha sido fácil y, en opinión de algunos investigadores e investigadoras, continúa siendo hoy una tarea pendiente (Prats & Valls, 2011), en particular, la vinculada con las bases metodológicas específicas para abordar los problemas de investigación que le son propios (Prats y Valls citado por, Ortega, 2019, p.35)

2.3 Guía pedagógica

Una guía pedagógica es un documento que sirve como una hoja de ruta para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es una herramienta básica para docentes, ya que proporciona un

marco estructurado y detallado sobre cómo abordar un tema específico, unidad o curso. Además, indica forma estructurada como se va a llevar una clase y que materiales se van a utilizar.

La Guía Didáctica es una herramienta que complementa el material de estudio (texto impreso digital, video, audio, etc.) con el fin de generar un “ambiente de diálogo” de modo tal que el estudiante tenga diversas posibilidades para mejorar la comprensión y el aprendizaje autónomo. Su objetivo: motivar, orientar, facilitar la comprensión, promover la interacción y guiar al estudiante hacia el aprendizaje autónomo. (Universidad Tecnológica Nacional, 2019, p. 2)

Igualmente, una guía pedagógica brinda una serie de herramientas o consejos para el educador pueda fomentar habilidades en los estudiantes y él pueda utilizar nuevos recursos didácticos en el aula. “Una guía pedagógica presenta una serie de estrategias para que promuevas: habilidades para la investigación, la creatividad, la comunicación, el trabajo colaborativo; la solución de problemas y el pensamiento crítico” (Alcaldía de Medellín, 2019, p. 7)

Conviene subrayar, que la guía es una herramienta complementaria a la planificación general de una clase o unidad. La planificación es el proceso previo y detallado donde el docente define los objetivos, contenidos, actividades y evaluación de un tema. Por otro lado, la guía ofrece un apoyo más específico y práctico dentro una planificación. “La guía no sustituye a la planificación, ni al material educativo creado por el docente. Facilita la lectura marcando y haciendo énfasis en las ideas claves para buscar información en fuentes complementarias” (Vivas, 2022, p. 227)

Para finalizar, una guía pedagógica es una herramienta esencial tanto para docentes como para estudiantes, ya que ofrece una estructura clara y detallada sobre los objetivos, contenidos, actividades y evaluaciones de un curso o unidad temática.

2.4 Recursos multimedia

Con respecto a, los recursos multimedia se refieren a cualquier tipo de contenido que combina diferentes elementos como imágenes, sonidos, videos, textos, etc. particularmente, una presentación en PowerPoint con diapositivas, música y animaciones es un contenido multimedia “Según Ab Aziz y Siang, los medios multimedia tienen la capacidad de procesar medios en forma de gráficos, animaciones, imágenes, audios o videos y textos en un entorno de trabajo similar que integra el uso de las computadoras.” (Mora, Freire, Arévalo, & Barrera,

2019, p. 191)

La era digital ha transformado radicalmente la forma en que vivimos, trabajamos y, por supuesto, aprendemos. En el ámbito educativo, los recursos multimedia han emergido como herramientas poderosas que redefinen las experiencias de enseñanza y aprendizaje. Al integrar texto, imágenes, audio y video. Estos recursos ofrecen una forma más dinámica, atractiva y efectiva de transmitir conocimientos. Igualmente, los recursos multimedia se usan para fomentar el aprendizaje en los alumnos de manera interactiva.

En la era global de la información digitalizada el acceso al conocimiento es relativamente fácil, inmediato, ubicuo y económico. Uno puede acceder en la red a la información requerida, al debate correspondiente, seguir la línea de indagación que le parezca oportuna sin el control de alguien denominado docente te, y si le apetece puede formar o participar en redes múltiples de personas y colectivos que comparten intereses, informaciones, proyectos y actividades, sin limitaciones de tiempo, institucionales o geográficas. (Pérez, 2021, p. 48)

La multimedia, cuando se utiliza en el proceso de enseñar y aprender, tiene como objetivo principal informar, entretener o educar. “En los procesos de enseñanza-aprendizaje, la función primordial de la multimedia es informar, entretener o educar. Es un método que es emocionante e incluye cuando se utiliza como una herramienta para la educación debido a sus múltiples facetas.” (Mora, Freire, Arévalo, & Barrera, 2019, p. 192)

Las TIC pueden transformar la educación al hacerla más dinámica, interactiva y personalizada. Ofreciendo formatos multimedia que representan la información de manera visual, auditiva y ambas a la vez. En consecuencia, estos formatos han revolucionado la forma en que consumimos contenido, haciéndolo más atractivo y accesible. Las TIC permiten adaptar los contenidos teóricos del docente ajustando a las necesidades de los alumnos. Fomentando así un aprendizaje más efectivo y significativo.

Los nuevos avances tecnológicos son nuevas formas de comunicación e información que deben ser integradas al sistema educativo como elección del recurso didáctico y para consolidar el aprendizaje. Una de las características de las TIC radica precisamente en su capacidad para ofrecer una presentación multimedia, la cual a través de textos, fotos, imágenes y videos posibilita mostrar contenidos educativos y simular procesos que facilitan el aprendizaje y

permiten mejoras cognitivas. (Leyva, Suárez, & Alonso, 2020, P. 201)

2.4.1 Importancia de los recursos multimedia en la educación

En la era de la digitalización, la educación ha experimentado una transformación evidente. La incorporación de recursos multimedia ha dejado de ser una opción para convertirse en una necesidad. Imágenes, videos, animaciones, audio y otros elementos interactivos han enriquecido significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje.

“El proceso de acoplar tecnología en la enseñanza-aprendizaje está creciendo con el pasar de los años, dando paso a nuevas y mejores herramientas multimedia que cada vez forman una parte vital en la formación estudiantil de niños, adolescentes y adultos.” (Enríquez, 2020, p. 876)

Los recursos multimedia son una herramienta esencial para la enseñanza en cualquier nivel de formación. Con la evolución de la tecnología, los docentes han encontrado en los formatos multimedia un nicho importante en la didáctica en sus clases. Por lo tanto, los estudiantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos a través de actividades interactivas, lo que refuerza el aprendizaje.

La aplicación de multimedia en los procesos de enseñanza aprendizaje es uno de los roles principales, especialmente con la tecnología informática cambiante. Los educadores han visto la herramienta de enseñanza multimedia como una ayuda para la educación, así como para mejorar el aprendizaje autónomo entre los estudiantes que a menudo y repetidamente ven y ponen en práctica los contenidos que les son desconocidos con el fin de dominarlos. Esta es la razón por qué se promueve el uso de herramientas de enseñanza multimedia. (Mora, Freire, Arévalo, & Barrera, 2019, p. 190)

La integración de las tecnologías en la educación se da desde el siglo pasado, con apoyo de los gobiernos nacionales. Con la televisión y la radio inicialmente, para luego dar paso a las computadoras y al internet. En la actualidad, los dispositivos móviles, como los teléfonos celulares y los asistentes personales digitales. Por lo tanto, el uso de las TIC ha sido un proceso en constante evolución desde hace varias décadas atrás.

En el caso de la educación, los gobiernos han examinado distintas maneras de utilizar las TIC desde la década de 1970. Este proceso incluyó inicialmente tecnologías como la radio y la televisión, luego las computadoras e internet y, actualmente, los dispositivos móviles, comprendidos los teléfonos celulares y

los asistentes personales digitales. (Espejo, 2019, p. 24)

Gracias a la tecnología, los estudiantes y docentes pueden acceder a una gran cantidad de información y herramientas educativas en cualquier momento y lugar, lo que facilita y personaliza el proceso de aprendizaje. Por otra parte, un estudiante puede revisar sus apuntes de clase en su teléfono mientras viaja en autobús, o un profesor puede compartir un video explicativo con sus alumnos a través de una plataforma en línea.

Al utilizar recursos digitales en la educación, se pueden experimentar numerosas ventajas que mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre estas ventajas se encuentra la accesibilidad y versatilidad de los recursos digitales, ya que pueden ser utilizados en cualquier momento y lugar con conexión a internet, lo que facilita el acceso desde diferentes dispositivos (Cabera, citado por, Vera & Coronel, 2024, p. 6)

2.4.2 Como se usan los recursos multimedia en la educación

Los recursos multimedia es una forma de enseñar y aprender distinta a la educación tradicional, ya que utiliza una gran variedad de herramientas y recursos. En lugar de limitarse a un solo tipo de material, como un libro, utiliza elementos como: imágenes, audio, vídeos, textos tanto digital como impreso. Con este tipo de formato los estudiantes pueden captar la información de manera más completa y atractiva. Haciendo que el aprendizaje sea más dinámico, interesante y objetivo.

El aprendizaje multimedia es un enfoque educativo que utiliza diversos formatos y medios, como imágenes, audio, video y texto, para proporcionar información a los estudiantes, que tiene como base la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, que son el eje transversal en el cual se sustenta este método de aprendizaje. (Portilla, 2024)

Conviene subrayar, que los recursos multimedia tienen una adaptabilidad a los equipos tecnológicos, en donde brinda experiencias de aprendizaje enriquecedoras y diversas. Por otro lado, el hecho de combinar formatos como texto, gráficos, video y audio en un mismo recurso. Esta integración favorece la presentación de la información y permite adaptarse a diversos estilos de aprendizaje.

La versatilidad de este tipo de materiales conduce a diseñar programas educativos en los que se contempla el uso de las instalaciones presenciales, la explotación de los sistemas de cable ya sea televisión, teléfono, video tex, la televisión convencional o el satélite de difusión directa para explotar documentos que integran textos, gráficos, vídeo, audio, etc. siendo

indiferente si esto se distribuye en un solo medio o en varios. Lo importante es que todos estos medios vayan perfectamente integrados y diseñados para integrarse en distintos sistemas multimedia. (Salinas, 2023, p. 13)

La educación ha evolucionado los métodos tradicionales de enseñanza están dando paso a nuevas formas visuales y animadas, gracias a los avances tecnológicos que vemos hoy en día. Recursos como vídeos, imágenes, audio, animaciones, etc. Los ofrecen una manera efectiva de presentar contenidos de forma atractiva y comprensible para los estudiantes. Esto permite que los educandos se identifiquen con situaciones de la vida diaria haciendo que el aprendizaje sea más significativo. De manera que, El sistema multimedia no solo transmite información, sino que también fomenta la interacción entre el docente y el alumno.

En función del proceso de enseñanza-aprendizaje, se han buscado nuevas formas audiovisuales mediante las cuales se puedan plantear los contenidos y que permitan mostrar escenas de la vida diaria. Esta búsqueda ha llevado precisamente a encontrar en la multimedia el medio de comunicación idóneo para lograr este objetivo. Por tal razón, el sistema multimedia actúa como soporte a partir del cual se desarrolla el proceso comunicativo entre los realizadores de este y los estudiantes que lo emplean. (Leyva, Suárez, & Alonso, 2020, 206)

Existen, software educativo o plataformas digitales que simulan ambientes reales o abstractos donde los estudiantes pueden interactuar de manera activa. Por ejemplo, un simulador de un laboratorio de química, un programa para diseñar circuitos eléctricos o un juego educativo sobre historia. “Algunos programas ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde explorar, experimentar, investigar, buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.” (García, 2020, p. 12)

2.5 La integración de la tecnología en el aula

La forma en de enseñanza – aprendizaje ha cambiado drásticamente gracias a los avances tecnológicos. Ya no nos limitamos al uso de libros de texto y pizarras; ahora, una amplia gama de dispositivos y herramientas digitales están transformando los entornos educativos. “A medida que el mundo se vuelve cada vez más digitalizado, la educación se enfrenta el desafío de integrar efectivamente estas tecnologías para mantenerse alineada con las demandas del siglo XXI.” (Sánchez, Katherine Barrezueta, & Otero, 2024, p. 248)

Los docentes pueden aprovechar estas tecnologías para mejorar su práctica

pedagógica. Integrando material audiovisual en sus planificaciones haciendo las clases más interesantes y motivadoras para los estudiantes. Dicho de otra manera, la tecnología puede ayudar a los docentes a ahorrar tiempo y organizar mejor sus actividades. “los maestros y profesores pueden beneficiarse para hacer su trabajo más atractivo y para ser más eficientes. Por lo tanto, determinar el uso de la tecnología educativa en el proceso enseñanza – aprendizaje para el perfeccionamiento del desarrollo del estudiante” (Zapata y Coronel, Lara, & Castillo, 2021, p. 345)

Combine subrayar, que no todos los docentes tienen habilidades tecnológicas, el cual, existiendo una brecha digital entre sus miembros. Se necesita suplir estas necesidades con formaciones continuas de competencias digitales. “todavía falta desarrollar algunas áreas de la formación continua. Sobre todo, las relacionadas con el desarrollo de competencias digitales, la cual comentan que se trata de un área en la que necesitan mayor capacitación” (Recio & Nagata, 2021, p. 101)

También, se debe desarrollar cursos, talleres o capacitaciones diseñadas específicamente para que los profesores adquieran nuevas habilidades y conocimientos. “Los programas de desarrollo profesional que enfatizan no solo el uso técnico de herramientas digitales sino también su integración pedagógica puede ayudar a los educadores a superar la ansiedad tecnológica y mejorar su disposición para utilizar estas herramientas de manera efectiva” (Sánchez, Katherine Barrezueta, & Otero, 2024, p. 249)

En el contexto nacional al igual que otros países en Latinoamérica, tiene desafíos y oportunidades únicas en el ámbito educativo. Estos factores particulares hacen que la integración de la tecnología sea una necesidad aún más exigente, pero limitante por aspectos como falta de infraestructura en las unidades educativas, docentes que no están capacitados en el uso de la tecnología y otros que se resisten al cambio. No cabe duda de que mientras más temprano entremos en la era de la digitalización, prepararemos de mejor manera a los alumnos para el futuro.

En el contexto ecuatoriano, la integración de la tecnología educativa adquiere un significado particular debido a los desafíos y oportunidades únicos que enfrenta el sistema educativo del país. Con una población joven en constante crecimiento y una creciente demanda de habilidades digitales en el mercado laboral global, la preparación de los estudiantes desde las etapas iniciales de su

educación con las herramientas tecnológicas adecuadas se vuelve esencial para su futuro. (Mena, Vera, & Mora, 2024, p. 152)

2.6 Las Ciencias Sociales y la tecnología

Las Ciencias Sociales se encargan de estudiar al ser humano en sociedad, sus relaciones, instituciones, culturas y comportamientos. “Las Ciencias Sociales son un conjunto de disciplinas que estudian fenómenos relacionados con la realidad del ser humano.” (UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL, 2018, p. 1) Por otro lado, la tecnología, como conjunto de herramientas y conocimientos, ha transformado radicalmente nuestra forma de vivir, trabajar y relacionarnos.

Con relación a las ciencias sociales en el ámbito de la educación, a pesar de su gran importancia en la formación ciudadana, aun no se han integrado a la época digital que estamos atravesando. Además, esta disciplina podría aportar perspectivas únicas y creativas a la resolución de problemas ambientales y sociales, pero aún no están explotando todo su potencial. “En la actualidad, las ciencias sociales siguen conservado una mesura para incorporarse de forma creativa a las acciones sostenibles que permiten el desarrollo de actividades de desarrollo técnico, tecnológico e innovador.” (Betancur, 2022, p. 14)

La adopción de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo ha sido un proceso complejo, marcado por una amplia gama de opiniones, que van desde el rechazo absoluto hasta la exaltación desmedida. Esta polarización se explica en parte por la rápida evolución tecnológica y la falta de resultados transformadores inmediatos. En cuanto, a las ciencias sociales no se encuentran inmersas a estas brechas existentes.

Las transformaciones pedagógicas requeridas para la enseñanza de la Historia mediante la utilización de entornos digitales de aprendizaje no siempre son fáciles de asumir por los docentes, quienes se han acostumbrado a un modelo didáctico muy específico, que en muchas ocasiones no se adapta a las nuevas metodologías de enseñanza. (Revilla, 2020, p. 192)

Por otra parte, integrar tecnología en las ciencias sociales, como computadoras, internet tienen muchas ventajas, sin embargo, integrar todos estos elementos en la enseñanza es una tarea que lleva su grado de complejidad, debido a que los docentes deben manejar múltiples herramientas digitales y recursos en línea, asegurándose de que se utilicen de manera significativa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Como se ha mencionado antes no todos están preparados con la utilización del manejo de estas aplicaciones.

Integración de TIC y Recursos Digitales: Aunque las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen grandes beneficios, su integración efectiva en la enseñanza de estudios sociales puede ser un desafío. Los docentes deben manejar múltiples herramientas digitales y recursos en línea, asegurándose de que se utilicen de manera significativa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. (Alvarado, Palma, & Jaramillo, 2024, p. 1714)

Juntamente, para que la integración de las tecnologías sea verdaderamente efectiva y genere un impacto positivo en el aprendizaje, es necesario un cambio más profundo en la metodología docente. Esto implica replantear las formas de enseñar y aprender, aprovechando al máximo las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales. También, las unidades educativas tienen que gestionar procesos de formación docente en lo concerniente a las tecnologías educativas.

Después de todo, el interés mostrado por el uso de las tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales está relacionado con el cambio en la metodología docente asumida por profesores y centros, que, pese a no sufrir modificaciones drásticas tras la introducción inicial de las herramientas digitales al adaptarse simplemente a las estructuras preexistentes y basadas en los modelos tradicionales, debe transformarse en el futuro si quiere ser realmente eficiente (Revilla, 2020, p. 191)

Los estudios sociales en la actualidad enfrentan obstáculos que no existían años atrás, debido a los avances tecnológicos, cambios sociales, la globalización y las nuevas formas de comunicación (redes sociales). De manera la educación está migrando paulatinamente a la era de la digital. Además de los cambios externos, también se consideran las necesidades particulares de los estudiantes actuales, que son diferentes a las de generaciones anteriores. “Los estudios sociales enfrentan varios retos actuales en su enseñanza que surgen de los cambios en la sociedad y la tecnología, así como de las necesidades educativas de los estudiantes de hoy.” (Zaragoza, Reina, Menéndez, & Vera, 2024, p. 1714)

2.7 Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Sociales

Al integrar herramientas digitales en el aula, los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y significativas para sus estudiantes. En el ámbito de las Ciencias Sociales, esta transformación ha sido especialmente significativa, ofreciendo

nuevas herramientas y perspectivas para la investigación, la enseñanza y el aprendizaje.

En el ámbito de los Estudios Sociales, estas tecnologías ofrecen nuevas oportunidades para modernizar el contenido, permitiendo a los estudiantes acceder a información actualizada y diversa, mientras que los docentes pueden utilizar herramientas interactivas para facilitar un aprendizaje más dinámico y significativo. (Alvarado, Palma, & Jaramillo, 2024, 1709)

También, al utilizar herramientas digitales, se pueden diseñar entornos educativos que se adapten a las necesidades y ritmos de aprendizaje individuales de cada estudiante. Es por ello que las tecnologías generan un feed back entre el docente y el alumno, mediante el intercambio de ideas. “los medios tecnológicos se pueden crear entornos educativos que contribuyan a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje; enfatizando en que las tecnologías son herramientas que bien utilizadas facilitan la comunicación entre estudiantes y docentes.” (Agurto & Beltrán, 2023, p. 67)

Las TIC llegaron para romper esquemas en la educación tradicional incorporando nuevos elementos y sustituyendo otros. Sirva de ejemplo, inserción de ordenadores y tabletas que sirven para almacenar y consultar información, reduciendo la necesidad de libros físicos. Así pues, las TIC están jugando un papel fundamental en la educación del siglo XXI, ofreciendo nuevas oportunidades para mejorar la calidad del aprendizaje y preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro.

Las TIC en la educación contribuye al rendimiento académico, como la pizarra tradicional comienza a ser sustituida por otra más práctica como es el caso de la pizarra digital, otro elemento propio de las TIC en la educación son los dispositivos portátiles como los ordenadores o las tabletas, estos elementos sirven como unidades de almacenamiento que se pueden combinar con los libros o sustituirlos con el ahorro del material que ello conlleva, la tecnología en la actualidad ha permitido que los estudiantes aprenden con mayor facilidad, mejorando su rendimiento escolar. (Roldán, 2023, p. 17)

En efecto, el incorporar las TIC en las unidades educativas requiere que los docentes tengan una formación previa, con el objetivo de que adquieran nuevas competencias para integrar estos nuevos medios en su práctica docente. “La inclusión de las nuevas tecnologías en las escuelas exige que los docentes adquieran nuevas competencias para integrar estos

nuevos medios en su práctica educativa” (Fernández, 2022, p.59)

La incorporación de las TIC exige una revisión radical de los métodos tradicionales de enseñanza, cambiando paradigmas en la educación y adaptándose a los avances tecnológicos. Por otro lado, la finalidad de las TIC es de preparar a los estudiantes para ser ciudadanos competentes en el siglo XXI, capaces de desenvolverse en un mundo cada vez más digitalizado.

La implementación de las habilidades TIC en el ámbito educativo demanda la transformación de los paradigmas y maneras de enseñar y aprender. El desafío que representa romper con las viejas estructuras de Evolución de las ciencias organización educacional requiere de un personal docente capacitado en lo referente a las habilidades indispensables y necesarias para la formación integral del ciudadano que demanda la sociedad el siglo XXI, donde las TIC encuentran un espacio y significado especial al estar relacionadas estrechamente con estas aspiraciones (Chapa, 2021, p. 145)

2.8 Uso de gamificación en las Ciencias Sociales

Con los avances tecnológicos el formato de la educación tradicional está quedando desfasado; frente a un nuevo modelo que su esencia es lo digital. La educación formal ya no es la única fuente de conocimiento. Las tecnologías y la información han democratizado el acceso a saberes, permitiendo a las personas aprender de manera autónoma y a través de múltiples canales. Es así, que tanto docentes como los planteles educativos deben actualizar sus conocimientos y habilidades para mantenerse relevantes.

En la sociedad actual, basada en las tecnologías y la información, la educación ya no tiene un papel principal, los conocimientos son adquiridos mediante otros métodos. Obligando a procesos de reconversión profesional e institucional. El papel del docente se enfrenta así a cambios curriculares desde una posición laboral donde debe ser autónomo y polivalente al mismo tiempo, capaz de trabajar en equipo. (Roldán, 2021, p. 164)

La gamificación, también conocida como ludificación, es una técnica que utiliza elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos para aumentar la participación y la motivación de las personas. “una estrategia didáctica aplicable en las aulas de clases para lograr captar la atención de los estudiantes de una manera sutil, y adquirir aprendizajes duraderos a través de la incorporación de elementos de juego con finalidad educativa” (Aguilera, Santos, Agustina Pinargote, & Erazo, 2020, p. 52)

Con la gamificación se puede lograr resultados de aprendizaje específicos, a la vez que

se combina la acción de jugar y aprender, de forma que alcanzas metas mientras te diviertes. “lograr resultados de aprendizaje específicos, donde la motivación es necesaria para lograr este fin ya que un estudiante motivado aumenta la efectividad de la actividad” (Arteaga, Arteaga, Martínez, Solórzano, & Moreira, 2023, p. 1022). Entonces, la gamificación aprovecha esta necesidad innata de los humanos de jugar y competir para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y entretenido.

Para fomentar la participación en los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje se pueden utilizar los programas como Kahoot, Socrative, Quizizz y Cerebriti. De manera que estas plataformas son recursos valiosos para crear evaluaciones formativas atractivas y dinámicas. Adicionalmente, estos medios pueden fomentar un ambiente de competencia sana entre los estudiantes, por otro lado, estas herramientas pueden fomentar un ambiente de competencia sana entre los participantes.

los docentes deben tomar en cuenta la participación de sus estudiantes en el proceso educativo, mediante la aplicación de estrategias motivacionales en conjunto con herramientas digitales o tecnológicas como: Kahoot, Socrative, Quizizz y Cerebriti, etc. Dichas plataformas son esenciales para crear evaluaciones formativas divertidas, ambientes de sana competencia, inventar y adaptar juegos educativos según los contenidos del currículo y que los estudiantes puedan afianzar conceptos para aumentar sus competencias y habilidades dentro del aula. (Ulloa, y otros, 2023, p. 1023)

La introducción de la gamificación en la educación ha cambiado la forma estructurada del proceso de enseñanza – aprendizaje; generando un nuevo modelo pedagógico. De ahí que, se enfatiza el cambio de rol del docente. En lugar de ser la única fuente de conocimiento, el profesor ahora se convierte en un facilitador del aprendizaje, guiando y acompañando a los estudiantes en su proceso de descubrimiento.

Estas tecnologías en el contexto pedagógico han provocado el cambio de paradigma en las formas de enseñar y aprender; pasando al aprendizaje centrado en la participación del educando y dejando atrás las ortodoxas metodologías de enseñanza y aprendizaje, en las cuales el docente era la principal fuente de información y el alumno el receptor pasivo (Ordoñez, Ochoa, Erráz, León, & Espinoza, 2021, p. 500)

2.9 Bases Legales

La implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el Décimo año de Educación Básica debe estar respaldada por normativas nacionales e internacionales que regulan el uso de la tecnología en la educación. A continuación, se detalla las principales bases legales que sustentan esta investigación:

2.9.1 Constitución de la República del Ecuador (2008)

Es la norma suprema del país y establece los principios fundamentales del derecho a la educación y el acceso a la tecnología:

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

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. Art. 347, numeral 8: Obliga al Estado a garantizar la incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativo.

Art. 347 numeral (8). Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales

2.9.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (Reformas 2021)

Es la principal ley que rige el sistema educativo en Ecuador y establece disposiciones sobre el uso de recursos tecnológicos en la enseñanza:

Art. 6: j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;

Art 7: u. Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y

uso de la comunicación en el proceso educativo; y,

2.9.3 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (Código Ingenios, 2016)

Art 39. Artículo 39.- Acceso universal, libre y seguro al conocimiento en entornos digitales.- El acceso al conocimiento libre y seguro en entornos digitales e informáticos, mediante las tecnologías de la información y comunicaciones desarrolladas en plataformas compatibles entre sí; así como el despliegue en infraestructura de telecomunicaciones, el desarrollo de contenidos y aplicaciones digitales y la apropiación de tecnologías, constituyen un elemento transversal de la economía social de los conocimientos, la creatividad y la innovación y es indispensable para lograr la satisfacción de necesidades y el efectivo goce de derechos..”

2.9.4 Normativa del Ministerio de Educación del Ecuador

Acuerdo Ministerial No. 0024-A-2022: Regula la transformación digital en el sistema educativo y la incorporación de TIC en el aula.

Proyecto “Educación Digital para Todos” (2021): Iniciativa gubernamental para garantizar la enseñanza mediante plataformas digitales y capacitación docente.

2.9.5 Plan Nacional de Desarrollo "Toda una Vida" (2017-2021)

Eje 2: Promueve la educación de calidad a través del uso de tecnología en el aula.

Objetivo 4: Busca reducir la brecha digital y fomentar el aprendizaje con herramientas tecnológicas.

2.9.6 Agenda 2030 de la ONU – Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4

Propone garantizar una educación inclusiva y equitativa, promoviendo el uso de herramientas digitales para el aprendizaje.

2.9.7 Declaración de Incheon (UNESCO, 2015)

Reconoce el papel de la tecnología en la educación y la necesidad de integrarla para mejorar la calidad del aprendizaje.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación es la herramienta que permite alcanzar el objetivo de tu estudio. Para este trabajo se utilizará la investigación proyectiva. “Este tipo de investigación propone soluciones a una situación determinada a partir de un proceso de indagación. Implica explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio. mas no necesariamente ejecutar la propuesta” (Hurtado, 2012). En este trabajo investigativo, vamos a explorar la situación actual del proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales en la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 - 2024, con la finalidad de diseñar una guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en mencionada asignatura para los estudiantes de Décimo Grado.

3.2 Diseño de Investigación

“El diseño se refiere a dónde y cuándo se recopila la información, así como la amplitud de la información a recopilar de modo que se pueda dar respuesta a la pregunta de investigación de la forma más idónea posible”. (Hurtado, 2012). En este proyecto se utilizará un diseño de campo debido a que se utilizarán fuentes primarias (lugar donde ocurre los hechos). “La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” (Arias, 2012, pg. 31)

3.3 Unidades de Estudio

Las unidades de estudio de la presente investigación estarán conformadas por docentes del área de Estudios Sociales, de la Unidad Educativa Fiscal “Juan León Mera” del año lectivo 2023 – 2024 porque son sujetos de información de primera mano. Teniendo en cuenta a, (Robledo, 2009) en el cual nos define que son los informantes claves “Son aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información” (pg. 1)

3.3.1 Población

Señala, (Taylor) “el observador obtiene fácil acceso, establece una buena relación inmediata con los informantes y recoge datos directamente relacionados con los intereses investigativos” (Taylor, como cito Robledo, 2009, pg. 2). Para este trabajo de investigación se aportó con un grupo de 19 estudiantes del Décimo año de educación Básica de la Unidad Educativa Juan León Mera y a sus 2 docentes en el área de las Ciencias Sociales.

3.3.2 Muestra

Teniendo en cuenta a, (Robledo, 2009) en el cual nos define que son los informantes claves “Son aquellas personas que, por sus vivencias, capacidad de empatizar y relaciones que tienen en el campo pueden apadrinar al investigador convirtiéndose en una fuente importante de información” (pg. 1)

Del mismo modo, “los informantes son el eje principal de una investigación cualitativa y deben ser seleccionados cuidadosamente.” (Alejo & Osorio, 2016). Por lo tanto, se toma de referencia a dos docentes de la Unidad Educativa Juan León Mera del área de las Ciencias Sociales y a los 19 estudiantes del paralelo B del Décimo año de educación Básica Superior.

3.3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De haber definido el tipo y diseño de investigación, al mismo tiempo las unidades de estudio. Es por ello, que corresponde definir las técnicas e instrumentos de recolección de información. Técnica señala el procedimiento o forma particular de obtener datos; mientras que un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (papel o digital) que el investigador utiliza para sacar información. (Arias, 2012). En efecto, esto se da por la necesidad de obtener resultados cualitativos. En el cual, se utilizará como técnica a la entrevista y una encuesta como el instrumento que permitirá la recolección de la información con preguntas abiertas o semiestructuradas.

3.3.5 Técnica de Análisis de Datos

El análisis de resultados “es el punto en el que los aspectos identificados son investigados a fondo, reconociendo en ellos cada uno de los elementos implicados en el contexto del problema para convertirlos en información y conocimiento” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, citado por EKMR, 2021). La técnica a utilizar será análisis de contenidos textuales, con el fin de investigar los contenidos y plasmar la información de nuestro objetivo principal.

3.3.6 Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de Variables

Objetivos Específicos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítem/Preguntas	Técnica
<p>Explorar la situación actual de los procesos de enseñanza de la asignatura de las Ciencias Sociales impartida por los docentes de la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024</p>	<p>situación actual de los procesos de enseñanza de la asignatura de las Ciencias Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> Integración de las TIC 	<ul style="list-style-type: none"> Uso de recursos audiovisual Uso de plataformas educativas en línea Mapas interactivos en línea 	<p>¿Cree usted que es importante implementar recursos multimedia como imágenes, vídeos, audio etc. En el aprendizaje de las Ciencias Sociales.?</p>	<p>Encuesta</p>
		<p>Cambios de paradigmas en las Ciencias Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nuevos enfoques Contenidos actualizados Cambio del rol de estudiante 	<p>¿Cree que sus estudiantes están familiarizados con el uso de tecnología en su aprendizaje?</p>	<p>Entrevista</p>
		<ul style="list-style-type: none"> Desafíos 	<ul style="list-style-type: none"> Formación docente Adaptación de contenidos Innovación pedagógica 	<p>¿Qué dificultades ha encontrado al implementar recursos multimedia en sus clases?</p>	<p>Entrevista</p>

<p>Describir las características de los recursos multimedia que implementa el docente para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la U.E Juan León Mera año lectivo 2023 – 2024</p>	<p>características de los recursos multimedia que implementa el docente para la enseñanza de las Ciencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • multisensorialidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Incorpora sonidos y música - Incorporación de texto en animación 	<p>¿Está usted de acuerdo en recibir contenido académico en línea (internet)?</p>	<p>Cuestionario</p>
		<ul style="list-style-type: none"> • Interactividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Se puede ver resultados de búsqueda en tiempo real - Actividades interactivas en la web - Recursos dinámicos e interactivos 	<p>¿Está usted de acuerdo en recibir contenido académico en línea (internet)??</p>	<p>Cuestionario</p>
<p>Diseñar una guía de criterios pedagógicos para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de la U.E Juan León</p>	<p>guía de criterios pedagógicos para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formación docente 	<ul style="list-style-type: none"> - Cursos - Seminarios - Uso de las TIC 	<p>¿Considera usted que los docentes necesitan más información y capacitación para la utilización de recursos multimedia en la</p>	<p>Entrevista</p>

Mera año lectivo 2023 – 2024				enseñanza?	
	Didáctica del siglo XXI de las Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Gamificación - Aprendizaje basado en proyectos - Aprendizaje en línea 	¿Le gustaría a usted utilizar la gamificación como método de aprendizaje, tomando en cuenta que su técnica es juega y aprende??	Cuestionario	
	<ul style="list-style-type: none"> • Formato multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de imágenes - Uso de vídeo - Uso de audio 	¿Qué tipo de recursos multimedia ha utilizado en sus clases de Ciencias Sociales (videos, presentaciones, imágenes, audios, etc.)?	Entrevista	

--	--	--	--	--	--

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

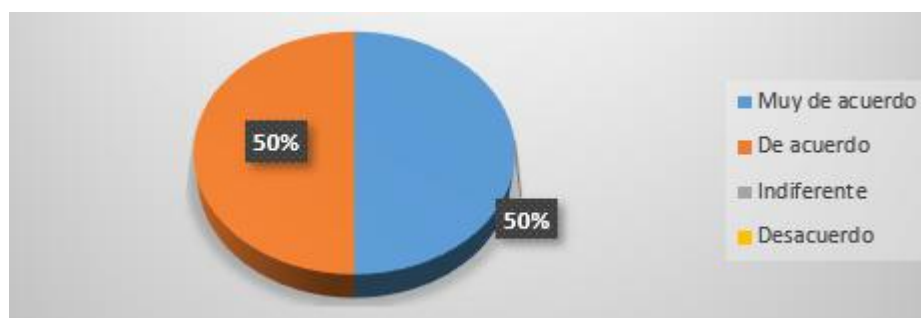
4. Resultados

A continuación, se muestra una encuesta planteada al Décimo año de Educación Básica paralelo B, de la Unidad Educativa Juan León Mera, a un total de 19 estudiantes. Con el objetivo de dar a conocer sus diferentes respuestas, e implementar recursos multimedia en las clases de las Ciencias Sociales.

4.1 Encuesta sobre la Implementación de Recursos Multimedia en la Enseñanza de las Ciencias Sociales

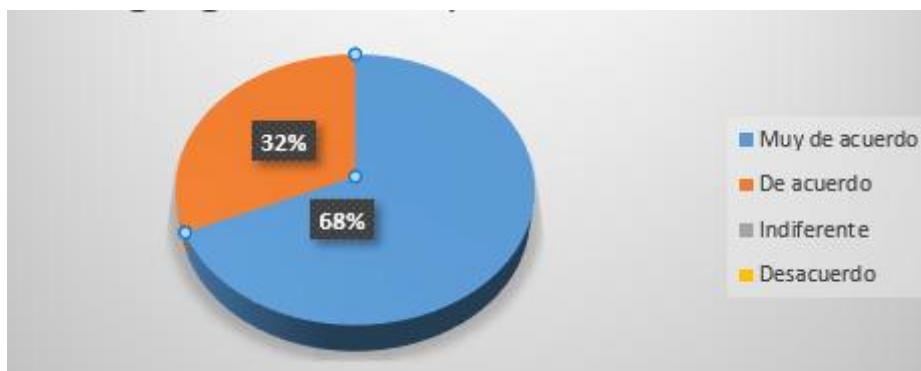
En la pregunta número 1 se consultó ¿Cree usted que es importante implementar recursos multimedia como imágenes, vídeos, audio etc. ¿En el aprendizaje de las Ciencias Sociales? Donde 19 encuestados dijeron que 10 están muy de acuerdo y 9 de acuerdo. Los resultados muestran que están receptivos a nuevos cambios en su proceso de aprendizaje, sin ninguna negatividad. Esto evidencia una predisposición positiva hacia la incorporación de tecnología en el aula. Según Mayer (2009), *“la Teoría del Aprendizaje Multimedia indica que el uso de imágenes, videos y audios facilita la retención de información al activar tanto el canal verbal como el visual”*. (p.47)

Gráfico N° 1 Empleo de recursos multimedia en las Ciencias Sociales



En cuanto, a la pregunta número 2 ¿Está usted de acuerdo en implementar mapas digitales, para conocer la geografía de los países del mundo? Produciendo los siguientes datos estadísticos: 13 estudiantes están muy de acuerdo y 6 están de acuerdo. Con un valor de 68% en aprobación (muy de acuerdo) y un 32% (de acuerdo). Estos resultados confirman la efectividad de herramientas como Google Maps y ArcGIS, que permiten a los alumnos desarrollar una comprensión espacial más sólida (Goodchild, 2010).

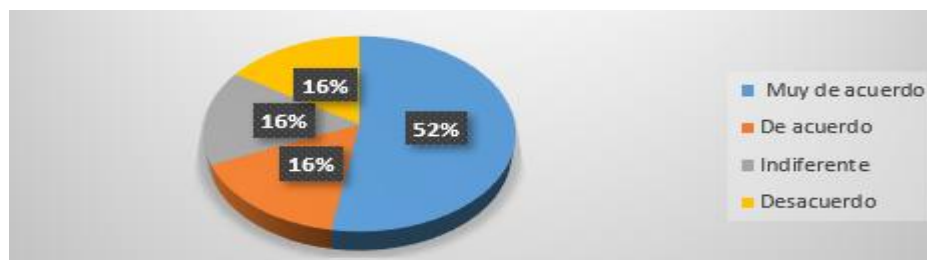
Gráfico N° 2 Implementar mapas digitales



Pregunta número 3 ¿Está usted de acuerdo en recibir contenido académico en línea (Internet)? Es en esta pregunta donde se empieza a distribuir el área de porcentaje en todos sus parámetros, donde nos da un inicio de la problemática para hacer uso de recursos multimedia en las Ciencias Sociales en la institución educativa, que más adelante será explicado. Por otro lado, la tendencia sigue en que la mayoría de los alumnos quieren tener una educación digital con un 52% (10 encuestados), muy de acuerdo 16% (3 encuestados), 16% indiferente (3 encuestados) y en desacuerdo 16% (3 encuestados).

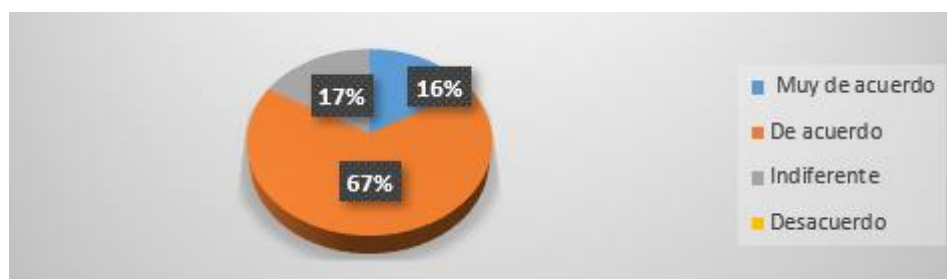
Esto sugiere la necesidad de estrategias pedagógicas que promuevan la autonomía en el aprendizaje digital. Según Salinas (2020), *"la educación en entornos digitales debe fomentar la autorregulación y la construcción autónoma del conocimiento"* (p. 112).

Gráfico N° 3 Recibir contenidos en línea



Pregunta número 4 ¿Está usted de acuerdo en la utilización de plataformas educativas (Apps), con el acompañamiento de su tutor de clase? Reflejando un 67% de acuerdo (12 estudiantes), 17% indiferente (3 estudiantes), y un 16% en desacuerdo (3). Destacando que la mayoría de los estudiantes se muestran a favor de utilizar plataformas educativas con el apoyo de sus tutores. Sin embargo, es importante tener en cuenta las opiniones de aquellos que se muestran indiferentes o en desacuerdo para optimizar el uso de estas herramientas y garantizar una experiencia de aprendizaje positiva para todos. Lo que resalta la importancia del rol del docente como mediador en estos entornos. Según Coll y Monereo (2008), *"el docente debe actuar como facilitador del aprendizaje, guiando a los estudiantes en el uso de herramientas digitales para potenciar su desarrollo cognitivo"* (p. 56)

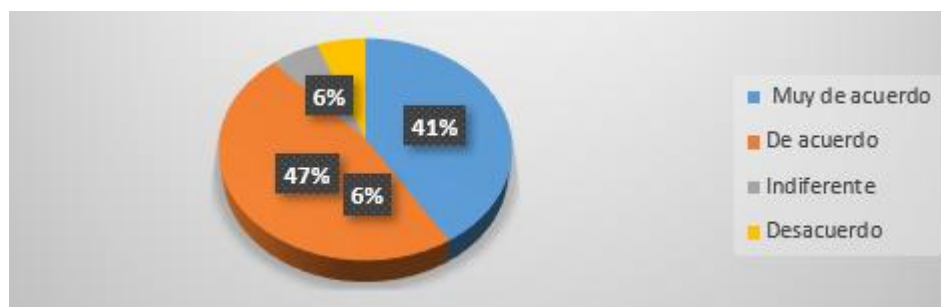
Gráfico N° 4 Utilización de plataformas educativas



Pregunta número 5 ¿le gustaría a usted utilizar la gamificación como método de aprendizaje, tomando en cuenta que su técnica es juega y aprende? dando los siguientes resultados: el 47% (8 estudiantes) de acuerdo, 41% muy de acuerdo (estudiantes), 6% indiferentes (1 estudiante), 6% desacuerdo (1 estudiante). Como sabemos, la gamificación consiste en aplicar elementos de los videojuegos en un contexto de aprendizaje. Sumando los resultados del 47% de acuerdo, con 41% muy de acuerdo, podemos afirmar que más del 80% de las personas encuestadas están a favor o muy a favor de utilizar la gamificación confirmando su potencial como estrategia educativa. De acuerdo con Gee (2003), *"la gamificación fomenta el aprendizaje significativo a través de la resolución de problemas y el refuerzo positivo"* (p.

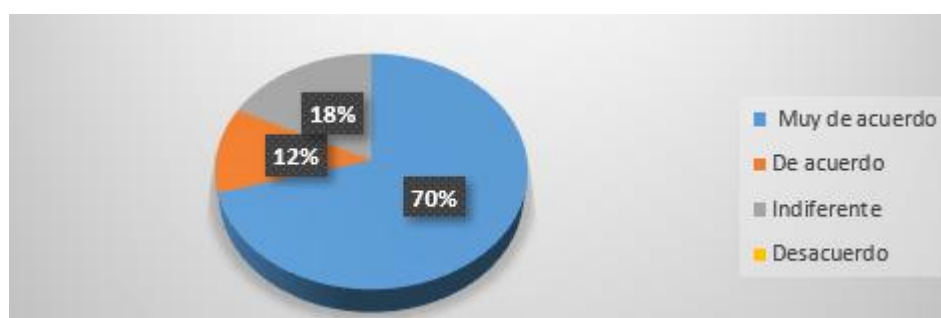
78).

Gráfico N° 5 Utilización de la gamificación



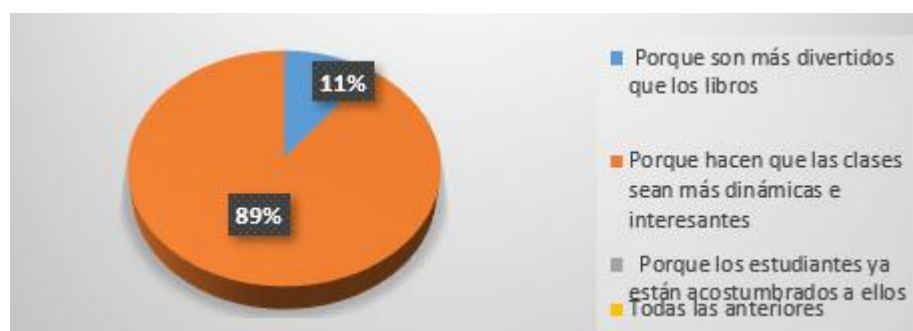
Pregunta número 6 ¿cuenta usted con algún equipo tecnológico, ya sea, table, teléfono móvil inteligente, computador, etc.? En la gráfica circular, se muestran que la mayoría de los encuestados poseen algún equipo tecnológico, distribuyéndose en los siguientes porcentajes: 70% muy de acuerdo (12 estudiantes), 18% indiferente (3 estudiantes), 12% de acuerdo (2 estudiantes). Por otra parte, estos resultados reflejan las tendencias actuales que muestran una creciente digitalización y adopción de dispositivos tecnológicos en diversos ámbitos de la vida.

Gráfico N° 6 Utilización de equipos tecnológicos



Pregunta número 7 ¿Por qué es importante utilizar recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales? El gráfico destaca que la mayoría de los estudiantes, con un 89% (17 estudiantes), prefieren los recursos multimedia porque hacen que las clases sean más dinámicas e interesantes. Por otra parte, la opción "porque son más divertidos que los libros" obtuvo el 11% (2 estudiantes) y las otras alternativas sin respuestas. Este gráfico evidencia que la mayoría de las personas encuestadas consideran que los recursos multimedia son una herramienta valiosa para la enseñanza de las Ciencias Sociales, ya que fomentan un aprendizaje más activo y atractivo, alineándose con la teoría del aprendizaje activo (Bonwell & Eison, 1991).

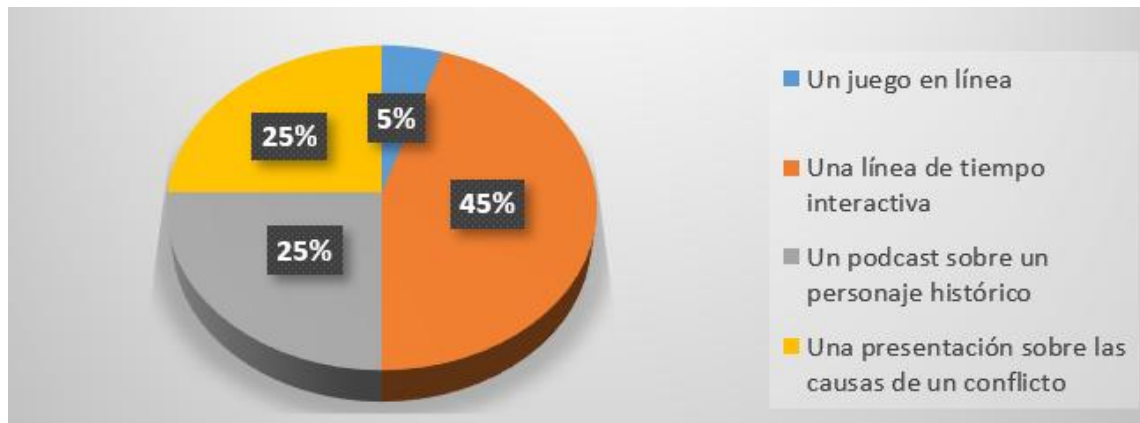
Gráfico N° 7 Importancia de los recursos multimedia en las Ciencias Sociales



Pregunta número 8 ¿Qué tipo de recurso multimedia sería más útil para explicar un proceso histórico? Siendo los resultados en primer lugar con 45% (9 personas), atrayéndoles una línea de tiempo interactiva es la herramienta más efectiva para explicar un proceso

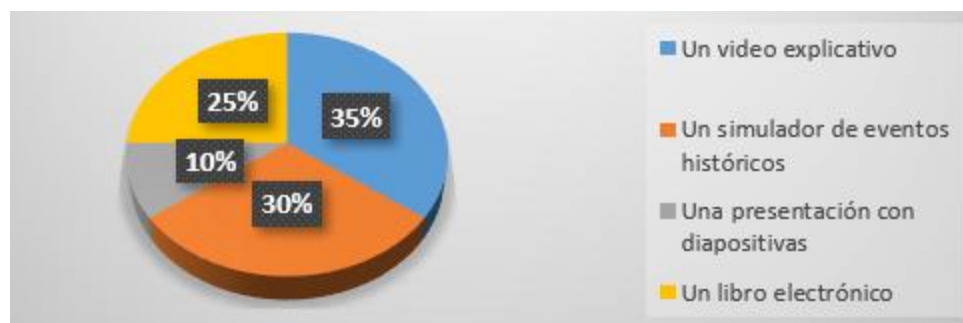
histórico. En un segundo lugar, con un 25% (5 estudiantes) optan con una presentación sobre las causas de un conflicto, en tercer lugar, 25% (5 personas) prefieren para su aprendizaje un podcast sobre un personaje histórico y, por último, el 5% (1 estudiante) prefirió un juego en línea. Este resultado sugiere la importancia de visualizar la cronología de los eventos históricos para facilitar la comprensión (Wineburg, 2001)

Gráfico N° 8 Recursos multimedia para procesos históricos



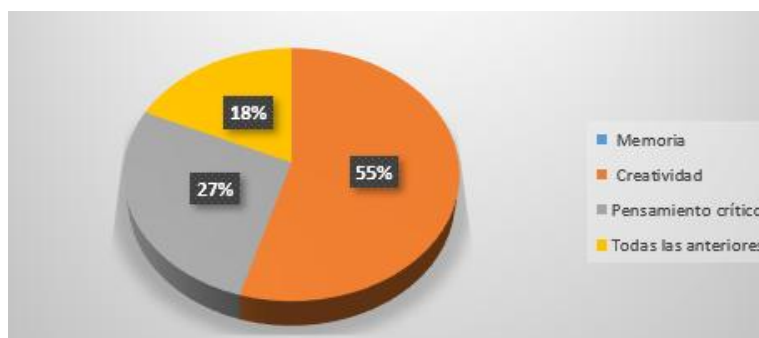
Pregunta número 9 ¿Cuál de los siguientes recursos multimedia podría ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico? Los videos explicativos fueron los elegidos por los encuestados en su proceso de aprendizaje con un 35% (7 estudiantes), en cuanto al simulador de eventos históricos con un 30% (6 estudiantes), ya que muchos piensan que simular eventos del pasado les ayuda a analizar problemas y encontrar soluciones. Igualmente, significativo es la utilización de un libro electrónico, con un 25% (5 estudiantes) que se infiere por su portabilidad en su uso. Por último, el recurso menos apetecible es una presentación con diapositivas con un 10% (2 personas). Esto coincide con estudios que afirman que el uso de simulaciones fomenta el pensamiento crítico al permitir a los estudiantes explorar escenarios históricos de forma interactiva (Dede, 2009)

Gráfico N° 9 Desarrollo de pensamiento crítico



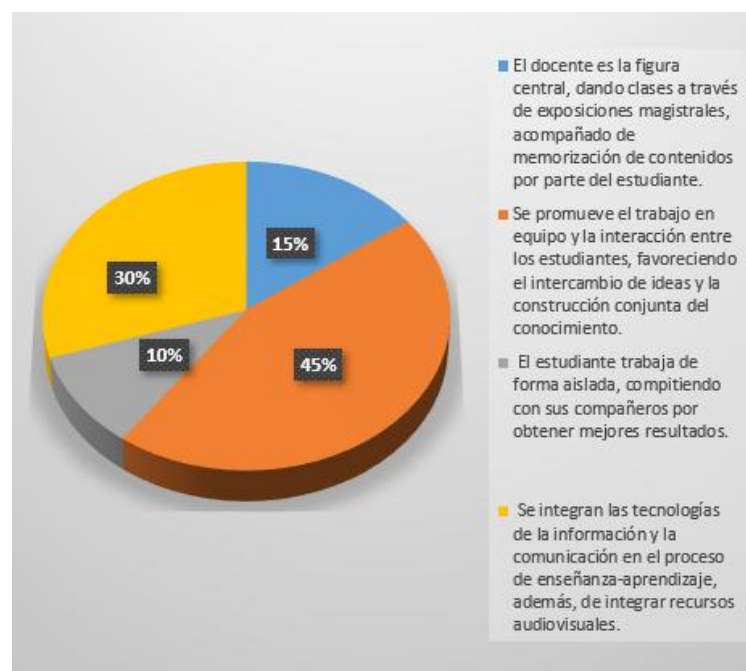
Pregunta número 10 ¿Qué habilidades crees que desarrollas al utilizar recursos multimedia en tus estudios? El valor porcentual con más votos que tuvo esta pregunta fue la opción de la creatividad, con un 55% (6 estudiantes) que al utilizar estos recursos como imagen, sonidos, vídeos, etc. Estos elementos estimulan el pensamiento creativo según los resultados expuestos. En segunda ubicación tenemos al pensamiento crítico con un 27% (3 estudiantes) y un 18% (2 estudiantes) piensan que todas las alternativas seleccionadas son necesarias para un aprendizaje digital. Esto refuerza la idea de que las TIC potencian la construcción de conocimiento y el aprendizaje significativo (Jonassen, 1999).

Gráfico N° 10 Habilidades al usar herramientas multimedia



Pregunta número 11 ¿Qué procesos de enseñanza prefieres? Con un 45% (9 estudiantes), prefieren los trabajos en equipo y la interacción entre los estudiantes, favoreciendo el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento. Con un 30% (6 estudiantes) aceptan a las Tic en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, de integrar recursos audiovisuales. Por otro lado, ya alejados del primer y segundo lugar, con un 15% (3 estudiantes), proponen seguir manteniendo metodologías de clases como actor principal al docente y aplicación de contenidos memorísticos. Para finalizar, con un 10% (2 estudiantes) los optan por trabajar de forma aislada, compitiendo con sus compañeros por obtener las mejores calificaciones. Esto sugiere que la enseñanza colaborativa combinada con tecnología es una estrategia efectiva para el aprendizaje (Johnson & Johnson, 1999).

Gráfico N° 11 Procesos de enseñanza



4.1.1 Conclusión general

Los resultados de la encuesta muestran una fuerte aceptación de los recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Sin embargo, también evidencian la necesidad de acompañamiento docente para garantizar su efectividad. Se recomienda diseñar estrategias pedagógicas que integren estos recursos de manera estructurada, fomentando el

pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes.

4.2 Entrevista sobre los desafíos y necesidades para la implementación de recursos digitales en la enseñanza de Ciencias Sociales

Por otra parte, se aplicó una entrevista a dos docentes del área de Estudios Sociales de la institución educativa, a la Magíster Carmen Espinosa y al Magíster Carlos García.

La Licenciada Carmen Espinosa, nos menciona que uno de los tantos desafíos para utilizar recursos digitales en las aulas de la Unidad Educativa Juan León Mera es la falta de instalaciones eléctricas y la falta de equipos técnicos como proyectores audiovisuales, que limitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otro rasgo, muy importante son las condiciones económicas, tanto de la parte del Ministerio de Educación para invertir en equipos tecnológicos, como la falta de recursos económicos de los estudiantes que no cuentan con teléfonos inteligentes, tables, laptops, e internet.

También, indica que antes de que ocurrieran los apagones nacionales por su autogestión traía un proyector, descargando desde su casa contenidos como imágenes y vídeos para presentar en sus clases. Todo esto siempre y cuando existan instalaciones eléctricas en las aulas. Al mismo tiempo, en una de las preguntas que se le hizo, ¿Qué tipo de soporte técnico considera necesario para implementar los recursos multimedia en su aula? Opina que en primera instancia es necesario hacer instalaciones eléctricas en aulas que no cuentan con ello, y en segundo lugar implementar internet, proyectores, parlantes, y laptops en las aulas. Igualmente, indica la utilización de las Tic en las Ciencias Sociales y su impacto en los alumnos, señalando que son muy importantes ya que permite traer fuentes históricas, acercando más a las fuentes primarias como son los museos de todo el mundo, al mismo tiempo, utilización de recursos didácticos como imágenes, audio y vídeos. Teniendo una vivencia distinta al que están acostumbrados mediante los libros o las disertaciones de los docentes, pero que no se usan estos recursos por falta de infraestructura en la institución educativa.

Finalizando la entrevista, la Licenciada Carmen Espinosa, dijo que el Ministerio de Educación siempre tiene capacitaciones con respecto a la utilización de la tecnología en la educación, pero recalca que la Unidad Educativa, no está adecuada sus instalaciones para la utilización de recursos multimedia para la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Enlace de la entrevista en formato audio:

<https://drive.google.com/file/d/1U6hOQv0XOQW7uRZ82wyNgp3yg8zacYuL/view?usp=sharing>

En otra entrevista realizada al Magíster, Carlos García, quien es uno de los dos docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales, en el décimo año de Educación Básica. Menciona la importancia de las herramientas tecnológicas en la educación actual. Sin embargo, existen desafíos en la institución en equipar sus aulas con equipos técnicos como proyectores audiovisuales, pero no se puede llevar a cabo por el costo que este conlleva.

Por otra parte, reconoce que implementar recursos multimedia en una institución educativa dependerá de cómo esta esté equipada con equipos tecnológicos, la gestión de sus autoridades y la capacidad de los padres de familia en proveer teléfonos inteligentes y computadoras, pero en caso de la Unidad Educativa Juan León Mera es casi imposible, ya que la clase social de los padres y madres de familia son de clase media hacia abajo, donde los estudiantes no poseen teléfono, ni internet.

Cabe destacar, que el Licenciado, Carlos García, ha intentado innovar dentro de sus posibilidades con imágenes impresas con el fin de ilustrar un hecho o suceso histórico al estudiante: “los estudiantes aprenden más visualizando”.

Por otro lado, el docente hace una crítica al Ministerio de Educación, señalando que reciben capacitaciones como: uso de recursos multimedia, uso de la gamificación y uso de las Tic para la enseñanza y aprendizaje de los alumnos, pero no tienen la iniciativa de equipar a los salones de clases con equipos técnicos, dejando toda la responsabilidad al maestro en cómo intervenir en las clases. "El Ministerio de Educación, no implementa nada, lo único que dejan es a la parte del docente, que si quieren que adquieran enfocus". No nos ayudan en nada en cuanto a la implementación de las Tic”.

Por otra parte, señala que ha utilizado recursos interactivos como Quizis, Canva, Formularios, páginas web, pero el estudiante no cuenta con los equipos como teléfonos, computadoras, internet que son esenciales para sus conexiones. Ejemplificando que de 30 estudiantes en el aula solo 5 logran conectarse, evidenciando las necesidades económicas, ya que la mayoría de los estudiantes son de escasos recursos económicos.

Todos estos antecedentes han hecho seguir conservando las clases de las Ciencias Sociales de forma tradicional. Sin embargo, el docente ha logrado implementar estrategias para captar la atención del estudiante con imágenes impresas y audios. Señalando que no son suficientes, ya que la mayor atención del estudiante se genera a través de la visualización.

Enlace de la entrevista en formato audio:

https://drive.google.com/file/d/1hoHwgFT8PQ56VGwtxbJ811czHTN_S9qj/view?usp=sharing

A partir de las entrevistas realizadas a los docentes del área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Juan León Mera, se evidencian varios desafíos en la implementación de recursos digitales para la enseñanza de las Ciencias Sociales. Ambos docentes coinciden en que la falta de infraestructura adecuada, como instalaciones eléctricas, equipos técnicos (proyectores, parlantes, laptops) y acceso a internet, limita el uso de herramientas tecnológicas en el aula. Además, la situación económica de la institución y de los estudiantes, quienes carecen de recursos como teléfonos inteligentes, computadoras e internet, agrava aún más esta problemática.

A pesar de las capacitaciones ofrecidas por el Ministerio de Educación en cuanto al uso de recursos multimedia y TIC, los docentes destacan que la falta de apoyo tangible en términos de equipamiento y recursos por parte de la institución educativa y el Ministerio dificulta la implementación efectiva de estas tecnologías en las clases. Los esfuerzos de los docentes por innovar en sus métodos de enseñanza, como el uso de imágenes impresas y audios, no son suficientes para cubrir las necesidades visuales de los estudiantes, quienes requieren una experiencia de aprendizaje más interactiva y tecnológica.

En resumen, para mejorar la enseñanza de las Ciencias Sociales mediante el uso de recursos digitales, es fundamental que se aborden de manera integral las deficiencias en infraestructura, la dotación de equipos tecnológicos y el acceso a internet. Además, es necesario un mayor apoyo del Ministerio de Educación y una cooperación más activa de la comunidad educativa en general, para garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceso a herramientas que faciliten su aprendizaje y desarrollo académico.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Denominación de la propuesta

Guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales en Décimo Año de Educación Básica en la Unidad Educativa Juan León Mera.

5.1.1 Descripción de la Propuesta:

Guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales es un documento que está estructurado de manera sistemática y organizada para orientar al docente de las Ciencias Sociales de hoy en día. Los avances tecnológicos han hecho evolucionar al sistema de enseñanza – aprendizaje obligando a los educadores a innovar en su pedagogía. Adaptando los contenidos académicos en información digitalizada. Pongamos por caso, los estudiantes actualmente no se pueden comparar con los del siglo pasado (XX), debido a que el método de trabajo era puramente memorístico (fechas, nombres hechos históricos) en comparación a los del siglo XXI quienes se caracterizan por tener acceso a una información global y actualizada. Convirtiéndose el internet una herramienta indispensable para el aprendizaje.

el rápido aumento de la difusión de herramientas tecnológicas y el incremento de la población mundial con acceso a Internet en las últimas dos décadas han facilitado el surgimiento de nuevas oportunidades para acceder a fuentes históricas. La digitalización de las mismas, en ocasiones un proceso más lento de lo deseado ha permitido avanzar no solamente en la clasificación de la información disponible, sino también hacia una mayor democratización de las investigaciones (Riviera, 2020, p. 196)

Cabe señalar, que el diseño de esta guía propone herramientas virtuales que en su mayor parte su acceso es de forma gratuita y pueden ser utilizadas a la necesidad y planificación del docente. Al mismo tiempo, se puede hacer uso de las TIC, recursos multimedia como son audio, vídeo e imágenes.

5.1.2 Justificación de la Propuesta

¿Por qué utilizar recursos multimedia en las Ciencias Sociales? En estos momentos es imposible que un docente, no cuente con un equipo tecnológico, en cualquier nivel educativo que se encuentre dando sus clases. No vemos inmersos de niños y adolescentes ya nativos digitales. Por esta razón, están siempre utilizando la tecnología, ya sea en teléfonos inteligentes, computadores, Smart tv, entre otras. Donde crean y consumen contenido variado. “Los avances tecnológicos impulsados por los desarrollos en el área de la computación, están cambiando de forma vertiginosa el estilo de vida en la sociedad actual” (Sánchez, García, Sanabria, & Hernández, 2019, p. 280)

Al incorporar una guía didáctica el docente, podrá sistematizar los procesos de enseñanza, reduciendo los tiempos de planificación (evaluar, planificar, identificar, ejecutar, entre otras). Debido a que utiliza un lenguaje multimedia, el cual, se adapta a las características que manifiestan los alumnos de la actualidad. “En este sentido, se potenciará el rol del docente como evaluador, organizador y diseñador de situaciones y materiales ajustados a las características que presentan sus alumnos y alumnas” (Fernández L., 2022, p. 60) facilitando así el aprendizaje.

Además, con este cambio de paradigma en la enseñanza de las Ciencias Sociales se da la apertura en utilizar nuevos modelos de enseñanza como son las redes sociales y gamificación en donde el alumno juega y aprende. Aportando con nuevos formatos pedagógicos al sistema educativo de la institución educativa “Juan León Mera”. Aprovechando a sí el boom de las redes sociales que son de dominio público mediante su uso y creación de contenidos. “el término de redes sociales suele asociarse con el uso de herramientas del internet como Facebook, Twitter o Instagram; debido al evidente impacto que las mismas han tenido en la cotidianidad de los individuos y su importancia en la comunicación.” (García, 2023, p. 465)

Por otra parte, la aplicación de las TIC permite tener docentes competentes a la exigencia educativa de hoy en día, además, el éxito de las tecnologías hacen que la información quede obsoleta. Comparándola con la información de los libros de hace 5 años atrás y haciendo que no guarden vigencia. “Las TIC se están convirtiendo poco a poco en un instrumento indispensable en las instituciones, este recurso permite nuevas posibilidades para la docencia abriendo canales de comunicación” (Rondal, 2023, p. 19)

5.1.3 Objetivos de la propuesta

5.1.3.1 General

Diseñar una guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales, que facilite el aprendizaje significativo y promueva el desarrollo de competencias críticas en los estudiantes del Décimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Juan León Mera

5.1.3.2 Específicos

Identificar las necesidades pedagógicas y tecnológicas de los docentes y estudiantes del Décimo año de Educación Básica en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

- Seleccionar recursos multimedia pertinentes que potencien la comprensión y el aprendizaje significativo de los contenidos de Ciencias Sociales.
- Diseñar actividades pedagógicas innovadoras que integren recursos multimedia y fomenten la participación de los estudiantes

5.2 Temporización de la propuesta

El tiempo de aplicación de estas herramientas digitales, dependerá de cada docente. Se plantea que se ejecute durante el periodo académico 2025 – 2026, del régimen Costa - Galápagos en la U.E Juan León Mera. Dividiéndose en tres periodos académicos de 3 meses cada uno. De manera que, la aplicación del primer trimestre el docente de las Ciencias Sociales podrá aplicar estos recursos multimedia en sus clases. Todo esto dependerá de su planificación anual, y su facilidad de trasladar su programación académica a un contexto digital, sin afectar su cronograma académico.

Fechas estimadas: cronogramas escolar Costa

Periodo académico	Fechas	días	Actividades relevantes
Primer periodo	06 de mayo a 07 de agosto de 2025 (inicio año lectivo)	67	• 24 de mayo, Batalla de Pichincha
	08 de agosto de 2025		Vacaciones estudiantiles (*)

Segundo periodo	12 de agosto a 30 de octubre de 2025	57	<ul style="list-style-type: none"> ● 10 de agosto, Primer Grito de la Independencia; feriado se traslada al viernes 09 de agosto ● 14 de agosto, Día oficial de lucha contra la violencia sexual en las aulas ● 09 de octubre, Independencia de Guayaquil; feriado se traslada al viernes 11 de octubre
	31 de octubre de 2025		Vacaciones estudiantiles (*)
	05 a 15 de noviembre de 2025	9	<ul style="list-style-type: none"> ● 02 de noviembre, Día de Difuntos; feriado se traslada al viernes 01 de noviembre ● 03 de noviembre, Independencia de Cuenca; feriado se traslada al lunes 04 de noviembre
Tercer periodo	18 de noviembre a 24 de diciembre de 2025	27	<ul style="list-style-type: none"> ● 25 de diciembre, Navidad; feriado
	26 a 31 de diciembre de 2025		Vacaciones estudiantiles (*)
	02 de enero a 26 de febrero de 2026	40	<ul style="list-style-type: none"> ● 01 de enero, Año Nuevo
Año lectivo		200	días laborables

5.2.1 Beneficiarios de la propuesta

Serán beneficiarios directos los 2 docentes del Décimo año de Educación básica del área de Estudios Sociales, de la Unidad Educativa Juan León Mera, de la ciudad de Santo Domingo de los Colorados, en primera instancia. Ya que serán los precursores para que más docentes de otras asignaturas implementen recursos multimedia, uso de plataformas educativas, uso de las Tic en un salón de clases.

Por otro lado, serán beneficiarios indirectos los estudiantes, del Décimo año de Educación Básica, que harán uso de esta guía pedagógica con la implementación de recursos digitales en beneficio de su formación académica. Por otra parte, la institución educativa se posicionará como una de las pioneras en la ciudad en utilizar nuevos paradigmas educativos. De manera que, su sistema educativo sea atractivo para nuevos estudiantes interesados en un sistema educativo contemporáneo.

5.3 Responsables del desarrollo de la propuesta:

El diseño y la elaboración de la presente propuesta recae sobre el investigador, Joel Alexander Uzho Velázquez, estudiante de Maestría de la Pedagogía de la Historia y Ciencias Sociales en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. También se incluirá la participación del director de la Unidad Educativa Juan León Mera junto a los docentes encargados de la cátedra de las Ciencias Sociales.

5.3.1 Metodología de la propuesta:

Se utilizará una guía pedagógica, el cual, es una hoja de ruta que servirá de apoyo tanto para docentes como alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se aplicará la metodología de la gamificación, fomentando así un aprendizaje más activo y significativo. Además, de incluir herramientas digitales que ayuden en el programa educativo.

5.3.2 Como usar la gamificación en un salón de clases

1. El docente debe establecer objetivos claros para decidir lo que los estudiantes deben aprender mediante un plan de estudio.
2. La mecánica de los juegos debe estar adaptados a los contenidos educativos y a los estudiantes.
3. Crear elementos multimedia como audio, imágenes, videos que sean atractivos y motivador, enfocados al tema de estudio.
4. Cabe destacar, que es importante promover el trabajo en equipo entre los estudiantes, generando sentido de pertenencia y trabajo en equipo, mediante los juegos cooperativos.
5. Por otra parte, es importante la realimentación del tutor de forma general y personalizada hacia los estudiantes para alcanzar los objetivos planteados.
6. Por último, evaluación del aprendizaje con elementos como: pruebas y cuestionarios escritos o virtuales; análisis de datos de la métrica de los juegos, portafolios digitales, etc.

5.3.3 Recursos

Se utilizarán recursos materiales como: computadores, tablets, celulares, internet y demás recursos tecnológicos que faciliten la aplicación de esta guía didáctica.

5.3.4 Cronograma:

Cronograma de Actividades 2025																												
Actividades/Tiempo	Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Capacitación																												
Utilización de las herramientas multimedia					1	2	3	4																				
Uso de la gamificación									1	2	3	4																
Uso del aula invertida													1	2	3	4												
Uso de mapas interactivos																	1	2	3	4								

5,4 Guía de la Propuesta

Bloque 1: Historia e identidad

5.4.1 Unidad 1: América Latina y el sistema mundial

5.4.1.1 Objetivo de aprendizaje del modulo

Exponer la realidad del Ecuador, mediante su ubicación geográfica y sus procesos históricos de dependencia y liberación incorporando los hechos principales del siglo XX en el mundo.

5.4.1.2 Descripción del Módulo

Este módulo te proporcionará una visión de los principales sucesos mundiales del siglo XX incluyendo a América Latina. Al mismo tiempo, comprender los desafíos y oportunidades que enfrentaron los países latinoamericanos en este período, así como sobre los procesos de cambio y transformación que se produjeron en la región.





Implementación de recursos multimedia en las CCSS

Bloque 1: Historia e identidad

Unidad 1: América Latina y el sistema mundial

1. Inicios del siglo XX
2. La Primera Guerra Mundial y sus consecuencias
3. La posguerra y la Revolución Rusa
4. El mundo entre guerras
5. La Segunda Guerra Mundial
6. América Latina hasta los años cincuenta del siglo pasado

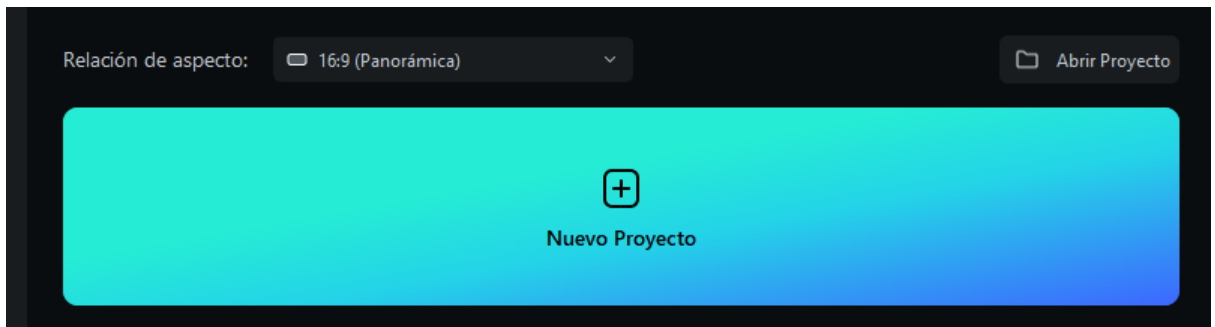
Destrezas criterio de desempeño	Recursos	Herramientas digitales	actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Definir conceptos como imperialismo, nacionalismo, revolución, totalitarismo y la guerra fría. • Explicar causas y consecuencias de la I Y II guerra 	<p>Recursos humano: Docentes de Ciencias Sociales y estudiantes.</p> <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyector de audiovisuales de la Unidad Educativa. - Computador de escritorio 	<p>Presentación de la información utilizando la herramienta de Filmora 13, el cual permitirá presentar la información en formato pm4 (video).</p> <p>Hacer un ejemplo cada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Realizar una línea de tiempo, ubicando elementos claves como fechas, personajes y principales hechos históricos. ✚ Realización de debates. 	<p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar conceptos claves como revolución rusa, posguerra, guerra. - Identificar causas y consecuencias de los hechos históricos.

<p>mundial, revolución rusa, etc.</p>	<p>de la Unidad Educativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laptop docente y estudiante. - Table docentes y estudiante. - Celulares inteligentes docente y estudiantes. - Red de internet abierta para docentes y estudiantes. 	<p>una de las planificaciones</p>	<ul style="list-style-type: none">  Elaborar mapas políticos  Realizar trabajos colaborativos  Autoevaluación del tema  	<p>Actividad de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elaborar infografías en línea, resumiendo la información, utilizando palabras claves. <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> -Explicar la dependencia económica de América Latina respecto a las potencias mundiales, <p>Instrumento: Rúbrica</p> <p>Técnica Observación-Prueba</p>
---------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo usar Filmora 13?

Abrir el aplicativo Filmora 13 y seguir los siguientes pasos:

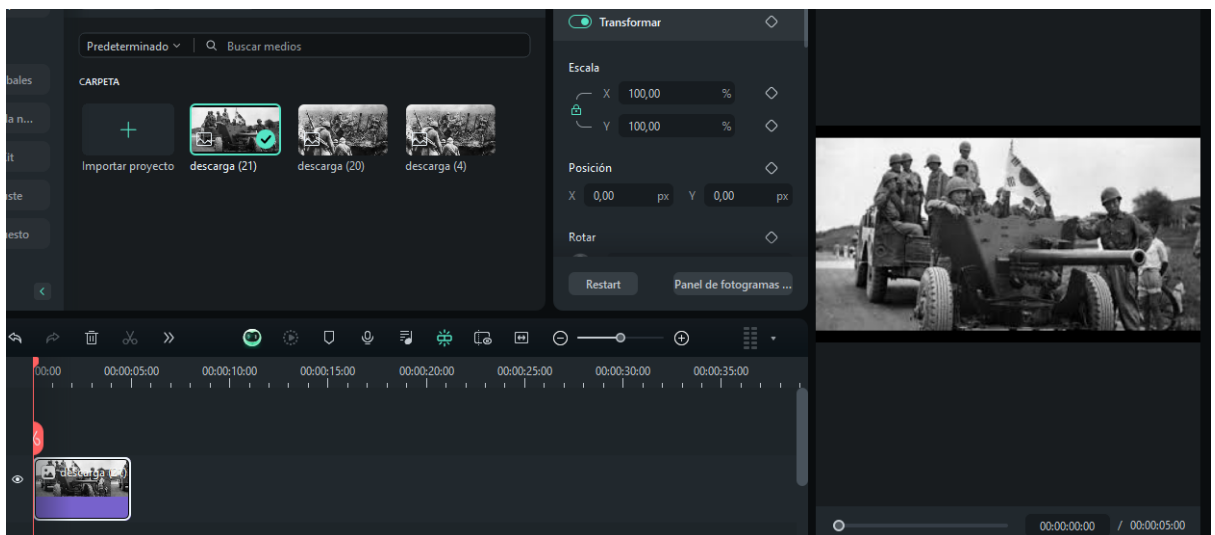
1. Abrir nuevo proyecto



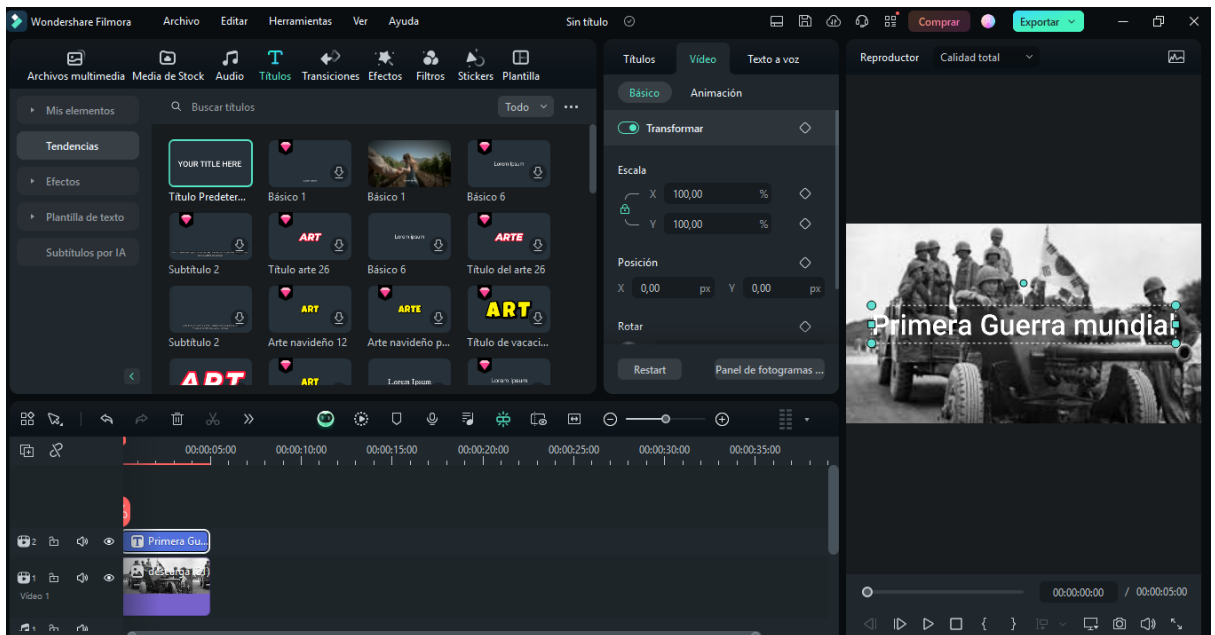
2. Importar documentos multimedia ya sea imágenes, audio o vídeos.



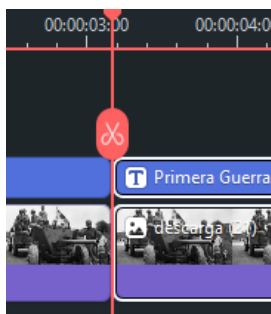
3. Se procede a ubicar los elementos multimedia en la línea de tiempo, empezando como tal la edición.



4. Igualmente, se puede incorporar texto para títulos y párrafos para poner la información de la unidad de estudio.



5. Para cortar o dividir imágenes, audios o vídeos presionamos control B.



6. Para finalizar, se exporta el video para crear el vídeo clic, convirtiéndolo en producto audiovisual. Los mismos pasos son los mismo, tanto para exportar audio, imagen o video.

5.4.2 Unidad 2: La segunda mitad del siglo XX

5.4.2.1 Objetivo de aprendizaje del modulo

Comprender los principales acontecimientos políticos, sociales y culturales que marcaron la segunda mitad del siglo XX y sus repercusiones en el mundo contemporáneo.

5.4.2.2 Descripción del Módulo

Esta segunda unidad ofrece una visión general de los hechos más importantes de la segunda mitad del siglo XX, en como son los conflictos ideológicos entre EE. UU y la Unión

Soviética, al mismo tiempo, cambios políticos, culturales y sociales.

Unidad 2: La segunda mitad del siglo XX


7. La posguerra y la “Guerra Fría”

8. Descolonización y “Tercer Mundo”

9. Avances científicos y cambios culturales

10. Conflictos, derechos civiles e integración

Destrezas criterio de desempeño	Recursos	Herramientas digitales	actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> Identificar sesgos e ideologías políticas Análisis de como funciona el sistema de la descolonización y conocer características de los países subdesarrollados o de tercer mundo. Conocer los principales avances tecnológicos y los cambios del 	<p>Recursos humanos: Docentes de Ciencias Sociales y estudiantes.</p> <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proyectores audiovisuales de la Unidad Educativa. Computador de escritorio de la Unidad Educativa Laptop docente y estudiante. 	<p>Herramienta digital para utilizar Genially</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un organizador grafico con semejanzas y diferencias del sistema Comunista y Capitalista. Trabajo colaborativo. En un grupo de 5 personas enmarcando el rol de las naciones recién independizadas. Elaborar un collage que explique los 	<p>Criterios Definir conceptos como Guerra Fría, Posguerra, Tercer Mundo y Globalización.</p> <p>Actividad de evaluación Realización de un ensayo, sobre los temas de la segunda unidad, con la finalidad de que los</p>

comportamiento cultural.	<ul style="list-style-type: none"> - Table docentes y estudiante. - Celulares inteligentes docente y estudiantes. - Red de internet abierta para docentes y estudiantes. 		<p>avances científicos de la época.</p> <p> Autoevaluación que son los derechos civiles</p>	<p>estudiantes tengan conocimientos específicos.</p> <p>Indicadores Identifica las principales potencias en la Guerra Fría y sus ideologías, consecuencias principales de la segunda mitad del siglo XX.</p> <p>-Instrumento: Rúbrica de Evaluación</p> <p>Técnica Observación- Prueba Escrita</p> <p style="text-align: center;">-</p>
--------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo usar Genially?

Hay que abrir Genially desde un buscador web y luego llenar los requisitos de registro de sesión con un correo electrónicos.

Paso a paso:

1. Abrir Genially
2. Utilizar plantillas

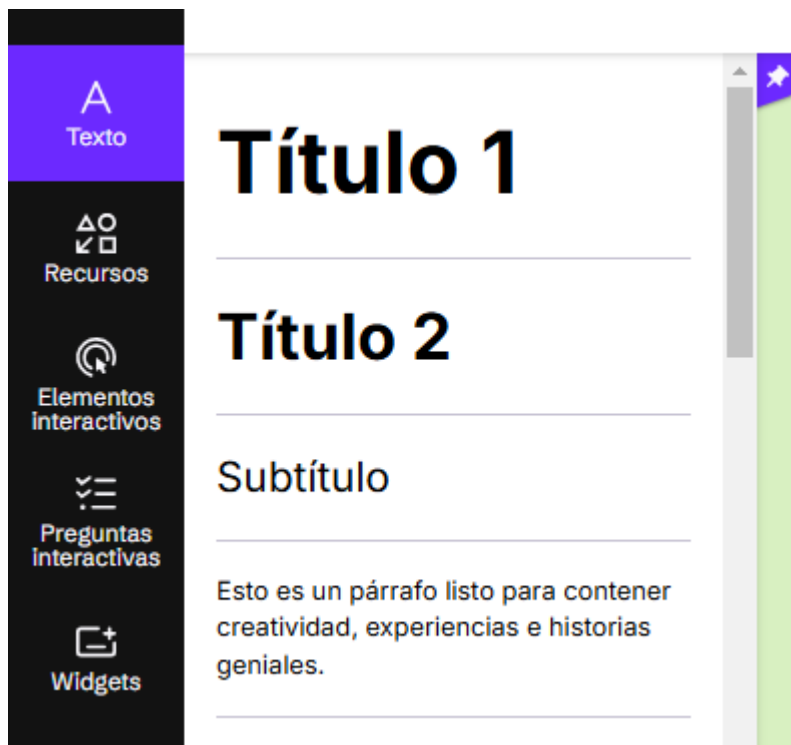
Básicos para profesores



3. Ver presentación y usar plantilla (usar editor)



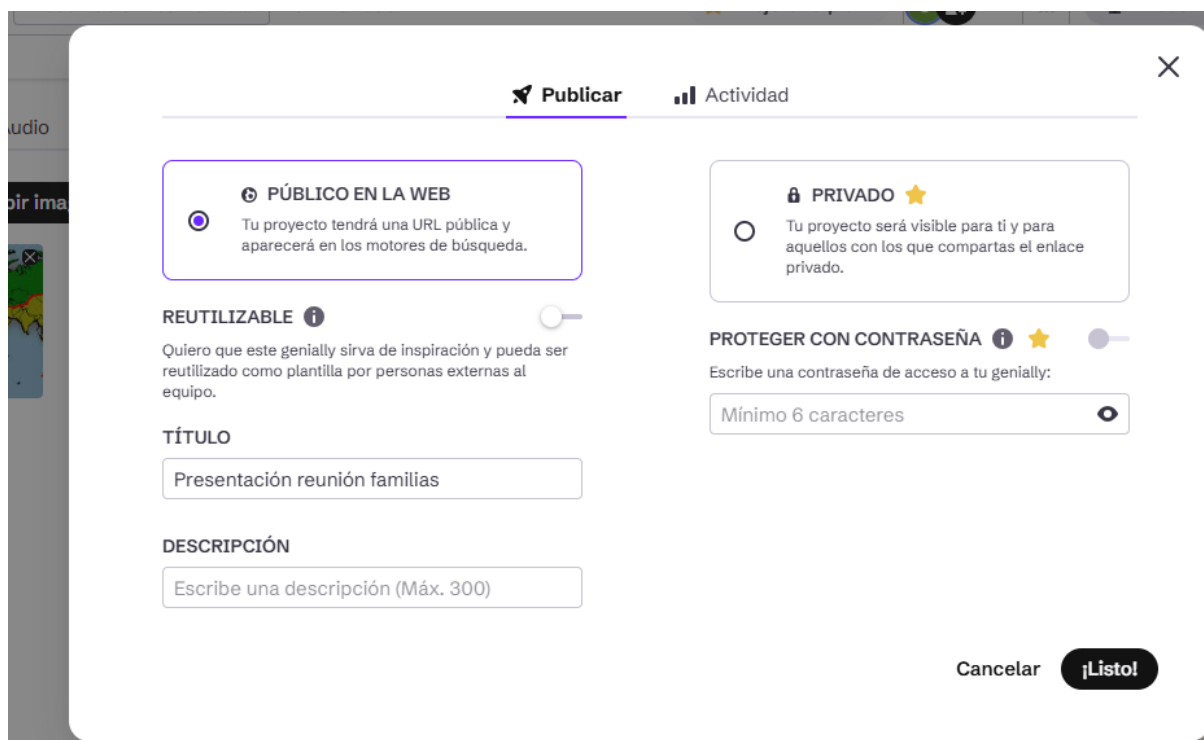
4. Se puede agregar elementos como audio, imágenes y videos. Por otra parte, recursos interactivos como etiquetas, ventanas, enlaces, etc.
5. Añadir texto: la encontramos en la parte superior izquierda, en donde podemos poner títulos, subtítulos, y párrafos creando así nuestro propio contenido.



6. Otro aspecto importante, es el insertar imágenes, audio, y videos. Genera una mayor interactividad a nuestra presentación.



7. Para finalizar, nos ubicamos en el botón compartir, guardándose en la web, poniéndoles en elementos claves como título de presentación y descripción.



5.4.3 Unidad 3: Dictaduras y democracia

5.4.3.1 Objetivo de aprendizaje del modulo

Analizar las causas, consecuencias y características de los principales procesos históricos que han formado a Latinoamérica desde 1960 hasta la actualidad.

5.4.3.2 Descripción del Módulo

Esta unidad nos ofrece un recorrido histórico de la historia reciente de América Latina desde 1960, hasta época actual. Explorando sistemas de gobierno como dictaduras militares, democracias, un sistema neoliberal, desigualdad social y desafíos que enfrenta la región.

Unidad 3: Dictaduras y democracia

11. América Latina en los sesenta

12. Las dictaduras militares

13. Transición a los regímenes constitucionales

14. El neoliberalismo en América Latina
15. Neoliberalismo, pobreza y riqueza mundial
16. América Latina en el nuevo siglo

Destrezas criterio de desempeño	Recursos	Herramientas digitales	actividades	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los principales acontecimientos políticos, sociales y económicos en América Latina en los años 60. • El estudiante comprenderá las causas y consecuencias de dictaduras de nuestro continente. • El estudiante podrá narrar las causas, características y consecuencias del sistema neoliberal en América Latina. • Análisis del del siglo XXI en 	<p>Recursos humano: Docentes de Ciencias Sociales y estudiantes.</p> <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyector de audiovisuales de la Unidad Educativa. - Computador de escritorio de la Unidad Educativa - Laptop docente y estudiante. - Table docentes y estudiante. - Celulares inteligentes docente y estudiantes. 	Herramienta digital para utilizar Canva	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Organizar un debate sobre la influencia de la Guerra Fría en América Latina durante los años 60. ✚ Elabore un mapa político de los países con dictaduras militares en Latinoamérica. ✚ Mediante un collage indique los regímenes constitucionales. ✚ Creación de infografías del neoliberalismo. ✚ Evaluación formativa de los temas tratados 	<p>Criterios Demostrar entendimientos de los conceptos como dictaduras militares, neoliberalismo, dependencia, etc. Por otra parte, desafíos y logros de estos procesos en América Latina.</p> <p>Actividades de evaluación Crear una línea del tiempo interactiva que incluya eventos políticos, sociales y culturales clave.</p> <p>Indicadores</p>

nuestro continente.	- Red de internet abierta para docentes y estudiantes.			<p>Explicar los principales acontecimientos políticos, sociales y económicos en América Latina durante los años 60, incluyendo las dictaduras y el impacto del neoliberalismo..</p> <p>-Instrumento: Rúbrica de Evaluación</p> <p>Técnica Observación- Evaluación de Proyectos</p>
---------------------	--------------------------------------------------------	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

¿Cómo usar Canva?

Cabe señalar, que Canva está diseñado para cualquier internauta, debido a su nivel de complejidad bajo. Al mismo tiempo, de que se puede vincular y editar imágenes, audio, videos, imágenes en movimiento, entre otras, de manera interactiva.

1. Abrir sesión en Canva, ya sea con un correo electrónico o Facebook.

2. Seguida utilización de plantilla, opción educación, en el área de estudios sociales.



3. Seleccionamos la plantilla y comenzamos agregando elementos digitales como imágenes, audio, vídeo y texto.

4. Ingreso de texto, lo encontramos en la parte superior izquierda de la pantalla. Permitiendo de ingresar títulos, y párrafos.



5. Igualmente, permite usar imágenes descargándolos desde el computador en la parte superior izquierda de la pantalla del computador. En la opción de subir archivo.



6. Además, esta aplicación permite insertar videos en la presentación. Esta opción se la encuentra en la parte superior izquierda, permitiendo al docente presentar la información de manera objetiva y comunicativa. Combinando elementos que atraen con imagen, audio y animación en las presentaciones.



Bloque 2: Los seres humanos en el espacio

5.4.4 Unidad 4: La población del mundo

5.4.4.1 Objetivo de aprendizaje del modulo

Conocer la diversidad cultural en el mundo con sus costumbres, tradiciones y características particulares.

5.4.4.2 Descripción del Módulo

Este tema abarca el estudio de la distribución de la población mundial, su crecimiento, cursos migratorios y la relación entre la población y el medio ambiente. Igualmente, estudiar la variedad cultural que existe en el mundo, incluyendo las diferentes lenguas, religiones, costumbres y tradiciones que conforman nuestra humanidad.

Implementación de recursos multimedia en las CCSS

Bloque 2: Los seres humanos en el espacio

Unidad 4: La población del mundo

17. Población y culturas del mundo



18. Diversidad y unidad de la población mundial

19. ¿Cuántas personas hay en el mundo?



20. Niños, niñas, jóvenes y mayores en el mundo

21. Mujeres y hombres en el mundo

22. El papel de los jóvenes

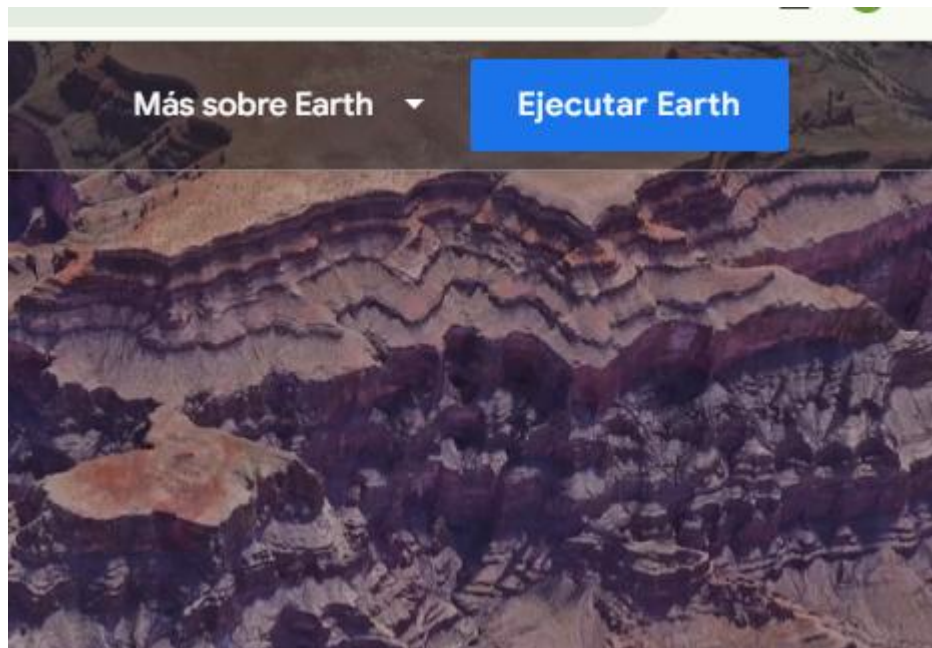
Destrezas criterio de desempeño	Recursos	Herramientas digitales	actividades	Valores
<p>-Comprender las costumbres y tradiciones de las culturas y poblaciones del mundo.</p> <p>-Conocer conceptos como población, crecimiento demográfico y geográfico, datos estadísticos de la población mundial.</p>	<p>Recursos humano:</p> <p>Docentes de Ciencias Sociales y estudiantes.</p> <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyector - es audiovisuales de la Unidad Educativa - Computador de escritorio 	<p>Presentación de la información utilizando la herramienta Google Earth.</p>	<p> Formar grupos de 4 a 5 estudiantes e identificar las principales culturas de cada continente.</p> <p> Realizar una coevaluación del porque se</p>	<p>Criterios</p> <p>Demostrar conocimientos claros sobre demografía, cultura, población mundial, además, desigualdad de género, etc.</p> <p>Actividades de evaluación</p> <p>Organizar debates y foros en línea puede fomentar la discusión y el intercambio de ideas sobre temas controvertidos</p>

	<p>de la Unidad Educativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laptop docente y estudiante . - Table docentes y estudiante . - Celulares inteligentes docente y estudiantes. - Red de internet abierta para docentes y estudiantes. 		<p>dice que todas las personas</p> <ul style="list-style-type: none"> + tienen idéntica estructura genética. + Dividir a los estudiantes en grupos y asignarles diferentes regiones del mundo para investigar. + Elaborar un listado en su cuaderno la siguiente pregunta ¿Cuáles son los países con mayor proporción de jóvenes y adultos? 	<p>relacionados con la población y la cultura.</p> <p>Indicadores Explicar las costumbres y tradiciones de las culturas del mundo y analizar los conceptos de población y crecimiento demográfico</p> <p>-Instrumento: Rúbrica de Evaluación</p> <p>Técnica Observación- Evaluación de Proyectos</p>		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

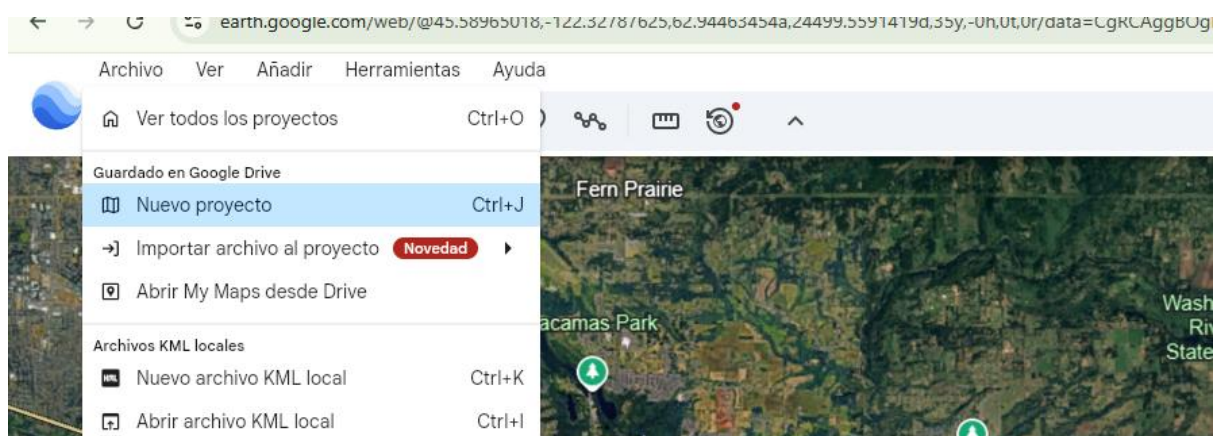
			 Realizar una infografía que visualice de manera creativa un aspecto relevante del tema 21, como los estereotipos de género, los logros de mujeres en diferentes campos o las estadísticas sobre desigualdad.		
					

¿Cómo usar Google Earth?

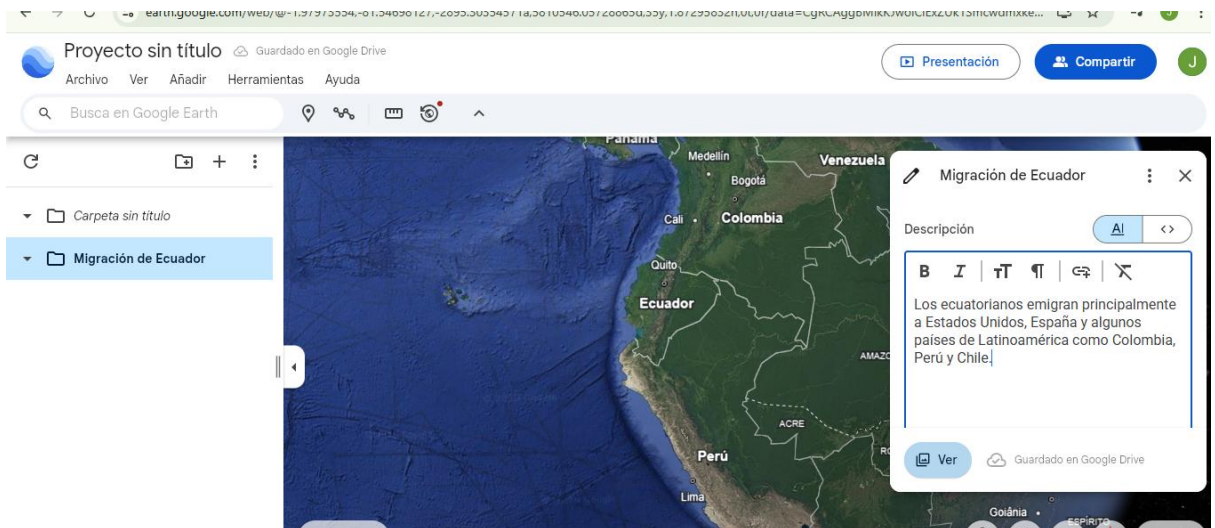
1. En la pantalla principal de Google Earth, superior derecha la opción de Ejecutar Earth y explorar.



2. Luego en la parte superior izquierda pulsar archivo y nuevo proyecto.

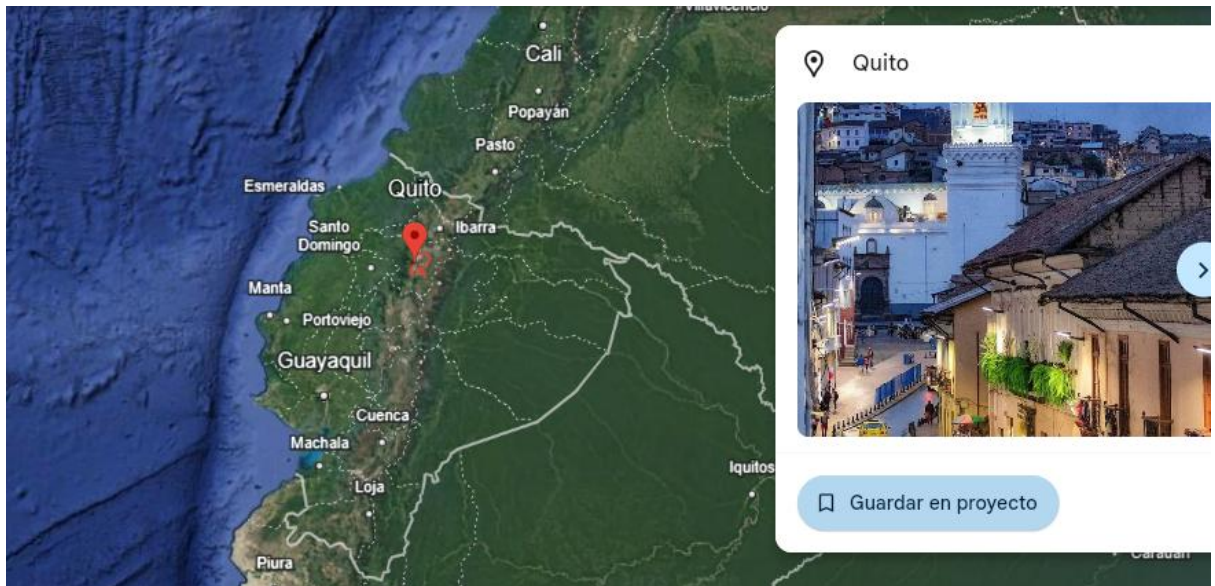


3. Añadir carpeta para hacer el proyecto de Google Earth.
4. Continuamente, ayadir carpeta, en el cual, se procedera a poner el título del proyecto y una pequeña descripción de la actividad.

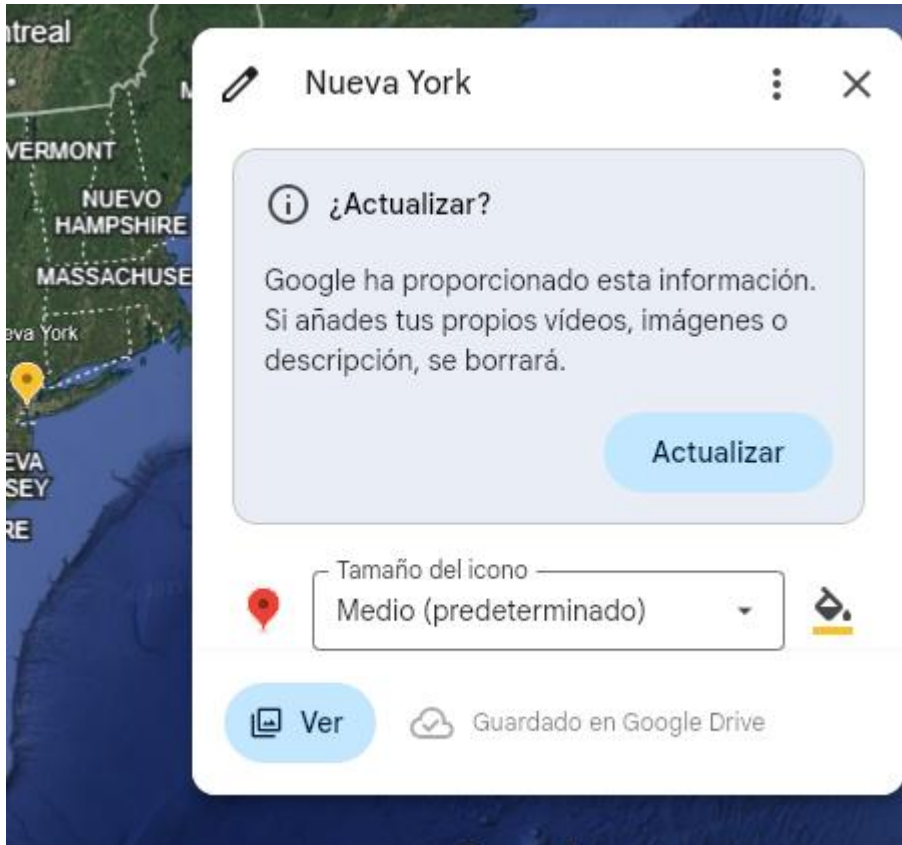


5. Ponemos en el mapa el punto de partida para luego ir a los países o ciudades de querramos hacer nuestro recorrido, también, esta app nos permite poner imagenes y videos en la presentación haciendo un recorrido dinamico.

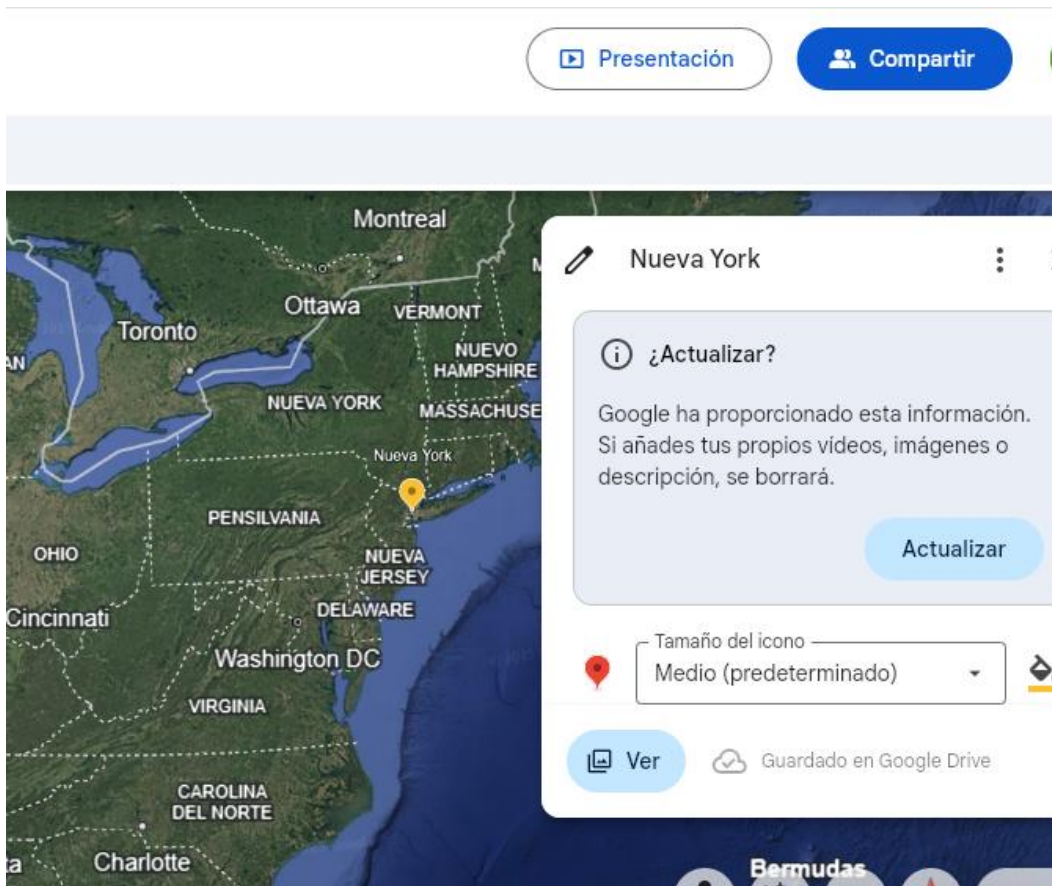
Solo guardamos proyecto, en tolas las locaciones para que se guarde en el proyecto y el docente pueda hace la explicación del tema utilizando, mapas y elementos digitales.



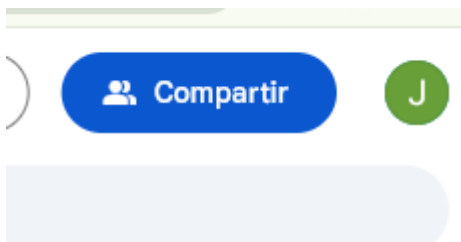
6. Punto de llegada.



7. En la parte superior derecha, el docente pone presentar y comienza la presentación audio visual con información del lugar, en imágenes, texto, vídeos, entre otras.



- 8.
9. Para finalizar, este aplicativo podemos compartirlo a nuestro alumnos para que ellos puedan revisar la clase, en cualquier momento.



6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Con respecto al objetivo general en diseñar una guía pedagógica para la implementación de recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de Décimo año de Educación Básica de la U.E Juan León Mera, se puede concluir que la propuesta representa un avance significativo en la implementación de herramientas y estrategias didácticas con la finalidad de mejorar la práctica en los docentes de la asignatura de Ciencias Sociales, remplazando así metodologías ortodoxos por la utilización de nuevas tecnologías en clases como imágenes, audio , vídeos, entre otras. No obstante, nos vemos en la necesidad de investigar que recursos digitales para abordar diferentes contenidos o competencias dentro del currículo de las Ciencias Sociales. Cabe indicar, que Este cambio hacia el uso de tecnologías multimedia promete transformar la experiencia educativa en la U.E. Juan León Mera, creando un ambiente de aprendizaje más dinámico, interactivo y eficaz, que responde a los retos contemporáneos de la educación.

De acuerdo con el siguiente objetivo, explorar la situación actual de los procesos de enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales impartida por los docentes de la U.E. Juan León Mera, se concluye, que las prácticas docentes siguen siendo predominantemente tradicionales, basándose en los libros proporcionados por el Ministerio de Educación y abordando los contenidos de forma teórica. Este enfoque limita la participación de los estudiantes y restringe el uso de recursos multimedia que podrían enriquecer su aprendizaje. adicionalmente, la institución enfrenta el reto de dotar a las aulas de tecnología adecuada, como parlantes, computadoras y proyectores, lo que dificulta la implementación de metodologías más modernas e interactivas. Por el contrario, se ve en la necesidad de explorar percepciones y creencias de los docentes respecto a estas prácticas tradicionales y su efectividad, así como su apertura o resistencia al cambio hacia metodologías más contemporáneas.

En el siguiente objetivo en describir las características de los recursos multimedia que implementa el docente para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la U.E Juan León Mera, se observa que los recursos empleados siguen siendo principalmente tradicionales. Los docentes recurren a impresiones, cuadernos y hojas con contenidos específicos del tema de estudio, sin aprovechar plenamente las potencialidades de los recursos multimedia disponibles. Aunque se emplea el uso de audio mediante parlantes para ilustrar personajes o hechos históricos, este recurso sigue siendo limitado y no se combina con herramientas más avanzadas como videos, imágenes interactivas o plataformas digitales que podrían enriquecer el proceso de enseñanza. De manera, que se pueden crear o adaptar recursos multimedia específicos para el currículo de Ciencias Sociales que sean accesibles, relevantes y fáciles de usar para los docentes y estudiantes con la finalidad de que este proyecto sea aplicable.

Finalmente, el objetivo de diseñar una guía pedagógica para la implementación de

recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales dirigidos a los docentes de la U.E. Juan León Mera, se entrega una guía pedagógica que tiene por objetivo enriquecer el proceso de enseñanza, permitiendo que los docentes utilicen herramientas digitales que faciliten una mayor interacción y comprensión de los contenidos. Al incorporar estas tecnologías, se busca no solo actualizar los métodos pedagógicos, sino también generar un entorno de aprendizaje más dinámico y accesible, donde los estudiantes puedan involucrarse activamente en su aprendizaje. Sin embargo, para que esta transición sea efectiva, es necesario que los docentes cuenten con la capacitación adecuada y que la institución mejore su infraestructura tecnológica, lo que permitirá una implementación exitosa de estos recursos en las aulas, superando las limitaciones de los métodos tradicionales y promoviendo una enseñanza más visual, participativa y moderna.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda que las autoridades de la U.E. Juan León Mera gestionen de manera urgente la instalación de infraestructura eléctrica adecuada en las aulas, ya que la falta de conexión eléctrica impide el uso adecuado de los equipos tecnológicos esenciales, como proyectores, computadoras y otros dispositivos multimedia. Esta carencia limita seriamente la posibilidad de implementar metodologías educativas modernas que requieren el uso de tecnologías digitales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se sugiere que los docentes reciban capacitaciones continuas y especializadas en el uso adecuado de herramientas multimedia, como imágenes, audios, vídeos y otros recursos digitales, con el fin de optimizar su integración en el proceso de enseñanza. Estas capacitaciones deben centrarse en enseñar a los docentes no solo a utilizar los aplicativos y plataformas digitales, sino también en cómo adaptarlos de manera efectiva a los contenidos académicos que deben impartir.

Se solicita a la institución que los estudiantes cuenten con dispositivos inteligentes, como teléfonos inteligentes, tabletas o laptops, para poder participar de manera efectiva en las actividades académicas y mantenerse en sintonía con el ritmo de enseñanza del docente. Estos dispositivos permitirían a los estudiantes acceder a recursos educativos digitales, participar en actividades interactivas, y facilitar el uso de plataformas en línea para la entrega de tareas, investigaciones y proyectos. La disponibilidad de tecnología personal también facilitaría la integración de herramientas multimedia en las clases, contribuyendo a una experiencia de aprendizaje más dinámica y personalizada.

REFERENCIAS

Aguilera, K., Santos, C., Agustina Pinargote, & Erazo, R. (2020). GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA DIDÁCTICA MOTIVADORA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2083/2583>

Agurto, J., & Beltrán, F. (2023). USO DE LAS TIC. Obtenido de <https://revista.excedinter.com/index.php/rtest/article/view/78/74>

Alvarado, G., & Alvarado, M. (2024). Impacto de las tics en la enseñanza de estudios sociales: análisis de tendencias y prácticas. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

Alvarado, G., Palma, M., & Jaramillo, G. (2024). Impacto de las tics en la enseñanza de estudios sociales: análisis de tendencias y prácticas. *MQRInvestigar*, 8(1), e1316. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1316/4620>

Arevalo, N. (2023). Medios didácticos para la enseñanza-aprendizaje de los Estudios Sociales. *Noveno Año de Educación Básica*. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA TOMÁS FRÍAS.

Arteaga, R., Arteaga, F., Martínez, E., Solórzano, E., & Moreira, M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. Obtenido de file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/1049_Ulloa+Menta.pdf

Bermúdez, D., & Pazmiño, M. (2022). HERRAMIENTAS MULTIMEDIA Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL INOCENCIO PARRALES Y GUALE”. Obtenido de <https://editoriallibrkn.com/index.php/Yachasun/article/view/231/390>

Bermúdez, O., & Marcos, P. (2022). HERRAMIENTAS MULTIMEDIA Y DESTREZAS DE APRENDIZAJE EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MANUEL INOCENCIO PARRALES Y GUALE”. Obtenido de <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0195>

Betancur, D. (2022). Las ciencias sociales en el desarrollo de procesos de innovación tecnológica. *Revista Praxis*, 18(1), 9-20. Obtenido de <https://doi.org/10.21501/22161201.4227>

Betancur, D. (2022). Las ciencias sociales en el desarrollo de procesos de innovación tecnológica. Obtenido de <https://doi.org/10.21501/22161201.4227>

Castelblanco, A. (2020). Las Ciencias Sociales y la Complejidad: un camino irreversible y alejado del equilibrio. *Perspectivas Revista de Ciencias Sociales*, (11), 11-22.

Chapa, E. (2021). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Enseñanza General Básica*. Obtenido de <file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/5+Vol+2,+No.+2.pdf>

Chávez, S., & William, A. (2021). Recursos didácticos para la enseñanza de las ciencias

sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado en el Ecuador. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/551bf98a-e8a4-4b4b-bdd7-ae2137feb24f>

Conlazo, G., & Cuozz, D. (2019). Recursos audiovisuales como estrategia didáctica, a través del uso de la plataforma educativa, en educación técnica. Obtenido de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/647/Conlazo%2cG.Recursosos.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Delgado, R., León, J. D., & Bajo, J. (2022). Las Ciencias Sociales en la formación docente: percepción de los estudiantes del Grado en Maestro en Educación Primaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 25(3), 157-171.

EKMR. (10 de 07 de 2021). Análisis de resultados en el proceso investigativo. Obtenido de <https://invest.mundotareavirtual.com/generalidades/analisis-de-resultados/#:~:text=El%20an%C3%A1lisis%20de%20resultados%20es,Fern%C3%A1ndez%20y%20Baptista%2C%202010>.

Enríquez, E. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, E34, 167-179. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944>

Enríquez, E. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. Obtenido de <https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944>

Erazo, E., Alfonso, F., Murillo, E., & Ávalos, B. (2020). Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas

Riobambeñas. Obtenido de <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v4i4.1421>

Espejo, A. (2019). LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS ESCUELAS DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/1430a3ff-1b88-4a49-a8e1-037f89bd77e6/content>

Fernández, D. (2022). Las TIC en el área de ciencias sociales: uso y opinión de los docentes de Educación Primaria. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(45), 189-205. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/24013/22881>

Fernández, L. (2022). Las TIC en el área de ciencias sociales: uso y opinión de los docentes de Educación Primaria. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(45), 189-205. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/24013/22881>

Fernández, L. (2022). Las TIC en el área de ciencias sociales: uso y opinión de los docentes de Educación Primaria. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(45), 189-205. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/24013/22881>

Franco, G., & Bowen, E. (01 de 07 de 2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. Obtenido de <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/1894/3465>

García, H. A. (2020). “EL MULTIMEDIA EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE

APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR”. Obtenido de https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/32686/MLNIDPED412_EL%20multimedia%20educativo%20como%20estrategia%20para%20el%20aprendizaje%20en%20el%20nivel%20preescolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 11-28. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>

GÍA, A. (01 de 09 de 2021). LOS RECURSOS TECNOLOGICOS INTERACTIVOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES: CASO LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN ECUADOR. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5807/1/GIA%20CAJAMARCA%20ALICIA%20%282%29.pdf>

Giusti, M. (2019). El conflicto de las facultades Sobre la universidad y el sentido de las humanidades. *Argumentos (Lima, Perú)*, 6(1), 260-265.

GODOY, J. (2019). Cuadernillo de estudios sociales.

Guamán, J., Chapa, E., & Marín, P. (2021). IMPORTANCIA DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. *Revista Científica Excedinter*, 5(1), 15-27. Obtenido de <https://revista.excedinter.com/index.php/rtest/article/view/17/15>

Guevara, E. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. Obtenido de <https://doi.org/10.30545/academo.2021.ene-jun.8>

Guillermo, A., Palma, M., & Gabriel, J. (2024). Impacto de las tic en la enseñanza de estudios sociales: analisis de tendencias y practicas. *MQRInvestigar*, 8(1), e1316. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1316/4620>

Hernández, I., & Farfán, E. (2024). Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/issue/archive>

Hernández, I., & González, E. (2024). El uso de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza para la asignatura de Etimologías Grecolatinas en el Campo de Salud. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/issue/archive>

Hoz, J. D. (2022). Pedagogía y didáctica de las ciencias sociales para la educación infantil. *Revista Innova Educación*, 4(1), 1-14.

Lara, J., & Castillo, N. (2021). Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica. Obtenido de [10.23857/pc.v6i5.2663](https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2663)

Lebus, D. (2023). Hacia un paradigma de la complejidad en la enseñanza - aprendizaje de las ciencias sociales: una reflexión crítica desde la práctica. *Redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18400806.pdf>

Leyva, J., Suárez, M., & Alonso, A. (2020). Multimedia para el aprendizaje de los contenidos de la tecnología de producción de los elementos prefabricados. Obtenido de <file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/1133-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2490-1->

10-20201028%20(4).pdf

Leyva, J., Suárez, M., & Alonso, A. (2020). Multimedia para el aprendizaje de los contenidos de la tecnología de producción de los elementos prefabricados. Obtenido de file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/1133-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2490-1-10-20201028%20(3).pdf

Leyva, J., Suárez, M., & Gatell, A. (2020). Multimedia para el aprendizaje de los contenidos de la tecnología de la tecnología de producción de los elementos prefabricados. Obtenido de file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/1133-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2490-1-10-20201028.pdf

López, E., Cabrera, M., & Ocampo, M. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis*, 39, 159-174.

López, L., Cabrera, M., & Ocampo, M. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Cognosis*, 3(1), 39-54.

Mena, L., Vera, A., & Mora, F. (2024). Integración de la Tecnología Educativa en el Aula de Educación Básica en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 183-198. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10389

Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Los recursos educativos en entornos escolares como aporte en el desarrollo socioemocional de estudiantes. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/07/recursos_educativos.pdf

Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (s.f.). Ecuador Digital: Sinergia entre educación y tecnología. Recuperado el 15 de 02 de 2024, de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/ecuador-digital-sinergia-entre-educacion-y-tecnologia/#:~:text=Mediante%20el%20uso%20de%20Internet,herramienta%20de%20alto%20contenido%20social.>

Mora, F., Freire, H., Arévalo, P., & Barrera, L. (2019). Uso de herramientas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje. Obtenido de [file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/Dialnet-UsodeHerramientasMultimediaEnElProcesoDeEnsenanzaA-9063266%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/Dialnet-UsodeHerramientasMultimediaEnElProcesoDeEnsenanzaA-9063266%20(1).pdf)

Ocaña, Y. (2009). LAS CIENCIAS SOCIALES Y SU ENSEÑANZA. FORMEMOS ESTUDIANTES CREATIVOS, CRÍTICOS Y COOPERATIVOS. Obtenido de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/publicaciones/inv_educativa/2009_n24/pdf/a10v13n24.pdf

Ordóñez, P., Morocho, E., León, L., & Espinoza, E. (2021). BREVE ANÁLISIS DE LA DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2528/2476>

Ordóñez, P., Ochoa, E., Erráez, L., León, L., & Espinoza, O. E. (2021). SOBRE AULA INVERTIDA Y GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-497.pdf>

Ortega, D. (2019). Didáctica de las Ciencias Sociales: finalidades, retos y perspectivas de investigación en el contexto español. Obtenido de <https://revistas.userena.cl/index.php/teduacion/article/view/1864/1588>

Ortega, D. (s.f.). Didáctica de las Ciencias Sociales: finalidades, retos y perspectivas de investigación en el contexto español.

Pagès, J. (2019). Ciudadanía global y enseñanza de las Ciencias Sociales: retos y posibilidades para el futuro. Obtenido de <https://revista-redics.unex.es/index.php/redics/article/view/2531-0968.05.5/1823>

Peralta, C., & Guamán, J. (2020). METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOSESTUDIOSSOCIALES. *Sociedad & Tecnología*, 3(S1), 13-27.

Pérez, Á. (26 de 06 de 2021). Educare en la era digital. Obtenido de https://www.google.com/search?q=la+era+digital+en+la+educaci%C3%B3n+pdf&sc_esv=bdb381700418c9a0&rlz=1C1FHFK_esEC1092EC1092&sxsrf=ADLYWIKbb7mTHuwI9Qrp2IFJAo1iB3elnw%3A1724013065741&source=lnms&tbn=cd&sa=X&ved=2ahUKEwj-r9rK-oWGAXW3UEAIHTX1Ccd_min%3A2019%2Ccdx_max%3A2024&tbn=

Pimentel, J., Zambrano, M., Mazzini, A., & Villamar, A. (2023). Multimedia e hipermedia aplicada en la educación. *RECIMUNDO*, 7(2), 63-73. doi:10.26820/recimundo/7.(2).jun.2023.63-73

Pipkin, D. (20 de 12 de 2017). Segundas Jornadas de Sociología de la Facultad de Políticas y Sociales de la UNCuyo. Obtenido de https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/8416/pipkinmesa26.pdf

Portilla, R. A. (2024). DISEÑO DE UNA GUÍA PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA DE APOYO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTÓBAL COLÓN EN LA CIUDAD DE TULCÁN. Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15620/2/PG%201772%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Prats, J. (2012). HISTODIDÁCTICA. Obtenido de DIDÁCTICA PARA PROFESORADO EN FORMACIÓN: ¿POR QUÉ HAY QUE APRENDER A ENSEÑAR CIENCIAS SOCIALES?: http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=156:didactica-para-profesorado-en-formacion-por-que-hay-que-aprender-a-ensenar-ciencias-sociales&catid=15&Itemid=103

Quintana, B., & Otero, F. M. (2024). Obtenido de <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/minerva/article/view/32/45>

Quispe, M., Quispe, M. E., & Concha, J. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n29/a24-1374-1386.pdf>

Real, C. (2019). MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: UN RECURSO INNOVADOR EN LA DOCENCIA DEL SIGLO XXI. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7001107.pdf>

Real, C. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. Obtenido de [file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/Dialnet- CaracteristicasDeLasHerramientasMultimediaParaElDe-7723208%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/Dialnet- CaracteristicasDeLasHerramientasMultimediaParaElDe-7723208%20(5).pdf)

Real, C. (s.f.). MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: UN RECURSO INNOVADOR EN LA DOCENCIA DEL SIGLO XXI. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7001107.pdf>

Recio, F., & Nagata, J. (2021). Integración de la tecnología digital en el aula: Diseño de una propuesta formativa online desde una mirada de la práctica reflexiva. Obtenido de <https://revistas.um.es/riite/article/view/466501/314671>

RED SUMA. (2020). El Lenguaje Multimedia: Características y Aplicaciones. Obtenido de https://www.centro-virtual.com/recursos/biblioteca/pdf/herramientas_digitales/unidad1_pdf2.pdf

Revilla, M. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: evolución. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/346990753>

Revilla, M. (2020). TECNOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES: EVOLUCIÓN, DESAFÍOS Y NUEVAS PERSPECTIVAS. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16547>

Rivera, D. (2020). TECNOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES: EVOLUCIÓN, DESAFÍOS Y NUEVAS PERSPECTIVAS. Obtenido de [file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/TecnologiaparaIaenseanzadelaHistoriaylasCiencias Sociales%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/TecnologiaparaIaenseanzadelaHistoriaylasCiencias Sociales%20(1).pdf)

Rivera, P. (2019). LA CONTRIBUCIÓN DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES A LA EDUCACIÓN. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/333093001>

Rivera, P. (2019). Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/333093001>

Rivera, P., Neut, P., Lucchini, P., & Pascual, S. (2020). PEDAGOGÍAS EMERGENTES. Obtenido de <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/133194/4/Pedagogi%occ%81as%20emergentes%20en%20la%20sociedad%20digital.pdf>

Rodríguez, S. (s. f.). Evolución de la didáctica de las ciencias sociales en la escuela de América Latina. Obtenido de <https://www.tusclasesparticulares.com.ec/blog/evolucion-didactica-ciencias-sociales-escuelas-america-latin>

Roldán, A. (2021). LA GAMIFICACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES EN UN CONTEXTO EDUCATIVO EN TRANSFORMACIÓN. 164. Obtenido de <https://web.ua.es/giecryal/documentos/andrea-roldan.pdf>

Rondal, E. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación y su incidencia en el área de ciencias sociales, aplicado a los estudiantes de general básica. Obtenido de <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/14/11>

Rondal, E. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación y su incidencia en el área de ciencias sociales, aplicado a los estudiantes de general básica. PROMETEO Conocimiento Científico. Obtenido de <https://prometeojournal.com.ar/index.php/prometeo/article/view/14/11>

Rostan, E. (2014). Enseñanza de las Ciencias Sociales. Obtenido de <https://www.fumtep.edu.uy/component/k2/item/1117-ensenanza-de-las-ciencias-sociales-mirando-mas-alla-de-los-temas-especificos>

Salinas, J. (2020). MULTIMEDIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. Obtenido de https://www.um.es/innova/OCW/disenyo_y_evaluacion_materiales_didacticos/mpaz/utilidades/pdf/gte20.pdf

Salinas, J. (2023). Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: Elementos de discusión. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/232242399>

Sánchez, M., García, J., Sanabria, E., & Hernández, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v30n3/0718-0764-infotec-30-03-00277.pdf>

Sánchez, R. (2024). Análisis de la implementación de tecnologías educativas en el aulavirtual y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Obtenido de <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/185/339>

Sánchez, R., & Barrezueta, K. (2024). Análisis de la implementación de tecnologías educativas en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Imaginario Social*, 7(1), 339-357. Obtenido de <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/185/339>

Sánchez, R., Katherine Barrezueta, D. G., & Otero, K. (2024). Análisis de la implementación de tecnologías educativas en el aulavirtual y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Obtenido de <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/185/339>

Sandoval, S., Arias, L., & Lomas, O. E. (2019). La interactividad como resultado de la multimedialidad que utilizan los medios tradicionales La Hora y la Gaceta versiones digitales. Obtenido de <file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/Dialnet-LaInteractividadComoResultadoDeLaMultimedialidadQu-7183627.pdf>

Siede, I. (2020). Ciencias Sociales en la escuela. Obtenido de file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/Preguntas_y_problemas_en_la_ensenanza_d_e.pdf

Soletic, Á. (2018). *Didáctica de las disciplinas: Ciencias Sociales*.

Sosa, G. (2021). Recursos audiovisuales y el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de primaria. doi:10.23857/pc.v6i2.2252

Tecnologías para los Sistemas Multimedia. (2022). *Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos*. Obtenido de <https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/multimedia.pdf>

UAEH. (2024). El uso de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza para la asignatura

de Etimologías Grecolatinas en el campo de la salud en la Escuela Preparatoria Número 3

UAEH. Obtenido de file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/11896-Manuscrito-75380-1-10-20231212.pdf

Ulloa, L., Arteaga, R., Arteaga, F., Martínez, E., Solórzano, E., & Moreira, M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. Obtenido de file:///C:/Users/CORE%20I3/Downloads/1049_Ulloa+Menta.pdf

UNICEF. (27 de octubre de 2022). Resultados de las encuestas de monitoreo del impacto de la pandemia de COVID-19 en la comunidad educativa ecuatoriana. Obtenido de https://www.unicef.org/ecuador/media/10156/file/Ecuador_encuestas_covid_educacion.pdf

Universidad Nacional de la Plata. (2019). Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL. (2018). Las Ciencias Sociales, sus principales características. Obtenido de <https://www.unl.edu.ar/ingreso/cursos/wp-content/uploads/2018/11/1-unidad-1Modif-2.pdf>

Vera, G., & Coronel, A. (2024). Uso de recursos educativos digitales como estrategia de aprendizaje en la materia de historia para estudiantes de segundo año de bachillerato. doi:10.46932/sfjdv5n6-005

Vera, V. (2024). Impacto de las tic en la enseñanza de estudios sociales: analisis de tendencias y practicas. MQRInvestigar, 8(2), e2024.1708. Obtenido de <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.1708-1725>

Yumiseva, L. (2017). Enseñanza de las ciencias sociales. Obtenido de https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_024_0010_0.pdf?itok=p5UmqMkUPE

Zapata, A., Coronel, J., Lara, J., & Castillo, N. (2021). Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica. doi:10.23857/pc.v6i5.2663

Zapata, A., Lara, J., Castillo, N., & Coronel, J. (2021). Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica. Polo del Conocimiento, 6(1), 142-161. Obtenido de <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2663>

Zaragoza, G., Reina, M., Menéndez, G., & Vera, V. (2024). Impacto de las tic en la enseñanza de estudios sociales: analisis de tendencias y practicas. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1316/4620>

8. ANEXOS

Anexo 1 Imágenes De La U.E Juan León Mera





Anexo 2 Instrumentos De Recolección De Datos

2.1.- Instrumento: entrevista

Dirigido a: Docentes del Tercer año de Educación Básica de la Asignatura de Estudios Sociales.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Nombre del entrevistador: Joel Alexander Uzho Velasquez

Lugar donde se aplica: Unidad Educativa Juan León Mera

Ciudad: Santo Domingo de los Colorados – Ecuador

Fecha: 25 – 09 – 2024

Guion de la entrevista

Estimado Docente:

El motivo de la siguiente entrevista es conocer su opinión respecto a la utilización de formatos multimedia como: audio, vídeo, imágenes, imágenes en movimiento, uso de las TICS, entre otras. En la enseñanza de las Ciencias Sociales. Por otra parte, la información que se utilizará será meramente con fines académicos. Para ello, se le solicita participar en una conversación que le tomará 20 a 25 minutos (aproximadamente) de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Asimismo, se considera que su participación en este estudio supone un riesgo mínimo para usted. Si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente.

Datos iniciales:

Edad: _____ años

Sexo: _____

Nivel que da clases:

Formación:

Cargo:

1. ¿Qué desafíos enfrenta al enseñar Ciencias Sociales en un entorno cada vez más digital?
2. ¿Cómo evalúa el nivel de interés de sus estudiantes hacia la asignatura de las Ciencias Sociales?
3. ¿Cree que sus estudiantes están familiarizados con el uso de tecnología en su aprendizaje?
4. ¿Qué tipo de recursos multimedia ha utilizado en sus clases de Ciencias Sociales (videos, presentaciones, imágenes, audios, etc.)?

5. ¿Qué dificultades ha encontrado al implementar recursos multimedia en sus clases?
6. ¿Qué tipo de soporte técnico considera necesario para implementar los recursos multimedia en su aula?
7. ¿Qué le parece la utilización de las TIC en las Ciencias Sociales?
8. ¿Qué valoración merece utilizar la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Sociales?
9. ¿Considera usted que los docentes necesitan mayor información y capacitación para la utilización de recursos multimedia en su enseñanza?

2.2- Instrumento: Cuestionario

Dirigido a: Estudiantes del Tercer año de Educación Básica de la Asignatura de Estudios Sociales.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Nombre del encuestador: Joel Alexander Uzho Velasquez

Lugar donde se aplica: Unidad Educativa Juan León Mera

Ciudad: Santo Domingo de los Colorados – Ecuador

Fecha: 25 – 09 – 2024

Estimados estudiantes:

El motivo de la siguiente encuesta es conocer su opinión respecto a la utilización de formatos multimedia como: audio, vídeo, imágenes, imágenes en movimiento, uso de las TIC, entre otras. En el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Por otra parte, la información que se utilizará será meramente con fines académicos. Para ello, se le solicita participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Asimismo, se considera que su participación en este estudio supone un riesgo mínimo para usted. Si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente.

Datos iniciales:

Edad: _____ años

Sexo:

Instrucciones:

Marque con una “X” la respuesta de su preferencia

La valoración de cada opción es la siguiente:

1. Muy de acuerdo
2. De acuerdo
3. Indiferente
4. Desacuerdo

ÍTEMS	1	2	3	4
1. Cree usted que es importante implementar recursos multimedia como imágenes, vídeos, audio etc. En el aprendizaje de las Ciencias Sociales.				
2. Está usted de acuerdo en implementar mapas digitales, para conocer la geografía de los países del mundo.				
3. Está usted de acuerdo en recibir contenido académico en línea (internet).				
4. Está usted de acuerdo en la utilización de plataformas educativas (Apps), con el acompañamiento de su tutor de clase.				
5. Le gustaría a usted utilizar la gamificación como método de aprendizaje, tomando en cuenta que su técnica es juega y aprende.				
6. Cuenta usted con algún equipo tecnológico, ya sea, table, teléfono móvil inteligente, computador, etc.				

De selección:

7. ¿Por qué es importante utilizar recursos multimedia en la enseñanza de las Ciencias Sociales?

- A. Porque son más divertidos que los libros
- B. Porque hacen que las clases sean más dinámicas e interesantes
- C. Porque los estudiantes ya están acostumbrados a ellos
- D. Todas las anteriores

8. ¿Qué tipo de recurso multimedia sería más útil para explicar un proceso histórico?

- A. Un juego en línea
- B. Una línea de tiempo interactiva
- C. Un podcast sobre un personaje histórico
- D. Una presentación sobre las causas de un conflicto

9. ¿Cuál de los siguientes recursos multimedia podría ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico?

- A. Un video explicativo
- B. Un simulador de eventos históricos
- C. Una presentación con diapositivas
- D. Un libro electrónico
- E. Un collage de imágenes

10. ¿Qué habilidades crees que desarrollas al utilizar recursos multimedia en tus estudios?

- A. Memoria
- B. Creatividad
- C. Pensamiento crítico
- D. Todas las anteriores

11. ¿Qué procesos de enseñanza prefieres?

- A. El docente es la figura central, dando clases a través de exposiciones magistrales, acompañado de memorización de contenidos por parte del estudiante.
- B. Se promueve el trabajo en equipo y la interacción entre los estudiantes, favoreciendo el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento.
- C. El estudiante trabaja de forma aislada, compitiendo con sus compañeros por obtener mejores resultados.
- D. Se integran las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, de integrar recursos audiovisuales.

Anexo 3 Rúbrica de Evaluación


Implementación de recursos multimedia en las CCSS

Bloque 1: Historia e identidad

Unidad 1: América Latina y el sistema mundial

23. Inicios del siglo XX
24. La Primera Guerra Mundial y sus consecuencias
25. La posguerra y la Revolución Rusa
26. El mundo entre guerras
27. La Segunda Guerra Mundial
28. América Latina hasta los años cincuenta del siglo pasado

Actividades	Criterios	Indicadores	Puntos
<p>✚ Realizar una línea de tiempo, ubicando elementos claves como fechas, personajes y principales hechos históricos.</p>	<p>Presentación de TRABAJO (Estructura y Organización)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta fechas, personajes y hechos clave con coherencia, secuencia lógica y diseño visual adecuado. 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Presenta los elementos principales, aunque con leves errores de secuencia o diseño. 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Información incompleta, con errores notables de ubicación o estructura poco clara. 	1
		<ul style="list-style-type: none"> • No presentación de trabajo o plagio. 	0
	<p>Presentación de Trabajo (calidad de Trabajo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Redacción clara y precisa, con cumplimiento efectivo de los objetivos. 	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento básico de objetivos. 	2	

 Realización de debate Bloque 1	Presentación de Trabajo (Fundamentación científico-técnica)	<ul style="list-style-type: none"> • No presentación de trabajo o plagio. 	0
		<ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia y conexión entre resultados, conclusiones y recomendaciones. 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación limitada de resultados, conclusiones y recomendaciones. 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • No presentación de trabajo o plagio. 	0
	Contextualización	<ul style="list-style-type: none"> • Su aporte mantiene coherencia y pertinencia sobre la temática, con aportes doctrinarios científicos 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Su aporte mantiene coherencia o pertinencia sobre la temática con investigación de autores sin rigor científico 	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Su aporte es básico y elemental sin aporte significativo para la 	2	


		<p>construcción del conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • No realiza su aporte dentro del plazo establecido. 	0
	Profundización	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación teórica sustentada en más de una bibliografía con rigor técnico-científico 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación teórica sustentada en una sola bibliografía con rigor técnico-científico 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación teórica sustentada en bibliografía sin rigor técnico- científico 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • No existe fundamentación de ninguna índole 	0
		<ul style="list-style-type: none"> • El mapa está correctamente 	4

<p>✚ Elaborar mapas políticos</p>	<p>Presentación del trabajo</p>	<p>delimitado, contiene los nombres actualizados, es claro, organizado y estéticamente presentado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contiene información correcta pero con errores menores de ubicación o presentación. • Información incompleta, con errores notables de ubicación o estructura poco clara. • No presenta el trabajo o es un plagio. 	<p>3</p> <p>1</p> <p>0</p>
<p>✚ Realizar trabajos colaborativos</p>	<p>Participación foro grupal de discusión (presencial o virtual), en el que el equipo analice un</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colabora activamente, respeta las ideas del grupo y contribuye significativamente. 	<p>4</p> <p>3</p>

<p>Autoevaluación del tema</p>	<p>proceso histórico específico y prepare una síntesis escrita o audiovisual de sus conclusiones.</p> <p>Actividad de evaluación</p> <p>-Presentación de Infografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa parcialmente y colabora en algunas tareas. • Participación limitada, sin colaboración significativa. • No colabora con el grupo. • Resumen claro, uso de palabras clave, diseño llamativo y uso de herramientas digitales adecuadas. • Contiene resumen adecuado con elementos visuales aceptables. • Infografía pobre o poco clara. • No presenta infografía. 	<p>1</p> <p>0</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>0</p>
--------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

Unidad 2: La segunda mitad del siglo XX
29. La posguerra y la “Guerra Fría”
30. Descolonización y “Tercer Mundo”
31. Avances científicos y cambios culturales
32. Conflictos, derechos civiles e integración

Actividades	Criterios	Indicadores	Puntos
<p>Realizar un organizador gráfico con semejanzas y diferencias del sistema Comunista y Capitalista.</p>	<p>Contenido histórico y conceptual</p> <p>Organización del gráfico</p> <p>Claridad y redacción</p> <p>Presentación visual y creatividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica correctamente características del sistema comunista y capitalista. Expone semejanzas y diferencias con claridad conceptual. • Uso adecuado de un formato visual (cuadro comparativo, diagrama de Venn, tabla u otro). <ul style="list-style-type: none"> - Distribución clara y lógica de la información. • Uso de un lenguaje preciso y comprensible. Ortografía y gramática adecuadas. <ul style="list-style-type: none"> Uso de palabras clave relevantes. • Diseño limpio, estético y atractivo visualmente. <ul style="list-style-type: none"> - Uso adecuado de colores, íconos, 	<p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">1</p>

<p>  Trabajo colaborativo. En un grupo de 5 personas enmarcando el rol de las naciones recién independizadas </p>	<p>Participación activa en el grupo</p>	<p>conectores o recursos gráficos que apoyen la comprensión del tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumple con su rol asignado. Aporta ideas y conocimientos relevantes. Colabora con respeto y responsabilidad en el equipo. 	<p>3</p>
	<p>Coordinación y trabajo en equipo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evidencia de organización y planificación grupal. Toma de decisiones consensuada. Apoyo mutuo en la ejecución de tareas. 	<p>2</p>
	<p>Análisis histórico del tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describe adecuadamente el contexto histórico de las naciones independizadas. Relaciona aspectos políticos, económicos y sociales con claridad. 	<p>3</p>
	<p>Presentación final del trabajo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad, estructura lógica y cohesión del producto final 	<p>2</p>

<p>✚ Elaborar un collage que explique los avances científicos de la época.</p>	<p>Selección de contenido</p> <p>Creatividad y diseño del collage</p> <p>Explicación e interpretación</p> <p>Presentación y orden</p>	<p>Aporte de todos los integrantes es visible</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica al menos 4 avances científicos relevantes. Relaciona cada avance con su contexto histórico o su impacto en la sociedad El collage presenta una composición visual clara y creativa. Uso efectivo de imágenes, colores y disposición de elementos. Cada imagen o elemento visual está acompañado de una breve explicación. Se interpreta el significado de los avances y su utilidad. <p>Trabajo limpio, ordenado y bien presentado. Buena calidad visual (si es digital) o presentación estética (si es físico).</p>	<p>4</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>
<p>✚ Autoevaluación que son los</p>	<p>Comprensión conceptual</p>	<ul style="list-style-type: none"> Define los derechos civiles con claridad. 	<p>3</p>

derechos civiles	Reflexión personal crítica	Reconoce su origen, función y relevancia en la sociedad.	3
	Claridad y coherencia en la expresión	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona los derechos civiles con su vida cotidiana. Muestra conciencia sobre su importancia y ejercicio	2
	Cumplimiento de la consigna	<ul style="list-style-type: none"> Redacción o expresión oral clara, coherente y ordenada. Uso adecuado del lenguaje (según nivel educativo).	2
		<ul style="list-style-type: none"> Responde a todas las preguntas o pautas solicitadas. Presenta la autoevaluación en el formato y plazo establecido.	

Unidad 3: Dictaduras y democracia

33. América Latina en los sesenta


34. Las dictaduras militares

35. Transición a los regímenes constitucionales

36. El neoliberalismo en América Latina

37. Neoliberalismo, pobreza y riqueza mundial


38. América Latina en el nuevo siglo

Actividades	Criterios	Indicadores	Puntos
 Organizar un debate sobre la influencia de la Guerra Fría en América Latina durante los años 60.	Dominio del tema histórico	<ul style="list-style-type: none">• Expone hechos, fechas y actores clave relacionados con la Guerra Fría y su impacto en América Latina. Relaciona el contexto global con el regional. Uso adecuado de un formato visual (cuadro comparativo, diagrama de Venn, tabla u otro). Distribución clara y lógica de la información.	3
	Argumentación y uso de fuentes	<ul style="list-style-type: none">• Presenta ideas fundamentadas en fuentes confiables (históricas o académicas). Responde con argumentos sólidos y estructurados.	3
		<ul style="list-style-type: none">• Se expresa con claridad, fluidez y seguridad.	2

<p>✚ Elabore un mapa político de los países con dictaduras militares en Latinoamérica.</p>	Habilidades comunicativas	<p>Usa un lenguaje adecuado y respetuoso. Escucha activamente a sus compañeros.</p>	
	Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Interviene con aportes significativos en al menos dos momentos del debate. No interrumpe y respeta turnos de palabra. 	2
	Identificación geográfica	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica correctamente los países con dictaduras militares. Presenta límites y nombres claros de los países. 	2
	Contenido histórico	<ul style="list-style-type: none"> • Indica períodos de dictadura por país. Menciona líderes militares y hechos clave del régimen. 	3
	Claridad y organización visual	<ul style="list-style-type: none"> • Información organizada, legible y bien distribuida. Uso correcto de colores, símbolos o leyendas para diferenciar información. 	2

<p>🚩 Mediante un collage indique los regímenes constitucionales.</p>	Interpretación crítica	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye breves descripciones o símbolos que reflejen las consecuencias sociales y políticas de estas dictaduras. 	2
	Presentación general	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo limpio, bien presentado y entregado en el formato requerido (físico o digital). 	1
	Identificación de regímenes	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra al menos tres regímenes constitucionales correctamente identificados. Relaciona cada uno con un país como ejemplo 	3
	Contenido explicativo	<ul style="list-style-type: none"> • Explica las características esenciales de cada régimen (función del poder ejecutivo, legislativo, etc.). Usa conceptos clave del tema 	3
	Diseño del collage	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad en la selección de imágenes, íconos o símbolos 	2

<p>✚ Creación de infografías del neoliberalismo.</p>	<p>Claridad en la presentación</p>	<p>representativos. Buena disposición visual de los elementos..</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada parte del collage es comprensible. Incluye títulos, subtítulos o notas explicativas que ayudan a entender el contenido. 	<p>1</p>
	<p>Cumplimiento de la consigna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega a tiempo y en el formato solicitado. El trabajo es original y muestra esfuerzo y dedicación 	<p>1</p>
	<p>Contenido temático</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Define correctamente el concepto de neoliberalismo. Presenta sus características, principales representantes y países que lo aplicaron. 	<p>3</p>
	<p>Análisis crítico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica consecuencias sociales, económicas y políticas del neoliberalismo. Relaciona el contenido con contextos latinoamericanos reales 	<p>3</p>
	<p>Diseño visual de la infografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de colores, íconos, imágenes y disposición visual. 	<p>2</p>

 Evaluación formativa de los temas tratados	Claridad y síntesis	<p>Jerarquización clara de la información (títulos, subtítulos, secciones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Información breve pero completa, sin errores conceptuales. <p>Uso de palabras clave, frases concretas y lenguaje comprensible.</p>	2
	Comprensión de los temas tratados	<ul style="list-style-type: none"> • Resume correctamente los temas abordados, mostrando una comprensión profunda de los mismos. Relaciona los conceptos clave con ejemplos prácticos. 	4
	Reflexión crítica	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las principales dudas o áreas de mejora personal. <p>Proporciona una reflexión crítica sobre cómo los temas tratados se aplican en la actualidad.</p>	3
	Claridad y organización	<ul style="list-style-type: none"> • Respuesta bien estructurada, con introducción, desarrollo y conclusión. <p>Uso adecuado de lenguaje claro y preciso.</p>	2

	Cumplimiento de la consigna	<ul style="list-style-type: none">• Responde a todas las preguntas de la evaluación formativa de manera completa. Entrega la actividad en el formato y plazo establecido.	1
--	-----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------