



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA BASADA EN TIC'S
PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN OCTAVO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

**Tesis de grado previo a la obtención del título de
Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal

Ingeniería de software y/o plataformas educativas.

Caracterización técnica del trabajo:

Innovación

Autor:

Ing. Jaime Hernán Acurio Masabanda

Director:

José Marcelo Balseca Manzano, Mg

Ambato – Ecuador

Enero 2016

Desarrollo e implementación de una estrategia basada en TIC's para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica.

Informe de Trabajo de Titulación presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede
Ambato

Por
Jaime Hernán Acurio Masabanda

En cumplimiento parcial de los
requisitos para el Grado de Magister en
Tecnologías para la Gestión y Práctica
Docente



**Departamento de Investigación y Postgrados
Enero 2016**

Desarrollo e implementación de una estrategia basada en TIC's para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica.

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Msc
Miembro Calificador

Ing. José Marcelo Balseca Manzano, Mg
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Ing. Jaime Ruiz Banda, Mg
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Enero 2016

Ficha Técnica

Programa: Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente.

Tema: Desarrollo e implementación de una estrategia basada en TIC's para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica.

Tipo de trabajo: Propuesta Metodológica

Clasificación técnica del trabajo: Innovación

Autor: Jaime Hernán Acurio Masabanda

Director: Ing. Mg. José Marcelo Balseca Manzano.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de software y/o plataformas educativas.

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo de titulación nace del poco interés de los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica por la adquisición de nuevos conocimientos en el área de Estudios Sociales, en complicidad con la utilización de la pedagogía tradicional por parte de los docentes; como se puede ver en el Capítulo V resultados. Relacionando con el apartado 2.3 del presente trabajo. El problema que se pretende solucionar se origina en la desmotivación estudiantil por asimilar nuevos conocimientos, esto ocasiona que las enseñanzas y aprendizajes sean monótonos por la rigidez en los procesos de aprendizaje. Esto origina que exista el desconocimiento de la importancia y utilización de los recursos o innovadores lo que limita la comprensión y el procesamiento de información. La deficiencia en la utilización y aplicación en tecnologías de la información y comunicación por parte de alumnos y docentes sumados a esto material bibliográfico y didáctico desactualizado. La metodología utilizada es MeISE; (Abud, 2009, pág. 9) la misma pone hincapié su autor en las dos etapas: definición y desarrollo siendo esta metodología la adecuada para transformar los procesos pedagógicos rutinarios en dinámicos al seleccionar herramientas que facilitan, implementan y utilizan las TIC. Se obtuvo como resultado la implementación de la estrategia basada en TIC con un adecuado material didáctico como lo podemos evidenciar en el desarrollo metodológico. La implementación de una estrategia de aprendizaje basada en TIC ha servido de soporte del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales en los Octavos Años de Educación General Básica.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Jaime Hernán Acurio Masabanda, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 0502574247, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente, son absolutamente originales y personales.

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

Jaime Hernán Acurio Masabanda.

0502574247

DEDICATORIA

Con mucho afecto dedico este trabajo a mi madre esposa e hijos, como una ofrenda de amor a su comprensión y sacrificio, por ser ellos los verdaderos gestores de mi superación.

JAIME

Reconocimientos

Quiero hacer ostensible mi profundo agradecimiento a los profesores de la Pontificia Universidad Católica Sede Ambato por haberme dado la oportunidad de actualizar y adquirir nuevos conocimientos, en especial al Ing. Balseca Manzano José Marcelo Mg. quien con profunda vocación profesional guió el presente trabajo investigativo; además agradecemos a todas aquellas personas que de una u otra manera están presentes en estas líneas. Mi gratitud imperecedera a la institución motivo de investigación, la misma que a través de su director y profesor/as en forma generosa colaboración para la realización de esta tesis.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo implementar una estrategia de aprendizaje basado en TIC como soporte en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en octavo año de Educación General en complicidad con la utilización de la pedagogía tradicional por parte de los docentes. Este trabajo utilizó la metodología inductivo – deductivo para la realización de encuestas a los estudiantes, padres de familia y docentes del área de la Escuela de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” perteneciente a la Provincia de Cotopaxi cantón Pujilí como actores fundamentales del proceso de recopilación de información y su posterior implantación. Para el desarrollo se aplica el modelo Metodología de Ingeniería del Software MeISE; (Abud, 2009) la misma pone hincapié su autor en las dos etapas: definición y desarrollo siendo esta metodología la adecuada para transformar los procesos pedagógicos rutinarios en dinámicos al seleccionar herramientas que facilitan, implementan y utilizan las TIC; para ello se propone una variedad de instrumentos educativos digitales para su visualización bajo el sistema operativo Windows. Se obtuvo como resultado la implementación de la estrategia basada en TIC con un adecuado material didáctico como lo podemos evidenciar en el desarrollo metodológico; a través el desarrollo e implementación que servirá de soporte al proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales en los octavos años de Educación General Básica.

Palabras clave. metodología, destreza, conocimiento, recursos digitales didácticos.

Abstract

The aim of this study is to implement a learning strategy based on ICT to support the teaching and learning process in social studies for eighth grade of general education along with the use of traditional pedagogy used by the teachers. The study used inductive and deductive methodology for the surveys to the students, parents and teachers of the area from Pedro Vicente Maldonado Elementary School in the city of Pujilí, province of Cotopaxi. They were the key players in the process of information collection and later, their implementation. For the development, the MeISE methodology of software engineering model (Abud, 2009) is applied. Here, its author emphasizes two stages - definition and development. This methodology is the most suitable for transforming mundane teaching processes into dynamic ones upon selecting tools that facilitate, implement and use ICT. A range of digital educational instruments are proposed for their visualization under the Windows operating system. The result is the implementation of the strategy based on ICT with suitable teaching material as we can see in the methodological development through the development and implementation which will support the teaching and learning process of social studies in eighth grade of general elementary education.

Keywords: methodology, skill, knowledge, digital teaching resources.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Lista de contenidos	ix
Lista de tablas	xii
Lista de figuras	xiii

CAPÍTULOS

1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1. Información técnica básica	4
2.2. Descripción del problema.....	5
2.3. Preguntas básicas.....	6
2.4. Formulación de meta	7
2.5. Objetivos.....	7
2.6. Delimitación Funcional.....	8
3. Marco Teórico	9
3.1. ¿Qué son las estrategias?	9
3.1.2. Qué es una estrategia didáctica.....	9
3.2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje.....	9
3.2.1. Las estrategias que debemos diseñar para promover el aprendizaje de estudiantes deben llevarlos a aprender a formular cuestiones, saber planificar	10
3.3. TÉCNICAS	11
3.4. Los recursos didácticos en Estudios Sociales.....	12
3.5. ¿Qué es adquirir nuevos conocimientos?.....	13
3.5.1. Niveles de conocimiento	13
3.5.2. ¿Qué es el aprendizaje y qué es la enseñanza?.....	14

3.6. Tipos de Aprendizaje.....	14
3.6.1. Aprendizaje Social.....	14
3.6.2. El problema del aprendizaje.....	15
3.7. Concepto de Planificación	15
3.8. La necesidad de enseñar y aprender Estudios Sociales.....	16
3.9. Eje curricular integrador	17
3.10. Ejes del conocimiento.....	17
3.11. Perfil de salida del área.....	17
3.12. Metas a alcanzar en el área	18
3. 13. Ejes de aprendizaje curricular.....	18
3.14. El docente como Mediador.....	19
3.15. Profesor como Instructor	19
3.16. Implicaciones para la enseñanza.....	20
3.17. Objetivos Educativos del Área	22
3.18. Objetivos educativos del año.....	22
3.19. Mapa de Conocimientos Curriculares Octavo A.E.G.B, Área Estudios Sociales.....	23
3.20. Destrezas con criterio de desempeño	25
3.21. El uso de los medios electrónicos y la digitalización	28
3.22. Sociedad de la Información.....	28
3.23. Sociedad del Aprendizaje.....	29
3.24. Sociedad de la Inteligencia.....	29
3.25. Integración de las TIC en la educación.....	29
3.26. Objeto de Aprendizaje.....	30
3.27. Factoría del Tutor.....	31
3.27.1. Principal característica	32
3.27.2. Programaciones Didácticas.....	32
3.27.3. Unidades Didácticas	33
3.27.4. Herramienta de Autor.....	33
3.27.5. Recursos Educativos	34
3.27.6. Galería de Objetos Educativos	34
3.27.7. Tipos de Objetos digitales soportados	35
3.27.8. Compartir Objetos Educativos Digitales.....	36
3.28. Estado del Arte	36

4. Metodología	40
4.1. Diagnóstico.....	40
4.2. Método(s) aplicado(s).....	40
4.2.1. Metodología de Ingeniería de Software Educativo (MeISE)	41
4.2.1.1. Etapa Definición	41
4.2.1.2 Etapa de Desarrollo	55
4.3. Población y muestra.....	68
5. Resultados	69
5.1. Producto Final.....	69
5.2. Evaluación preliminar	69
5.3. Análisis de resultados.....	70
6. Conclusiones y Recomendaciones	101
6.1. Conclusiones.....	101
6.2. Recomendaciones	101
REFERENCIAS	125
Resumen Final	127

APÉNDICES

Apéndice A. — Encuesta dirigida a Padres de Familia	103
Apéndice B. — Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B	105
Apéndice C. — Encuesta dirigida a los Docentes	107
Apéndice D. — Manual de Usuario	109

Lista de Tablas

1. Características Psicológicas Educativas de Aprendizaje	20
2. Ruta de Aprendizaje Curricular Octavo A.E.G.B – Estudios Sociales.....	23
3. Destrezas con Criterio de Desempeño por Bloques	26
4. Contenidos de Octavo Año de Educación General Básica	41
5. Muestreo de aplicación de encuestas.....	69

Lista de Figuras

1. Galería de objetos educativos	34
2. Tipos de Objetos digitales soportados	35
3. Interfaz Portada	45
4. Interfaz Menú Unidades Didácticas.....	45
5. Interfaz Contenidos por Unidades Didácticas.....	46
6. Interfaz Realidad Aumentada	46
7. Interfaz Juego Interactivo	47
8. Interfaz Palabra Secreta – Ahorcado.....	47
9. Interfaz Puzzle	48
10. Interfaz Animaciones Flash.....	48
11. Interfaz Sopa de Letras	49
12. Interfaz Exploración.....	49
13. Interfaz Buscar Parejas	50
14. Interfaz Rayos X	50
15. Interfaz Identificación	51
16. Interfaz Rompecabezas.....	51
17. Modelo de Navegación Principal	52
18. Modelo de Navegación Unidad 1.....	52
19. Modelo de Navegación Unidad 2.....	53
20. Modelo de Navegación Unidad 3.....	53
21. Modelo de Navegación Unidad 4.....	54
22. Modelo de Navegación Unidad 5.....	54
23. Modelo de Navegación Unidad 6	55
24. Prototipo Interfaz de Portada.....	56
25. Prototipo Interfaz Menú Unidades	56
26. Prototipo Contenido de Unidad.....	57
27. Interfaz Portada	58
28. Interfaz Menú Unidades.....	58
29. Interfaz Contenidos Unidad 1	59
30. Interfaz Contenidos Unidad 2	59
31. Interfaz Contenidos Unidad 3	60

32. Interfaz Contenidos Unidad 4	60
33. Interfaz Contenidos Unidad 5	61
34. Interfaz Contenidos Unidad 6	61
35. Interfaz Realidad Aumentada	62
36. Interfaz Juego Interactivo	62
37. Interfaz Ahorcado.....	63
38. Interfaz Puzzle	63
39. Interfaz Animación Flash	64
40. Interfaz Sopa de Letras	64
41. Interfaz Exploración.....	65
42. Interfaz Busca Pareja	65
43. Interfaz Identificación	66
44. Interfaz Rayos X.....	66
45. Interfaz Rompecabezas.....	67
46. Interfaz Laberinto.....	67
47. Interfaz Evaluación	68
48. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 1	71
49. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 2	72
50. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 3	73
51. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 4	74
52. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 5	75
53. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 6	76
54. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 7	77
55. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 8	78
56. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 9	79
57. Encuesta dirigida a Padres de Familia – Pregunta 10	80
58. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 1	81
59. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 2	82
60. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 3.....	83
61. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 4.....	84
62. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 5.....	85
63. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 6.....	86
64. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 7.....	87

65. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 8.....	88
66. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 9.....	89
67. Encuesta dirigida a Estudiantes de Octavo A.E.G.B – Pregunta 10.....	90
68. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 1.....	91
69. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 2.....	92
70. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 3.....	93
71. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 4.....	94
72. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 5.....	95
73. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 6.....	96
74. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 7.....	97
75. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 8.....	98
76. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 9.....	99
77. Encuesta dirigida a los Docentes del área – Pregunta 10.....	100
78. Acceso.....	109
79. Interfaz.....	110
80. Herramientas de autor.....	111
81. Menú archivo.....	111
82. Venta nueva.....	112
83. Botón abrir proyecto.....	112
84. Entorno de trabajo.....	113
85. Ventana edición.....	114
86. Ventana de objetos.....	114
87. Botón de administración de galería de objetos.....	115
88. Entorno de objeto.....	116
89. Botón Pre-visualización.....	116
90. Menú actividades.....	117
91. Escena realidad aumenta.....	121
92. Visualización.....	122
93. Recursos educativos.....	123

Capítulo 1

Introducción

La presente investigación titulada: “Desarrollo e implementación de una estrategia basada en TIC para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica”, es trascendente por cuanto se propone una serie de actividades con el apoyo de las TIC dirigidas específicamente a maestros como actor fundamental del quehacer educativo; la aplicación de estas actividades y recursos didácticos ha permitido alcanzar mejores logros académicos en el procesos de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. La principal motivación para realizar este trabajo investigativo radica en la necesidad de brindar un aporte a la investigación educativa, principalmente en nuestro objeto de estudio y ampliar la visión desde los resultados a otros establecimientos que vivan situaciones comunes.

Este trabajo busca desarrollar e implementar una estrategia de aprendizaje basada en TIC como soporte en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en Octavo año de Educación General Básica.

Se pretende realizar sugerencias metodológicas didácticas que permitan enriquecer su labor dentro del aula mediante el uso y manejo de medios electrónicos y digitales con un enfoque aplicada a la educación, y particularmente en el área de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica.

Una estrategia metodológica que incluye enfoques tecnológicos y digitales enmarcados en la nueva tecnología: proyectores, computadora con los programas apropiados (páginas Web, Internet, portales, virtuales, correo electrónico, Cd interactivo, DVD, cámaras de video, entre otros. Y de esta manera poder socializar el conocimiento la interacción e intercambio de ideas sobre un tema dado. También se busca determinar, si los materiales que tradicionalmente utiliza el profesor como el pizarrón, libros de apoyo, láminas y mapas entre otros, resultan ser o no eficaces y poder comparar con el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Estimular ambientes de aprendizaje colaborativos para la enseñanza del Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica que permita elevar el nivel académico.

Comprobar si los contenidos que señala el programa de estudios sociales son adquiridos por los estudiantes mediante alguna estrategia metodológica o empírica con las técnicas de enseñanza que tradicionalmente son utilizadas por el profesor.

Determinar si el profesor de la asignatura trabaja con metodología adecuada y constatar los resultados.

Teniendo como propósito básico y primordial la educación efectiva y participativa. En ese sentido se establece la innovación educativa como base para el empleo de las TIC en procesos didácticos, siempre en función de las necesidades reales del alumno y profesor.

1.1. Presentación del trabajo

La inclusión de las Tecnologías de Información y Comunicación (en adelante TIC) en el contexto educativo ha suscitado diferentes investigaciones entre las que se pueden destacar: modelos para la evaluación de impacto, metodologías para la implementación, profundización en la conceptualización, parámetros para la utilización de TIC, entre otras; estos aportes son importantes para avanzar y evolucionar en ámbitos de procesos enseñanza – aprendizaje.

Utilizar las TIC como herramienta de apoyo en el desarrollo del área de Estudios Sociales, permitirá fomentar el uso frecuente de las TIC como recurso de información para facilitar la construcción de conocimientos. Mejorar la práctica pedagógica formando estudiantes críticos reflexivos, analíticos con competencias cognitivas y psicomotoras. Utilizar las TIC como herramientas que faciliten el conocimiento, permitiendo la interacción y participación activa de los educandos y respaldados con las experiencias de otras Instituciones.

En correspondencia a lo anterior, es interesante evidenciar las experiencias de distintos entornos educativos donde han implementado la utilización de las TIC en la ejecución de proyectos

educativos innovadores, permitiendo de esta forma enriquecer investigaciones futuras. El presente trabajo busca aplicar los avances realizados (por el Grupo INNOVA en el Proyecto de Investigación y Desarrollo Tecnológico denominado Factoria del Tutor) se debe aclarar que el INNOVA es un grupo de investigadores y diseñadores expertos en recursos didácticos digitales pedagógicos que fungen como patrón a seguir en el desarrollo del presente trabajo investigativo dirigido a quienes se encuentran interesados en la enseñanza aprendizaje a través de nuevas tecnologías; buscando el análisis sobre la utilización de las tecnologías en el ambiente educativo y complementando con un razonamiento acerca de los roles del docente y estudiante.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

Ecuador es considerado un país multicultural, multiétnico y rico en cultura e historia y tradiciones ancestrales teniendo una gama de conocimientos cambiantes con el pasar del tiempo, motivo por el cual existen diferentes formas de interpretar en Estudios Sociales, sin embargo la actual sociedad tiene nuevas exigencias en cuanto a la enseñanza dentro del área, se puede mencionar que los estudiantes de la nueva era tienen mayor afinidad a los temas en donde interactúen con las tecnologías de información y comunicación; es por este motivo que las adaptaciones curriculares permiten mayor flexibilidad y la posibilidad de utilizar este tipo de medios didácticos digitales al servicio de la educación, entonces se pretende realizar un nexo entre estos elementos con Estudios Sociales siendo la estrategia pedagógica el motor en el desarrollo de innovación de procesos de enseñanza aprendizaje.

La tecnología es un elemento principal para el desarrollo del mundo, al igual que sus elementos informáticos. De esta manera las instituciones educativas no pueden quedar al margen y se están dotando de medios tecnológicos para aplicar conocimientos y enseñanzas, pero no cuentan con aplicaciones de nuestra historia, cultura y realidad en contenidos que se ven en un determinado año básico estos elementos permiten despertar el interés para proponer una estrategia de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

Es por este motivo que la estrategia, métodos, técnicas y los recursos digitales son la base del nuevo conocimiento donde se fusione la pedagogía y la tecnología, siguiendo los lineamientos en el uso de las TIC.

2.1. Información técnica básica

Tema: Desarrollo e implementación de una estrategia basada en TIC's para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica.

Tipo de trabajo: Propuesta Metodológica.

Clasificación técnica del trabajo: Propuesta Metodológica y Tecnológica

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Ingeniería de software y/o plataformas educativas

2.2. Descripción del problema

La falta de interés de los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica por la asignatura de Estudios Sociales era notorio por el bajo nivel de rendimiento académico y la poca o casi nada actitud participativa dentro de estas clases ocasionaban que el área de Estudios Sociales ocupara uno de los últimos lugares en la evaluación de aprendizajes a nivel Institucional existiendo una gran dificultad por la fijación de nuevos conocimientos contribuyendo a esto la pedagogía tradicional aplicada por los docentes lo que arrojaba como resultado un pronunciado desinterés y un bajo autoestima.

Ocasionando que el estudiante sea memorista lo único que hace es asimilar el conocimiento que su profesor le imparte, limitándole su desarrollo cognoscitivo, dejando poco espacio para la investigación y su auto-preparación así lo señala su autor (Ortega, 2006, pág. 574). La suma de estos factores ha permitido que exista un bajo rendimiento académico en el área de Estudios Sociales.

Con la finalidad de alcanzar un mejor rendimiento académico en el área de Estudios Sociales y lograr despertar el interés, la motivación por esta área de estudio es imperioso desarrollar e implementar tanto en docentes como en estudiantes una estrategia de aprendizaje basada en TIC; que busca aportar significativamente a la adquisición de nuevos conocimientos. La utilización de los recursos tecnológicos cumplieron con su propósito como es el de motivar al estudiantado y despertar el interés por conocer nuevos conocimientos en esta área.

Con la utilización de herramientas de apoyo en el diseño curricular el reconocimiento del docente como mediador de aprendizajes. La necesidad de estimular ambientes de aprendizaje colaborativos para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica que permita elevar el nivel académico. Por medio de la diversificación de contenidos y métodos para promover la experimentación, la innovación pedagógica y el uso compartido de información (Ciencia, 2007, pág. 209); esto implica poner en práctica la más adecuada combinación de métodos,

medios y técnicas adaptables e integrales para la utilización y puesta en práctica de varios objetos educativos digitales capaces de ayudar al alumno y al mediador a alcanzar el conocimiento deseado.

Es necesario que los docentes estén en constante innovación y perfeccionamiento de sus estrategias didácticas a partir de las bondades y masificación que la tecnología nos ofrece en la actualidad (Caldevilla, 2012, pág. 312); esta actitud va a permitir mejorar el grado de interés y participación de los estudiantes dentro del área de Estudios Sociales. Alcanzando despertar en el alumno el interés por la investigación y su auto preparación lo que se verá reflejado en su desarrollo cognitivo y actitudinal.

2.3. Preguntas básicas

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

- Desmotivación estudiantil por asimilar nuevos conocimientos.
- Deserción escolar.
- Falta de uso de tecnologías innovadoras en los procesos, los cuales ocasionan que los alumnos se conviertan en memoristas y no en críticos reflexivos.
- Bajo rendimiento escolar.
- Enseñanzas y aprendizajes monótonos por rigidez en procesos de aprendizaje.

¿Por qué se origina?

- Limitada comprensión y procesamiento de información.
- Desconocimiento de la importancia y utilización de recursos innovadores.
- Falta de capacitación sobre el uso de las Tecnología de la Información y Comunicación; esto se debe a que en algunas Instituciones educativas no existe el equipamiento necesario en lo relacionado con la Tic.
- Ausencia de un programa que refuerce la utilización y manejo de las Tic en el proceso educativo, debido a que no existe actualización permanente del docente sobre el tema.

¿Qué lo origina?

- Deficiencia en la utilización y en la aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicación por parte de los alumnos y docentes.
- Material bibliográfico y didáctico desactualizado, sin actividades multimedia que despierte interés en el estudiante.
- Falta de creatividad en el desarrollo de los procesos educativos.
- Despreocupación de autoridades y docentes por aplicar nuevas estrategias metodológicas para la enseñanza aprendizaje.
- Desinterés por aplicar estrategias de aprendizaje innovadoras para impartir procesos de enseñanza aprendizaje en el área.

2.4. Formulación de meta

Aportar con la estrategia metodológica encaminada a buscar un cambio del proceso de enseñanza aprendizaje lo que nos permitirá un aprendizaje innovador y adecuado.

2.5. Objetivos

Objetivo general

Implementar una estrategia de aprendizaje basado en TIC como soporte en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica.

Objetivos específicos

1. Diagnosticar los requerimientos de Docentes y Alumnos de Octavo Año de Educación General Básica para el desarrollo de la asignatura de Estudios Sociales.
2. Seleccionar las herramientas TIC adecuadas para la enseñanza de los contenidos planteados.
3. Implementar la estrategia de aprendizaje propuesta mediante la construcción de material didáctico digital adecuado, con una práctica pedagógica innovadora en la enseñanza de Estudios Sociales.

2.6. Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Mediante la creación de espacios interactivos, lúdicos para el estudio de esta asignatura; con el apoyo de docentes que se quieran involucrar de forma directa en el proceso de la utilización de las TIC.

- Será capaz de tener motivados a los alumnos en procesos de enseñanza aprendizaje.
- Interactividad con los contenidos mediante la utilización de herramientas TIC adecuadas.
- Concebir al software como servicio de masificación de contenidos y procesos educativos utilizando recursos mínimos para su desarrollo y utilización.

- Contribuir con material didáctico digital de fácil aplicación y gran utilidad para estudiantes y docentes de Octavo A.E.G.B.

- Proponer una estrategia didáctica innovadora basada en recursos digitales y multimedia.

Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Ajustar el curso a necesidades particulares o individuales de los estudiantes.
- Comunicación e interacción directa entre docente - estudiante.
- Registro de notas y reportes estadísticos de avances académicos de los alumnos.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. ¿Qué son las estrategias?

El término estrategia tiene su origen en el medio militar, en el que se entiende como “el arte de proyectar y dirigir grandes movimientos militares” (Carbonell, 2002); así, una acción estratégica consiste en proyectar, ordenar y dirigir las operaciones militares de tal manera que se consigna el objetivo propuesto. En este ámbito militar, los pasos o momentos que conforman una estrategia son llamados “técnica” o “táctica”.

Las estrategias de aprendizajes cognitivas (Gonzales, 2003, pág. 177) permiten transformar la información en conocimientos a través de una serie de relaciones cognitivas que, interiorizadas por el alumno, le van a permitir organizar la información y, a partir de ella, hace inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferentes contenidos, facilitándoles su proceso de aprender a aprender.

3.1.1. Qué es una estrategia didáctica.

La estrategia didáctica (Carrasco, 2011, pág. 220.) se entiende como habilidad o destreza para dirigir un asunto. Referida al campo didáctico, las estrategias son todos aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje de los alumnos. La estrategia didáctica, pues, se refiere a todos los actos favorecedores del aprendizaje.

3.2. Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Intentar una clasificación consensuada y exhaustiva de las estrategias de aprendizaje es una tarea difícil, dado que los diferentes autores las han abordado desde una gran variedad de enfoques.

Las estrategias pueden clasificarse en función de que tan generales o específicas son, del dominio del conocimiento al que se aplican del tipo de aprendizaje que favorecen (asociación o reestructuración), de su finalidad, del tipo de técnicas particulares que conjuntan, etcétera. Sin embargo, en este apartado retomamos dos clasificaciones: en una de ellas se analiza las estrategias según el tipo de procesos cognitivos y finalidad perseguidos (Díaz & e, 2002, pág. 465.); en la otra se agrupan las estrategias según su efectividad para determinados materiales de aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son parte de procedimientos y recursos cognitivos que los estudiantes buscan a la hora de aprender; teniendo una relación directa con el conocimiento en el proceso de aprender; dando como hipótesis que el tipo de estrategia ejecutada en el proceso pedagógico cognitivo al interior del sujeto depende en gran medida de factores disposicionales y motivacionales.

3.2.1. Las estrategias que debemos diseñar para promover el aprendizaje de estudiantes deben llevarlos a aprender a formular cuestiones, saber planificar.

Aprender a formular cuestiones (Salmerón, 2002, pág. 239): implica a aprender a establecer hipótesis, fijar objetivos y parámetros para una tarea, seguir una lectura a partir del planteamiento de preguntas saber inferir nuevas cuestiones y relaciones desde una situación inicial como lo indica dentro de sus postulados que se detallan a continuación.

- Saber planificarse: lleva al alumno a determinar tácticas y secuencias para aprender mediante la reducción de una tarea o un problema a sus partes integrantes, el control del propio esfuerzo, no deja nada para el último momento, etcétera.
- Estar vinculadas con el propio control del aprendizaje, lo que supone la educación de esfuerzos, respuestas y descubrimientos a partir de las cuestiones o propósitos que inicialmente se habían planteado.
- Facilitar la reflexión sobre los factores e inconvenientes de progreso en la tarea de aprendizaje.
- Conocer procedimientos para la comprobación de los resultados obtenidos y de los esfuerzos empleados: reclamar la verificación de los pasos iniciales o de los resultados, de acuerdo con las exigencias externas, las posibilidades personales, la planificación realizada y la información de que se ha dispuesto.

- En esta sección deben presentarse definiciones y conceptos que son fundamentales para la construcción del producto Utilizar métodos y procesos para la revisión de las tareas y del aprendizaje realizados, lo cual permite al alumno y al profesor rehacer o modificar los objetivos propuestos y señalar otros nuevos, de tal manera que el análisis que se ha derivado de una actividad de aprendizaje sirva para construir otras con valor significativo en la siguiente situación.

Utilizar las estrategias conlleva a las siguientes situaciones (Del Moral & e, 2008, pág. 351):

- El camino que permite la transformación de la información en conocimiento, pasa en primer lugar por la captación significativa de la información que recibe en la clase, pero también por la actitud y solución de búsqueda de relaciones que, en torno a un tema o un problema, se es capaz de establecer.
- Para el desarrollo de la capacidad de plantear problemas, de aprender a utilizar fuentes contrapuestas o complementarias de información, es necesario tener presente que todo camino de llegada constituye en sí mismo un nuevo punto de partida.
- En el objetivo de la globalización y de los procedimientos entendidos como estrategias cognitivas, y no solo instrumentales, resulta mucha más difícil realizar el seguimiento y la detención en la compleja práctica cotidiana de la clase.

Estos rasgos característicos es el mapa de ruta que los docentes debemos seguir para estimular con un enfoque técnico – pedagógico, la manera cómo abordar con nuestros estudiantes y permitir la transferencia de conocimientos para dejar los mismos con niveles de comprensión, abstracción, análisis y síntesis; siendo duraderos y aplicables al quehacer cotidiano.

3.3. TÉCNICAS

Técnica, en el sentido más genérico, según el diccionario de la lengua, significa: “Conjunto de recursos y procedimientos de un arte o ciencia. Pericia para usar de tales recursos y procedimientos” (Gay & e, 1997) pág.38

(Gay & e, 1997, pág. 220), en su obra La Educación Tecnológica analiza en su capítulo V la ciencia, la técnica y tecnología:

- La ciencia cubre el espectro y el conocimiento de la actividad humana.
- Conjunto de procedimientos que se vale la ciencia o el arte para la indagación. En general un recurso que el hombre utiliza como medio para alcanzar un objetivo.
- En el campo de la técnica y tecnología es la acción que el hombre realiza por mejorar su entorno buscando satisfacer sus necesidades.

Son todos los procesos que aprenden los alumnos/as entre ellos podemos citar los siguientes:
Esquemas, realizar preguntas, repetición, inducir, deducir, subrayar, etc. Los mismos que son fundamentales para la fijación del nuevo conocimiento dentro del área de estudio antes mencionada.

3.4. Los recursos didácticos en Estudios Sociales

Gran parte del “éxito” de nuestra labor depende de los materiales que llevemos al aula, del momento en que los presentamos, de la manera que los “auscultamos”, del “juego” que les extraemos, de su variedad y diversidad.

Los recursos elegidos por el docente antes del momento de trabajar en el aula, deben estar presentes constantemente en el proceso de enseñanza (Svarzman, 1999, pág. 89): para motivar y estimular el interés; se puede conseguir mediante la utilización de técnicas que nos van a permitir motivar e incentivar a que los estudiantes sean indagadores, críticos reflexivos y constructores de sus conocimientos. En la actualidad existen recursos tecnológicos y virtuales que al ser utilizados de forma correcta generan los resultados esperados en la fijación del conocimiento y al mismo tiempo se puede construir herramientas para su evaluación lo que nos permitirá determinar el nivel de conocimiento adquirido y su posterior aplicación de lo aprendido en situaciones cotidianas del diario vivir.

Las estrategias metodológicas nos permiten la utilización de los recursos didácticos que van ligados directamente a la utilización de las estrategias en nuestro caso las didácticas. En el campo de Estudios Sociales por la complejidad de la asignatura podemos basar nuestro accionar en la

exposición recepción y la indagación la misma que puede ser liderada por el docente de la asignatura o por la iniciativa y propósito de mejorar los conocimientos en la que interviene de forma individual la parte cognitiva del estudiante.

3.5. ¿Qué es adquirir nuevos conocimientos?

La adquisición de nuevos conocimientos en un proceso que surge de la necesidad del ser humano de conocer e interpretar lo que sucede a su alrededor (Delors, 1996, pág. 46); para en base a estas experiencias adquiridas participar en cambios substanciales que beneficiaran a un conglomerado determinado en un momento determinado que así lo requiera. Se lo adquiere de forma guiada o en su defecto de forma personal mediante el auto preparación como punto esencial para mejorar el conocimiento humano.

3.5.1. Niveles del conocimiento

Los niveles del conocimiento según varios pedagogos se pueden diferenciar en tres niveles diferentes los mismos que se encuentran fuertemente unidos entre sí. Estos son cognitivo, afectivo y conductual.

En el primer nivel se puede ubicar al aprendizaje cognitivo que es nada más que la adquisición de conocimientos o creencias.

En el aprendizaje afectivo es un poco más complejo y más difícil de adquirir por que intervienen varios elementos de nuestro ser.

El aprendizaje conductual está determinado por la forma de ser de un individuo ante una determinada situación que surge a su alrededor.

El aprendizaje real (Tedesco, 1999, pág. 14) es una fusión de los anotados anteriormente y es utilizado en la mayoría de las actividades que a diario realizamos.

Existe un tipo de aprendizaje que puede ocurrir en diferentes situaciones o contextos al que el individuo responde según el estímulo – respuesta.

El aprendizaje es acción exclusiva del alumno: nadie puede aprender por otro. Le sitúan pues, en el papel de actor, y no en el de espectador – receptor. El profesor no debe limitarse mero y único “dispensador del saber” (lo cual puede hacerlo, incluso mejor que él, un libro, un video, un programa informático...). El profesor es el que dirige el aprendizaje: desbroza selecciona, ordena y relaciona contenidos, estimula y asesora el trabajo, y asegura un desarrollo continuando en el proceso de aprendizaje. Pero que se aprenda o no, dependerá de lo que haga y de cómo se enfrente con su tarea cada alumno.

3.5.2. ¿Qué es el aprendizaje y qué es la enseñanza?

El aprendizaje y la enseñanza (Gonzales, 2003, pág. 177) son dos procesos distintos que los profesores traten de integrar en uno solo: el proceso enseñanza –aprendizaje. Por tanto, su función principal no es solo enseñar, sino propiciar que sus alumnos aprendan.

El aprendizaje “el proceso de adquisición cognoscitiva explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para, comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad” (Gonzales, 2003, pág. 2)

La relación entre la enseñanza y el aprendizaje no es una de causa – efecto, pues hay aprendizaje sin enseñanza formal y enseñanza formal sin aprendizajes. La conexión entre ambos procesos consiste en una dependencia ontológica.

3.6. Tipos de Aprendizaje

3.6.1. Aprendizaje Social

Un rasgo característico del aprendizaje está directamente vinculado con pautas e iniciativas o patrones de conducta que se asocian al conocimiento y las relaciones sociales. Aunque sin duda se vincula con otras categorías de aprendizaje, la adquisición y el cambio de actitudes, valores, normas, etc., posee rasgos distintos.

Dentro de los tipos de aprendizaje social, (Gonzales, 2003, pág. 177) se pueden distinguir.

- El comportamiento y la cultura determina el aprendizaje a la hora de interactuar con otras personas.
- La actitud comportamental incide y determina comportamientos en situaciones cotidianas.
- Los sistemas de conocimiento social permiten empoderarse de nuestra realidad nacional causando un sentimiento y orgullo patriótico de la nación y el país. Estos conocimientos se promueven entre grupos sociales.

3.6.2. El problema del aprendizaje.

Los procedimientos y casos de aprendizaje desarrollados por (Pozo, 2006, pág. 289) consideran los paradigmas de dos maneras de aprender, aparentemente distintas. A partir de estos dos paradigmas se desarrollaron las teorías del aprendizaje basado en Thorndike y Pavlov. Las teorías basadas en el procedimiento de condicionamiento pavloviano o clásico subrayaron la importancia de la contigüidad o proximidad de los eventos como condición necesaria y suficiente para el aprendizaje, fueron estos eventos dos estímulos, o un estímulo y una respuesta. Las teorías basadas en el procedimiento de aprendizajes por ensayos y error – posteriormente llamado condicionamiento instrumental u operante-, subrayaron la importancia de las consecuencias de la conducta, identificadas genéricamente por el término de reforzamiento, y en ocasiones por los de recompensa y castigo.

Los aprendizajes deben promover ciertas relaciones y adquisición como nuestras habilidades y destrezas o estrategias para hacer cosas concretas denominadas procedimientos.

- Aprendizajes rutinarios siempre buscan el mismo objetivo
- Elegir material didáctico no adecuado significa clases monótonas y tediosas.
- Improvisar actividades lúdicas buscan mantener ocupados a los estudiantes sin llegar a un verdadero conocimiento.

3.7. Concepto de Planificación

(Molins, 1998, pág. 165), en su artículo “La vocación de la planificación” dijo: El concepto de planificación tiene dos interpretaciones diferentes a la vez que complementarias. Desde el punto

de vista técnico, la planificación puede ser considerada como un proceso que se lleva a cabo dentro del límite y la administración, a través del cual se hacen más racionales las decisiones referentes a los fines y métodos de las grandes organizaciones para luego reducirle a programas y métodos específicos de acción. Desde un punto de vista ideológico, la planificación puede considerarse como un sistema social; esto es, que se trata de un instrumento para obtener un importante grado de dominio sobre el destino del hombre.

El aspecto central repercute en la reflexión del alumno sobre su propio aprendizaje en la toma de conciencia de la necesidad de organizar previamente sus actividades, dentro de esta planificación, podemos encontrar el conjunto de decisiones sobre cómo enfocar el problema en general.

3.8. La necesidad de enseñar y aprender Estudios Sociales

El soporte teórico que está referido a continuación, está basado (MEC, 2010, pág. 102) en la Actualización y Fortalecimiento curricular del Ministerio de Educación de Educación General Básica. El cuál nos permite tener una visión general en nuestro país de los logros y limitaciones que tenemos en el área de Estudios Sociales y sacar lineamientos generales que nos puedan servir para aplicar una estrategia didáctica en mencionada área del saber.

La aplicación del currículo ha permitido que los estudiantes tengan una idea general sobre aspectos trascendentales como son una visión global de la realidad local, nacional y mundial, además están en capacidad de evocar situaciones relevantes que se suscitaron con anterioridad y que han marcado, hitos y comportamientos de nuestra sociedad presente ha contribuido a que las sociedades piensen y actúen de diferente manera ante la adversidad, ha transformado el comportamiento democrático de los gobernantes con la finalidad de priorizar al ser humano, como actor fundamental de la sociedad y no el capital como medio de opresión de los pueblos estas destrezas con criterio de desempeño son de fácil aplicación y son medibles en cualesquier instante que sea requerido. Con el conocimiento de esta asignatura se busca cambiar la forma de pensar y actuar de quienes habitan el globo terráqueo.

Siempre se consideró que los estudios de “Lugar natal”, Geografía, Historia, la llamada “Educación Social” y la Cívica eran fundamentales para desarrollar la personalidad, una conciencia

de patria, y una ubicación de las personas en su país y en el mundo. Por ello, una vez que se han enunciado sus objetivos fundamentales, no hace falta justificar las razones por las que se debe mantener esta tradición en el currículo de la actual Educación General Básica (MEC, 2010, pág. 102). Para alcanzar los objetivos trazados al impartir esta asignatura es necesario que las debilidades actuales se conviertan en fortalezas al mismo tiempo el lente rector del sistema educativo nacional deberá permitir que se ponga de manifiesto un currículo flexible de acuerdo a la zona, y al grupo poblacional dominante, basado en sus creencias y tradiciones para alcanzar desarrollar una mejor cultura.

3.9. Eje curricular integrador

Los ejes integradores surgen como oportunidades en el desarrollo de destrezas y habilidades de aprendizajes integran saberes y orientan experiencias en la práctica de valores, actitudes y virtudes para aplicarlo en diferente proceso de planificación diaria y buscando estrategias basadas en TIC que permitan reforzar los ejes integradores de la asignatura.

El objetivo general planteado en el desarrollo de cada bloque curricular se empata o se empareja con una idea interdisciplinaria para cada área esto es importante porque se pueden poner de manifiesto los ejes transversales que mejoran el proceso del inter aprendizaje. Tomando como punto de referencia la interrelación entre objetivo y destreza se logra afianzar lo estudiado para poner en práctica de acuerdo a su ubicación dentro de la sociedad.

3.10. Ejes del conocimiento: se desprenden del curricular vigente del área de estudio y los modelos estructurados a seguir en busca de mejorar el desempeño escolar establecidos en los diversos bloques curriculares.

3.11. Perfil de salida del área: es la descripción de los desempeños que debe demostrar el estudiantado en cada una de las áreas al concluir el décimo año de Educación General Básica, los mismos que se evidencian en las destrezas con criterios de desempeño.

(MEC, 2010, pág. 102) "Permite que el estudiante en base a los conocimientos mediante el currículo; pueda ser parte integral en la discusión y tratamiento de problemas cotidianos dentro

de su sitio poblacional donde se encuentra radicado con la finalidad de que sea un ente crítico y reflexivo, aportando con ideas que conlleven a mejorar la calidad de vida de su entorno. En base a las vivencias que han sido abordadas en las diferentes temáticas de esta área de estudios” pp.14.

3.12. Metas a alcanzar en el área: Direccionan los niveles de desempeño que el estudiante requiere conocer en esta área de estudio conociendo que para formularse un objetivo se debe partir de cuestionarnos y responder a las necesidades de conocimiento del educando.

3.13. Eje de aprendizaje curricular

Con la finalidad de lograr la integración con los ejes transversales que se encuentran vigentes en los planes y programas estructurados por el nivel central del sistema educativo ecuatoriano, Estudios Sociales no podía ser la excepción en cada bloque curricular debemos también poner de manifiesto un eje integrador el mismo que tiene como finalidad fomentar las destrezas con criterio de desempeño.

Los ejes del aprendizaje articulan el propósito de la enseñanza de Estudios Sociales, es decir, dan sentido a la organización de contenidos y encaminan los conocimientos a la práctica de la vida en sociedad. Los ejes del aprendizaje en Estudios Sociales son cuatro: el Buen Vivir; la identidad local, ecuatoriana, latinoamericana y planetaria; la ciudadanía responsable; y, la unidad en la diversidad. Las destrezas con criterio de desempeño de Estudios Sociales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2010) se enmarcan en las “macro destrezas” del área, a saber:

- Ubicación espacial
- Ubicación temporal
- Obtención y asimilación de información
- Interrelación social
- Aplicación creativa de conocimientos.

Estas macro destrezas engloban las habilidades que se espera que los estudiantes dominen al final de la Educación General Básica. Las macro destrezas responden a un énfasis en cada disciplina del área de Estudios Sociales, y propenden el desarrollo de una visión y un carácter científico en

los estudiantes. (MEC, 2010, pág. 102) Además, están orientadas al campo axiológico, integrado en los contenidos del área, con especial atención a la identidad, al Buen Vivir y a la ciudadanía responsable. Cada una de las destrezas con criterio de desempeño tributa a una o varias de las macro destrezas, que a su vez se orientan a la consecución del perfil de salida del área en particular y de la Educación Básica en general.

Mediante el estudio de los Estudios Sociales se pueden poner en práctica cuatro ejes fundamentales todos ellos relacionados con el buen vivir, lo que va en beneficio directo de nuestros estudiantes su Comunidad y la población. Además permite desarrollar macro destrezas las mismas que serán de gran utilidad al finalizar el ciclo y se demostrarán en el ejercicio del diario convivir.

3.14. El docente como Mediador.

Por mediación entendemos la actitud del profesor, facilitador o motivador de la transformación personal y académica del alumno; que tiene la disposición de ser un puente entre el alumno y los conocimientos, procedimientos y actitudes que éste deberá aprender e integrar a su persona.

La mediación que realiza el profesor puede ser: Mediación afectiva, cognitiva y de conflictos

3.15. Profesor como Instructor

Según expresan (Collazo, 2001, pág. 10), las actividades se parecen mucho a las establecidas en los modelos tradicionalistas, correspondiéndole realizar actividades de aprendizaje referente a las unidades temáticas como a las habilidades sociales y de trabajo grupal, en este sentido, las actividades que el profesor debe desempeñar en su rol como instructor.

El docente facilitador del área de Estudios Sociales buscara por todos los medios crear espacios de debate donde se abordarán las diferentes temáticas e inducirá a buscar una solución de manera pacífica, respetando ideas y mediando conocimientos; con esta práctica metódica contribuye a un cambio de la forma de ver e interpretar los problemas cotidianos, para lograr soluciones duraderas que beneficien a toda la sociedad ecuatoriana.

3.16. Implicaciones para la enseñanza

A continuación y basados en resultados publicados por (Álvarez, 2007, pág. 11), se presentan a manera de resumen las características de los adolescentes considerando los aspectos psicológicos, sociales y físicos frente a algunas posibles implicaciones educativas.

Tabla 1: Características Psicológicas Educativas de Aprendizajes

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	IMPLICACIONES EDUCATIVAS
<p style="text-align: center;">LA AUTOAFIRMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afirmación del yo. • Confianza excesiva en sus ideas. • Brotes de egocentrismo en sus conductas 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las ideas previas y los sentimientos personales. • Desarrollar habilidades sociales para la afirmación del grupo.
<p style="text-align: center;">INESTABILIDAD EMOCIONAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambios inesperados de humor. • Reacciones imprevistas y descontroladas. • Agresividad. • Abandono de la clase y/u hogar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actuación equilibrada y estable del profesorado y de la familia. • Conciencia del profesorado de que los más mínimos detalles pueden herir la sensibilidad de los alumnos/as.
<p style="text-align: center;">IDENTIDAD PERSONAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de sí mismo. Narcisismo. • Descubrimiento de valores. • Oscilación entre sentimientos de superioridad e inferioridad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de actividades de autoconocimiento. • Exploración de intereses vocacionales. • Importancia de las notas en auto concepto y autoestima.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL LENGUAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incremento del dominio del lenguaje y de su capacidad de comunicación. • Gusto por la discusión y defender la opinión contraria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar los debates, mesas redondas, etc., sobre temas formativos y de actualidad. • Desarrollar programas de contenido lingüístico.

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades metalingüísticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar a asignaturas con Lengua, Literatura o Idiomas una metodología activa y participativa.
<p style="text-align: center;">PENSAMIENTO FORMAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se produce el paso del pensamiento descriptivo al exploratorio. De las operaciones concretas a las formales, del pensamiento analítico - inductivo al hipotético - deductivo. • No todos llegan a este tipo de pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar entre lo real y lo posible. • Desarrollar el aprendizaje significativo. • Cuidar los diferentes ritmos de aprendizaje. • Diversificar los métodos de enseñanza. • Despertar y cultivar el interés por los temas abstractos. • Técnicas de trabajo intelectual investigación - acción.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO DEL LENGUAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incremento del dominio del lenguaje y de su capacidad de comunicación. • Gusto por la discusión y defender la opinión contraria. • Desarrollo de habilidades metalingüísticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar los debates, mesas redondas, etc., sobre temas formativos y de actualidad. • Desarrollar programas de contenido lingüístico. • Aplicar a asignaturas con Lengua, Literatura o Idiomas una metodología activa y participativa.
<p style="text-align: center;">MADURACIÓN SEXUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maduración de los órganos sexuales. • Capacidad de reproducción. • Menstruación. Eyaculación. • Masturbación. Embarazos no deseados. • Contagios. SIDA y otras enfermedades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Información y educación sexual objetiva, no moralista ni dogmática.

Fuente: Álvarez (2010)

Al analizar la gran cantidad de cambios que experimenta el ser humano durante la adolescencia, entendemos las complicaciones que sufren durante esta etapa de su vida (Álvarez, 2007, pág. 11), los conflictivos internos que se generan y lo complicado que se torna cuando no existe una ayuda familiar. Provocando cambios psicológicos, sociales y físicos que pueden afectar en el desarrollo

intelectual y emocional de las personas de esta edad, en el ámbito educativo, el profesor puede influenciar notablemente sobre sus estudiantes, puesto que un buen docente encontrará las estrategias adecuadas para que el adolescente se interese e involucre por su aprendizaje, mientras que, un mal docente conseguirá que se aburran y se distraigan de los objetivos de aprendizaje que se persiguen. Como consecuencia de todo esto, la tecnología solamente es un instrumento y/o herramienta que el docente puede (o no) utilizar en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, por lo que debemos aclarar que más importante es la estrategia, metodología que emplea en el aula más allá de las tecnologías de las que disponga el docente.

3.17. Los Objetivos Educativos del Área

Analizar las actuaciones colectivas e individuales que han modelado el pasado de nuestro país desde sus inicios hasta la actualidad, por medio de la investigación y el estudio pormenorizado de procesos sociales, políticos y económicos, con el fin de emitir juicios críticos sobre la realidad nacional.

Establecer lazos de unión entre lo antiguo y lo actual en diversos ámbitos mediante la utilización analítica lo que nos permite determinar cómo ha evolucionado en el ámbito cultural e histórico es una necesidad que nos permite lograr una identidad con una visión de diversidad.

Identificar parajes geográficos diversos donde se pone de manifiesto diferentes realidades culturales y sociales asociadas a su problemática debe ser el propósito que nos lleve a darle a valor a este mundo.

(MEC, 2010, pág. 12) Recopilar datos suficientes sobre lo que los ciudadanos se le ha consagrado como derechos y obligaciones, la forma de mantenerlos, la forma de perderlos desde el punto legal nos hará comprender que debemos siempre poner en práctica un ejercicio de ciudadanía responsable, desde un punto de vista participativo y autónomo.

3.18. Objetivos educativos del año

(Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, 2013, pág. 154), plantea como objetivos educativos para el octavo año los siguientes:

- Describir los niveles de la economía en el Ecuador a través del análisis y síntesis de los diferentes sectores productivos, para generar conciencia económica y social; siendo actores y agentes de cambio de pensamiento en procesos económicos vigentes en nuestro país.
- Respetar la diversificación de pensamientos, etnias y grupos sociales representativos en nuestro país para generar momentos de conciliación ciudadana entre las organizaciones y pueblos como muestra de integración ciudadana a través de la diversidad de pensamiento.
- Caracterizar los momentos históricos de la vida de un pueblo, nación y país para forjar la conciencia ciudadana y de esta forma incentivar en los ecuatorianos el amor y respeto por la Patria.
- Fomentar la participación ciudadana en los diferentes actos democráticos y patrióticos para concientizar en el individuo sus deberes y derechos adquiridos como ecuatorianos en pos de satisfacer necesidades.
- Integrar los elementos de la democracia en la participativa ciudadana y el buen vivir como medios de conciencia social para la contribución de toma de decisiones de las autoridades de turno.
- Cultivar las manifestaciones culturales de nuestro; país reviviendo las manifestaciones de nuestros ancestros para mantener encendida la conciencia social.

3.19. Mapa de conocimientos curriculares Octavo A.E.G.B, área Estudios Sociales.

La planificación educativa es la encargada de especificar los fines, objetivos y metas de la educación. Responde a las siguientes interrogantes: qué hacer (estrategias) y con qué hacer (recursos) permitiendo “Decidir en forma anticipada que hacer, como hacerlo, cuando hacerlo y quién lo hace” (Bonilla, 2006, pág. 1).

Tabla 2: Ruta de Aprendizaje Curricular Octavo A.E.G.B – Octavo Estudios Sociales

AÑO	Ejes del aprendizaje: Buen Vivir, Identidad local, ecuatoriana latinoamericana y planetaria; y la unidad en la diversidad, ciudadanía					
	Realidad actual del Ecuador					
OCTAVO	BLOQUE 1 Vida económica	BLOQUE 2 La sociedad ecuatoriana	BLOQUE 3 Necesidades Fundamentales	BLOQUE 4 Democracia Derechos y Deberes	BLOQUE 5 Organización del Estado	BLOQUE 6 La cultura
	• Los recursos	• La familia	• Educación y	• La democracia	• Gobierno del	Culturas del

	naturales: agricultura, ganadería y pesca • Las manufacturas (industrias y artesanías) • El comercio del Ecuador • Los servicios, en especial del turismo • El sector financiero • El Estado participa en la economía • El trabajo y el sentido del Emprendimie nto • La concentración de la riqueza, la Escasa industrializaci ón, la falta de Capacitación Profesional	• Organizaciones de la sociedad • Los grupos Religiosos • Desigualdad y Pobreza • Conflictos Sociales	salud. • Vivienda, transporte y otros servicios • El deporte. • Las diversiones de la gente • Situación de las personas con Capacidades diferentes. • El buen vivir como necesidad del desarrollo Humano	como base de la participación. • Participación de varios sectores de la sociedad. • La Constitución • Derechos Fundamental es • Las responsabilid ad de s en el hogar y en la escuela. . La protección de los derechos humanos.	Ecuador • Las funciones del Estado. • Los gobiernos seccionales. • La fuerza pública. • El Estado debe estar al servicio de la gente. • La política es una cosa seria	Ecuador • Manifestaci ones artísticas del Ecuador. • Comunicaci ón social. • La Intercultur alidad • La cultura Popular ecuatorian a. • El respeto a la libre expresión
--	--	---	--	---	---	--

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010).

3.20. Destrezas con criterio de desempeño

La habilidad con que se realizan correctamente las cosas se denomina destreza estas engloban varios procesos; por otro lado las destrezas con criterio de desempeño buscan el saber hacer y entablan relaciones entre el conocimiento teórico y los niveles de complejidad los mismos que se desprenden de los criterios de desempeño y dan solución a partir de los siguientes cuestionamientos que hacen relación a lo que es una destreza, el conocimiento y las precisiones fundamentales como logros implícitos en la planificación vigente y recurrente.

A estos procesos se le conoce como el dominio de la acción del saber hacer de acuerdo a un nivel de complejidad, nivel científico – cultural, espacial, temporal entre otros (MEC, 2010, pág. 12). Son base en la docencia para la elaboración de la planificación microcurricular de su hora pedagógica y de su aprendizaje; de aquí nace la necesidad de aplicar la Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso educativo estas pueden ser videos, computadoras, internet, aulas virtuales entre otras alternativas y contribuir al desarrollo integral de los alumnos/as en:

- Análisis y síntesis de información
- Ubicación temporo espacial de lugares hechos y procesos de nuestra historia y geografía.
- Uso de juegos didácticos lúdicos para profundizar aprendizajes.
- Retroalimentación de los resultados de aprendizaje
- Uso y aplicación de herramientas tecnológica en la vida cotidiana.

Tabla 3. Destreza con Criterio de Desempeño por Bloques.

BLOQUE	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO
1. Vida económica	<p>*Ubicar en un mapa la localización de los recursos naturales del Ecuador, -para determinar su aporte al ecoturismo nacional y a la generación de recursos para la población a la que pertenece.</p> <p>*Fomentar una agricultura orgánica como fuente de vida, mediante el cultivo de hortalizas y legumbres sin la utilización de fertilizantes. Para contribuir a mejorar la economía de las familias ecuatorianas.</p> <p>*Valorar las diferentes expresiones culturales que existen en nuestro país, para dinamizar la economía nacional con la comercialización a pequeña y gran escala de artesanías típicas de cada región.</p> <p>* Conocer los principales lugares turísticos de cada región con la finalidad de generar el turismo comunitario, dinamizando la economía de cada uno de los pueblos de las cuatro regiones de nuestro país.</p> <p>*Contemplar al trabajo y al emprendimiento como manifestaciones de cooperación y superación personal y social.</p>
2. La sociedad ecuatoriana	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir como está establecido el organigrama funcional de la sociedad ecuatoriana y su potencial de aglutinar personas que sean de diferentes nacionalidades e etnias culturales para lograr la plurinacionalidad ecuatoriana <ul style="list-style-type: none"> •Conocer las religiones que predominan nuestro país. Para poder convivir en paz y armonía enmarcados en un respeto a diversidad de pensamientos y creencias. • Conocer la problemática social motivo de conflictos sociales, culturales y políticos entre las personas que conforman la sociedad ecuatoriana desde un punto de vista sociológico. Basado en reclamos de sus necesidades básicas insatisfechas.
3.Necesidades fundamentales	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el rol del Estado en satisfacer la inversión social en materia de educación y salud como punto de partida para un despegue social y económico de los habitantes de nuestro país.

	<ul style="list-style-type: none"> •Mejoras en lo que hace relación a servicios básicos como punto de partida de mejorar el nivel de vida de la sociedad ecuatoriana.
	<ul style="list-style-type: none"> •Referenciar la práctica deportiva como fuente de vida y salud, desde el espacio que se convierta en una política del Estado dirigida a toda la población ecuatoriana sin importar religión, etnia o situación económica.
4.-Democracia, derechos y deberes	<ul style="list-style-type: none"> •Fomentar la práctica democrática como medio de convivencia armónica entre las diferentes sociedades, creando espacios de diálogo constante con la participación de todos los actores sociales que conforman el Estado ecuatoriano.
	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar los espacios de dialogo para alcanzar la solución de conflictos de manera pacífica y armónica en estricto apego a las leyes que rigen el convivir nacional. Respetando los criterios de cada uno de los exponentes aunque se encuentren errados por qué eso es la libertad de expresión.
	<ul style="list-style-type: none"> •Cumplir con lo que dispone la Constitución por ser la ley suprema de nuestra Nación en un marco de estricto apego a sus diferentes postulados y mandatos que claramente están establecidos. Esto permite que los ciudadanos se formen de manera respetuosa y sean siempre cumplidores de las leyes
5. Organización del Estado	<ul style="list-style-type: none"> •Conocer la estructura organizacional del Estado ecuatoriano, sus funciones y su aporte al desarrollo del país.
	<ul style="list-style-type: none"> •Conocer el rol del Estado partiendo del principio de su importancia para vivir en democracia.
	<ul style="list-style-type: none"> •Identificar el rol protagónico de los gobiernos seccionales en el desarrollo de los pueblos desde el cumplimiento del marco legal vigente. Mediante la aprobación o reprobación de los electores de su respectiva jurisdicción.
	<ul style="list-style-type: none"> •Saber el rol protagónico de la fuerza pública con la finalidad de precautelar el sistema democrático vigente y su implicación en alcanzar una convivencia pacífica entre pueblo civil e instituciones del orden.

Fuente: Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010).

3.21. El uso de los medios electrónicos y la digitalización

El avance, experimentado por la ciencia en la actualidad ha permitido un desarrollo global con impacto en la sociedad y el mundo; los medios electrónicos no han quedado al margen de estos avances; los entornos virtuales se han convertido en medios de comunicación que están cobrando vigencia y se denominan para algunos autores como “ciberespacio” o “espacio virtual”, permiten la inter-relación entre el mundo real y el mundo virtual en la sociedad globalizada con capacidad de respuesta instantánea; siendo esta nueva forma de comunicación la más influyente en la sociedad mundial; con impacto a nivel local, regional y mundial esto depende en gran medida de la implementación y el enfoque con el cual sean tratados la Información y Comunicación, los contextos sociales y el uso del internet; elementos primordiales para el desarrollo de las TIC los mismos que facilitan el tratamiento, creación y comunicación de la información a nivel mundial.

Los cambios experimentados en el conocimiento se deben a las TIC, siendo estos cambios influenciados y conjeturados en nuevos conocimientos, formas de pensar y actuar en la cognición humana; el lenguaje audiovisual denominado donde las imágenes cobran vida esto permite efectos de la sobre carga de la información y la falsa información desde el punto de vista de varios autores como (Aldell, 1997, pág. 16). El internet está presente en la cotidianidad de la humanidad y no podía estar ausente de las aulas de clase es un recurso tecnológico indispensable que usado de una buena manera contribuye al proceso de aprendizaje, permite comunicarnos y conocer otras culturas.

Siendo el papel de los educadores, el análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje, como integrar a las TIC en procesos educativos e incorporar el núcleo de la información que es difundida a la población en la mayoría de los casos tiene como finalidad compartir conocimientos y aprendizajes adquiridos. Según las aportaciones de (Marina, 2010, pág. 226), al distinguir entre:

3.22. Sociedad de la Información es el sistema de comunicación hecho posible por:

- Redes de comunicación baratas, abiertas y globales;
- Procedimientos rápidos de acceso a la comunicación y de elaboración de la información;
- Bancos de datos masivos y continuamente actualizados.

3.23. Sociedad del Aprendizaje es un sistema cultural que necesita, para sobrevivir, que los individuos estén sometidos a un proceso continuado de educación y aprendizaje (lifelong learning), para mantener el bienestar social y el progreso económico.

3.24. Sociedad de la Inteligencia es un concepto operativo que se define por la idea de inteligencia mancomunada. (Marina, 2010, pág. 226) Los conjuntos de personas que usan a menudo los sistemas autorreferentes de comunicación se ven limitados en su capacidad para poder resolver problemas tienen un bajo nivel creativo y no logran alcanzar niveles altos de bienestar.

Mediante los conocimientos adquiridos de Estudios Sociales se podrá vivir en sociedad, respetando valores, creencias, diferencias étnicas, religiosas y económicas para lograr la tan anhelada paz y justicia social en comunidad.

El proceso de formación tiene un gran reto (Belloch, 2000, pág. 102) que es ser el pilar fundamental para la estructuración de una sociedad del aprendizaje y la inteligencia tomando como punto de partida al ser humano apoyándose en los recursos tecnológicos que el mundo actual le facilita convirtiéndose de esta manera en una sociedad de la información.

3.25. Integración de las TIC en la educación

La variedad, capacidad y versatilidad de las computadoras en la actualidad ha permitido evolucionar a la sociedad en temas como:

- menor coste junto a mayor potencia,
- entornos más amigables y sencillos;
- proceso de información multimedia,
- acceso a Internet y los servicios telemáticos, y hacen de los ordenadores instrumentos con grandes posibilidades en múltiples ámbitos o sectores sociales.

Sin embargo el vínculo entre educación e integración de las TIC todavía no tiene lineamientos claros a seguir en una sociedad tradicional y resistente a cambios. Ignorando bondades e impactos;

sin embargo esta metodología son parte de la innovación en educación tanto en su equipamiento físico como en su uso y su influencia en los centro de enseñanza. En la actualidad se cuenta con recursos TIC los mismos que rápidamente han cobrado gran vigencia en los centros educativos, pero el limitante económico de los estados no han permitido que sean instalados en todas las Instituciones Educativas, manteniendo la educación tradicional (Cabero, 2003, pág. 16). En este sentido, la integración del ordenador en el sistema educativo, supone en muchos casos un cambio en los modos de impartir la docencia y en los valores y roles que durante siglos han prevalecido, por lo que es difícil de lograr. No obstante, los sistemas educativos han ido adaptándose a las necesidades de las diferentes etapas o modelos sociales.

- Diferentes vicisitudes no han permitido que estos medios TIC tengan una influencia directa, para ser utilizados de forma permanente en las Instituciones educativas.
- Falta de apoyo Gubernamental mediante la asignación de recursos para la adquisición de las TIC en la educación.
- Mayor difusión y espacios de capacitación que motiven en los docentes la innovación a través de las TIC.
- Docentes que innoven el proceso pedagógico mediante la utilización de las TIC

La informática se define como un lenguaje de programación que persigue erradicar el analfabetismo virtual (Cabero, 2003, pág. 16), pero en realidad debe buscar objetivos más amplios como es lograr una formación más completa del docente y del educando mediante la utilización del ordenador como herramienta para la solución de problemas, procesamiento y análisis de datos es vital capacitar en el manejo de distintos programas para lograr resultados esperados dentro del proceso educativo.

3.26. Objeto de Aprendizaje

La definición de objeto de aprendizaje más difundida hasta ahora, y al mismo tiempo, por su sencillez, más discutida y usada como base de nociones más elaboradas, es aquella nos dice “cualquier entidad digital que puede ser usada o referenciada durante una experiencia de aprendizaje apoyada en tecnología computacional o telecomunicaciones” (Morales & e, 2002, pág. 26).

Las herramientas educativas a la hora de impartir clases pedagógicas se convierten en estrategias como propuestas dirigidas al currículo y resulta de un método de enseñar y aprender de formar variada. Tomando como punto de partida el objeto de aprendizaje y siendo los educadores y educandos los actores principales en generar y producir conocimiento significativo, mientras los recursos didácticos son medios para llegar a este fin.

En el caso de la investigación propuesta se tomó como objeto de aprendizaje la herramienta denominada la Factoría del Tutor que es una plataforma educativa bajo tecnología DoBook, destinada a docentes para la integración de las TIC en el aula; su desarrollo se basa en facilitar la labor al docente y ofrecer un variado conjunto de metodologías didácticas al discente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, admitiendo para ello múltiples modalidades como.

- Por un lado, la necesidad de disponer de una plataforma de asistencia al aprendizaje capaz de responder a los modelos y procedimientos que hoy en día se viven en las aulas.
- Por otro lado, implementar las herramientas de autor necesarias que permitan variadas y enriquecedoras experiencias educativas gracias al uso integrado de las tecnologías 2.0.

Cabe indicar que el grupo INNOVA, a partir del Proyecto de Investigación y Desarrollo Tecnológico "SABIA NOVA", financiado por el Centro de Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI), pone en marcha la plataforma integral de "Factoría del Tutor" (Factoria del Tutor, 2007). Desde el Grupo In-Nova se ha diseñado y desarrollado la plataforma Factoría del Tutor dirigida a la comunidad educativa y todos quienes estamos interesados en la enseñanza y las nuevas tecnologías.

3.27. Factoría del Tutor

Surge como un proyecto de I+D (Integración, Desarrollo) originado (Factoria del Tutor, 2007), a raíz de la experiencia en el desarrollo y aplicación de las Tecnologías de la Información aplicadas al ámbito educativo. Como antecedentes tenemos que su base tecnológica es Cuadernia, del Gobierno de España. Y se desarrolla como experimentación y aprendizaje en educación primaria, secundaria y también educación especial, dando como frutos un proyecto de más alcance,

ambicioso en objetivos, para lograr un sistema capaz de integrar, relacionar y resolver situaciones educativas con un enfoque global, en la Comunidad Educativa.

La Factoría del Tutor es una herramienta muy versátil y compatible con plataformas educativas e-learning; su manejo es intuitivo y su gran potencia permite generar proyectos innovadores ya que permite desarrollar material didáctico digital compatible con la herramienta y transportarlo para su uso y redistribución bajo modalidad cliente – servidor.

3.27.1. Principal característica

Un usuario de tipo profesor tendrá acceso a las herramientas:

- Programaciones Didácticas y Unidades Didácticas
- Editor Didáctico y Recursos Educativos
- Gestión de Clases y Alumnos
- Red Social y Mensajería
- Estadísticas
- Licencias

Estas herramientas buscan facilitar a los profesores el uso y manejo de instrumentos curriculares de forma digital; como planificaciones de unidades didácticas.

3.27.2. Programación Didáctica

Brinda el soporte pedagógico necesario para crear objetos didácticos estructurados; los cuales son las herramientas que generan conocimientos.

- Incorporan programas didácticos de estudio basadas en TIC.
- Generan procesos didácticos implícitos del currículo vigente como fuente de conocimiento.

Creando las evidencias pertinentes y estructurando nuevas formas de aprendizajes a través de

las TIC.

3.27.3. Unidades Didácticas

Son herramientas intuitivas que permiten crear unidades didácticas y planificaciones estructuradas en los planes y programas programaciones vigentes.

- Crea unidades didácticas específicas, contenidos, secuenciación y criterios de evaluación a seguir.
- Incorpora Objetos Digitales Educativos como medios de evaluación en base a competencias y cumplimiento de tareas.

La unidad didáctica permite crear patrones estructurales que contribuyen en la medición pedagógica de inter - aprendizaje de los estudiantes; incentivando y motivando a una buena práctica docente.

3.27.4. Herramienta de Autor

La herramienta de programación permite a los docentes construyan recursos didácticos interactivos para ser utilizados dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje.

- Crear un proyecto significa potencializar los recursos didácticos para obtener aprendizajes.
- El material didáctico que ofrece la herramienta es variado y versátil.

Entendiendo como objetos digitales interactivos a todos los recursos que hacen posible el desarrollo de una clase integral, cognitivo con el estudiante.

3.27.5. Recursos Educativos

La herramienta de gestión de recursos educativos permite organizar e incluir material didáctico necesario para el alumno.

- Crea, utiliza y comparte contenidos en variados formatos digitales.
- Permite reutilizar los recursos educativos con otros docentes.

Los recursos didácticos son la base del conocimiento moderno y esta herramienta incorpora una variedad objetos al momento de crear y desarrollar las unidades didácticas.

3.27.6. Galería de Objetos Educativos.

Son herramientas variadas capaces de soportar múltiples formatos digitales requeridos en la programación didáctica los mismos que se integran al proyecto por medio de escenas o en forma directa a través de objetivos, actividades de transferencia de conocimientos.

Constituyéndose estos objetos educativos en los más idóneos para crear variedad de material digital tales como animaciones en flash, audios, videos, infografías, realidad aumentada, juegos interactivos, crucigramas, rompecabezas, etc.



Fuente: Factoría del Tutor (2012)

3.27.7. Tipos de Objetos soportados

A la clara se puede notar que los objetos y actividades que hemos realizado e incorporar al curso son de fácil acceso esto nos permite que los objetos que soporta la herramienta sean diversos, dentro de los cuales podemos utilizar en nuestra galería; objetos educativos como: imágenes, vídeos, animaciones flash, sonidos, archivos de office y de open office, presentaciones PowerPoint, documentos pdf, animaciones e interactivos flash, objetos de realidad aumentada y su renderización en 3D, todos estos son muy utilizados en la enseñanza de las Estudios Sociales se cuenta además con el apoyo digital de los cuadernos educativos generados en Cuadernia, código o dobook por otros docentes y compartidos bajo creative commons (Factoria del Tutor, 2007).

Los objetos que soporta la herramienta son: imágenes, vídeos, sonidos, archivos de office, open office, documentos pdf, animaciones interactivas en flash, objetos de realidad aumentada y su renderización en 3 dimensiones, cuadernos educativos generados con Cuadernia. Tomando al software libre y propietario como fuente generadora de recursos digitales y material digital interactivo abriendo de esta manera un abanico de posibilidades a versiones gratuitas y/o pagadas siendo la galería general la fuente de desarrollo del material digital.

Los objetos entonces son actividades directas de interacción con los estudiantes (Factoria del Tutor, 2007).

Figura 2: Tipos de Objetos digitales soportados



Fuente: Factoria del Tutor (2012)

3.27.8. Compartir Objetos Educativos Digitales

La portabilidad que brinda la herramienta permite integrar destrezas cognitivas y compartir recursos entre comunidades de docentes o usuarios (Factoría del Tutor, 2007).

Siendo estos los medios más idóneos en el desarrollo para construir conocimientos significativos. Cabe indicar que la Factoría del Tutor es una herramienta completa e integra las TIC de forma intuitiva y de fácil manejo para quienes recién se introducen en el mundo de la tecnología, nos permite crear con mucha facilidad un sinnúmero de recursos didácticos así como evaluar procesos formativos permanentes a través de actividades autónomas que servirán para el desarrollo y avance en la transferencia de conocimientos en procesos prácticos.

3.28. Estado del Arte

Como se puede comprobar en el repositorio digital de la Pontificia Universidad Católica Sede Ambato en donde reposa la Tesis titulada (Freire, 2015): Material didáctico multimedia para mejorar el inter - aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en el Octavo Grado del Colegio Nacional Mariano Benítez; en donde se puede observar los siguientes resultados.

El uso del blog de Estudios Sociales con herramientas interactivas ha mejorado notoriamente el rendimiento estudiantil y por ende el inter - aprendizaje, se logra generar aprendizajes significativos y la adaptación de nuevas formas para hacerse del conocimiento a través de recursos multimedia y didácticos que están diseñados en la plataforma universal como lo es el internet, el cual está al alcance de todos a todo momento y en cualquier lugar.

Se diseñó como producto final el blog educativo con temas referentes a la asignatura de Estudios Sociales y está disponible en la siguiente dirección <http://eessmultimedia.blogspot.com>.

Se recopiló temas de Estudios Sociales de los portales educativos y demás sitios web los mismos que pueden ser utilizados en la asignatura motivo del presente desarrollo.

Se diseñó recursos y actividades interactivas como presentaciones, videos, crucigramas, unir con líneas, entre otros los mismos que se encuentran integrados en el blog diseñado.

Se logró implementar un blog con recursos y actividades multimedia anteriormente expuestos,

los mismos que mediante un cuestionario fueron evaluados aspectos como interés, accesibilidad, predisposición al trabajo con el uso de estos recursos y respaldado por la prueba de hipótesis.

La incorporación de las TIC dentro de los procesos educativos son aceptados por la mayoría de los estudiantes ya que ellos manejan de una forma fácil los dispositivos tecnológicos, estos direccionando al uso dentro de las tareas educativas mejoran el inter - aprendizaje de las diferentes asignaturas.

En la Institución donde se desarrolla la problemática encontrada no se han dado proyectos relacionados con esta temática pero a nivel nacional por parte del Ministerio de Educación y Cultura se ha puesto en marcha el proyecto profesores.com el cual busca alcanzar la capacitación docente en temas de Informática aplicada a la Educación; como objetivos para mejorar las condiciones de trabajo docente, reconocer y estimular a los docentes innovadores, facilitar el acceso de los docentes a equipos, herramientas y servicios informáticos, apoyar la información en redes virtuales, animar y difundir innovaciones; proyectos que fortalecen alianzas estratégicas (UNESCO, 2005).

El presente proyecto se convierte en un instrumento pedagógico de mucha valía dentro del aula, permite fijar de mejor manera el conocimiento en los educandos ya que la historia no se cuenta se la vive; y estos recursos nos trasladan imaginariamente al pasado para relacionar lo vivido con el presente erradicando los errores que cometieron nuestros antepasados y que en algunos casos no os permitió el desarrollo social, cultural y económico de nuestro país.

También podemos mencionar otro proyecto como lo es educarecuador.gob.ec en donde el gobierno propone recursos didácticos digitales en los diferentes niveles de educación inicial, básica media y básica elemental y particularmente en Octavo pone a consideración del profesor y alumnos actividades en las áreas de Lengua y Literatura, Matemáticas y Ciencias Naturales que involucra material innovador multimedia que permite afianzar conocimientos en los estudiantes (Educar, 2013). Sin embargo a este magnífico proyecto le falta el desarrollo de material innovador en el área de Estudios Sociales; con lo cual este proyecto busca apoyarse de la tecnología y realizar la implementación de una estrategia didáctica basada en TIC.

El Ministerio de Educación a través de este tipo de programas quiere generar elementos auxiliares para el proceso del inter aprendizaje y que sean de fácil utilización en todas las áreas del

saber; desgraciadamente no se ha considerado a un área tan importante como es Estudios Sociales; motivo por el cual el presente proyecto cobra gran vigencia.

Otro programa importante es Edefuturo (Gobierno Autónomo de Pichincha, 2000), que busca el mejoramiento de la Calidad de Educación en la Provincia de Pichincha cabe resaltar que el proyecto señalado enfrenta los desafíos que plantea la sociedad del conocimiento, la profesión docente debe adoptar un nuevo enfoque de enseñanza, en el cuál el profesor es un guía que facilita a sus alumnos el acceso a los recursos que ofrece las TIC. Se trata de un modelo basado en el aprendizaje intencionado en otros escenarios de enseñanza - aprendizaje virtual.

Mediante la implementación de este tipo de programas se pretende implantar el modelo pedagógico constructivista; con esta ayuda el estudiante que observe estos programas tendrá ideas iniciales lo que le permitirá construir su propio conocimiento.

Edefuturo ha trabajado en la realización de proyectos educativos de gran importancia mediante alianzas estratégicas con instituciones públicas como El Consejo Provincial de Pichincha, la Fundación municipal de Quito y el Patronato San José (Gobierno Autónomo de Pichincha, 2000). En conjunto con profesionales relacionados con las áreas de pedagogía y psicología. Por otro lado el proyecto está encaminado y ajustado a las necesidades propias de las Instituciones educativas, así como los contenidos son fruto de la actualización y fortalecimiento curricular de la Educación General Básica promulgada en el año 2010 vigente en el Ecuador. El material didáctico digital multimedia tiene como punto de partida el desarrollo de infografías y otros recursos digitales multimedios los cuales permitirán a los docentes cumplir con los procesos significativos de inter aprendizajes.

El Gobierno Nacional a través de las entidades pertinentes está creando este tipo de programas. Los mismos ayudan a fijar los conocimientos porque para su elaboración se ha tomado en cuenta a profesionales de las diferentes áreas del saber y son difundidos en espacios de tiempo en los cuales el educando los ve de manera informativa sus enseñanzas son complementadas en el aula con la ayuda de su docente.

Como se puede evidenciar en base a los trabajos antes expuestos el trabajo de titulación cobra gran vigencia porque permite afianzar la utilización de las TIC dentro del proceso del inter - aprendizaje en el área de Estudios Sociales para la fijación de nuevos conocimientos.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

Para el presente trabajo investigativo se empleó la metodología Ingeniería de Software Educativo MeISE (Abud, 2009) porque nos ofrece un proceso estructurado a través de la fase conceptual, análisis y diseño inicial, diseño computacional, desarrollo y despliegue, toda vez que se fundamentan en principios educativos, comunicacionales y de tecnología educativa de validez comprobada. Estos cambios logran interiorizar nuevos productos de software los mismos que se convierten en recursos para potencializar acciones educativas; a través de estos medios se logra aprender a identificar lo que se necesita para desarrollar una solución de un problema como en este caso una tesis de grado.

En el caso del presente trabajo basado en este precepto se tomó como referencia a las docentes del área de Estudios Sociales en número de tres, los padres de familia que suman un total de ochenta y dos y los estudiantes objeto de la investigación cien. Este principio aplicado a la investigación me ha permitido obtener resultados confiables y valederos los mismos que servirán de base para la solución del problema motivo de la investigación.

4.2. Método(s) aplicado(s)

Método Inductivo – Deductivo

Parte de lo general a lo particular, se utilizó para determinar los temas a tratar.

4.2.1. Metodología de Ingeniería de Software Educativo (MeISE)

La primera etapa tiene por objeto recolectar todos los elementos necesarios como requisitos tanto en la parte conceptual como en el análisis y diseño inicial.

4.2.1.1. Etapa Definición.

El análisis nos permite identificar ámbitos o contextos en el cual se va a aplicar la investigación, en mi caso está determinado para los docentes y estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica de la asignatura de Estudios Sociales, permitido de esta manera obtener la necesidad de implementar una estrategia para la enseñanza de Estudios Sociales basada en TIC y de ahí derivar sus requerimientos a lograr encontrar una solución a la investigación; tomando otras alternativas de enseñanza como (impresos, realidad aumentada, animaciones flash, juegos, audio visuales, experienciales y personales) dándoles la importancia a cada uno de estos medios educativos y definiendo el tiempo y el espacio para ser usados.

Continuando con este proceso se determinó las destrezas con criterio de desempeño que se detalla en la Tabla 3. Y los contenidos programáticos como se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 4: Contenidos de Octavo Año de Educación General Básica.

Estudios Sociales 8vo Año de Educación General Básica	Unidad N°1 La Vida Económica	Recursos Naturales Sector de la Economía Sector Agropecuario Actividades Económicas Sector de Servicios Sector Financiero Problemas económicos Trabajo y progreso
	Unidad N°2 La sociedad ecuatoriana	Cultura y sociedad La familia Organizaciones sociales Organizaciones políticas Organizaciones religiosas
	Unidad N°3 Derechos Fundamentales	Identidad Capacidades diferentes Democracia Solidaridad Vivir en Sociedad Los derechos Derechos civiles y políticos

		Derechos sociales y culturales Derecho de solidaridad Sociedad de la información Estado garante de derechos Equidad Tiempo libre
	Unidad N°4 Democracia deberes y derechos	Espacios de convivencia Normas de convivencia Democracia espacio para todos Tipos de democracia Derechos de la niñez y adolescencia Proteger los derechos La Constitución Responsabilidades políticas como ciudadanos Resolver conflictos
	Unidad N°5 Organización del Estado	El Estado Elementos del Estado Estado ecuatoriano Funciones del estado Los gobiernos locales Organismos para el ejercicio del gobierno Servicio público Participación política Política y vida diaria
	Unidad N°6 La cultura	La cultura Identidad ecuatoriana Cultura y estereotipos Libertad de expresión Interculturalidad Arte Música y otras expresiones

Fuente: Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010).

El diseño de interfaz se entiende como un micro-mundo interactivo el mismo es aplicado en desarrollo educativo. En la metodología MeISE nos da parámetros que se reflejan en el proceso del inter – aprendizaje. Como se detalla en la tabla 2.

Siempre se buscará crear el mejor vínculo con la etapa del desarrollo esto implica la toma de decisiones muy importantes a cerca del micro-mundo dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Es importante como complemento al diseño educativo del MeISE, plantear y usar una metodología de especificación que supere las formulaciones hechas en el diseño educativo para alcanzar una correcta aplicación; todo esto nos da la certeza que el diseño computacional y posterior implementación en el aula será una herramienta de alta calidad al mismo tiempo se

puede realizar una reprogramación en la etapa del diseño reduciendo costos innecesarios que a la postre obstaculizan su desarrollo.

Los aspectos más relevantes para la implementación del diseño educativo, diseño comunicacional, diseño computacional son:

La selección de recursos didácticos y material digital a utilizar en la implantación que se vincula directamente con la estrategia basada en TIC, todas estas acciones van encaminadas a la aplicación en la Institución es importante tomar en cuenta la motivación del docente se logra con una capacitación adecuada, de ser posible con recursos propios existentes en la Institución. Para ello se toma como punto de partida los resultados de la encuesta aplicada a los docentes del área de Estudios Sociales de Octavo Año de Educación General Básica. (Ver Apéndice C)

El software va a ser desarrollado en arquitectura Windows para lo cual se requiere tener las siguientes especificaciones técnicas tanto en hardware y software.

Hardware

- Procesador Intel Pentium IV o superior
- Memoria RAM de 512 MB
- Espacio de disco 500 MB
- Monitor
- Mouse
- Kit Multimedia

Software

- Sistema Operativo Windows 7 o superior
- Navegador Web
- Flash Player
- Javascript
- Cookies
- Servidor Web Apache y PHP

El diseño de comunicación es fundamental ya que permite la interfaz entre el software y quién interactúa (Ver Apéndice D).

Su accesibilidad y usabilidad se detalla a continuación:

Tamaño de letra

Es la fuente o tipografía que se adopta durante todo el proceso de diseño poniendo énfasis en el color, tamaño para resaltar aspectos importantes.

Tamaños de la ventana y presentación

El tamaño de la ventana es estándar 1349 x 635 para mejorar su funcionalidad y facilitar su comprensión.

Elementos multimedia.

Son almacenados por carpetas de acuerdo a su categoría (audio, video, imágenes, realidad aumentada, objetos animados, etc.) en un repositorio de recursos digitales propio de la herramienta para su mejor comprensión y utilidad.

Actividades educativas.

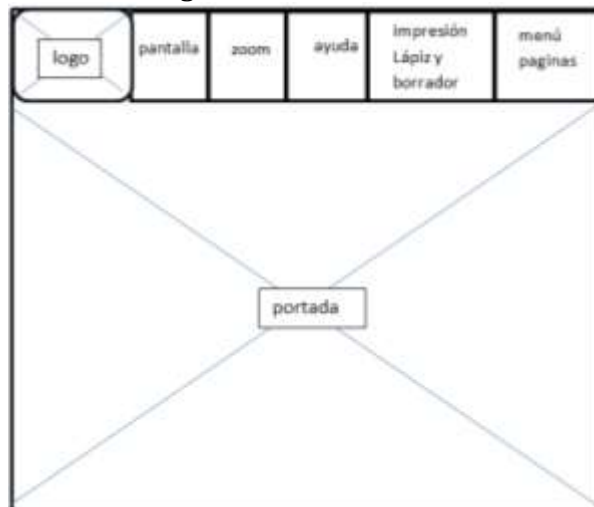
Nos permiten crear el material educativo digital de acuerdo a las necesidades de los estudiantes (ver Apéndice B).

La interacción nos permite crear un bosquejo de la interfaz de usuario que se realizará con la ayuda de los periféricos de entrada y en el caso de ser táctil la pantalla con los dedos.

A continuación se presenta las zonas de comunicación o interfaz que se seguirá en todo el proceso a desarrollar.

- Interfaz Portada.

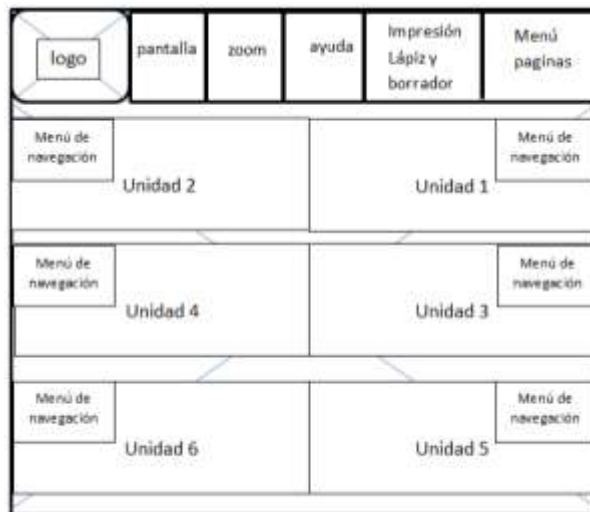
Figura 3: Interfaz Portada.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Menú Unidades Didácticas.

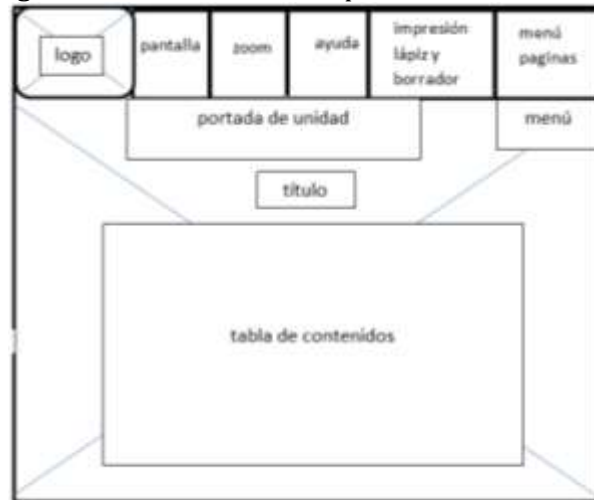
Figura 4: Interfaz Menú Unidades Didácticas.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Contenidos por Unidades Didácticas.

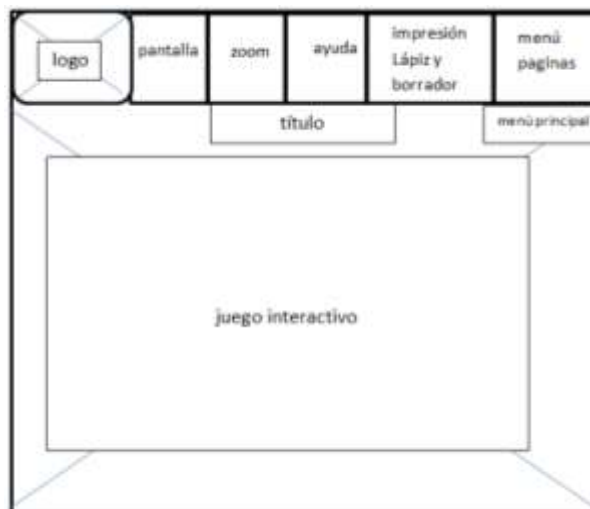
Figura 5: Interfaz Contenidos por Unidades Didácticas.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Realidad Aumentada.

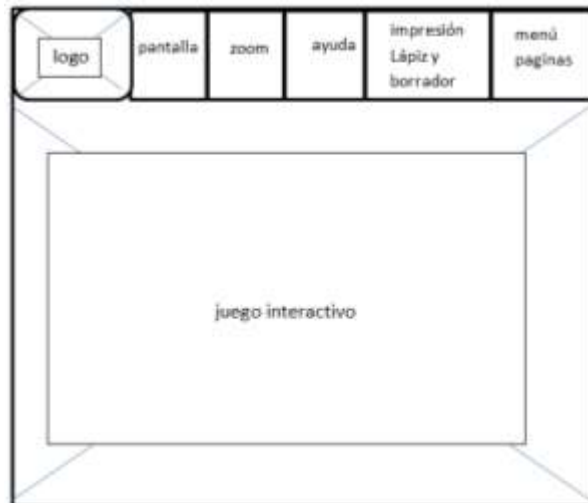
Figura 6: Interfaz Realidad Aumentada.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Juego Interactivo.

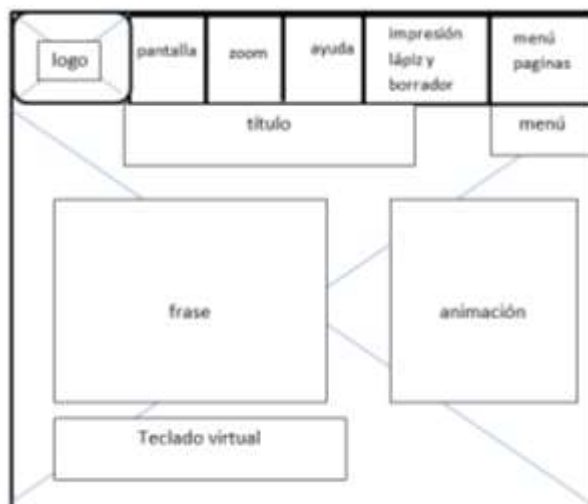
Figura 7: Interfaz Juego Interactivo.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Palabra Secreta – Ahorcado.

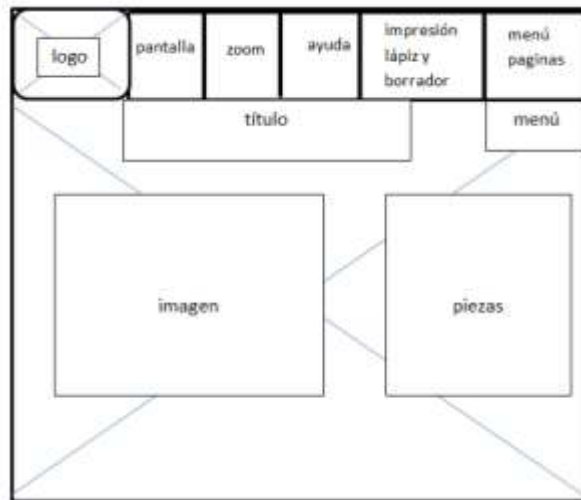
Figura 8: Interfaz Palabra Secreta – Ahorcado.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Puzzle.

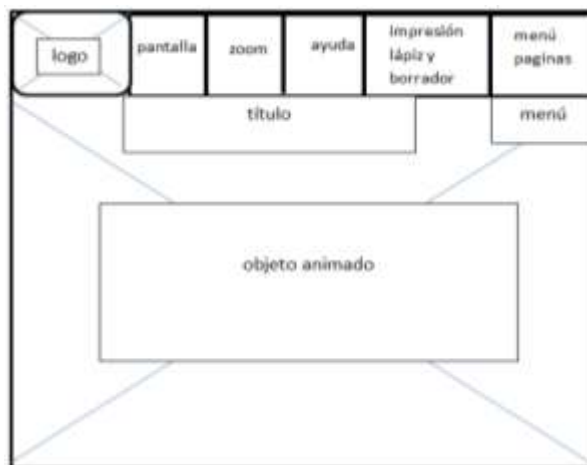
Figura 9: Interfaz Puzzle.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Animaciones Flash.

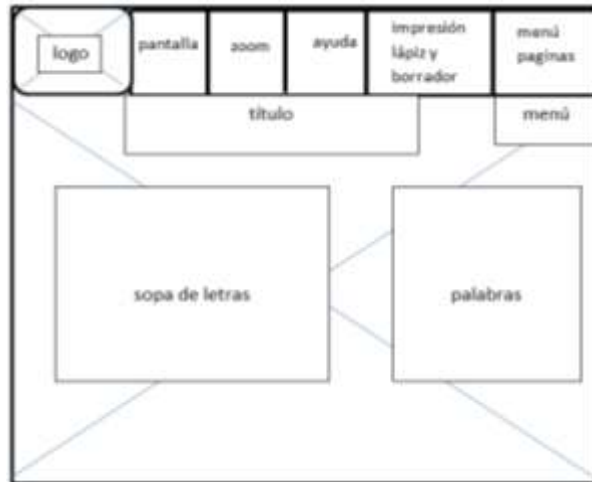
Figura 10: Interfaz Animaciones Flash.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Sopa de Letras.

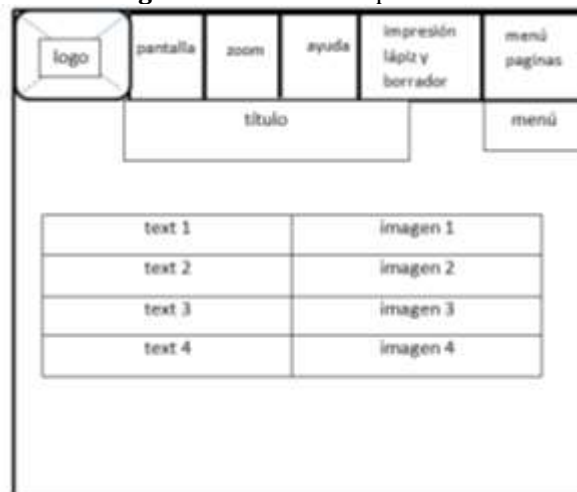
Figura 11: Interfaz Sopa de Letras.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Exploración.

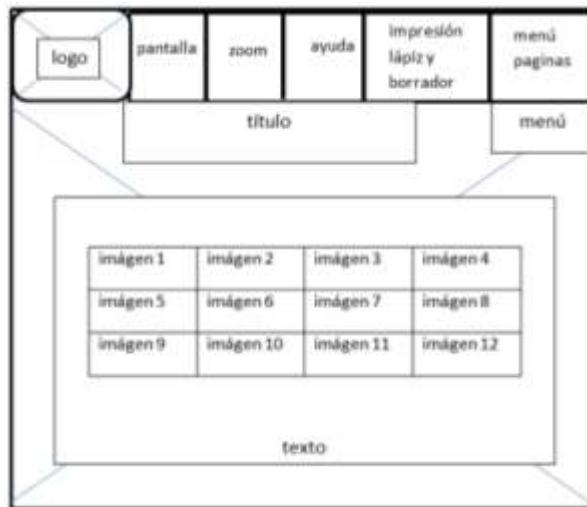
Figura 12: Interfaz Exploración.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Buscar Parejas.

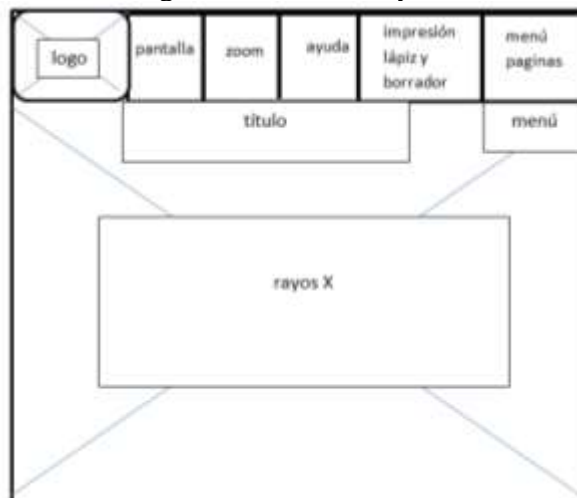
Figura 13: Interfaz Buscar Parejas.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Rayos X.

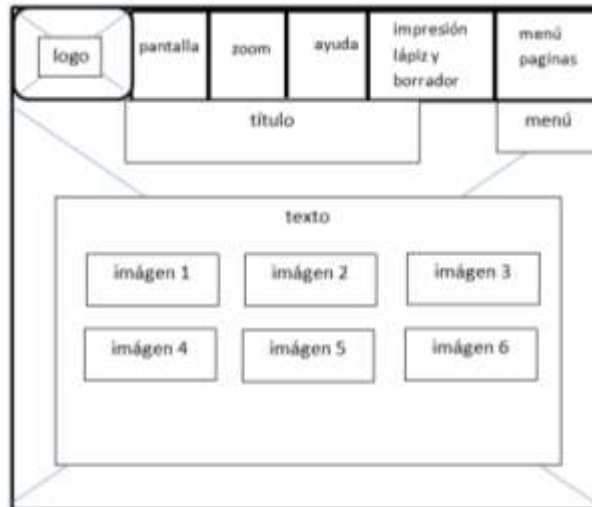
Figura 14: Interfaz Rayos X.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Identificación.

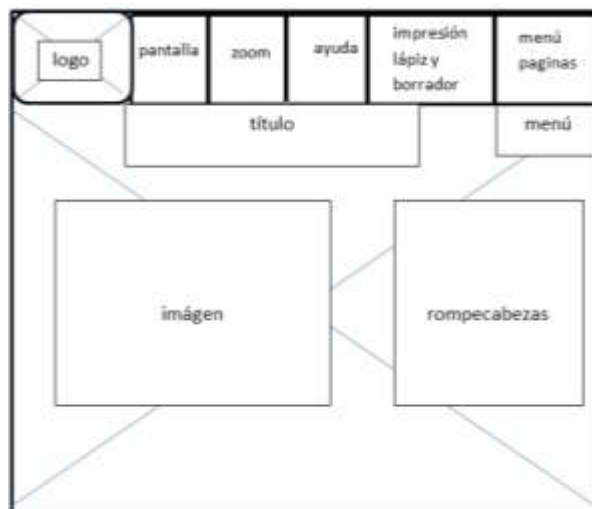
Figura 15: Interfaz Identificación.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Rompecabezas.

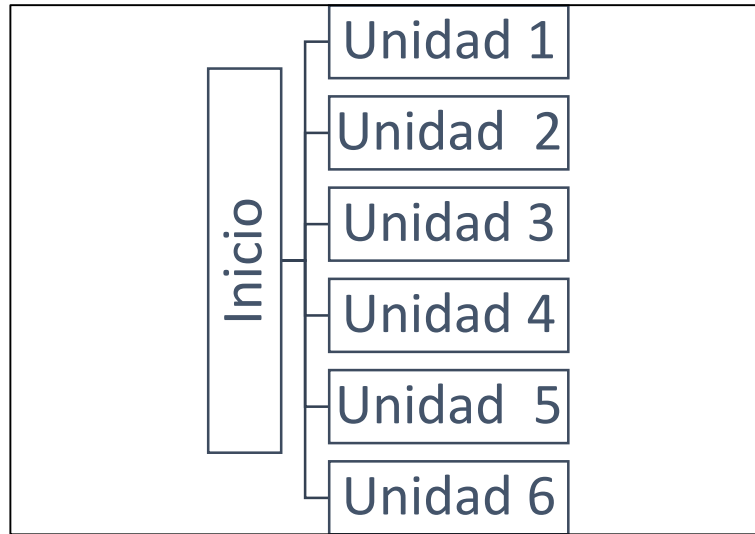
Figura 16: Interfaz Rompecabezas.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Modelo de Navegación Principal.

Figura 17: Modelo de Navegación Principal.

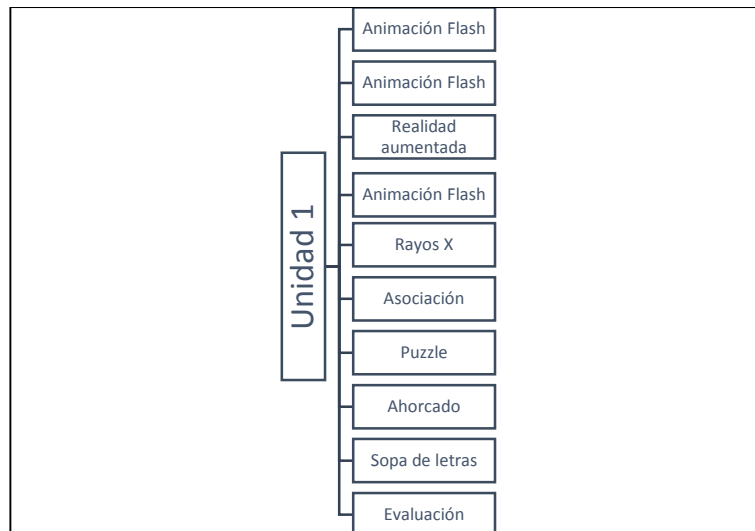


Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

Modelo de Navegación por Unidad.

- Modelo de Navegación Unidad 1.

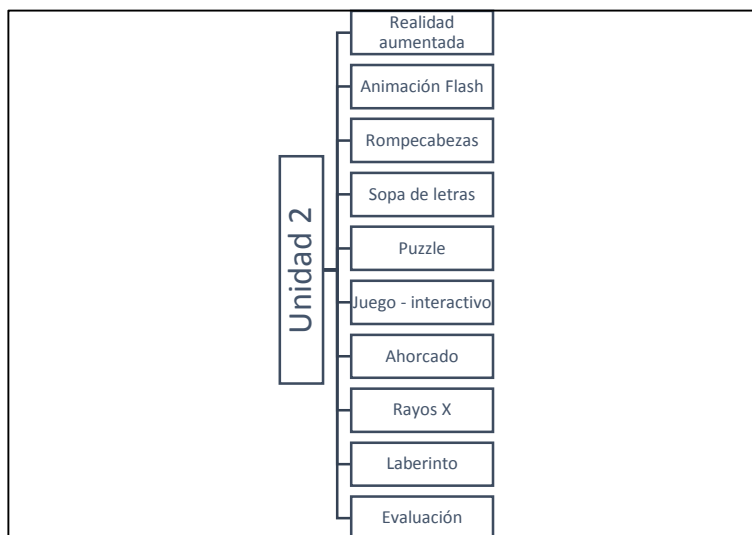
Figura 18: Modelo de Navegación Unidad 1.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Modelo de Navegación Unidad 2.

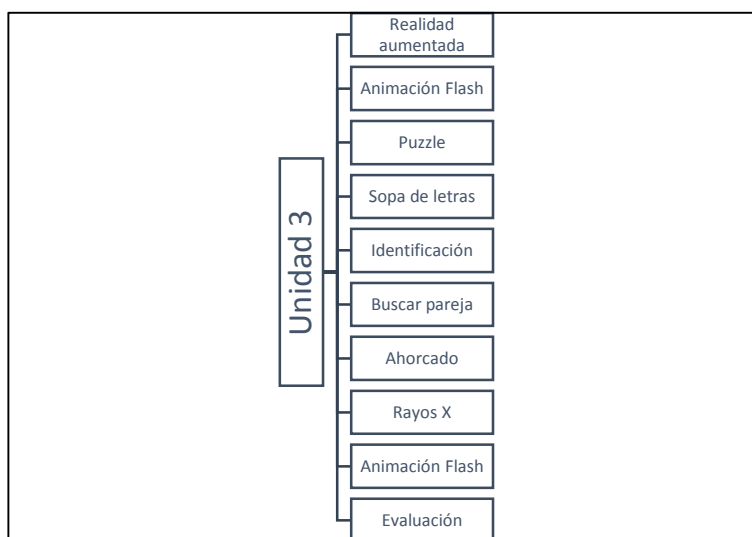
Figura 19: Modelo de Navegación Unidad 2



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Modelo de Navegación Unidad 3.

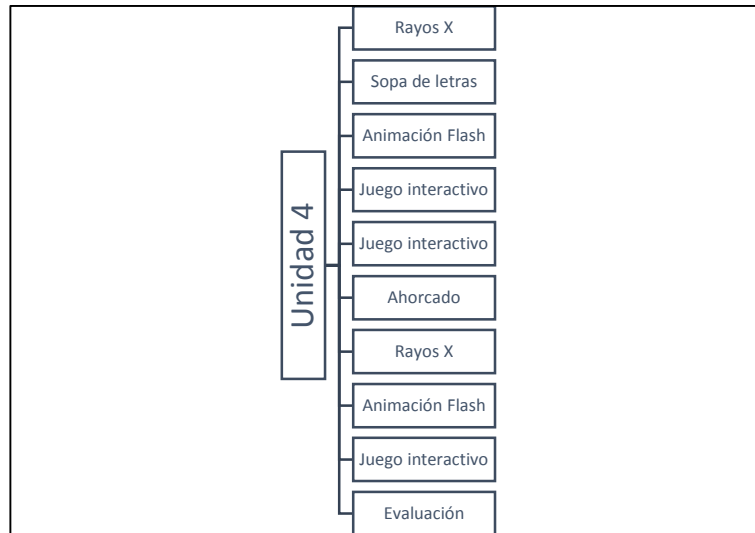
Figura 20: Modelo de Navegación Unidad 3



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Modelo de Navegación Unidad 4

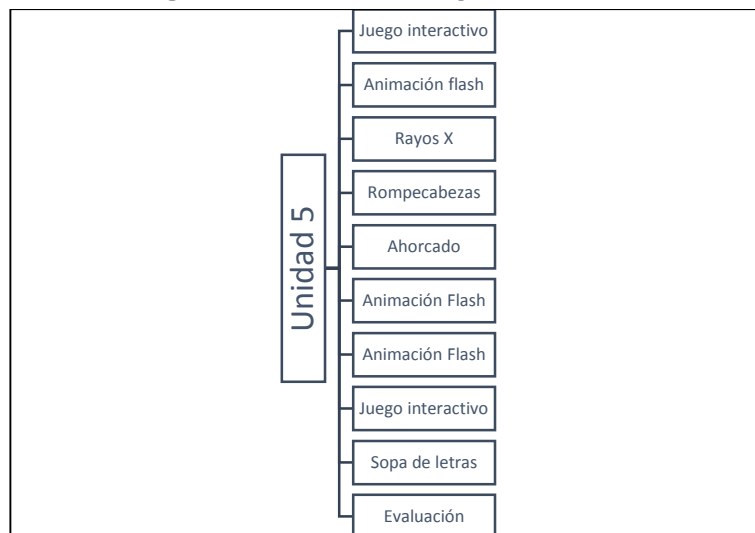
Figura 21: Modelo de Navegación Unidad 4



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Modelo de Navegación Unidad 5

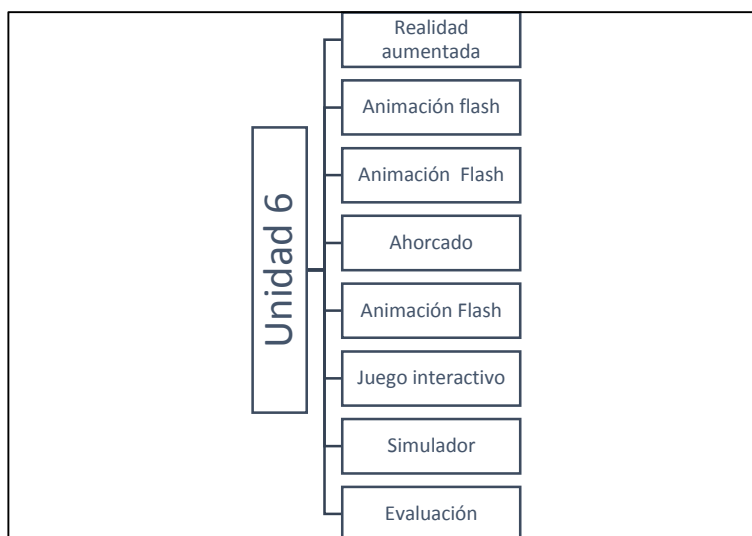
Figura 22: Modelo de Navegación Unidad 5



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Modelo de Navegación Unidad 6

Figura 23: Modelo de Navegación Unidad 6



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

4.2.1.2. Etapa de Desarrollo.

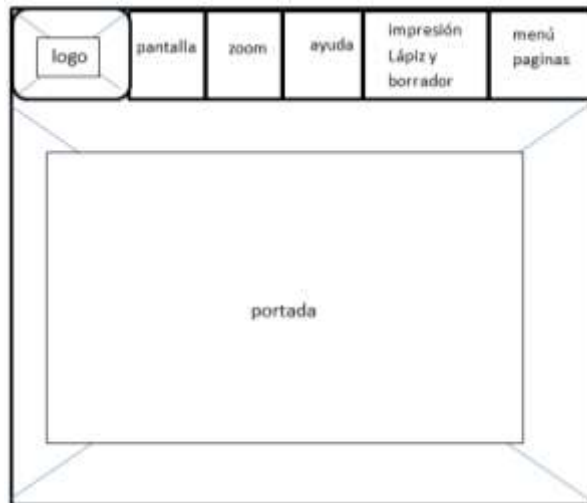
El desarrollo es la aplicación del producto final tomando como punto de partida toda la información obtenida anteriormente. En esta etapa se escoge las herramientas y medios apropiados por los cuales se va a implementar la aplicación es importante su escogimiento en base a aspectos de gran trascendencia como es: costo, disponibilidad en el mercado, portabilidad y facilidad de desarrollo. Sin dejar pasar por alto los Objetivos educativos del año (Ver apartado 3.22)

- **Prototipo de la Interfaz**

El prototipo de interfaz permite desarrollar la interfaz de interacción con el usuario.

- **Prototipo Interfaz de Portada**

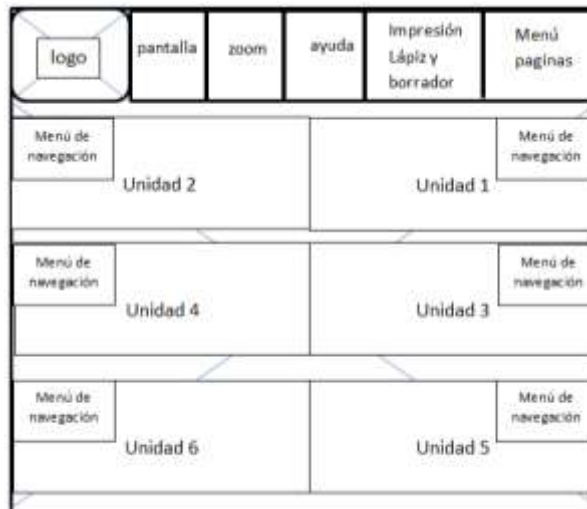
Figura 24: Prototipo Interfaz de Portada



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Prototipo Interfaz de Menú Unidades.**

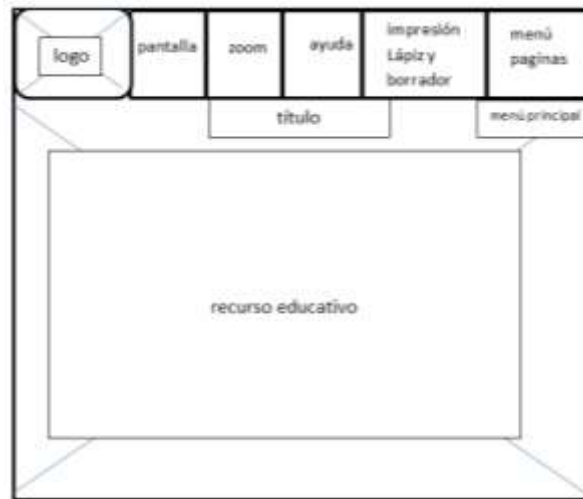
Figura 25: Prototipo Interfaz Menú Unidades.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Prototipo Contenido de Unidad**

Figura 26: Prototipo Contenido de Unidad



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Aplicaciones utilizadas en el desarrollo.**

Para la elaboración de los recursos didácticos se utilizó Adobe Flash como material interactivo con el usuario.

Para la edición de imágenes se utilizó Adobe Photoshop, que permite editar fotografías y mejorarlas.

Para la edición de sonido se utilizó Adobe Audición; que permite editar audio en formatos digitales.

Aplicación Final.

- **Interfaz Portada.**

Figura 27: Interfaz Portada.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Menú Unidades.**

Figura 28: Interfaz Menú Unidades.

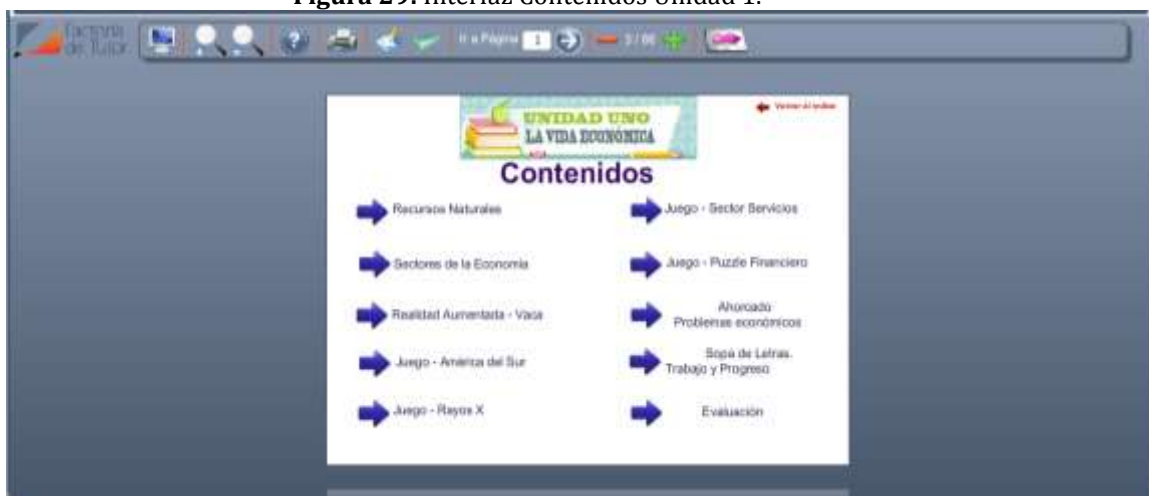


Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

Interfaz Contenidos por Unidad.

- Interfaz Contenidos Unidad 1.

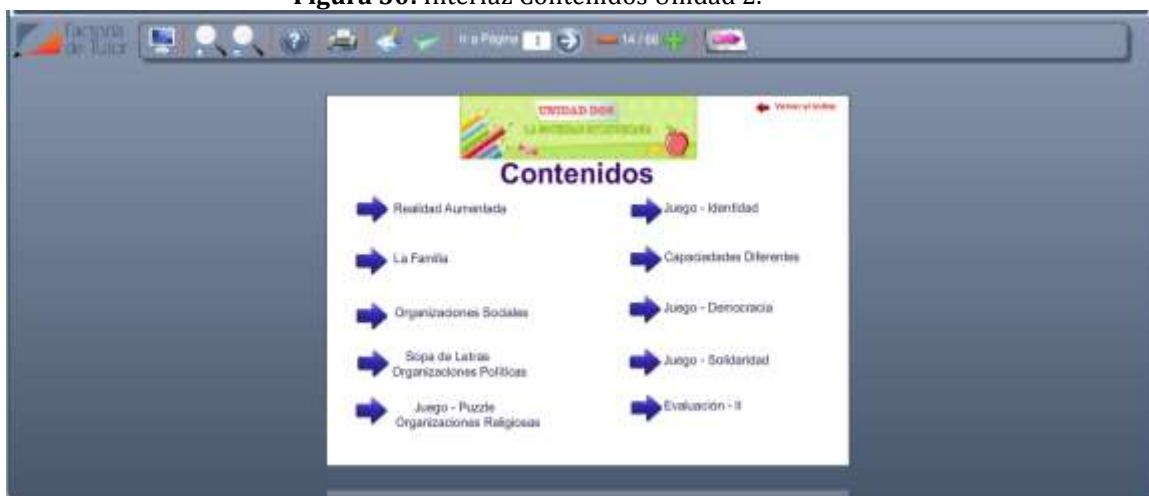
Figura 29: Interfaz Contenidos Unidad 1.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- Interfaz Contenidos Unidad 2.

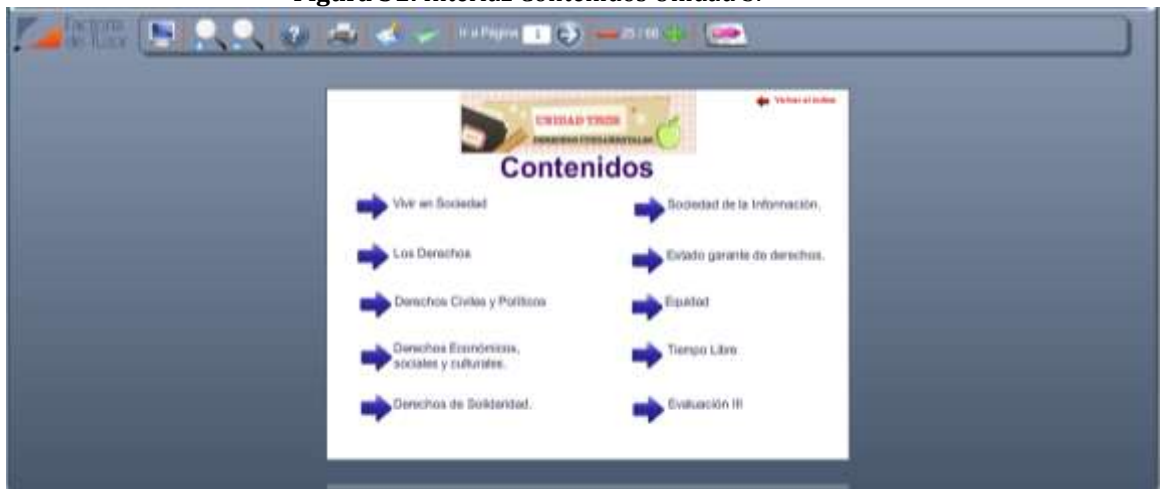
Figura 30: Interfaz Contenidos Unidad 2.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Contenidos Unidad 3.**

Figura 31: Interfaz Contenidos Unidad 3.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Contenidos Unidad 4.**

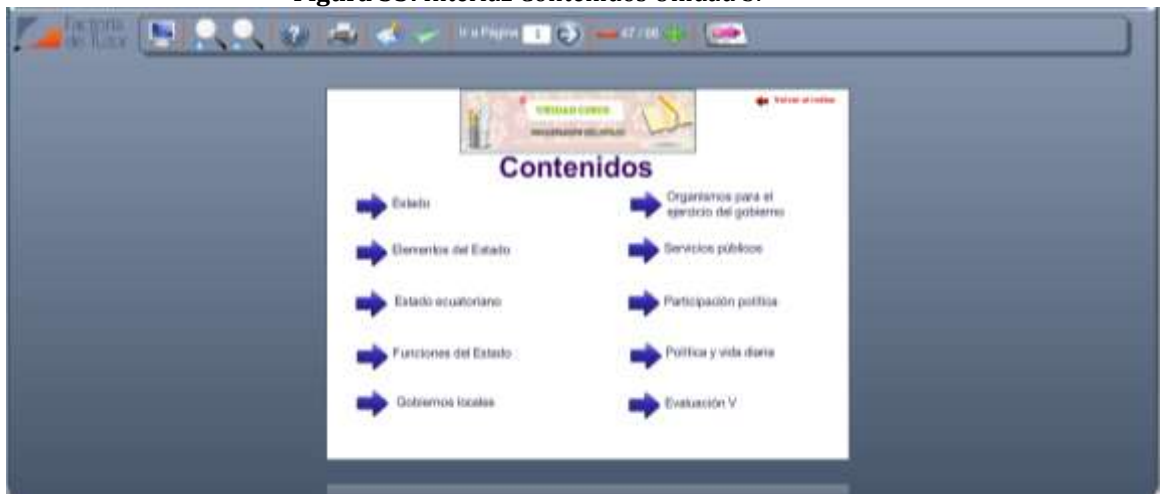
Figura 32: Interfaz Contenidos Unidad 4.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Contenidos Unidad 5**

Figura 33: Interfaz Contenidos Unidad 5.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Contenidos Unidad 6**

Figura 34: Interfaz Contenidos Unidad 6.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

Interfaz de Material Didáctico

- **Interfaz Realidad Aumentada.**

Figura 35: Interfaz Realidad Aumentada.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Juego Interactivo.**

Figura 36: Interfaz Juego Interactivo.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Ahorcado.**

Figura 37: Interfaz Ahorcado.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Puzzle.**

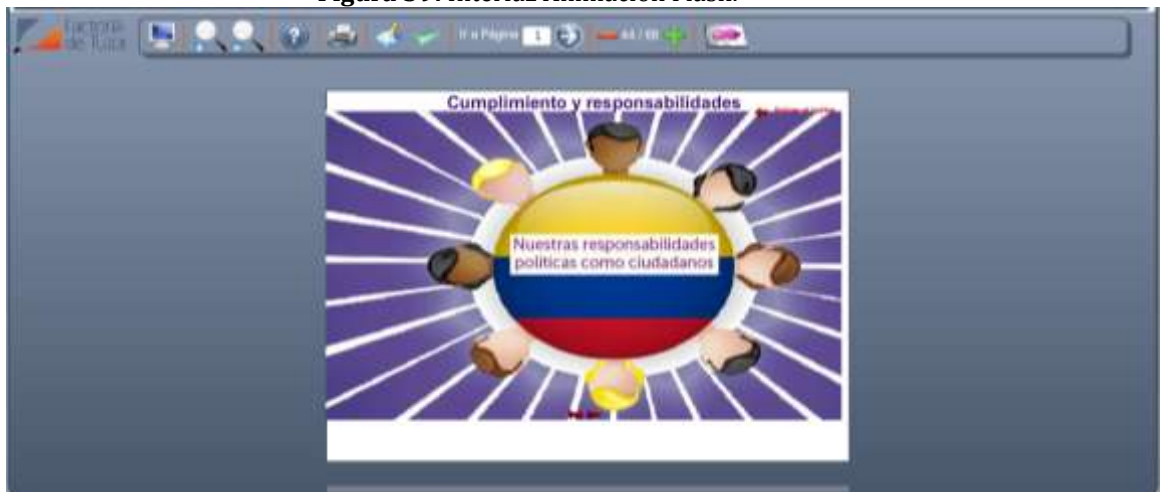
Figura 38: Interfaz Puzzle.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Animación Flash.**

Figura 39: Interfaz Animación Flash.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Sopa de Letras.**

Figura 40: Interfaz Sopa de Letras.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Exploración.**

Figura 41: Interfaz Exploración.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Busca Pareja.**

Figura 42: Interfaz Busca Pareja.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Identificación.**

Figura 43: Interfaz Identificación.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Rayos X.**

Figura 44: Interfaz Rayos X.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Rompecabezas.**

Figura 45: Interfaz Rompecabezas.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Laberinto.**

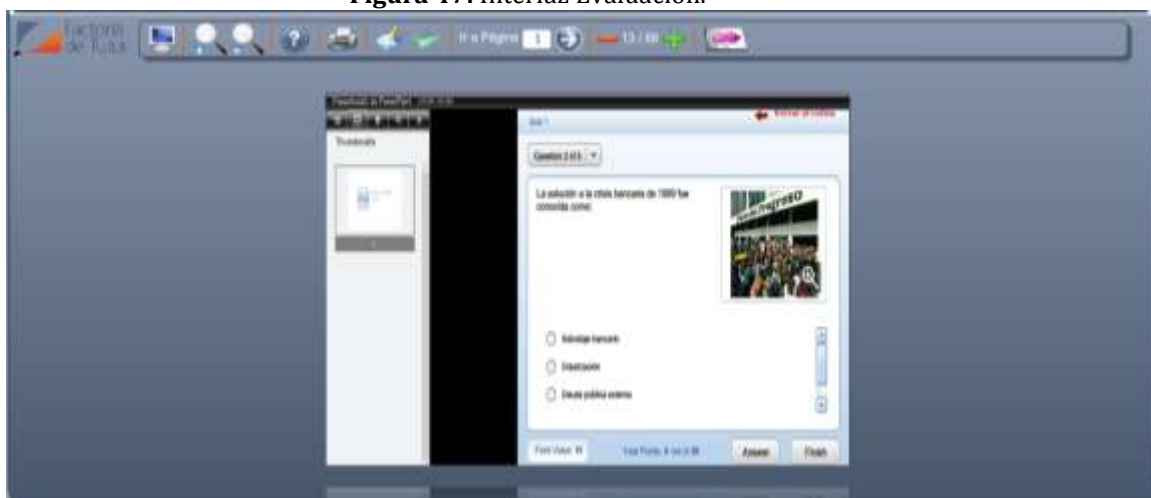
Figura 46: Interfaz Laberinto.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

- **Interfaz Evaluación.**

Figura 47: Interfaz Evaluación.



Fuente: Recurso Didáctico para Estudios Sociales (2015)

El producto final es la implementación o transferencia al usuario, en la entrega de la aplicación y el manual de usuario. (Ver apéndice D)

Para poder cuantificar su utilidad es importante aplicar una prueba piloto la misma que me permite depurar estructuras y diseño, se puede pedir opiniones a otros maestros integrantes del área sobre el prototipo a integrar realizando los ajustes pertinentes en los tiempos y espacios adecuados antes de ser utilizado en el aula en el proceso de inter – aprendizaje.

Una vez cumplido estos requisitos de depuración y ajuste se ponen a disposición una versión del material interactivo a ser utilizado como estrategia metodológica utilizando TIC. La misma que debe estar apto para su aplicación en la fijación del nuevo conocimiento, con la participación de maestros motivados e interesados en su uso a sabiendas de la gran importancia y vigencia que dentro del proceso del inter aprendizaje actual han cobrado las TIC.

4.3. Población y muestra.

En el presente trabajo de titulación se tomó como referencia a la siguiente población tres docentes del área, ochenta y dos padres de familia y cien estudiantes lo que da una muestra de 185 personas; esto se lo realizó durante el año lectivo 2014 – 2015 al interior de la Escuela de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” perteneciente a la Provincia de Cotopaxi cantón Pujilí como actores fundamentales del proceso de inter-aprendizaje.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final

El presente trabajo de titulación culminó con el desarrollo e implementación de una estrategia basada en TIC para la enseñanza de Estudios Sociales en Octavo Año de Educación General Básica; motivando a profesores y alumnos a utilizar recursos innovadores de fácil manejo y comprensión incorporando las TIC para actualizar y dinamizar el material bibliográfico y didáctico como nuevas formas de experimentar conocimientos por la mayoría de los estudiantes. Siendo esta metodología innovadora el soporte técnico pedagógico para alcanzar los nuevos conocimientos. Para lo cual se realizó un muestreo como se detalla a continuación.

Tabla 5: Muestreo de aplicación de encuestas.

<i>Talento Humano</i>	<i>N° de Encuestados</i>
Docentes del área	3
Padres de Familia	82
Estudiantes	100
Total	185

Fuente: Investigador (2015)

5.2. Evaluación preliminar

En el cumplimiento del propósito de este trabajo de titulación se logró realizar una innovación tecnológica la misma que permite la utilización de las TIC de forma secuencial y programada, el material didáctico diseñado es fácil operabilidad tanto para docentes como para estudiantes ya que genera una gran empatía y motivación fue diseñado para ser utilizado en plataforma Windows esto permite cambiar la metodología tradicional por una estrategia metodológica basada en TIC. Mejorando la fijación del conocimiento y aporta a la investigación del estudiante permitiendo que sea un ente crítico reflexivo.

5.3. Análisis de resultados

Durante el año lectivo 2014 – 2015 en la Escuela de Educación General Básica “Pedro Vicente Maldonado” de la Provincia de Cotopaxi Cantón Pujilí; se tomó en cuenta a la Comunidad Educativa involucrada en la problemática arrojando los siguientes resultados.

Para la implementación de la estrategia basada en TIC debemos partir de que las estrategias son pasos, ayudas son guías para la consecución del objetivo se pueden crear pero esto no significa que son camisa de fuerza el docente en su proceso podrá suprimir aumentar o crear actividades las misma que le permitirán inferenciar el conocimiento de una manera más efectiva; las TIC han cobrado gran vigencia en el proceso educativo actual por que permiten al educando potencializar su lado investigativo y realizar tareas desde cualesquier punto tecnológico o desde su casa esto facilita la comunicación en tiempos reales con su docente; el rol del docente deberá ser manipular de forma eficiente los instrumentos que tenga a su disposición (TIC) y estar en constante actualización para no quedar relegado en comparación con los educandos.

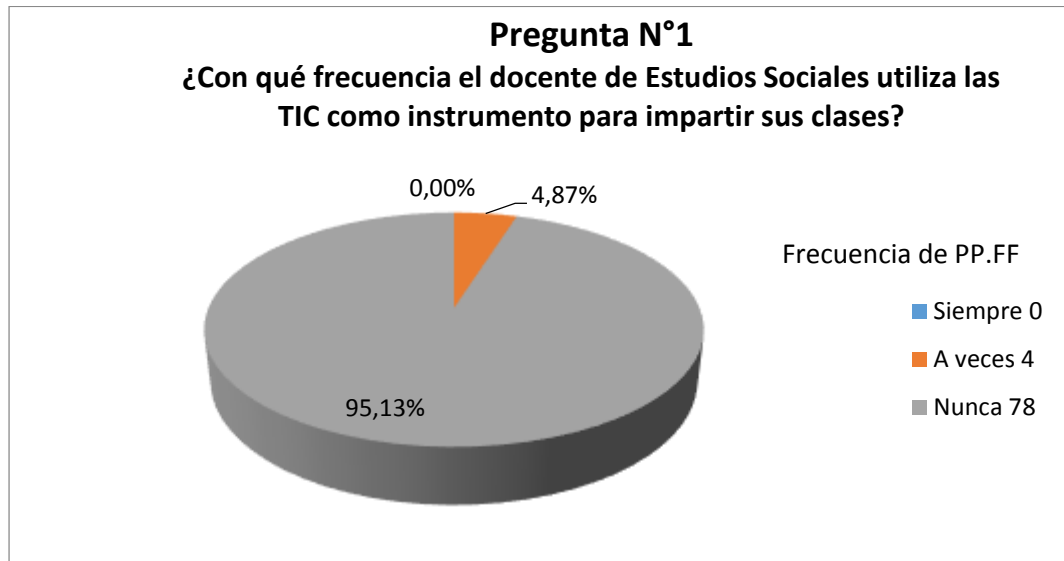
La selección de las herramientas TIC se lo realizó tomando como punto de partida los recursos tecnológicos existentes al interior de la Institución Educativa objeto de la presente investigación; para escogimiento se consideró el nivel de conocimientos de los docentes del área de Estudios Sociales en cuanto al manejo de estos instrumentos de ayuda pedagógica. Nos apoyamos en actividades didácticas de fácil manejo con una interfaz intuitiva para los docentes dentro del aula; estas herramientas están diseñadas en base al currículo vigente. Y su objetivo fundamental es estimular y motivar la comprensión y posterior aplicación de los conocimientos adquiridos dentro de esta área de estudio. Con los compañeros docentes se busca que se inmiscuyan de una manera más directa en la utilización de estos recursos. Como realidad aumentada, animaciones didácticas en flash, infografías, juegos didácticos digitales ya que su dominio y utilización les permitirá que sus clases sean más dinámicas y por ende la fijación del conocimiento alcance a desarrollar todas sus potencialidades.

El material didáctico creado deberá ser de gran utilidad, fácil de entender, motivador que despierte el interés, no muy extenso y lo más importante de acuerdo al nivel o grado que se va a implementar el conocimiento.

ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA

P.1 ¿Con que frecuencia el docente de Estudios Sociales utiliza las TIC como instrumento para impartir sus clases?

Figura 48: Primera pregunta a padres de familia

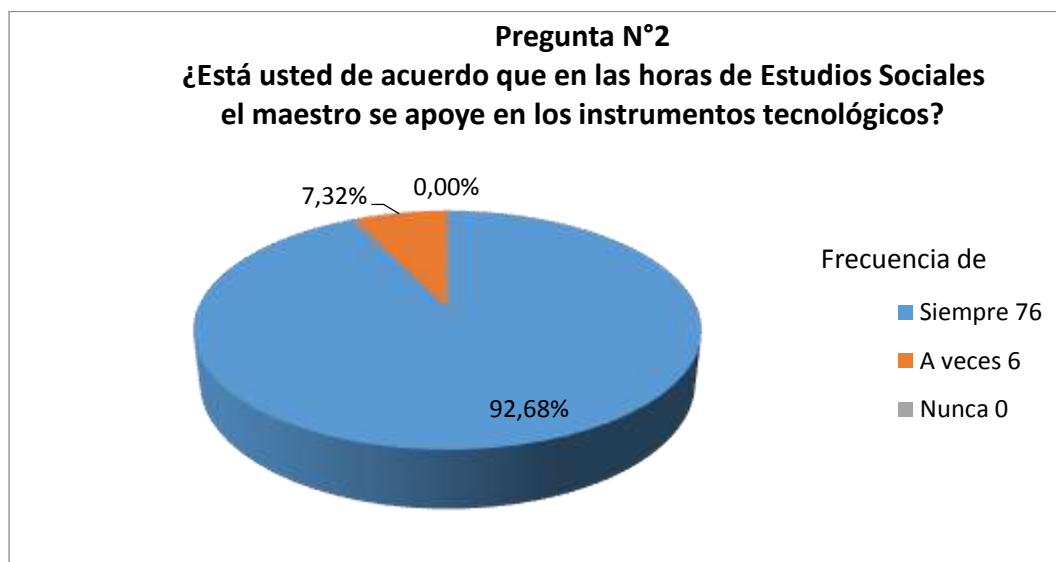


Fuente: Investigador (2015)

De los 82 padres de familia encuestados, 78 padres de familia que equivale al 95,13% responden que nunca los docentes de Estudios Sociales utilizan las TIC como instrumentos para impartir sus clases, el 4,87% afirman que a veces las utilizan. De estos resultados se deduce que los docentes del área de Estudios Sociales no utilizan las TIC.

P.2 ¿Está usted de acuerdo que en las horas de Estudios Sociales el maestro se apoye en los instrumentos tecnológicos?

Figura 49: Segunda pregunta a padres de familia

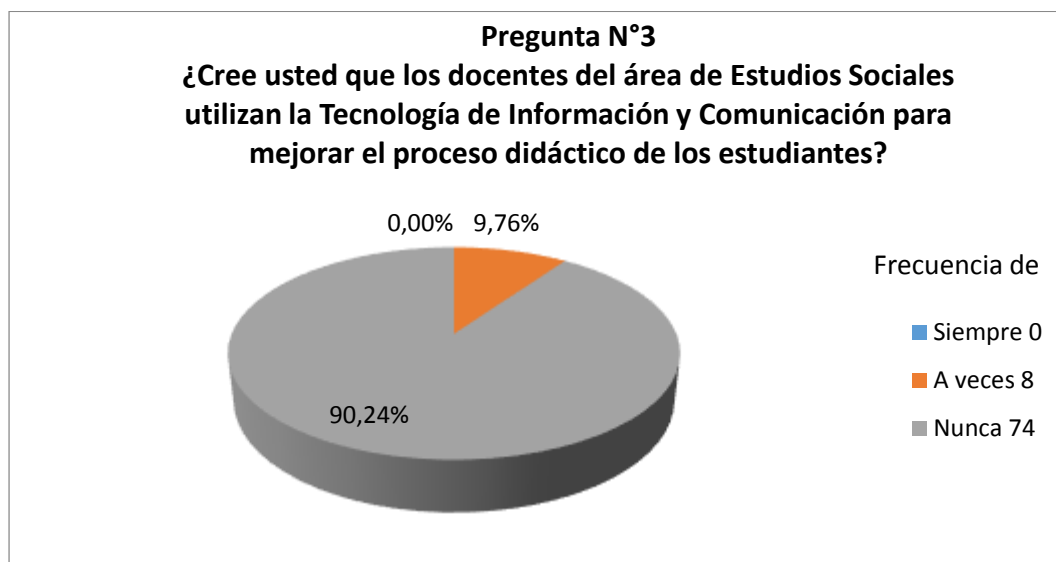


Fuente: Investigador (2015)

De los 82 padres de familia encuestados, el 92,68% responde que siempre están de acuerdo que las horas de Estudios Sociales el maestro se apoye en los instrumentos tecnológicos; mientras el 7,32 % afirman que a veces los utilizan. Mediante la interpretación de resultados se puede apreciar claramente que los padres de familia les interesan el uso de las TIC en la fijación del conocimiento.

P.3 ¿Cree usted que los docentes del área de Estudios Sociales utilizan la Tecnología de Información y Comunicación para mejorar el proceso didáctico de los estudiantes?

Figura 50: Tercera pregunta a padres de familia

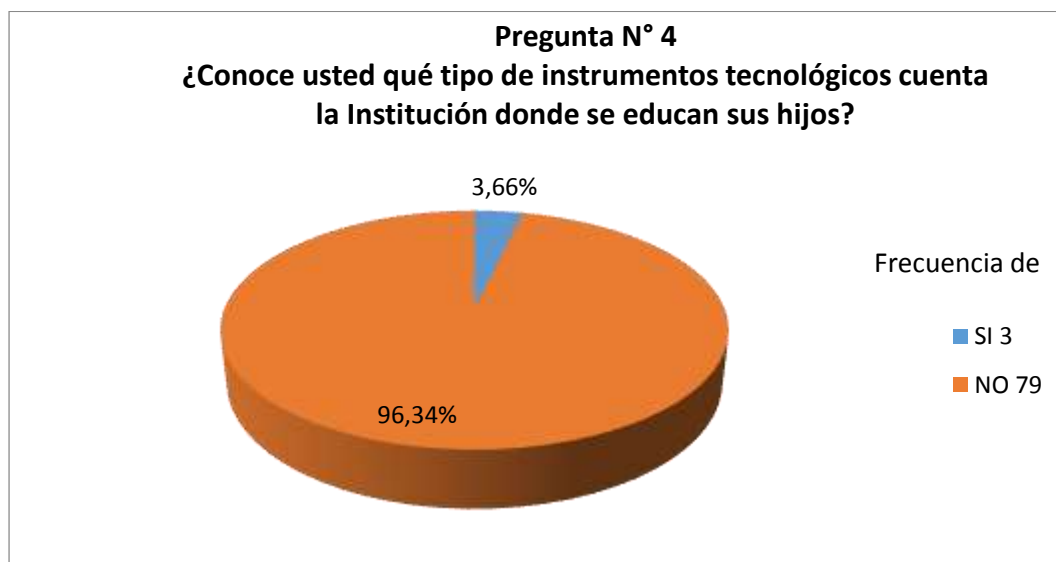


Fuente: Investigador (2015)

De la interpretación de resultados se desprende que los padres de familia en un 90,24 % consideran que no utilizan la Tecnología de la Información y Comunicación para mejorar los procesos didácticos de los estudiantes, el 9,76% opinan que a veces; estos resultados son corroborados por el dialogo que mantienen con sus hijos en el día a día en la realización o en el acompañamiento de tareas.

P.4 ¿Conoce usted qué tipo de instrumentos tecnológicos cuenta la Institución donde se educan sus hijos?

Figura 51: Cuarta pregunta a padres de familia

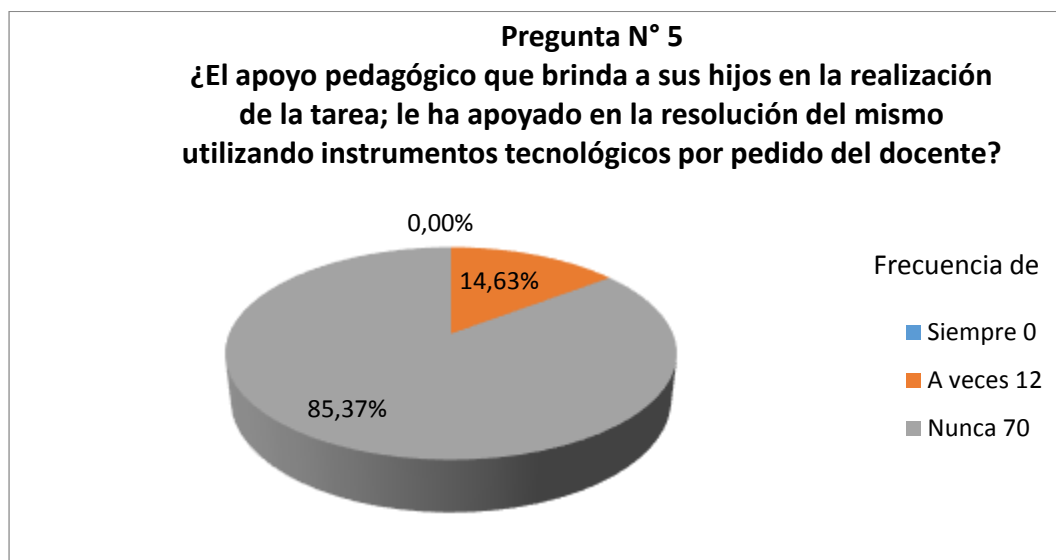


Fuente: Investigador (2015)

En la figura se puede apreciar que el 96,34% de los padres de familia desconocen que tipos de instrumentos tecnológicos cuenta la Institución donde se educan sus hijos, mientras el 3,66% dicen lo y tecnología y socializan a los demás integrantes de este equipo para que transmitan contrario; mediante la conformación del Gobierno Escolar los Padres de Familia tienen su representante dentro de este organismo quienes conocen la realidad Institucional en cuanto a infraestructura a los demás padres de familia.

P.5 ¿El apoyo pedagógico que brinda a sus hijos en la realización de la tarea; le ha apoyado en la resolución del mismo utilizando instrumentos tecnológicos por pedido del docente?

Figura 52: Quinta pregunta a padres de familia

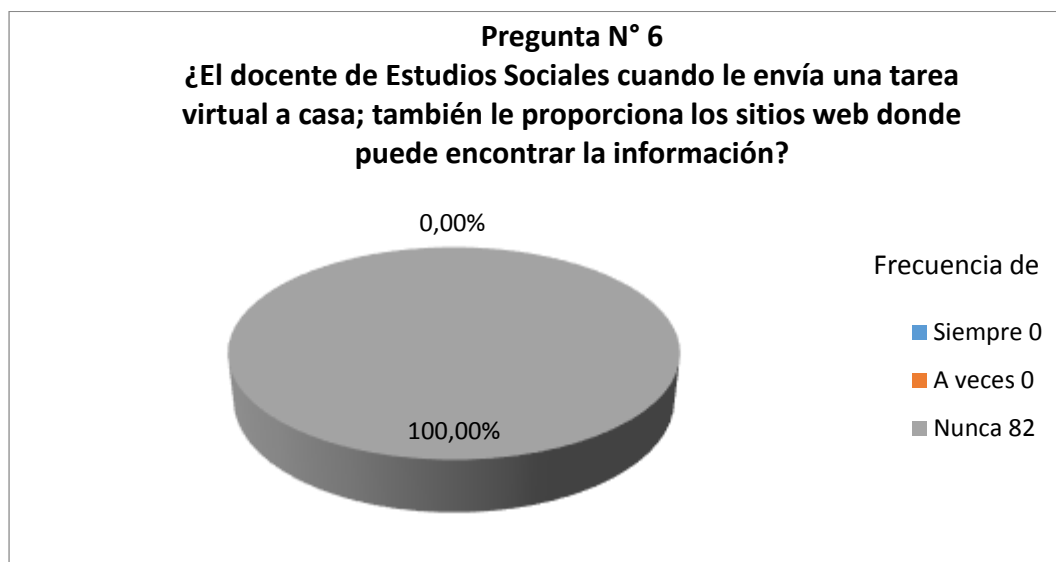


Fuente: Investigador (2015)

De un total de 82 padres de familia encuestados el 85,37% manifiesta que nunca le ha brindado apoyo pedagógico su hijo en su tarea utilizando instrumentos tecnológicos por pedido del docente mientras que el 14,63%, le ha brindado a veces apoyo pedagógico con instrumentos tecnológicos; con la ayuda del DESE se puede establecer una ficha socio- económica de cada una de nuestros estudiantes lo que permite determinar que la mayoría de estudiantes son del sector urbano marginal su situación económica no le permite adquirir tecnología de punta y los pocos info-centros que ha instalado el gobierno actual de acuerdo a su jornada laboral no se dan abasto para atender esta demanda.

P.6 ¿El docente de Estudios Sociales cuando le envía una tarea virtual a casa; también le proporciona los sitios web donde puede encontrar la información?

Figura 53: Sexta pregunta a padres de familia

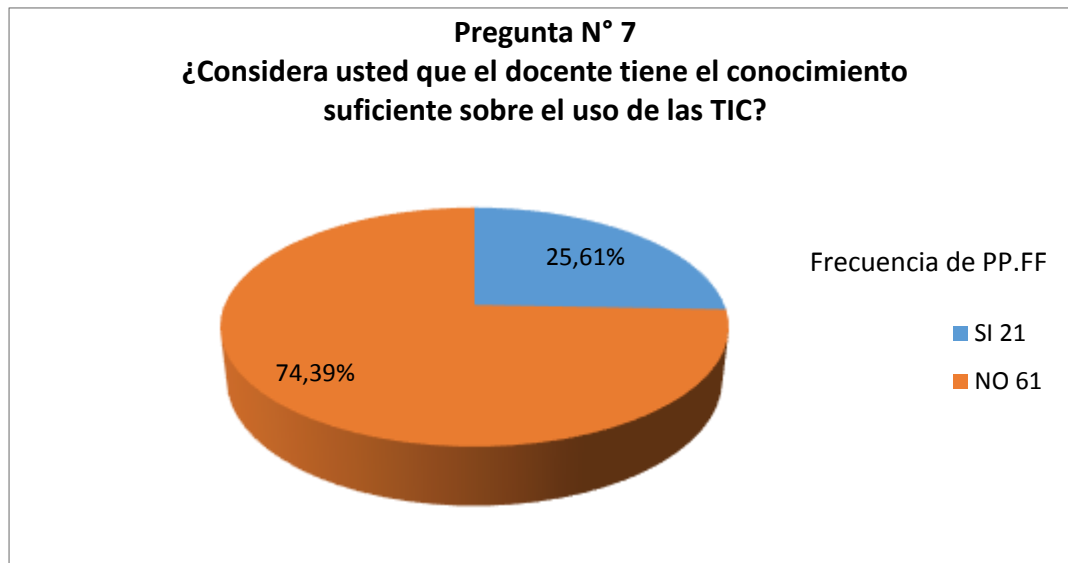


Fuente: Investigador (2015)

El 100% de los padres de familia encuestados indican que nunca los docentes les envían tareas virtuales a casa ni les proporcionan las páginas web necesarias.

P.7 ¿Considera usted que el docente tiene el conocimiento suficiente sobre el uso de las TIC?

Figura 54: Séptima pregunta a padres de familia

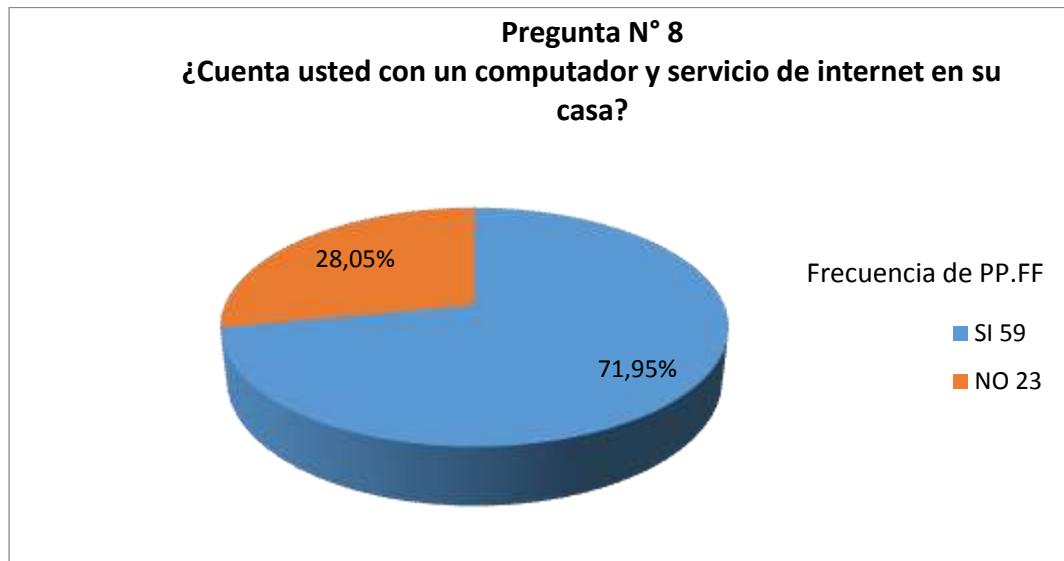


Fuente: Investigador (2015)

En un alto porcentaje como lo es el 74,39% de padres de familia determinan que los docentes no tienen el conocimiento suficiente sobre el uso de las TIC, mientras el 25,61% manifiestan lo contrario; los docentes en su gran mayoría han pasado a engrosar las estadísticas de analfabetos informáticos, desgraciadamente no tienen el conocimiento necesario en esta área por lo que es de suma importancia generar capacitaciones masivas en el uso y manejo de las TIC.

P.8 ¿Cuenta usted con un computador y servicio de internet en su casa?

Figura 55: Octava pregunta a padres de familia

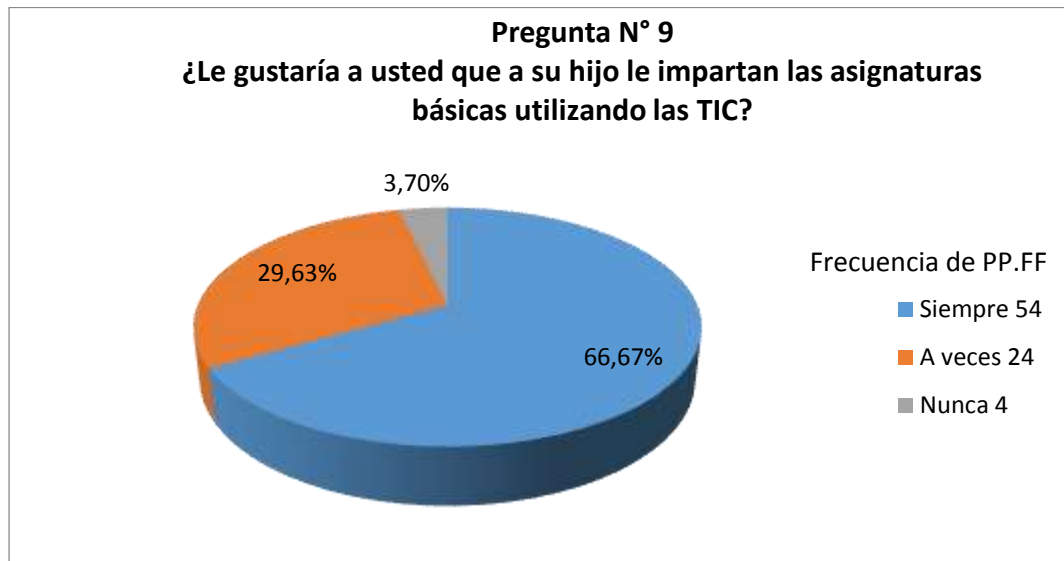


Fuente: Investigador (2015)

A lo preguntado responden que Si el 71,95% de los padres de familia y el restante es decir el 28,05% responde que no, deduciendo que en la mayoría de los hogares de los estudiantes de los Octavos años si cuentan con este recurso tecnológico; de acuerdo a los registros que manejan el DESE se puede corroborar que la población de padres de familia encuestados; tiene un computador con acceso a servicio de internet; cabe mencionar que el Gobierno a través de la Corporación Nacional de Telecomunicaciones está impulsando el uso y manejo de herramientas tecnológicas dando las facilidades necesarias para el efecto así como la ampliación de la cobertura y ancho de banda de internet en el país.

P.9 ¿Le gustaría a usted que a su hijo le impartan las asignaturas básicas utilizando las TIC?

Figura 56: Novena pregunta a padres de familia

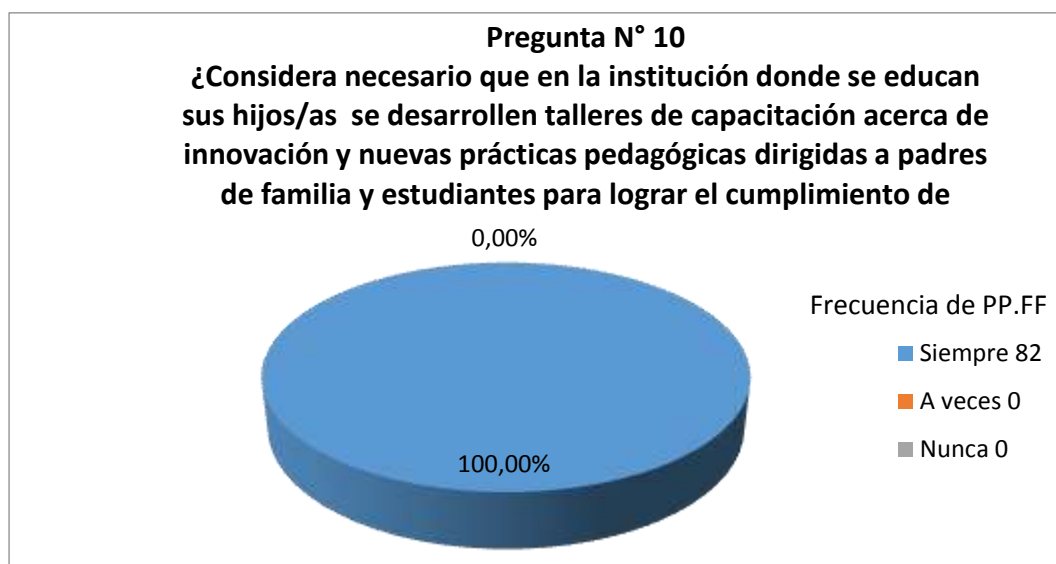


Fuente: Investigador (2015)

Al requerimiento planteado se tienen la aceptación del 66,67% un 29,63% se manifiesta que a veces y el restante el 3,70% indica que nunca. Claramente se ve el interés de los padres de familia por la utilización de las TIC en el proceso de inter –aprendizaje; es un deseo generalizado pero lastimosamente la realidad es otra ya que las Instituciones Educativas regentadas por el Gobierno carecen de los suficientes laboratorios para cumplir con este objetivo y los pocos que hay deben ser compartidos entre una elevada población estudiantil en contra de este aspecto también influye que en la malla curricular vigente se retiró la asignatura de computación y los educandos poseen nada o pocos conocimientos en esta área.

P.10 ¿Considera necesario que en la institución donde se educan sus hijos/as se desarrollen talleres de capacitación acerca de innovación y nuevas prácticas pedagógicas dirigidas a padres de familia y estudiantes para lograr el cumplimiento de tareas cuando sean enviadas a casa?

Figura 57: Décima pregunta a padres de familia



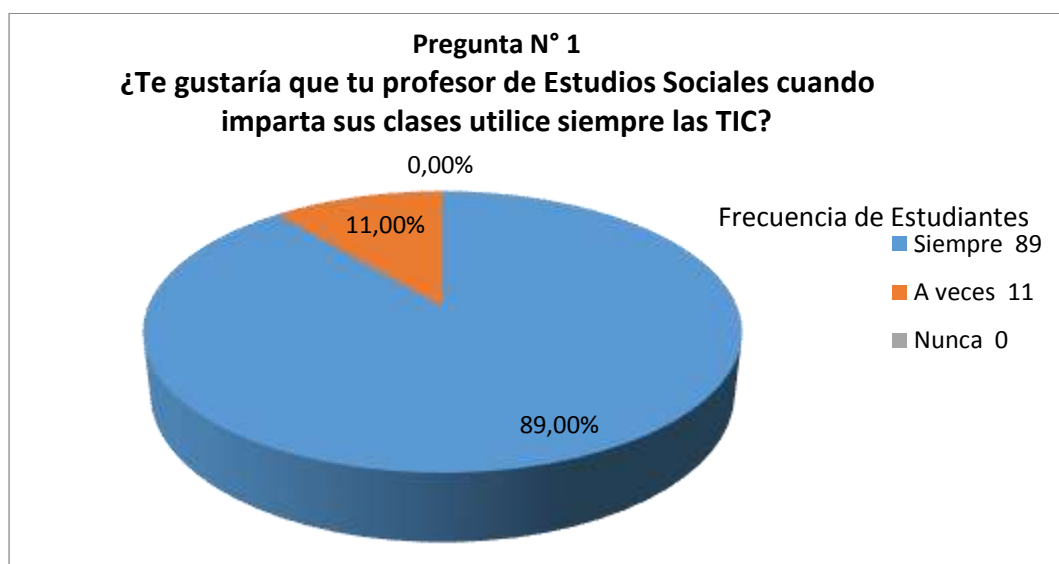
Fuente: Investigador (2015)

El 100% de los encuestados están de acuerdo con que se desarrollen talleres de capacitación acerca de innovación y nuevas prácticas pedagógicas dirigidos a padres de familia, estudiantes y docentes para mejorar los procesos cognitivos.

ENCUESTAS DIRIGIDAS A ESTUDIANTES DE OCTAVO A.E.G.B.

P.1 ¿Te gustaría que tu profesor de Estudios Sociales cuando imparta sus clases utilice siempre las TIC?

Figura 58: Primera pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

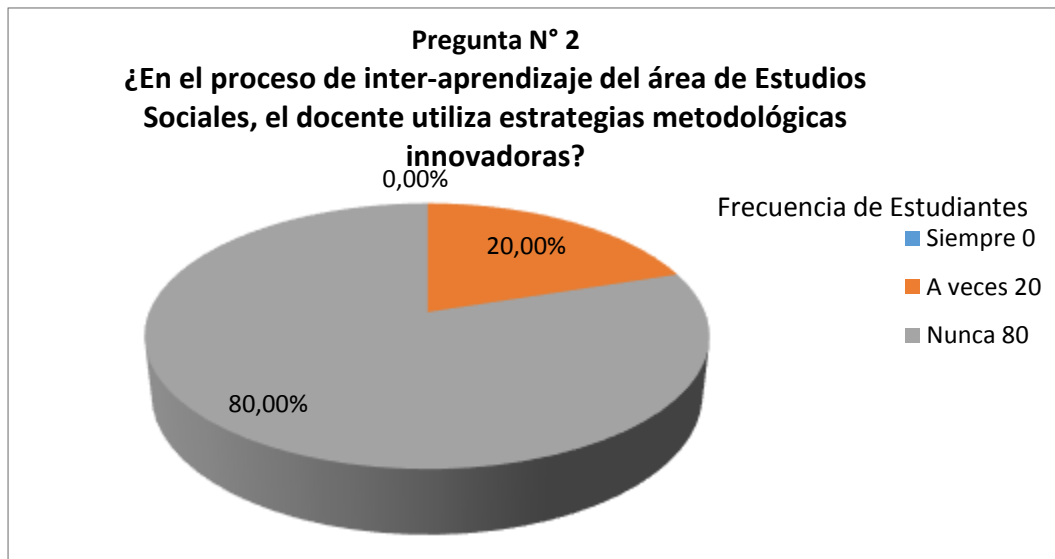


Fuente: Investigador (2015)

Los encuestados en un porcentaje de 89,00% le dan valor a este requerimiento, el restante 11,00% piensan que sería necesario pero a veces. Mediante estos resultados se pueden determinar que si es necesario la utilización de las TIC en la inferencia del conocimiento.

P.2 ¿En el proceso de inter-aprendizaje del área de Estudios Sociales, el docente utiliza estrategias metodológicas innovadoras?

Figura 59: Segunda pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

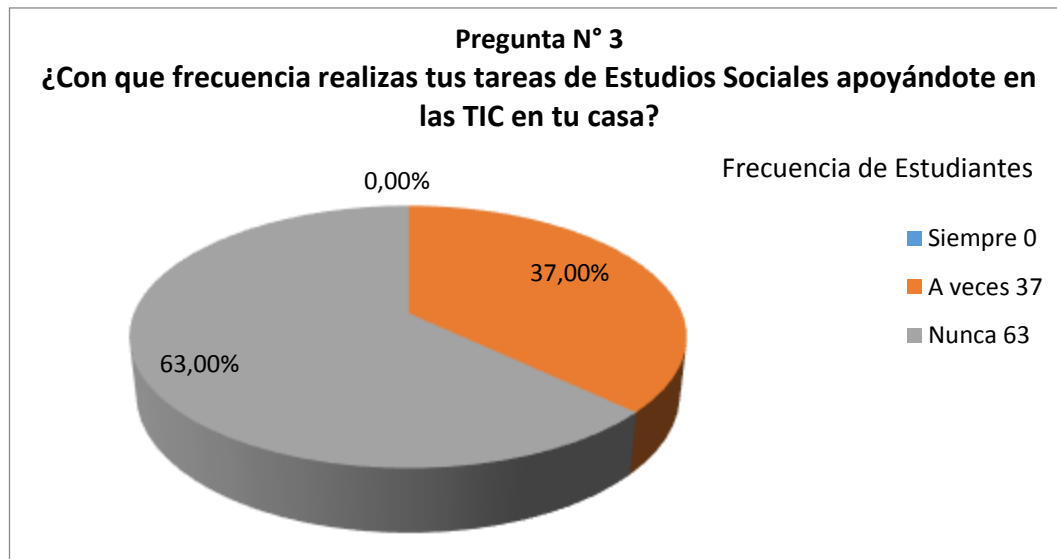


Fuente: Investigador (2015)

De los encuestados un 80,00% afirman que nunca el docente utiliza estrategias metodológicas innovadoras y el 20% a veces. De aquí se desprende que es necesaria la utilización de estas metodologías innovadoras; la edad promedio del docente actual sobrepasa los cuarenta y cinco años se podría decir que en un gran porcentaje son ignorantes informáticos, pueden tener el deseo de utilizar estos instrumentos pero desgraciadamente no tienen el conocimiento por lo que es de suma importancia que se genere una capacitación masiva en manejo de paquetes interactivos.

P.3 ¿Con que frecuencia realizas tus tareas de Estudios Sociales apoyándote en las TIC en tu casa?

Figura 60: Tercera pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

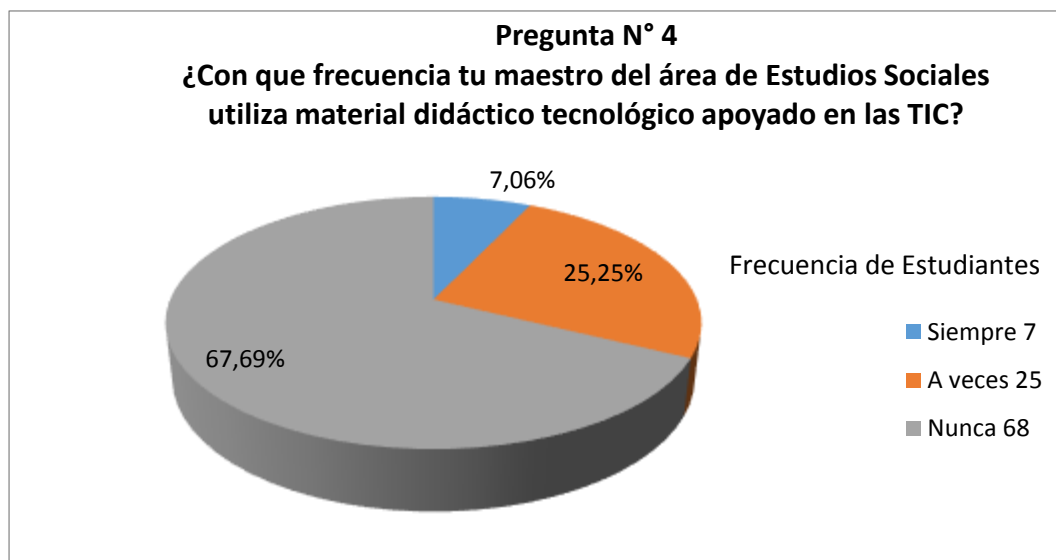


Fuente: Investigador (2015)

Los encuestados responden en un 63,00% que nunca realizan sus tareas apoyadas de las TIC y apenas el 37,00% determinan que a veces lo utilizan como medios de solución de tareas.

P.4 ¿Con que frecuencia tu maestro del área de Estudios Sociales utiliza material didáctico tecnológico apoyado en las TIC?

Figura 61: Cuarta pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

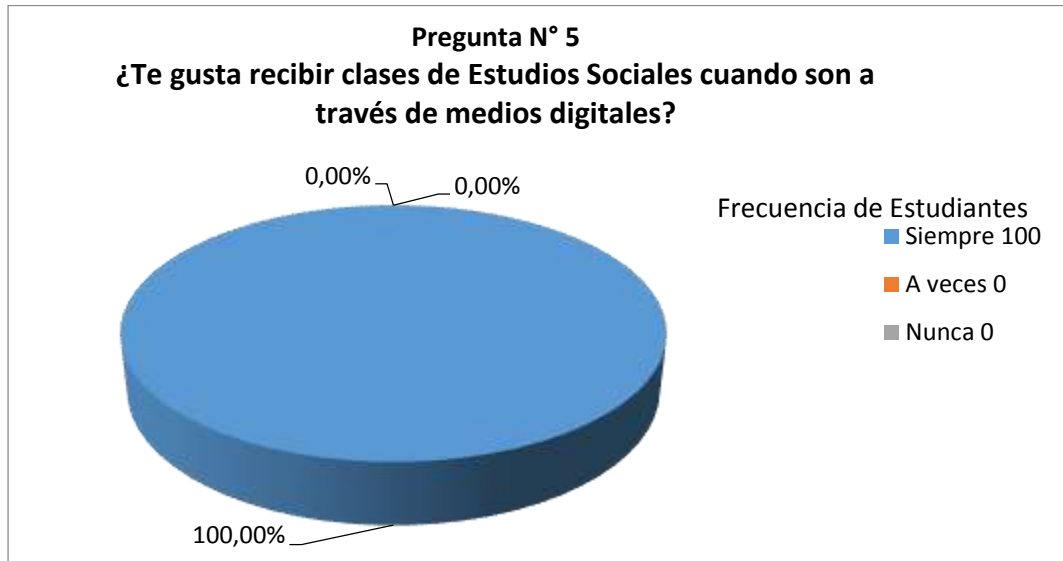


Fuente: Investigador (2015)

El 67,69% nos dicen que nunca utiliza su maestro material didáctico tecnológico apoyado de TIC, mientras que el 25,25% manifiestan que a veces y el restante es decir 7,06% siempre. De los resultados obtenidos se desprende la necesidad que el maestro utilice material didáctico tecnológico apoyado en las TIC para impartir sus clases de Estudios Sociales.

P.5 ¿Te gusta recibir clases de Estudios Sociales cuando son a través de medios digitales?

Figura 62: Quinta pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

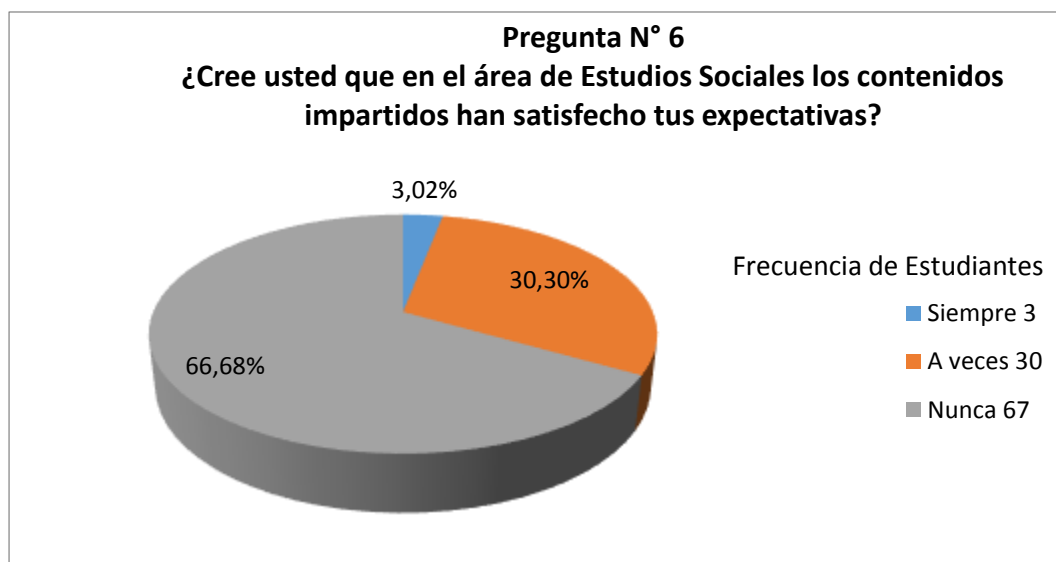


Fuente: Investigador (2015)

Al requerimiento planteado en esta pregunta el 100,00% de los encuestados manifiestan que siempre les gustaría recibir clases de Estudios Sociales a través de medios virtuales. En los momentos actuales los estándares de calidad educativos obligan a estar a la par con los avances tecnológicos en materia de educación.

P.6 ¿Cree usted que en el área de Estudios Sociales los contenidos impartidos han satisfecho tus expectativas?

Figura 63: Sexta pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

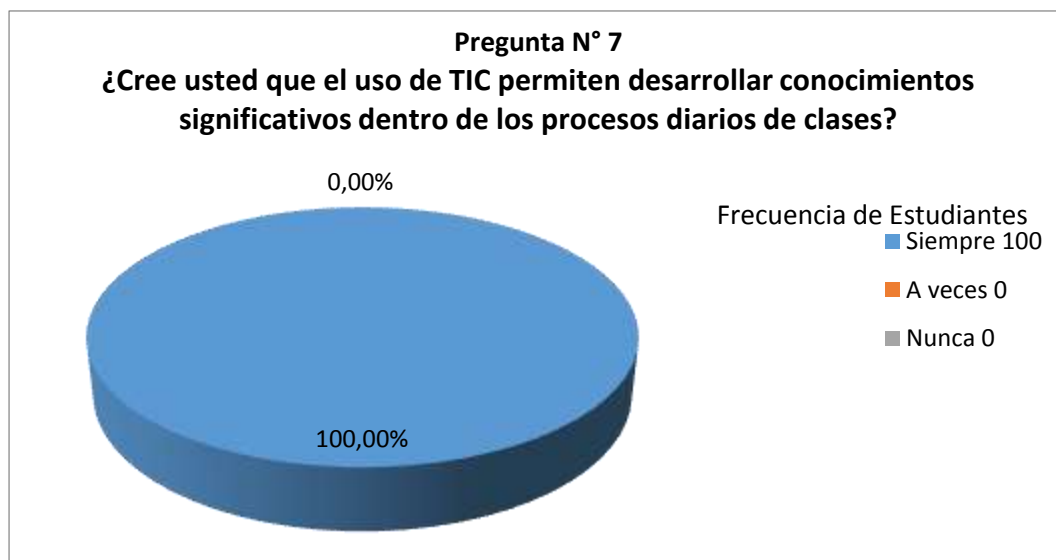


Fuente: Investigador (2015)

De los datos obtenidos el 66,68% de los estudiantes manifiestan que no han satisfecho las necesidades, mientras el 30,30% indica que a veces y un 3,02% se encuentran satisfechas sus aspiraciones. A las claras se demuestra que los contenidos programáticos no están acorde a las expectativas de los estudiantes.

P.7 ¿Cree usted que el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación permiten desarrollar conocimientos significativos dentro de los procesos diarios de clases?

Figura 64: Séptima pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

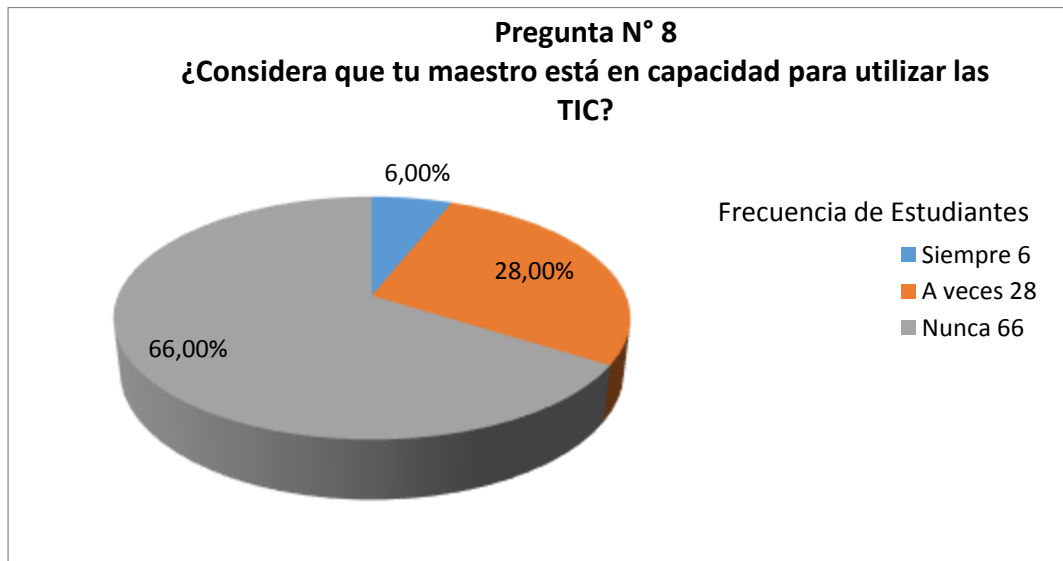


Fuente: Investigador (2015)

El 100% de los encuestados creen que el uso de TIC permite desarrollar conocimientos significativos dentro de los procesos diarios de clase. Por los resultados obtenidos es de suma importancia el uso de las TIC para desarrollar los conocimientos significativos dentro de los procesos diarios de clases.

P.8 ¿Considera que tu maestro está en capacidad para utilizar las TIC?

Figura 65: Octava pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

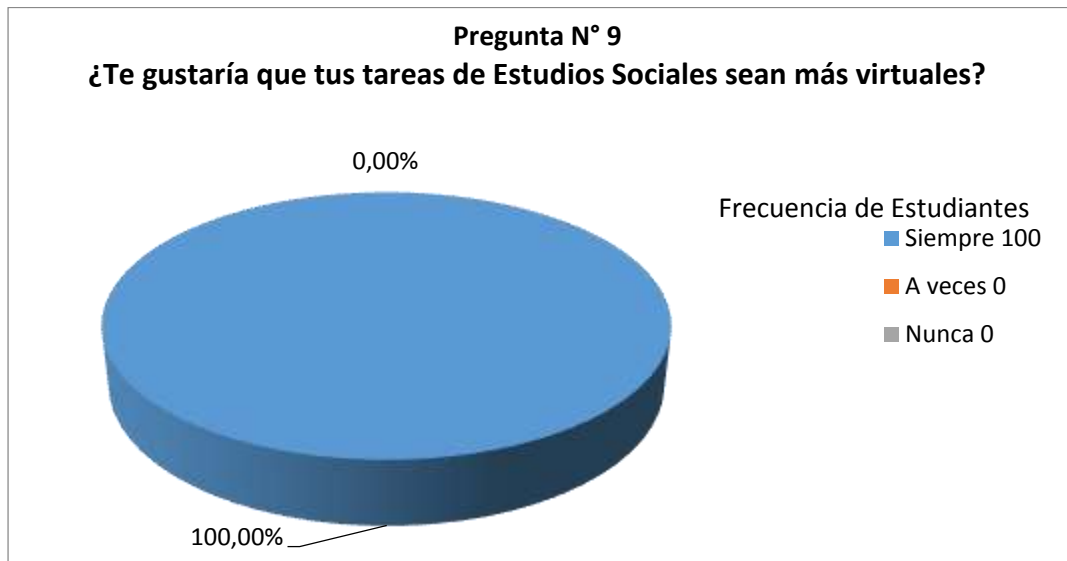


Fuente: Investigador (2015)

Los estudiantes en un porcentaje de 66,00% manifiestan que nunca el maestro utilizar las TIC, mientras que el 28,00% considera que a veces y solo un 6,00% que siempre; de estos resultados se desprende que los maestros no están actualizados en sus conocimientos de utilizar las TIC.

P.9 ¿Te gustaría que tus tareas de Estudios Sociales sean más virtuales?

Figura 66: Novena pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B

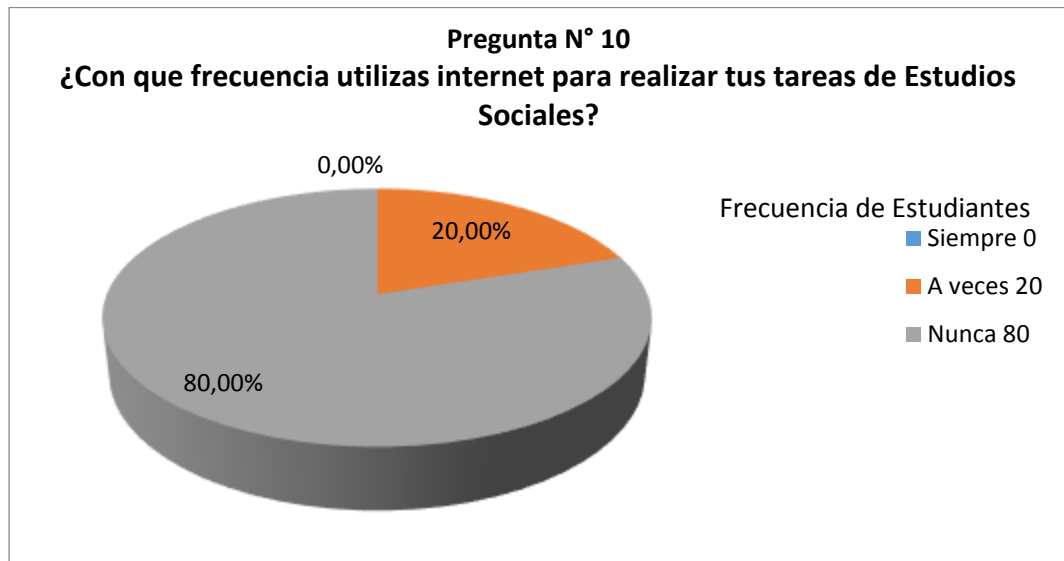


Fuente: Investigador (2015)

Un 100,00% de los encuestados están a favor de que sus tareas sean enviadas de forma virtual. El avance vertiginoso de la tecnología obliga a que como seres pensantes siempre estemos en contacto y manipulación de estos recursos.

P.10 ¿Con que frecuencia utilizas internet para realizar tus tareas de Estudios Sociales?

Figura 67: Décima pregunta dirigida a estudiantes de Octavo A.E.G.B



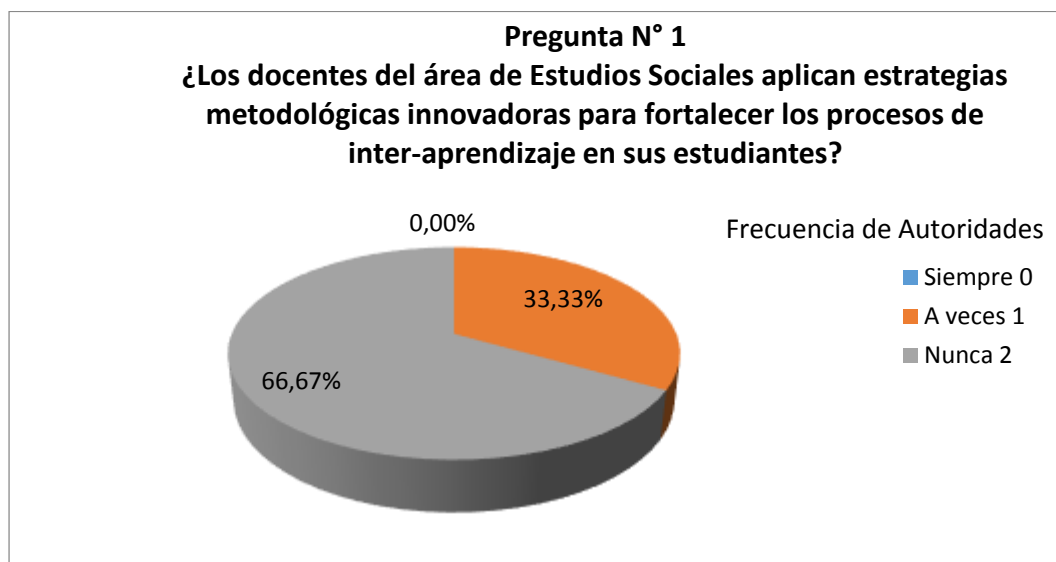
Fuente: Investigador (2015)

De los resultados obtenidos nos demuestran que el 80,00% de estudiantes manifiestan que nunca utilizan el internet para realizar sus tareas de Estudios Sociales, el 20,00% determinan que a veces las utilizan, interpretando de esta manera que los estudiantes no le dan valor a la utilización del internet como recurso para solucionar sus tareas

ENCUESTAS DIRIGIDAS DOCENTES DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES.

P.1 ¿Los docentes del área de Estudios Sociales aplican estrategias metodológicas innovadoras para fortalecer los procesos de inter-aprendizaje en sus estudiantes?

Figura 68: Primera pregunta dirigida a los Docentes del área.

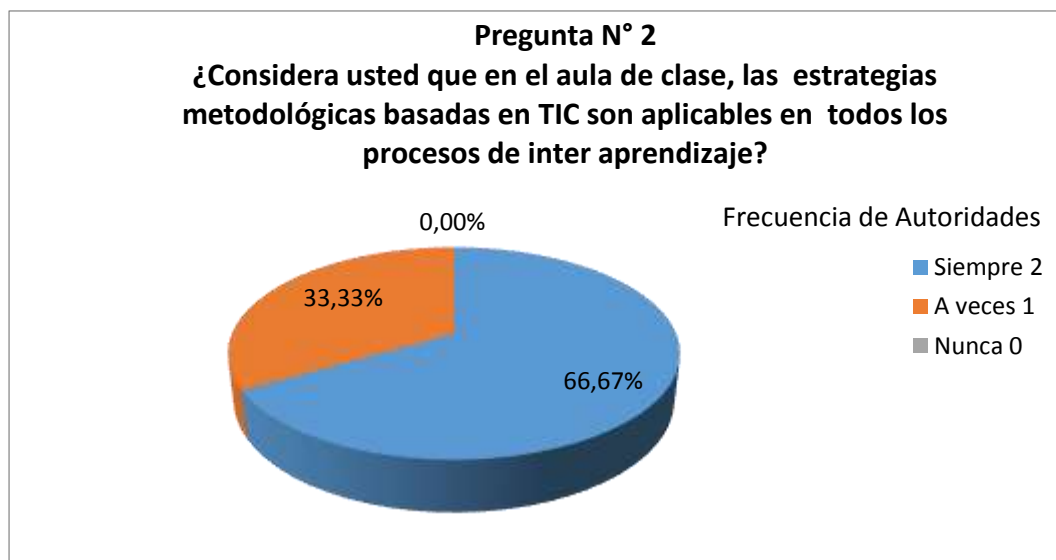


Fuente: Investigador (2015)

Las docentes del área encuestadas indican en un 66,67% que no utilizan estrategias metodológicas innovadoras para fortalecer los procesos de inter-aprendizaje en sus estudiantes y el 33,33% afirman que a veces los utilizan. De estos resultados se interpreta que los docentes del área no planifican estrategias metodológicas innovadoras que permitan utilizar en el fortalecimiento del inter - aprendizaje.

P.2 ¿Considera usted que en el aula de clase, las estrategias metodológicas basadas en TIC son aplicables en todos los procesos de inter aprendizaje?

Figura 69: Segunda pregunta dirigida a los Docentes del área.

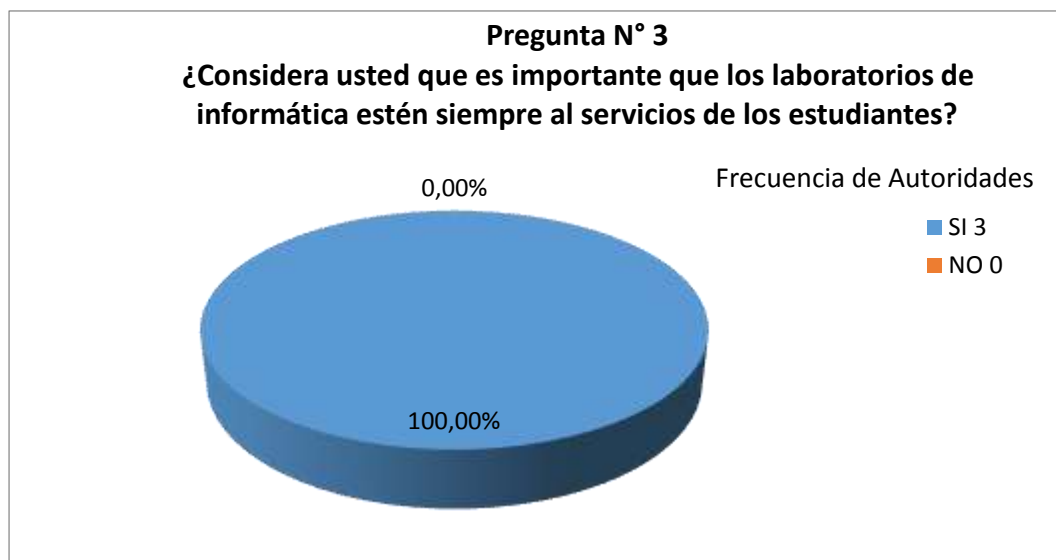


Fuente: Investigador (2015)

De los encuestados un 66,67% de docentes del área consideran que siempre en el aula de clases se aplican las estrategias metodológicas basadas en TIC y el restante es decir el 33,33% manifiesta que a veces aplican las estrategias basadas en TIC en procesos de inter aprendizaje. Según las autoridades encuestadas dan el valor que éstas tecnologías tienen como recurso de apoyo en los procesos actuales de educación.

P.3 ¿Considera usted que es importante que los laboratorios de informática estén siempre al servicios de los estudiantes?

Figura 70: Tercera pregunta dirigida a los Docentes del área.

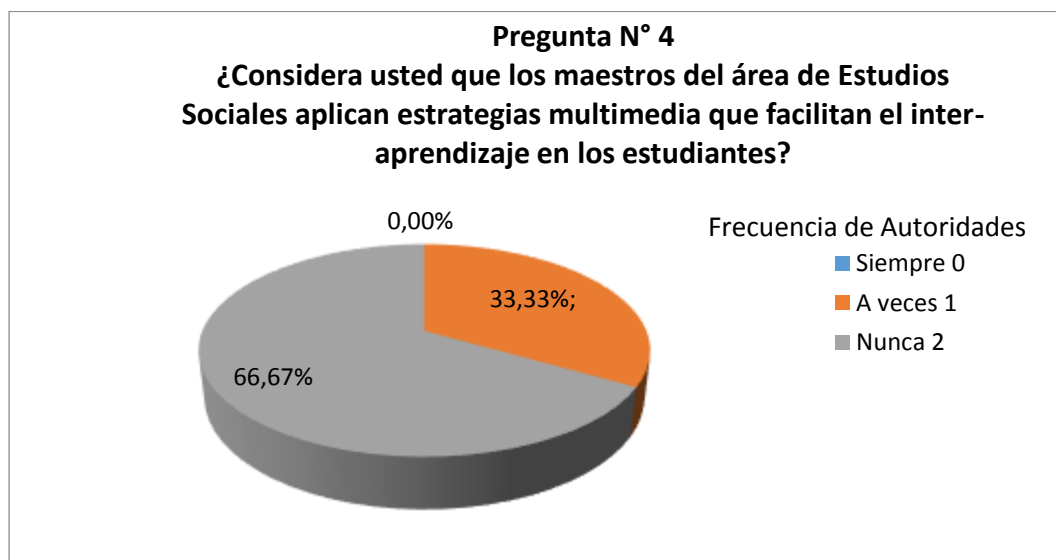


Fuente: Investigador (2015)

El 100% de los encuestados están a favor de lo preguntado; ya que es política de estado que los laboratorios e infraestructuras estén al servicio del pueblo con la finalidad de erradicar el analfabetismo virtual.

P.4 ¿Considera usted que los maestros del área de Estudios Sociales aplican estrategias multimedia que facilitan el inter-aprendizaje en los estudiantes?

Figura 71: Cuarta pregunta dirigida a los Docentes del área.

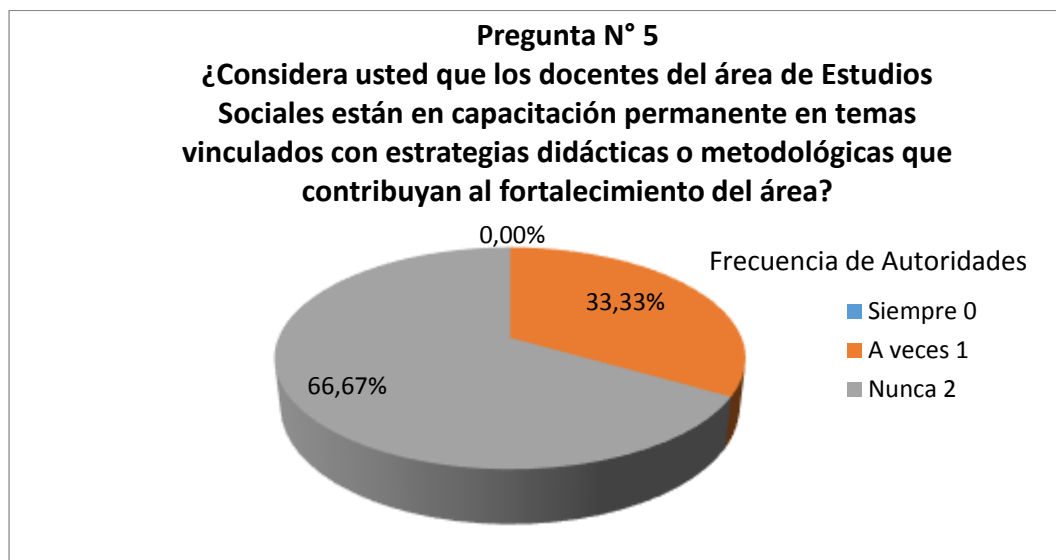


Fuente: Investigador (2015)

De acuerdo a los encuestados el 66,67% manifiesta los docentes del área de Estudios Sociales nunca aplican estrategias multimedia y el restante es decir 33,33% lo hace a veces; en base a la información obtenida se determina que no se está utilizando las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

P.5 ¿Considera usted que los docentes del área de Estudios Sociales están en capacitación permanente en temas vinculados con estrategias didácticas o metodológicas que contribuyan al fortalecimiento del área?

Figura 72: Quinta pregunta dirigida a los Docentes del área.

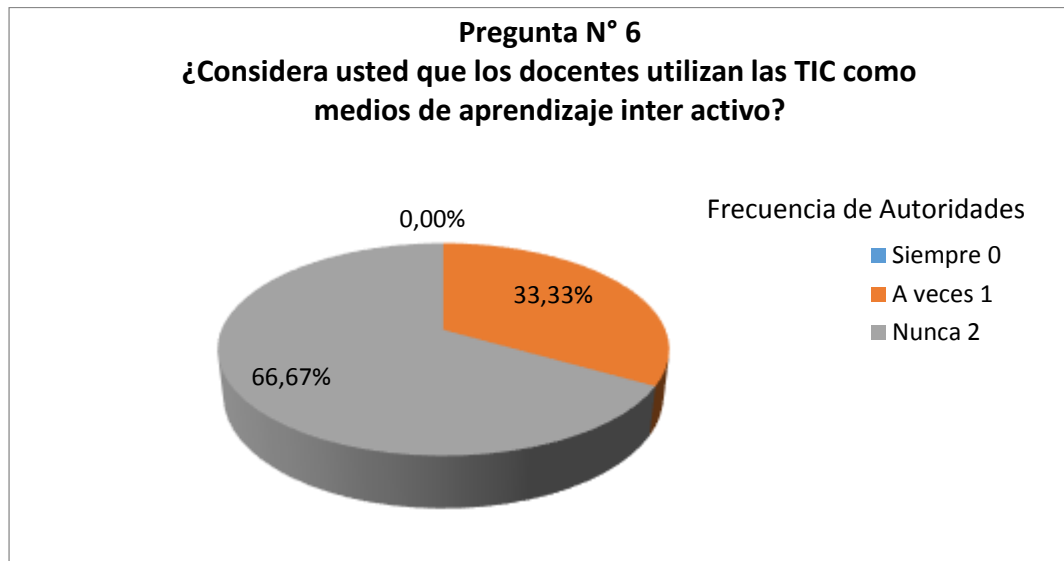


Fuente: Investigador (2015)

De los resultados obtenidos el 66,67% consideran que nunca los docentes del área de Estudios Sociales están capacitándose en temas relacionados con estrategias didácticas o metodológicas que contribuyen el fortalecimiento del área, mientras el 33,33% manifiestan que lo realizan a veces, esto nos permite evidenciar que lastimosamente no existe actualización permanente de parte de los docentes de Estudios Sociales.

P.6 ¿Considera usted que los docentes utilizan las TIC como medios de aprendizaje inter activo?

Figura 73: Sexta pregunta dirigida a los Docentes del área.

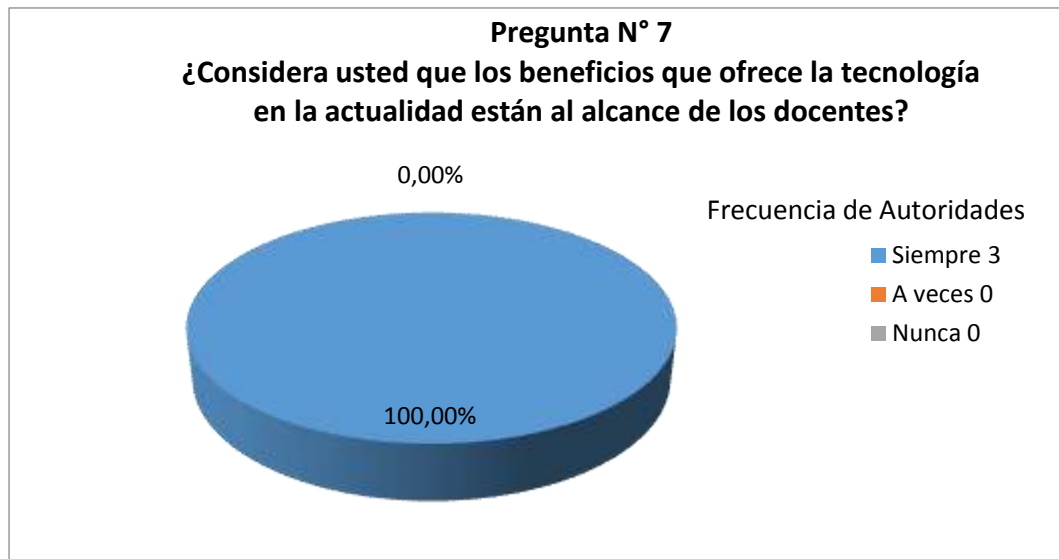


Fuente: Investigador (2015)

Los resultados obtenidos nos demuestran que el 66,67% de los docentes del área responden que nunca utilizan las TIC como medios de aprendizaje inter activo mientras que el 33,33% han utilizado a veces, evidenciando de esta manera que los medios de aprendizaje inter activo apoyados por las TIC permiten estimular conocimientos autónomos y motivadores.

P.7 ¿Considera usted que los beneficios que ofrece la tecnología en la actualidad están al alcance de los docentes?

Figura 74: Séptima pregunta dirigida a los Docentes del área.



Fuente: Investigador (2015)

Un 100% de los indagados consideran que siempre la tecnología está al alcance de los docentes; lo que falta es mayor compromiso y el afán de involucrarse en el uso de estas tecnologías

P.8 ¿Cree usted que es importante la realización de cursos de actualización tecnológica al interior de la Institución como medio para lograr mejorar los aprendizajes en las diferentes áreas?

Figura 75: Octava pregunta dirigida a los Docentes del área.

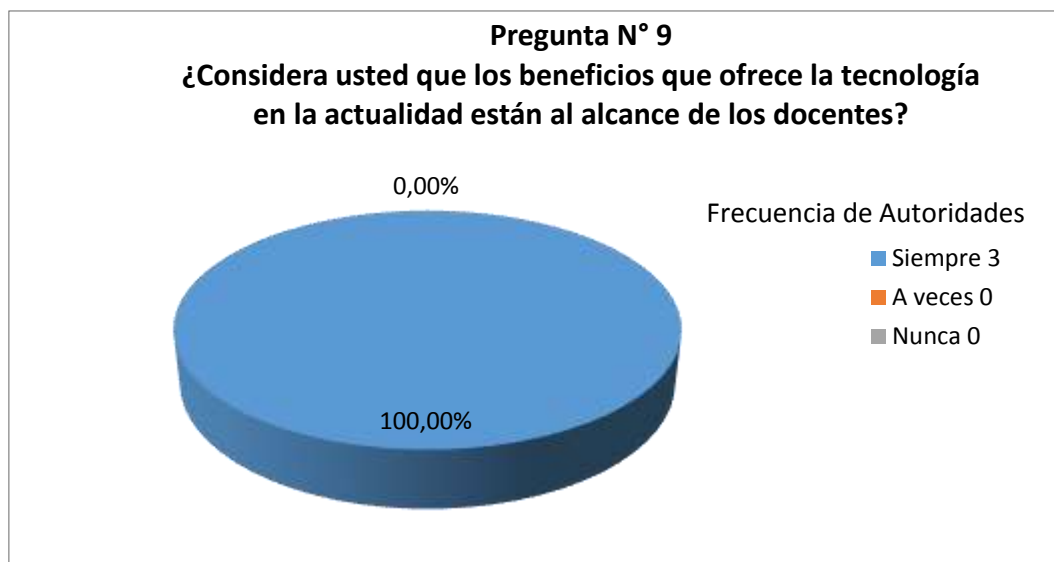


Fuente: Investigador (2015)

El 100,00% de los encuestados ratifican la importancia de realizar cursos de actualización tecnológica al interior de la Institución de forma permanente como medio para lograr los aprendizajes significativos dentro de las diferentes áreas de estudio.

P.9 ¿Considera usted que con la aplicación de nuevas tecnologías los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica mejoraran sus destrezas cognitivas?

Figura 76: Novena pregunta dirigida a los Docentes del área.

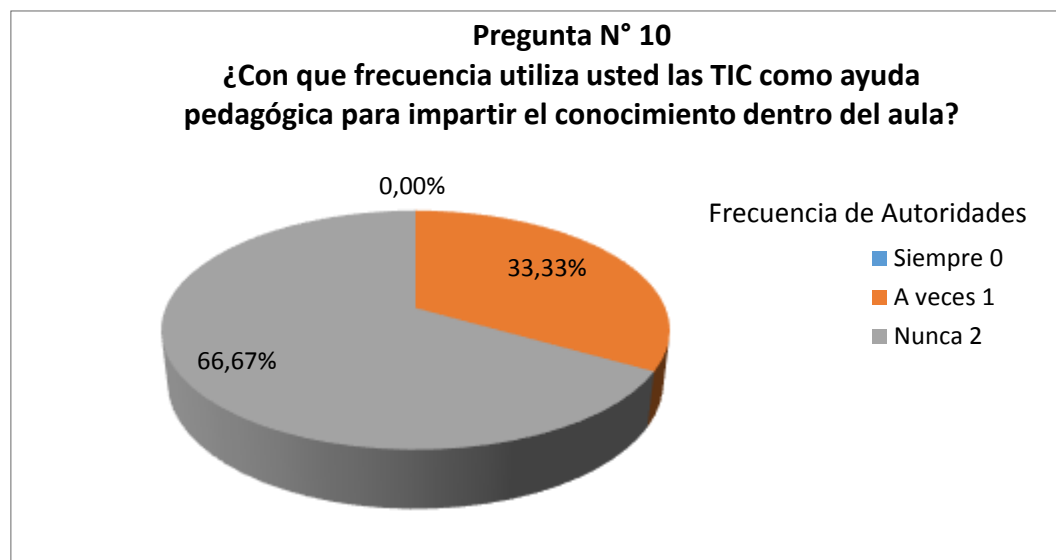


Fuente: Investigador (2015)

En su totalidad los docentes del área indican que sí y que las Instituciones a través del organismo regente, si cuentan con estas herramientas virtuales.

P.10 ¿Con que frecuencia utiliza usted las TIC como ayuda pedagógica para impartir el conocimiento dentro del aula?

Figura 77: Décima pregunta dirigida a los Docentes del área.



Fuente: Investigador (2015)

Un alto porcentaje de los encuestados que representa 66,67% indican que nunca utilizan las TIC como ayuda pedagógica para impartir conocimientos dentro del aula, mientras que el 33,33% utiliza las TIC a veces. Lo que conduce a que nuestro sistema educativo se siga aplicando el método tradicional para impartir los conocimientos desechando los recursos existentes y que están al servicio de todos los que conforman la Institución educativa.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

La implementación de una estrategia de aprendizaje basada en TIC ha servido de soporte del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales en los Octavos Años de Educación General Básica.

Ha permitido diagnosticar los requerimientos de docentes y alumnos para el desarrollo de la asignatura de Estudios Sociales en el entorno de aprendizaje.

La selección de herramientas TIC adecuadas permiten mejorar la enseñanza de los contenidos programáticos planteados dentro de la asignatura de Estudios Sociales.

El utilizar una estrategia de aprendizaje nos permite que el docente haga un escogimiento real del material didáctico digital a utilizar como medio pedagógico innovador en el área de Estudios Sociales.

6.2. Recomendaciones

Es importante que todas las Instituciones Educativas se implementen la enseñanza de Estudios Sociales tomando como punto de partida una estrategia de aprendizaje basada en TIC y que sean utilizadas en todas las áreas de estudio como recurso innovador y motivador para el estudiante.

Que las autoridades Institucionales gestionen ante los organismos pertinentes las capacitaciones permanentes de sus docentes. Y que exista el compromiso de los docentes de participar de estas capacitaciones como medio de mejorar su metodología como requerimiento fundamental para la implementación de las TIC en el aula.

Que los docentes sepan escoger correctamente las TIC que van a utilizar en el proceso; esto les va a permitir que se involucren directamente y que no tengan temor a dejar de lado el analfabetismo virtual; todo esto se verá reflejado en el rendimiento académico que experimentaran sus alumnos en cada una de las clases que ellos impartan. Las instituciones

educativas deberán gestionar o destinar recursos para la adquisición de estas herramientas tecnológicas.

Es de vital importancia que las Instituciones Educativas cuenten con laboratorios de tecnología de última generación. Los mismos que deben permanecer al servicio de sus estudiantes, padres de familia y público en general, contribuyendo de esta manera a que los actores del proceso educativo se encuentren capacitados en el uso de nuevas tecnologías, esto en función del material didáctico digital a utilizar lo que permitirá resultados acorde al objetivo propuesto.

Apéndice A



ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CANTÓN PUJILI.

1 - ¿Con que frecuencia el docente de Estudios Sociales utiliza las TIC como instrumento para impartir sus clases?

Marque la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

2 - ¿Está usted de acuerdo que en las horas de Estudios Sociales el maestro se apoye en los instrumentos tecnológicos?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

3 - ¿Cree usted que los docentes del área de Estudios Sociales utilizan la Tecnología de Información y Comunicación para mejorar el proceso didáctico de los estudiantes?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

4 - ¿Conoce usted qué tipo de instrumentos tecnológicos cuenta la Institución donde se educan sus hijos?

Pinte la opción más acertada

Si	
No	

5 - ¿El apoyo pedagógico que brinda a sus hijos en la realización de la tarea; le ha apoyado en la resolución del mismo utilizando instrumentos tecnológicos por pedido del docente?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

6 - ¿El docente de Estudios Sociales cuando le envía una tarea virtual a casa; también le proporciona los sitios web donde puede encontrar la información?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

7 - ¿Considera usted que el docente tiene el conocimiento suficiente sobre el uso de las TIC?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

8 - ¿Cuenta usted con un computador y servicio de internet en su casa?

Pinte la opción más acertada

Si	
No	

9 - ¿Le gustaría a usted que a su hijo les impartan las asignaturas básicas utilizando las TIC?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

10 - ¿Considera necesario que en la institución donde se educan sus hijos/as se desarrollen talleres de capacitación acerca de innovación y nuevas prácticas pedagógicas dirigidas a padres de familia y estudiantes para lograr el cumplimiento de tareas cuando sean enviadas a casa?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

Gracias por su colaboración y tiempo invertido en la misma.
Le recordamos que está información es confidencial y sus resultados tienen fines educativos.

Apéndice B



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CANTÓN PUJILI.

1 - ¿Te gustaría que tu profesor de Estudios Sociales cuando imparta sus clases utilice siempre las TIC?

Marque la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

2 - ¿En el proceso de inter-aprendizaje del área de Estudios Sociales, el docente utiliza estrategias metodológicas innovadoras?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

3 - ¿Con que frecuencia realizas tus tareas de Estudios Sociales apoyándote en las TIC en tu casa?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

4 - ¿Con que frecuencia tu maestro del área de Estudios Sociales utiliza material didáctico tecnológico apoyado en las TIC?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

5 - ¿Te gusta recibir clases de Estudios Sociales cuando son a través de medios virtuales?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

6 - ¿Cree usted que en el área de Estudios Sociales los contenidos impartidos han satisfecho tus expectativas?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

7 - ¿Cree usted que el uso de TIC permiten desarrollar conocimientos significativos dentro de los procesos diarios de clases?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

8 - ¿Considera que tu maestro está en capacidad para utilizar las TIC?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

9 - ¿Te gustaría que tus tareas de Estudios Sociales sean más virtuales?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

10 - ¿Con que frecuencia utilizas internet para realizar tus tareas de estudios Sociales?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

Gracias por su colaboración y tiempo invertido en la misma.
Le recordamos que está información es confidencial y sus resultados tienen fines educativos.

Apéndice C



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DEL CANTÓN PUJILI.

1 - ¿Los docentes del área de Estudios Sociales aplican estrategias metodológicas innovadoras para fortalecer los procesos de inter-aprendizaje en sus estudiantes?

Marque la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

2 - ¿Considera usted que en el aula de clase, las estrategias metodológicas basadas en TIC son aplicables en todos los procesos de inter aprendizaje?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

3 - ¿Considera usted que es importante que los laboratorios de informática estén siempre al servicio de los estudiantes?

Pinte la opción más acertada

Si	<input type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

En caso que la respuesta sea negativa indicar el por qué

4 - ¿Considera usted que los maestros del área de Estudios Sociales aplican estrategias multimedia que facilitan el inter-aprendizaje en los estudiantes?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

5 - ¿Considera usted que los docentes del área de Estudios Sociales están en capacitación permanente en temas vinculados con estrategias didácticas o metodológicas que contribuyan al fortalecimiento del área?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

6 - ¿Considera usted que los docentes utilizan las TIC como medios de aprendizaje inter activo?

Pinte la opción más acertada

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

7 - ¿Considera usted que los beneficios que ofrece la tecnología en la actualidad están al alcance de los docentes?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

8 - ¿Cree usted que es importante la realización de cursos de actualización tecnológica al interior de la Institución como medio para lograr mejorar los aprendizajes en las diferentes áreas?

Pinte la opción más acertada

Si	
No	

En caso que la respuesta sea negativa sírvase indicar él porque

9 - ¿Considera usted que con la aplicación de nuevas tecnologías los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica mejoraran sus destrezas cognitivas?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

10 - ¿Con que frecuencia utiliza usted las TIC como ayuda pedagógica para impartir el conocimiento dentro del aula?

Pinte la opción más acertada

Siempre	
A veces	
Nunca	

Gracias por su colaboración y tiempo invertido en la misma.
Le recordamos que está información es confidencial y sus resultados tienen fines educativos.

Apéndice D

Manual de Usuario.

Dobook es una herramienta de autor que permite crear recursos digitales visualizados en el computador con una interfaz sencilla y fácil en su uso y manejo siendo este su entorno de trabajo. Es una herramienta de apoyo para el docente, brindando entre otras bondades la posibilidad de crear material didáctico; incorpora distintos elementos como texto, imágenes, video, audio, escenas, animaciones, saltos de página, realidad aumentada y actividades con capacidad de integrar otras herramientas afines con facilidad se vincula a esta aplicación.

Tiene variadas actividades propuestas por las herramientas, las mismas que facilitan el aprendizaje interactivo del estudiante. Este estándar integra recursos didácticos en plataformas educativas compatibles constituyéndose en una gran ventaja para el docente, genera ficheros, los cuales permiten visualizar y leer su contenido en cualquier navegador Web; los recursos creados los cuales se constituyen en proyectos educativos.

Acceso

El acceso se lo realiza desde el icono que aparece en el escritorio o “Acceder al Maqueteador”.



Figura 78: Acceso
Fuente: Investigador (2015)

Interfaz

Pantalla inicial de dobook en donde pulsamos acceder a la versión local.

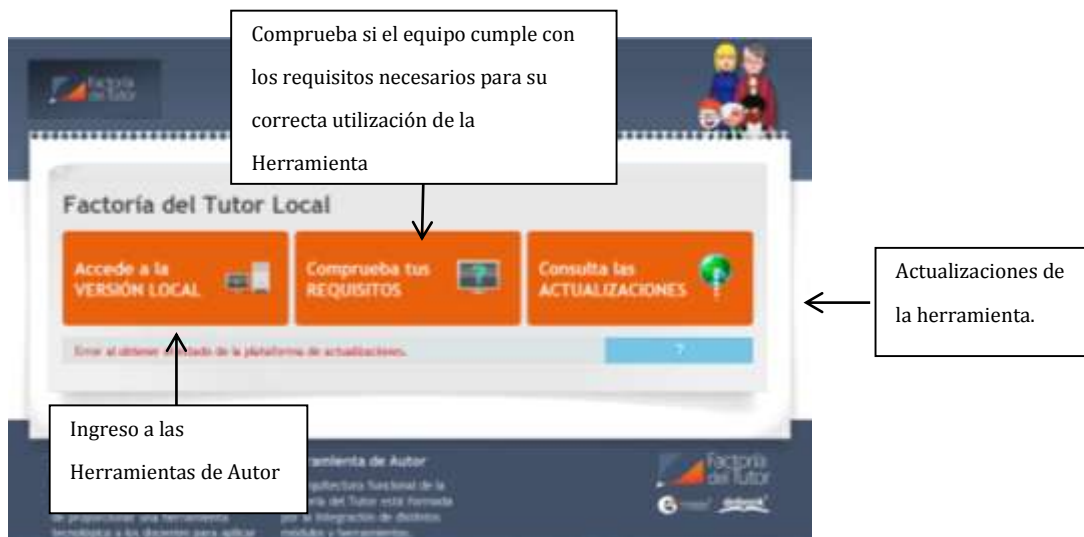


Figura 79: Interfaz
Fuente: Investigador (2015)

Herramientas

Es el vínculo directo para desarrollar un proyecto y genera el espacio de trabajo a utilizar.

Dispone de dos opciones: herramientas de autor y recursos educativos la primera opción nos permite abrir, modificar y diseñar proyectos nuevos o guardados mientras que la segunda opción carga todos los recursos didácticos por carpetas en imágenes, videos, sonidos, documentos, animaciones, realidad aumentada, libros entre otros para guardarlos, eliminarlos y utilizarlos en el proyecto a desarrollar.

Herramientas de autor

Al pulsar este icono se carga todos los recursos almacenados en el programa para usar en un proyecto nuevo o guardado.



Figura 80: Herramienta de autor

Fuente: Investigador (2015)

Archivo

Ventana que puede crear, abrir, guardar o cerrar un proyecto de trabajo.

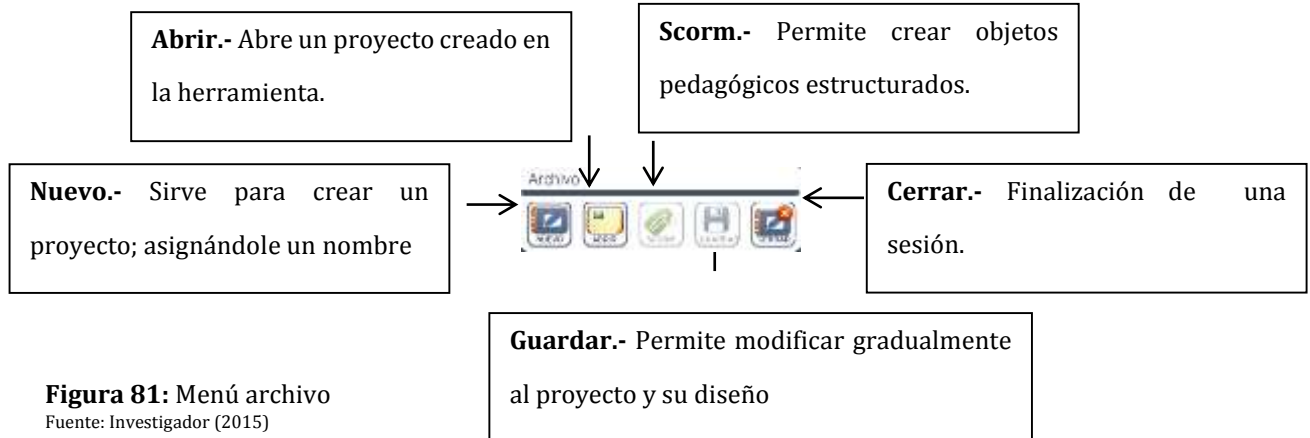


Figura 81: Menú archivo

Fuente: Investigador (2015)

Ventana Nueva

Iniciada la aplicación pulsamos sobre este botón para crear un nuevo proyecto y mediante la pantalla siguiente asignamos el nombre y el lugar de alojamiento (Memoria interna del computador).



Figura 82: Ventana nueva
Fuente: Investigador (2015)

Botón Abrir Proyecto

Este botón permite abrir un nuevo proyecto de trabajo, el mismo que muestra una ventana con acceso al navegador, carpetas y archivos. A donde podemos acceder de forma directa y seleccionar el archivo deseado.



Figura 83: Botón abrir proyecto
Fuente: Investigador (2015)

Entorno de trabajo

Periten interactuar y desplazarse en el área de trabajo. Tiene la opción de incorporar actividades que el profesor ha creado para su curso; dando clic en los diferentes iconos de la herramienta se puede diseñar, modelar y desarrollar un proyecto nuevo o mejorar un proyecto guardado.

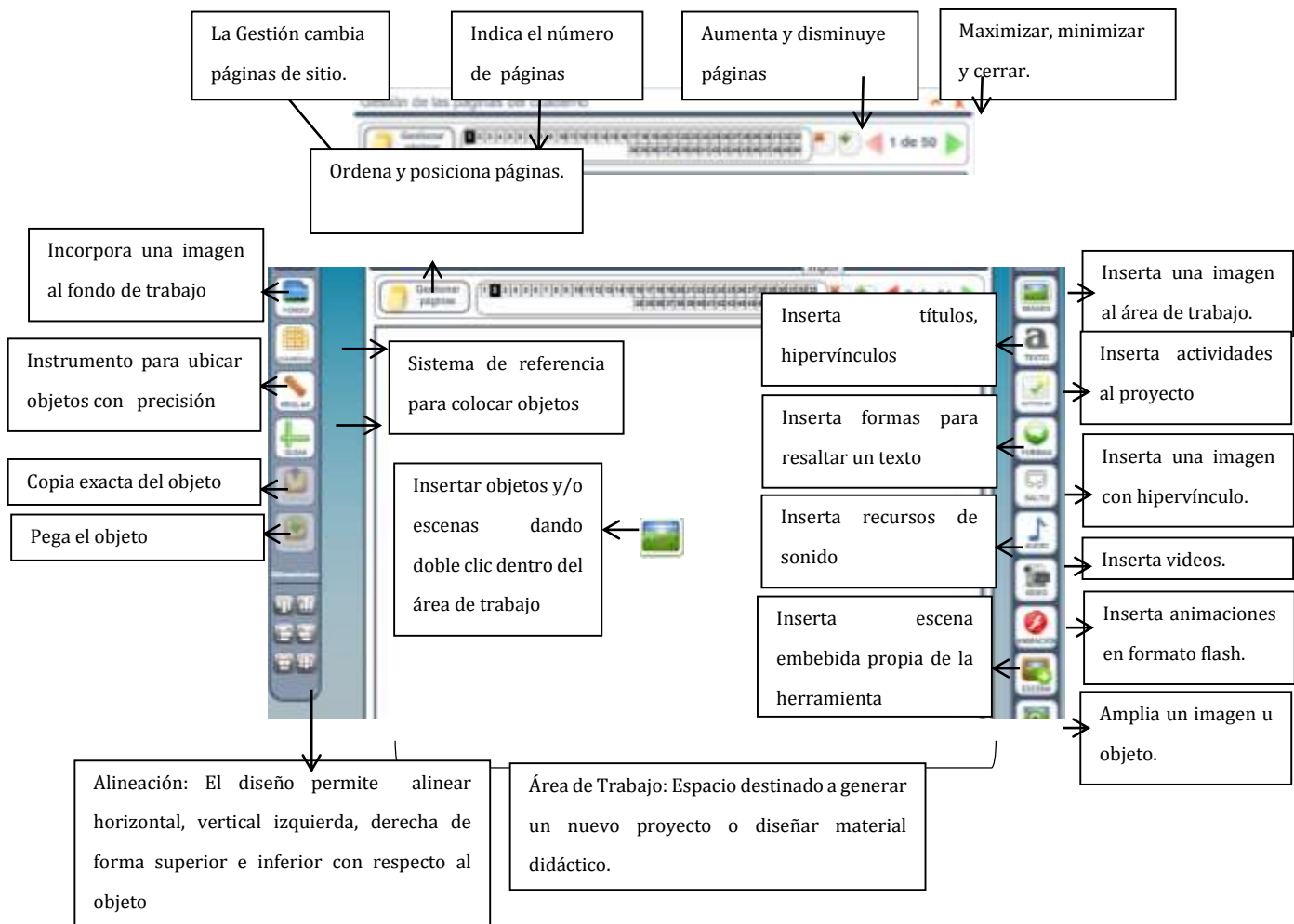


Figura 84: Entorno de trabajo
Fuente: Investigador (2015)

Ventana Edición

En esta ventana se alberga acciones asociadas al proyecto tales como:

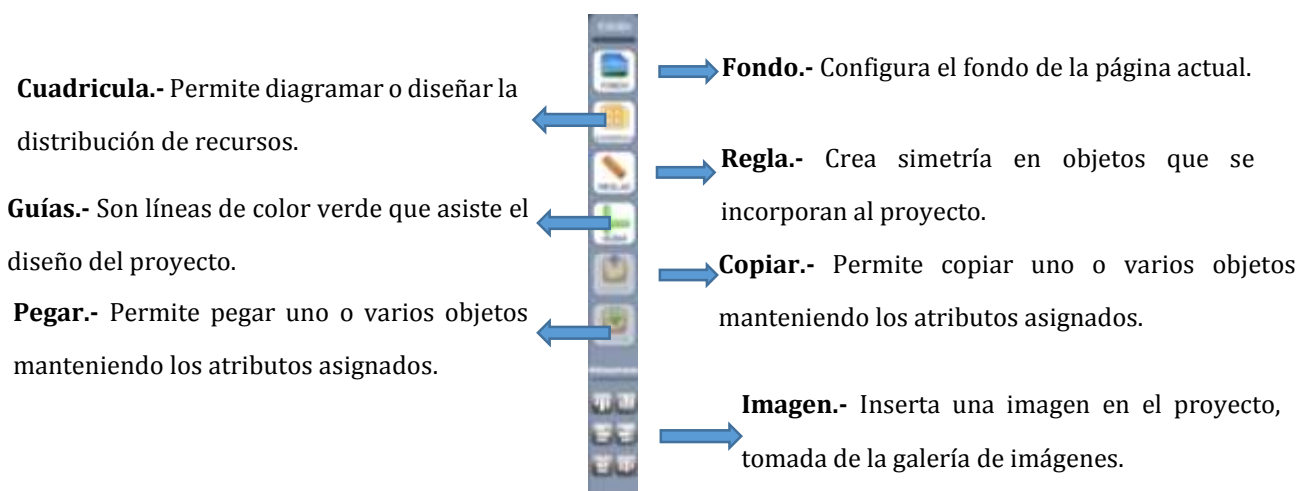


Figura 85: Ventana edición

Fuente: Investigador (2015)

Ventana de Objetos

Esta ventana insertar en el área de trabajo objetos como: ilustraciones, objetos interactivos, multimedia, blogs o páginas web, audio, video, animación flash y escenas de realidad aumentada.

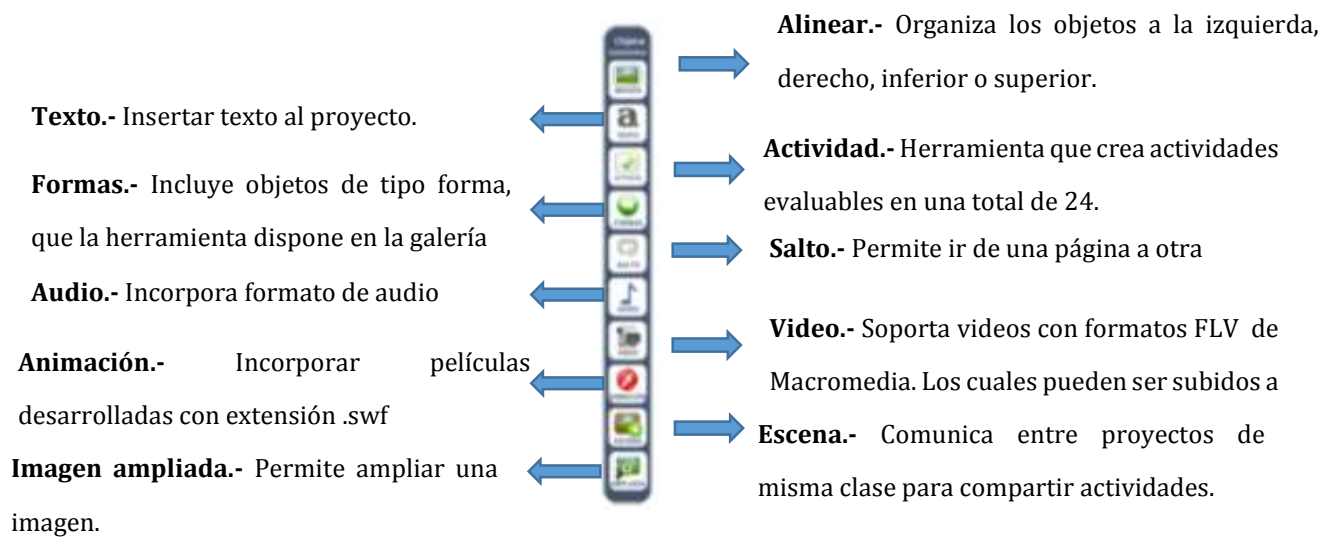


Figura 86: Ventana objetos

Fuente: Investigador (2015)

Botón administración de Galería de Objetos

La galería de objetos permite seleccionar todos los objetos que dispone la herramienta para insertar y utilizar en el proyecto.



Marcando un objeto se puede visualizar en la ventana de vista previa, el recurso a utilizar; y se procede a subir el archivo u objeto presionando el botón subir o aceptar objeto.



Figura 87: Botón administración de galería de objetos
Fuente: Investigador (2015)

Entorno de objetos

Un objeto es un recurso didáctico digital propia de la herramienta; los cuales se encuentran ubicados al lado derecho, con funcionamiento particular de acuerdo al objeto utilizado. Al dar clic sobre uno de ellos, se visualiza distintas opciones que la herramienta dispone sobre el objeto.

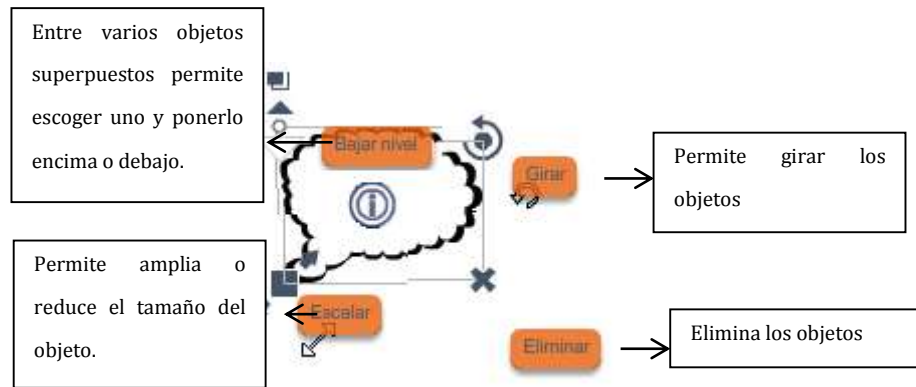


Figura 88: Entorno de objeto
Fuente: Investigador (2015)

Botón pre- visualizar

Esta opción permite al usuario visualizar aspectos del proyecto o el funcionamiento de actividades y otros objetos incorporados es decir cómo va a quedar el proyecto. Teniendo dos opciones la de visualizar sólo una página o todas las páginas creadas.



Figura 89: Botón Pre- visualizar
Fuente: Investigador (2015)

Actividades

Este objeto, permite introducir distintos tipos de actividades que se pueden acceder pulsando en la opción deseada. Cada actividad ocupa toda la página del proyecto.

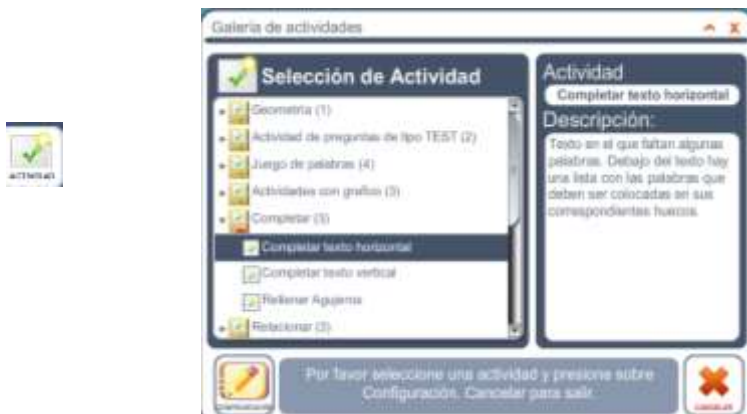


Figura 90: Menú actividades

Fuente: Investigador (2015)

Se pueden planificar actividades para lo cual se sugiere:

1. Tener en cuenta el nivel educativo y grado de dificultad.
2. Establecer objetivos educativos en base a competencias y procesos pedagógicos medibles.
3. Desarrollar contenidos con herramientas nativas o compatibles a dobook.
4. Planificar actividades a desarrollar.

A continuación se describe las actividades que ofrece la herramienta:

Actividad Preguntas.

Permite hacer una pregunta con varias opciones de respuesta son preguntas tipo test con respuestas múltiples, pudiendo configurar el número de respuestas.

Actividad Sopa.

Es un cuadrado con letras colocadas en filas y columnas de tamaño fijo; permite introducir palabras necesarias para su posterior selección.

Actividad Completa.

Texto en el que falta alguna palabra. Asigna opciones para completar los huecos de palabras.

Actividad Emparejar.

Une imágenes con palabras mediante flechas.

Actividad Buscar Parejas.

Juego de memoria fotográfica que permite encontrar parejas de imágenes iguales.

Actividad Rompecabezas.

Juego que mueve fichas para formar una imagen.

Actividad Emparejar Texto.

Une con líneas textos entre dos columnas; similar a emparejar imágenes siendo la variante el uso de texto.

Actividad Parejas de Textos.

Empareja con flechas texto e imagen entre dos columnas; siendo la configuración similar al caso de parejas de imágenes.

Actividad Crucigrama Imagen.

Esta actividad requiere de pistas con las cuales se forman palabras tanto en forma horizontal y vertical; utilizando una definición asignada a cada palabra. También permite asociando una palabra y su imagen correspondiente.

Actividad Crucigrama Texto.

Actividad parecida al crucigrama imagen. La misma que tiene una plantilla de palabras las cuales se asocian al significado correspondiente. Siendo la pista el indicador a descubrir en el listado de palabras.

Actividad Rellenar Agujeros.

Esta actividad busca a través de un texto previamente establecido ubicar una o varias palabras; dando la oportunidad de elegir entre varias opciones la correcta.

Actividad Unir con Flechas Respuestas Múltiples.

Permite asociar imágenes y textos mediante flechas, entre dos opciones, apareciendo a un lado las imágenes y al otro el texto.

Actividad Respuesta Escrita.

Esta actividad nos permite la formulación de una o varias preguntas, que responde dentro de un campo tipo texto. Cumpliendo con la condición si la respuesta es igual a la escrita, será la correcta.

Actividad Ordenar Elemento.

El objetivo de esta actividad es generar un conjunto de frases o párrafos que aparecen inicialmente desordenadas siendo el orden pre establecido la confirmación de la actividad correcta.

Actividad Pregunta de Respuesta Abierta.

En esta actividad escribimos una pregunta, la misma que el usuario debe completar de forma abierta.

Actividad Palabra Secreta.

Esta actividad corresponde al juego tradicional del ahorcado, es decir se intentaría adivinar una palabra conociendo únicamente su longitud (en el lugar de cada letra ira una raya).

El alumno deberá ir decidiendo letras hasta completar la palabra o acabar el número de intentos. Simulando un muñeco ahorcarse en el árbol a cada fallo que experimente.

Escena de Realidad Aumentada

La función innovadora e interesante de esta herramienta es sin duda las escenas de realidad aumentada; la cuál es una visión física que representa el mundo real en elementos virtuales. En la herramienta está opción es fácil incorporación ya que se encuentra disponible en galería de recursos. O subir un archivo tipo DAE a la galería y objetos de realidad aumentada con la ayuda de la herramienta de recursos educativos.

Su característica principal visualizar escenas en tres dimensiones a partir de tiempos y espacios reales; estos objetos son almacenados en el ordenador de forma remota siendo está información procesada por la webcam; previamente instalada o predeterminada del computador la cual permite visualizar en su pantalla como se superpone un objeto 3D a la etiqueta mostrada.

Para poder pre visualizar un objeto de realidad aumentada desde el editor, primero debemos configurar la escena en la opción configuración.

Y seguido seleccionar un objeto de la galería. El mismo que lo podemos visualizar, rotarlo, ampliarlo o modificarlo de acuerdo a la necesidad, para lo que sería necesario una etiqueta.



Figura 91: Escena realidad aumentada

Fuente: Investigador (2015)

Escena Rayos X

El propósito de esta escena es crear una visión de rayos x a través de una imagen es decir abrir una imagen que al pasar el ratón por encima veremos a través de ella otra imagen diferente.

Al elegir rayos x del menú de escenas; podemos crear un efecto de rayos x en imágenes; previo a una configuración de la escena podremos crear mediante lanzadores de imagen un efecto tipo escáner de imagen. Para lo cual hay que configurar la escena, asignarle un nombre e instrucciones claras para que el alumno pueda verlas. Una vez escritos estos campos, deberemos elegir qué tipo de lupa tendremos para los rayos x, pudiendo elegir entre una forma circular y rectangular. Por último debemos elegir una imagen de la galería para el campo imagen que será la que sea visible, y otra imagen de la galería para el campo fondo que será la imagen oculta o visible con la opción lupa.

Visualización

Esta opción permite visualizar el material digital como recurso didáctico en dos modalidades: la una como una hoja o la otra como vista completa de toda la aplicación.

Esta ventana permite interactuar directamente con las diferentes actividades planificadas para el desarrollo de conocimientos significativos como nueva estrategia didáctica digital.



Figura 92: Visualización
Fuente: Investigador (2015)

Herramientas de Recurso Educativo

Esta opción tiene material almacenado de gran utilidad en procesos educativos que se encuentran disponibles en la galería o repositorio de recursos propio de la herramienta. Estos recursos se pueden importar y exportar en su formato original y se constituyen en actividades o escenas educativas para su posterior uso y desarrollo de clases.

Entre estos recursos tenemos:

Imagen.- Material digital que permite representar información de forma gráfica.

Videos.- Recurso tecnológico digital de corta duración y de característica didáctica maneja información que facilita el descubrimiento de conocimientos.

Sonidos.- Material que permite decodificar conocimientos en forma auditiva.

Documentos.- Material educativo abierto que fomenta la inferencia de ideas y desarrolla esquemas cognitivos en el ser humano.

Animaciones.- Objetos que usan múltiples tipos de información a través de integrar imagen, texto, audio y video los cuales motivan, despiertan y mantienen el interés del alumno/a.

Realidad Aumentada.- Permite la simulación de objetos educativos reales en entornos digitales convirtiendo los espacios educativos en interacción mixta.

Objeto Descarter.- Recurso matemático interactiva que permite desarrollar conocimientos matemáticos.

Objeto Geogebra.- Recurso matemático interactivo – colaborativo para el aprendizaje de las matemáticas de forma gráfica.

Libros.- Son materiales digitales en forma de hojas de cuaderno que se pueden importar o exportar en forma de scorm o archivo comprimido.



Figura 93: Recursos educativos

Fuente: Investigador (2015)

El repositorio de recursos se constituye en material didáctico exclusivo de cada usuario. Para poder insertar nuevos recursos se selecciona el tipo de recursos a insertar.

Con la opción crear carpetas, el usuario estará en capacidad de administrar y ordenar sus recursos en elementos de la misma especie. Para ello se pulsa sobre crear carpetas, se introduce el nombre de la nueva carpeta a crear y se pulsa la opción de crear.

Al momento de crear recursos, tenemos la posibilidad de subirlos a la galería de forma masiva y seleccionar objetos que se incorporen a la lista, cuando haya finalizado su selección se procederá a su subida secuencial a la galería.

REFERENCIAS

- Abud, M. (2009). MeISE: Metodología de Ingeniería de Software Educativo. *Internacional de Educación en Ingeniería Volumen 2, N° 1, 2009*, 9.
- Aldell, & e. (1997). *Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs)*: . Murcia.
- Álvarez, J. (17 de Diciembre de 2007). Características del Desarrollo Psicologico de los Adolescentes. 215. Andalucía, Sevilla, Andalucía.
- Belloch, O. (2000). Las Tecnologías de la Información y Comunicación. TIC. *Logopedia*, 102.
- Bonilla, & e. (14 de Mayo de 2006). *Planificación: Concepto e importancia*. Recuperado el 28 de Julio de 2015, de <http://frankmorales.webcindario.com/trabajos/planificacion.html>: <http://frankmorales.webcindario.com/trabajos/planificacion.html>
- Cabero, H. (2003). Red Digital N° 4. *Comunicación Educativas*, 16.
- Caldevilla, D. (2012). *El reto de la innovación docente*. Madrid - España: Visión Libros, D.L.
- Carbonell, & e. (2002). *Gran Enciclopedia Catalana*. Barcelona - España: Actualidad.
- Carrasco, J. (2011). *Enseñar hoy Didáctica básica para profesores*. España: SINTESIS.
- Ciencia, M. d. (2007). *Introducción temprana a las Tic. Estrategias para educar en un uso responsable en la educación infantil y primaria*. Madrid- España: Secretaria General Técnica.
- Collazo, & e. (18 de Septiembre de 2001). *Aprendizaje Colaborativo: Un cambio en el rol del profesor*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2015, de citeulike: <http://users.dcc.uchile.cl/~luguerre/papers/CESC-01.pdf>
- Del Moral & e, f. (2008). *Experiencias Docentes y TIC*. Oviedo- España: Octaedro.
- Delors, J. (1996). *La Educación Encierra un Tesoro*. España: Santillana.
- Díaz & e, f. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill. .
- Educar. (18 de Agosto de 2013). *Comunidad Educativa en Línea para Docentes*. Recuperado el 2 de Junio de 2015, de www://educarecuador.org
- Factoria del Tutor. (23 de Junio de 2007). *Factoria del Tutor*. Recuperado el 12 de Mayo de 2015, de Grupo INNOVA: <http://www.factoriadeltutor.com/>
- Freire, S. (Mayo de 2015). *PUCESA.edu.ec*. Recuperado el 23 de Agosto de 2015, de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/jspui/handle/123456789/1372>
- Gay & e, f. (1997). *La Educación Tecnológica. Aportes para su implementación*. Buenos Aires.: Prociencia. MCyEN. pág.189.
- Gobierno Autónomo de Pichincha. (2000). Proyecto Edufuturo. *Pentaedron Digital Zone*, 218.

- Gonzales, V. (2003). *Estrategia de Enseñanza Aprendizaje*. México: PAX.
- Marina, & e. (25 de Junio de 2010). *Importancia de las TIC en la Educación Básica Regular*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2015, de Revistas de investigación: <http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4776/3850>
- MEC, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito - Ecuador.
- Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, M. (2013). *Planificaciones modélicas microcurriculares de Estudios Sociales 8°, 9° y 10° Grado de Educación General Básica*. Quito - Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador, M. (10 de Febrero de 2010). *Reforma Curricular*. Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de EDUC@ACCION: http://educacion.elcomercio.com/noticiaEC.asp?id_noticia=310735&id_seccion=160
- Molins, M. (1998). *Teoría de la Planificación*. Caracas - Venezuela: CEPFHE.
- Morales & e, f. (Febrero de 2002). *Instituto de Investigaciones Electricas, Boletín IIE*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2015, de <http://www.iie.org.mx/2002a/tendencias.pdf>
- Ortega, J. (2006). *Bajo Rendimiento Escolar. Bases emocionales de su origen y vías afectivas para su tratamiento*. Madrid - España: Incipit.
- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del Aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Salmerón, & e. (01 de 01 de 2002). *Identificación de estrategias de aprendizaje en educación infantil y primaria: propuesta de instrumentos = Identification of learning strategies in early childhood and primary education: a proposal of instruments*. Recuperado el 25 de 05 de 2015, de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Rmelero/Documento.pdf>
- Svarzman, J. (1999). *Enseñar Historia en el Segundo Ciclo. Herramientas para el trabajo en el aula*. Buenos Aires - Argentina.: Novedades Educativas.
- Tedesco, J. (12 de Agosto de 1999). *Educación y sociedad del conocimiento y de la información*. Recuperado el 23 de Septiembre de 2015, de Encuentro Internacional de Educación Media: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/125/cd/documentacion_complementaria/12_tedesco_sociedad_conocimiento.pdf
- UNESCO. (24 de Junio de 2005). *Red Docentes de América Latina y el Caribe*. Recuperado el 27 de Mayo de 2015, de [www://unesdoc.unesco.org](http://unesdoc.unesco.org)

Resumen Final

“DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA BASADA EN TIC’S PARA LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES EN OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”

Jaime Hernán Acurio Masabanda

127 páginas

Proyecto dirigido por: Ing. José Marcelo Balseca Manzano, Mg.

El presente trabajo de titulación nace del poco interés de los estudiantes de los Octavos Años de Educación General Básica por la adquisición de nuevos conocimientos en el área de Estudios Sociales, en complicidad con la utilización de la pedagogía tradicional por parte de los docentes; como se puede ver en el Capítulo V resultados. Relacionando con el apartado 2.3 del presente trabajo. El problema que se pretende solucionar se origina en la desmotivación estudiantil por asimilar nuevos conocimientos, esto ocasiona que las enseñanzas y aprendizajes sean monótonos por la rigidez en los procesos de aprendizaje. Esto origina que exista el desconocimiento de la importancia y utilización de los recursos o innovadores lo que limita la comprensión y el procesamiento de información. La deficiencia en la utilización y aplicación en tecnologías de la información y comunicación por parte de alumnos y docentes sumados a esto material bibliográfico y didáctico desactualizado. La metodología utilizada es MeISE; (Abud, 2009) la misma pone hincapié su autor en las dos etapas: definición y desarrollo siendo esta metodología la adecuada para transformar los procesos pedagógicos rutinarios en dinámicos al seleccionar herramientas que facilitan, implementan y utilizan las TIC. Se obtuvo como resultado la implementación de la estrategia basada en TIC con un adecuado material didáctico como lo podemos evidenciar en el desarrollo metodológico. La implementación de una estrategia de aprendizaje basada en TIC ha servido de soporte del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Estudios Sociales en los Octavos Años de Educación General Básica.