

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSTGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“La cultura tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje del área
de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado”**

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autor: Oscar Javier Barragán García

Tutor: PhD. Juan Carlos Cobos Velasco

Tulcán, 2023

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Oscar Javier Barragán García con el número de cédula 0401329057 ha elaborado el trabajo de titulación: “La cultura tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N.º 150-CSUP-2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....

Juan Carlos Cobos Velasco

DOCENTE EXAMINADOR TUTOR

Tulcán, agosto de 2023

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Oscar Javier Barragán García con cédula de identidad número 0401329057 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Oscar Javier Barragán García

AUTOR

Tulcán, agosto de 2023

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Oscar Javier Barragán García declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La cultura tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Oscar Javier Barragán García

AUTOR

Tulcán, agosto de 2023

DEDICATORIA

Mi empeño, sacrificio, dedicación y esfuerzo plasmado en este proyecto está dedicado a mi familia, y a todas las personas que me han brindado su apoyo en todo momento en el transcurso de mi preparación. De manera especial dedico mi trabajo a mi hija, mis padres por su incansable apoyo incondicional e inquebrantable fe en mí, que a pesar de la distancia siempre nos hemos mantenido unidos, a mis hermanos que me han brindado aliento en cada momento, y en cada paso que he dado en mi vida.

Gracias querida Familia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, pues en mi proceso de formación profesional siempre conté con los mejores especialistas, constituyéndose un ejemplo a seguir y una guía de consulta permanente en el desarrollo de este proyecto.

Un especial agradecimiento al PhD. Juan Carlos Cobos Velasco, tutor de esta tesis a quien más que un tutor de tesis, le presento mi amistad.

Agradecer a todas las instituciones públicas y privadas que en forma desinteresada colaboraron en la entrega de información para la ejecución de la presente tesis.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA DE TRABAJO	III
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	IV
DEDICATORIA.....	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
RESUMEN	16
ABSTRACT	17
CAPÍTULO I	18
PROBLEMA	18
1.1 Planteamiento del problema	18
1.2 Preguntas de investigación	20
1.3 Objetivos de investigación	21
1.3.1 Objetivo general.....	21
1.3.2 Objetivos específicos.....	21
1.4 Justificación	21
CAPÍTULO II	24
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	24
2.1 Antecedentes	24
2.2 Marco Teórico	30
2.2.1 La cultura tecnológica.....	30

2.2.1.1	Definición de Cultura.....	31
2.2.1.2	Definición de Tecnología.....	31
2.2.1.3	¿Qué es Cultura Tecnológica?.....	31
2.2.1.4	Importancia de la Cultura Tecnológica.....	32
2.2.1.5	Características de la Cultura Digital	33
2.2.1.6	Tecnología educativa	34
2.2.1.7	Importancia de la Tecnología educativa.....	34
2.2.1.8	La cultura tecnológica en el plano académico.....	35
2.2.1.9	Importancia de las competencias digitales.....	35
2.2.1.10	Criterios de cultura tecnológica	36
2.2.1.11	Avances tecnológicos en educación.....	37
2.2.2	TIC.....	38
2.2.2.1	Concepto.....	38
2.2.2.2	Importancia de las TIC	38
2.2.2.3	Objetivo de las TIC en educación	38
2.2.2.4	Las TIC en educación	39
2.2.2.5	Importancia de las TIC en educación.....	39
2.2.2.6	Ventajas de las TIC.....	39
2.2.2.7	Desventajas de las TIC	40
2.2.3	Competencias digitales docentes	41
2.2.3.1	Importancia de las competencias digitales docentes	41
2.2.3.2	Pilares de las competencias digitales docentes.....	42
2.2.3.3	Investigación y alfabetización informacional	42
2.2.3.4	Comunicación y preparación.....	42
2.2.3.5	Construcción de contenido digital	42
2.2.3.6	Estabilidad.....	43

2.2.3.7	Resolución de inconvenientes.....	43
2.2.4	Competencias pedagógicas docentes	43
2.2.4.1	Definición de competencias pedagógicas	43
2.2.5	Enseñanza – Aprendizaje.....	45
2.2.5.1	Definición de Enseñanza	46
2.2.5.2	Definición de Aprendizaje.....	46
2.2.5.3	Aprendizaje significativo.....	46
2.2.5.4	Tipos de aprendizaje significativo	46
2.2.5.5	Criterios sobre Enseñanza-Aprendizaje.....	47
2.2.5.6	Concepciones de los procesos de enseñanza y aprendizaje.	48
2.2.5.7	La enseñanza-aprendizaje desde las Instituciones Educativas	49
2.3	Marco legal	50
2.3.1	Organismos de regulación nacional.....	50
2.3.2	Competencias técnicas.....	51
2.3.3	Criterios sobre Bachillerato General Unificado	52
CAPÍTULO III		54
METODOLOGÍA.....		54
3.1	Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	54
3.2	Enfoque y tipo de investigación	54
3.3	Operacionalización de Variables.....	57
3.4	Procedimientos	59
3.5	Consideraciones bioéticas	60
CAPÍTULO IV		61
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		61
4.1	Encuesta.....	61

4.2	Entrevista	75
4.3	Conclusiones	106
CAPÍTULO V		107
PROPUESTA		107
5.1	Introducción	107
5.2	Objetivo	108
5.3	Importancia	108
5.4	Metodología	109
Conclusiones.....		131
Recomendaciones.....		132
REFERENCIAS.....		133
ANEXOS		139

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables	57
Tabla 2 Presenta la planificación de manera organizada y con anterioridad ...	61
Tabla 3 Los conocimientos impartidos en el área de CCSS están acorde al contexto en el cual se desarrolla conjuntamente con su familia.....	62
Tabla 4 Los conocimientos impartidos en el área de CCSS son afines al contexto de la realidad nacional	63
Tabla 5 El docente relaciona los contenidos impartidos con la geografía del país	63
Tabla 6 Los conocimientos que adquiere dentro del aula le permiten a usted trabajar de forma ética, responsable, colaborativa.....	64
Tabla 7 Las CCSS le permiten trabajar a usted con disciplina u orden.....	64
Tabla 8 Las CCSS le permite a usted trabajar los valores cívicos de nuestro país.	65
Tabla 9 Las clases que imparte el Docente utilizan presentaciones digitales ..	65
Tabla 10 El Docente utiliza blogs como recurso de contenido y comunicación	66
Tabla 11 El docente trabaja de forma colaborativa	66
Tabla 12 Organiza grupos para que usted pueda fortalecer su proceso de aprendizaje dentro del área de las CCSS	67
Tabla 13 Utiliza estrategias como lluvia de ideas, mapas mentales, 6 sombreros, PNI etc. Para que usted pueda presentar los conocimientos ya adquiridos previamente.....	68
Tabla 14 Al momento de iniciar la clase el docente refuerza su conocimiento con respecto al tema anterior a través de conversatorios, explicaciones, recursos, evaluaciones etc.....	68
Tabla 15 El docente le hace buscar información en bases de datos científicas como: Scopus, SciELO, Open Acces, e-Libro, Latindex, Springer etc.	69

Tabla 16 Utiliza recursos digitales para poder enseñar ubicación geográfica, mapas, entornos virtuales, monumentos históricos etc.....	70
Tabla 17 Orienta al trabajo en equipo en su hora clase	70
Tabla 18 Refuerza los conocimientos con actividades complementarias.....	71
Tabla 19 Generar debates como evaluación del aprendizaje.....	71
Tabla 20 Los recursos didácticos que utiliza en el aula de clases tienen relación con el tema a tratar	72
Tabla 21 Utiliza recursos de enseñanza como pizarras, proyector, software académico.....	72
Tabla 22 Presenta audios, videos, investigaciones, y lecturas para reforzar el contenido.....	73
Tabla 23 Potencia el área de Ciencias Sociales trabajando con herramientas digitales en línea para compartir su contenido	74
Tabla 24 El contenido que comparte le ayuda a complementar el contenido brindado en clase	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Cultura Tecnológica	32
Figura 2 Competencia Cultural.....	45
Figura 3 Ubicación Colegio Electrónico Pichincha	54
Figura 4 (Atlas ti) Lluvia de ideas sección 1	75
Figura 5 Ingresamos al link indicado para crear nuestra cuenta	113
Figura 6 Una vez creada la cuenta podemos comenzar	113
Figura 7 Ingresamos como administradores	114
Figura 8 Registramos lo solicitado	114
Figura 9 Empezamos a registrar los usuarios	115
Figura 10 Usuarios registrados (administrador, docente y estudiante)	115
Figura 11 Ingresamos al usuario como Docente.....	116
Figura 12 Usuario Docente	116
Figura 13 Ingreso del usuario como estudiante.....	117
Figura 14 Usuario estudiante	117
Figura 15 Prueba de claves del docente y estudiante.....	118
Figura 16 Creamos el curso a impartir	118
Figura 17 Mis cursos	119
Figura 18 Ingresamos con la presentación inicial del curso	119
Figura 19 Recursos.....	120
Figura 20 Interacción.....	120
Figura 21 Contenido.....	121
Figura 22 Video interactivo.....	121

Figura 23 Ingresamos el número de unidades a impartir	122
Figura 24 Recurso.....	122
Figura 25 Uso de Blog.....	123
Figura 26 Evaluación.....	123
Figura 27 Cuestionario	124
Figura 28 Unidad 2.....	125
Figura 29 Actividad Calameo	125
Figura 30 Actividad Cerebriti	126
Figura 31 Evaluación 2.....	126
Figura 32 Unidad 3.....	127
Figura 33 Video interactivo.....	127
Figura 34 Actividad Calameo	128
Figura 35 Actividad Cerebriti	128
Figura 36 Juego didáctico	129
Figura 37 Evaluación 3.....	129

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Validación del Abstract.....	139
Anexo 2. Acta de Pre defensa.....	141
Anexo 3. Fotografías	142

RESUMEN

La necesidad de concienciar de manera responsable y significativa el posicionamiento de un desarrollo tecnológico en los docentes del área de Ciencias Sociales del BGU del Colegio electrónico Pichincha de la ciudad de Quito para el periodo 2022-2023, ha sido el motivo de la realización de este proyecto de investigación, ya que se ha evidenciado el poco interés, o desconocimiento de este recurso, en los procesos de enseñanza, considerando el valor que representan las herramientas tecnológicas, como facilitadoras de la tarea pedagógica. Es por esta razón que el objetivo busca analizar la cultura tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de CCSS. Para lo cual como estrategias metodológicas se recurrió al enfoque mixto, supervisado por expertos, utilizando como técnicas la entrevista a profundidad mediante un guion de entrevista a docentes y autoridades, para determinar cuál es el conocimiento y uso que hacen de los recursos tecnológicos con fines educativos, como también la encuesta mediante un cuestionario estructurado a estudiantes, a fin de recoger datos sobre los niveles de frecuencia y uso que dan los docentes a los recursos tecnológicos. Con los resultados de las entrevistas se identificó que los docentes involucrados en la investigación conocen de manera general sobre las concepciones pedagógicas involucradas a las tecnologías, esto debido al promedio de edad de los docentes, pero su uso es irregular, teniendo un resultado similar en las encuestas, ya que, desde la percepción de los alumnos, los docentes usan las herramientas tecnológicas en un nivel medio en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Como conclusión, se presenta una propuesta basada en un aula virtual para impulsar el uso significativo de la tecnología con fines educativos, y así promover los procesos de enseñanza- aprendizaje en el área de CCSS.

Palabras clave: Tecnología, cultura, enseñanza, aprendizaje, pedagogía.

ABSTRACT

The need to raise awareness in a responsible and significant way of the positioning of a technological development in the teachers of the Social Sciences area of the BGU of the Pichincha Electronic College of the city of Quito for the period 2022-2023, has been the reason for the realization of this research project, since it has been evidenced little interest, or ignorance of this resource, in the teaching processes, considering the value that technological tools represent, as facilitators of the pedagogical task. It is for this reason that the objective seeks to analyze the technological culture in the teaching-learning process of the CCSS area. For which, as methodological strategies, the mixed approach was used, supervised by experts, using as techniques the in-depth interview through an interview script with teachers and authorities, to determine what is the knowledge and use they make of technological resources for educational purposes. , as well as the survey through a structured questionnaire to students, in order to collect data on the levels of frequency and use that teachers give to technological resources. With the results of the interviews, it was identified that the teachers involved in the research know in a general way about the pedagogical conceptions involved in the technologies, this due to the average age of the teachers, but their use is irregular, having a similar result in the surveys, since, from the perception of the students, teachers use technological tools at a medium level in the teaching-learning processes. In conclusion, a proposal based on a virtual classroom is presented to promote the significant use of technology for educational purposes, and thus promote teaching-learning processes in the CCSS area.

Keywords: Technology, culture, teaching, learning, pedagogy.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La globalización en la que está inmerso el mundo, los avances tecnológicos propios de la época y la constante evolución que desarrolla el ser humano, brindan retos y a la vez oportunidades de mejora continua en toda área en la que éste se desarrolla (Jimenez *et al.*, 2010).

Con el paso del tiempo, la tecnología ha revolucionado a la sociedad en todos sus aspectos. El desarrollo tecnológico ha transformado todos los ámbitos y obviamente el educativo, lo cual ha generado que las instituciones educativas necesiten actualizarse de manera considerable, y así satisfacer las demandas y desafíos que los tiempos lo requieren.

Desde este análisis el Currículo Básico Nacional (2016) nivel básico y bachillerato privilegia el papel del docente del área de CCSS como investigador y gestor académico, intelectual y cultural, lo que genera una necesidad de capacitación y formación constante, mediante el uso de los diferentes recursos (físicos y digitales) fáciles e interactivos con criterio socio-cultural, y que de esta manera forme bachilleres con conciencia social.

Al hablar de criterio socio-cultural según Giroux (1986) las instituciones educativas actúan como agencias de reproducción social y cultural, asumiéndose como:

Legítimo el pensamiento humanista, empezando por una clara convicción por parte de los educadores, para de esa forma poder transmitir a los estudiantes las nociones de cultura y de capital cultural, lo que se convierte en mecanismos de constante y consiente reproducción cultural, donde las instituciones juegan y rol importante (p. 86).

El currículo vigente (2016) enfocado dentro del área de CCSS nivel Bachillerato General Unificado se estructura en el área de Ciencias Sociales con las asignaturas de Historia, Educación para la Ciudadanía y Filosofía, en donde el docente proporciona la complejidad y profundidad mediante un marco

conceptual interdisciplinar e innovador, haciendo uso de las diferentes tecnologías (TIC) a la mano, cuya función es dar relevancia a la visión cultural

Teniendo claro que el documento oficial por el cual la educación en nuestro país se rige, está estructurado de manera íntegra y coherente textualmente, sin embargo, existen falencias a la hora de plasmarse, y esto se evidencia en los siguientes aspectos:

- Poco interés por parte de los docentes en los procesos de innovación
- Escasa competitividad del área de CCSS con respecto a otras áreas
- Desconocimiento de los recursos tecnológicos

Es relevante la problemática que se evidencia en un 90% del sector docente del área de CCSS en el Ecuador a la hora de implementar procesos innovadores, así como estrategias metodológicas, esto se indica en el documento elaborado y entregado por parte de EducaCul (2020) “La razón por la que no existe un interés de parte de los estudiantes ante los hechos culturales, parte de la escasa preparación e interés de los facilitadores en generar estrategias que incentiven y sobre todo creen criterio en estudiantes”(p. 43).

La Facultad latinoamericana de Comunicación Social FLACSO (2019) elaboró un estudio sobre el concurso Competencias innovadoras con la participación de diferentes áreas académicas de varias instituciones de los países de la región en los últimos dos concursos realizados por el alma mater, donde se nota claramente la escasa participación de CCSS en los concursos de estrategias futuristas y gamificación por medio de la tecnología, con apenas el 5% en Historia. Limitando así: Filosofía y ECA, asignaturas relevantes para la formación.

Con respecto a lo que se menciona anteriormente cabe señalar que el Ministerio de Educación ni siquiera remitió la documentación del concurso a las diferentes instituciones para de esta manera poder participar y llegar al concurso, evidenciando el aislamiento del área en estos procesos de innovación docente.

A la problemática en cuestión se le suma también el desconocimiento y desinterés por parte de varios docentes, quienes cuestionan el uso de los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje), generando de esta manera una involución

en cualquier proceso de innovación dentro de sus espacios, optando por utilizar una estructura metodológica tradicional deslindada de cualquier herramienta tecnológica favorable al proceso cognitivo del estudiante. “El aprendizaje profesional del profesor será un componente fundamental de cualquier mejora educativa, teniendo un impacto sin embargo sólo si se centra en los cambios específicos en la enseñanza” (De Pablos *et al.*, 2018).

Planteado el problema el desafío es impulsar nuevas estrategias que permitan la formación docente como gestores principales de los procesos de cambio, su capacitación debe ser prioritaria y que vaya de la mano con las metodologías señaladas, como también su migración y familiarización con los nuevos recursos digitales disponibles, planteándose como objetivo, desarrollar la cultura tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2022.

1.2 Preguntas de investigación

La presente investigación se orienta a dar respuestas a dos interrogantes que constituyen los elementos de diagnóstico estas son:

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023?
- ¿Cuál es la percepción de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023?
- Responder las interrogantes de investigación planteada permitirá dar respuesta a quienes conforman el objeto de investigación en cuanto al conocimiento y percepción de los recursos digitales dentro de los procesos de enseñanza –aprendizaje, para de esta manera plantear soluciones en mejora del Área de CCSS.

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1 Objetivo general

Analizar La cultura tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el conocimiento y aplicabilidad de herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.
- Identificar la percepción de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.
- Diseñar una propuesta de formación y sensibilización del uso de herramientas tecnológicas para la consolidación de los aprendizajes del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

1.4 Justificación

Es común comprender que en la actualidad la tecnología se encuentra muy bien posicionada en todos los ámbitos de una sociedad globalizada, pues ocupa cada espacio de las diferentes aspiraciones humanas, constituyéndose prioritaria desde las esferas del aprendizaje en las diferentes culturas. Es ahí donde la educación debe replantearse y contribuir al fomento de las capacidades, e innovación de las tecnologías, permitiendo una adecuada interacción y productividad mediante la cultura y tecnología.

Es oportuno mencionar la relación a lo largo de la región (Venezuela, Colombia, Perú, Bolivia y Ecuador) en cuanto a las competencias en el marco del desarrollo de destrezas técnico académicas para los diferentes tipos de bachillerato del área de CCSS, ya que fomentan el uso de procesos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo en el plano local aun es difícil lograr que estas procesos se consoliden por diversos factores que sumados a una pedagogía que no se aplica a nuestra realidad y falta de interés en docentes ante las nuevas tecnologías limitan el avance de métodos innovadores de enseñanza (Torres, 2018). En consecuencia, el reto es cambiar este modelo tradicionalista aún vigente en nuestra sociedad dando a conocer nuevas propuestas o modelos que se apliquen y adapten en un periodo razonable.

La vigente Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023) corrobora dentro del nivel Bachillerato General Unificado Ciencias Sociales las asignaturas de Filosofía, Historia y Educación para la Ciudadanía, dentro de una misma malla curricular, haciendo énfasis en el desarrollo de las TIC, por medio de un marco conceptual interdisciplinar e innovador, que favorezca el proceso cognitivo de los estudiantes, lo cual genera un involucramiento de los docentes a capacitarse mediante el uso de diversos recursos tecnológicos que permitan el desarrollo de sus investigaciones y generen cambios culturales, facilitando el aprendizaje en los estudiantes.

Siendo necesario implementar un currículo que acerque al docente a sus competencias de forma innovadora, como por ejemplo el uso de herramientas tecnológicas capaces de promover la adquisición de habilidades y destrezas, tal como lo señala Bunces (2015) quien afirma que “un Bachillerato General Unificado, es una reforma que debe constantemente restaurarse, ya que lleva en si el destino educativo del país a través del poder de un renovado formador” (p. 17).

Es necesario entonces que los docentes de área de CCSS sintonicen con el marco conceptual de carácter interdisciplinar e innovador propuesto en el Plan Operativo Anual como se corrobora en la ley Orgánica de educación Intercultural (2022), haciendo uso de los recursos tecnológicos que permiten la innovación en las diferentes asignaturas dentro del área, ya que esto en conjunto dará origen a una malla curricular sólida y renovada.

Lo expuesto anteriormente corrobora y consolida la importancia de realizar esta investigación que permitirá desarrollar la cultura tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023, a través del diseño de una propuesta de formación y sensibilización, adicionalmente la investigación permitirá generar la utilización de las diferentes técnicas, instrumentos y teorías de investigación capaces de estudiar a profundidad y mejorar el objeto de estudio. En el campo teórico esta investigación plantea fomentar una cultura tecnológica de forma directa hacia los docentes, que permita la innovación de sus procesos de enseñanza y que se adapten a los modelos curriculares vigentes, favoreciendo de manera indirecta el aprendizaje de los estudiantes que cursan el Bachillerato general unificado.

La presente investigación sustenta su justificación al responder a El Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 Creando oportunidades en el Eje 2: Social, que se encuentra dentro del Objetivo 7: “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”, este objetivo señala promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas. Finalmente, el presente estudio se inscribe en la línea de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación (Asamblea Nacional, 2021).

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes

Los antecedentes que se muestran a continuación como parte del estudio denominado La cultura tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado, y de acuerdo a las variables seleccionadas presentan los siguientes aportes.

Andrade (2019) realizó su investigación denominada “Competencias mediáticas de estudiantes de bachillerato en Ecuador frente al currículo escolar” (p. 8). El objetivo de esta investigación se basó en generar competencias mediáticas tanto en alumnos como docentes por medio del desarrollo tecnológico, para ser concebidas como una variable más en el diseño curricular y así solventar las necesidades diarias del conocimiento.

Esta investigación se desarrolló en Ecuador; la metodología aplicó un estudio cualitativo de análisis de contenido en el currículo de bachillerato, siguiendo las dimensiones del concepto de competencia mediática de Ferres y Piscitelli. Los resultados de la investigación determinaron que el 8% del total de las destrezas contempladas en el bachillerato contribuyen al desarrollo de las competencias mediáticas, mientras que el 92% no lo hace. Concluyendo que el porcentaje es bajo, frente al total de destrezas trabajadas, limitando con esto la capacidad de docentes como estudiantes para percibir, analizar, discriminar y disfrutar de la comunicación mediática.

Coox y Richard (2017) llevaron a cabo un trabajo de investigación titulado “Influencia del uso de los tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Ciencias Sociales con los estudiantes de segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Dr. Aurelio Falconí zona 4 distrito 23D01 circuito C0305 en el año 2016-2017”. El objetivo de este estudio se centró en proponer la aplicación de guía de destrezas con criterio de desempeño por parte de los docentes, y así optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los estudiantes. El espacio empírico de observación fue la ciudad y cantón de Santo Domingo de los Tsáchilas. La metodología asumió un enfoque basado en

métodos y técnicas apropiadas por medio de las prácticas realizadas: observaciones, encuestas; a docentes, representantes legales y la debida entrevista al director de la Institución. Como resultado se obtiene la comprobación regular del uso de las TIC y su incidencia total en el proceso de enseñanza-aprendizaje en un 50%, esperando con la investigación mejorar lo evidenciado.

Como conclusión el uso adecuado de las TIC como herramienta pedagógica y académica ayuda a desarrollar los criterios cognitivos en los estudiantes de bachillerato en el área de Ciencias Sociales.

Es por estas razones que es necesario el desarrollo de competencias que vayan de la mano con los procesos de innovación en las instituciones ya que se evidencia gracias a estos estudios resultados medianamente regulares. Arias (2021) en su investigación “Herramientas virtuales lúdicas para la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado”, cuyo objetivo se centró en analizar el aporte de las herramientas virtuales lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU).

En el espacio empírico de la investigación realizado en Ecuador; cuya metodología se basó en un enfoque cualitativo, el nivel de investigación fue el descriptivo de tipo bibliográfico documental, basado en fuentes primarias y secundarias disponibles. Los resultados obtenidos demostraron que la implementación de herramientas virtuales lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales potencia los entornos de aprendizaje y apoya la labor docente, obteniendo como conclusión que con estas herramientas, los estudiantes, en general, potencian sus habilidades, destrezas y capacidades para resolver problemas, sean estos propuestos en el aula o en la vida cotidiana desarrollando su pensamiento crítico y reflexivo, a la vez que la coordinada capacitación de los docentes ayuda a estos procesos.

Fernández (2022) desarrolló su investigación titulada “Las TIC en el área de ciencias sociales: uso y opinión de los docentes”. Cuyo objetivo principal fue dar a conocer la opinión y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los docentes de un colegio de Granada que imparten ciencias

sociales. El lugar donde se ejecutó la investigación fue en Granada, España. La metodología se basó en un estudio de caso, con un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) y el instrumento que se propone para la recogida de datos es un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas.

Los resultados describen el procedimiento para el análisis de los datos a través del programa SPSS versión 25 y el software MAXQDA, en el que se evidencia que los docentes que imparten ciencias sociales reconocen las posibilidades educativas que ofrecen las TIC, pero no utilizan las mismas como una herramienta cotidiana en el aula. Concluyendo que actualmente nos encontramos inmersos en la sociedad de la información y el conocimiento, la cual, exige la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones educativas para proporcionar a los estudiantes una formación de calidad adaptada a los nuevos tiempos que les posibilite hacer frente a un mundo globalizado e interconectado de manera adecuada.

Se comprende entonces que el uso de estas herramientas enfocadas a procesos lúdicos de enseñanza mejora el desarrollo de comprensión por parte de los alumnos, siendo necesario que los docentes conozcan estas herramientas y las manejen.

Sornoza (2019) elaboró la investigación “Habilidades de las TIC que requieren los docentes en el bachillerato”. Buscando como objetivo indagar los requerimientos y competencias que la educación actual exige de los maestros. El espacio empírico donde se desarrolla la investigación es en la Unidad Educativa Fiscal Portoviejo, de la ciudad de Portoviejo, Ecuador. La metodología en el que se encuentra circunscrito este trabajo es descriptivo y analítico, por cuanto supone la observación sistemática y la catalogación de componentes de un sistema académico basados en el estudio de las competencias para el empleo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en ámbitos académicos, específicamente se analizan las competencias de 26 docentes que laboran en el área de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Portoviejo.

Los resultados demandan el empleo de las nuevas tecnologías, así como las habilidades de los profesores para que puedan incursionar en este tipo de procesos, mediante capacitación constante y el dominio de aplicaciones y

programas que no solo facilitan el proceso del aprendizaje, sino que lo dinamizan y promueven una enseñanza más actual, significativa y aplicada a lo que la sociedad de la información y la educación contemporánea exigen. Como conclusión La innovación como tal se encuentra presente en muchos momentos del quehacer educativo. Hay dificultades, que también se evidenciaron, en este proceso. Sin embargo, la predisposición del profesorado para asumir nuevos retos es un factor a considerar para que la práctica docente brinde resultados fructíferos.

Tapia (2022) sobre incidencia de las TIC como herramientas metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje”. El presente artículo científico se realizó con el objetivo de tener un análisis de los niveles de uso e incidencia de las TIC en el aula como herramientas metodológicas que fomentan el proceso de enseñanza aprendizaje, misma que se realizó en una institución estatal de la Provincia del Guayas. La investigación se basó en una combinación de métodos para obtener información a nivel cualitativo como cuantitativo, lo que conlleva un enfoque mixto. En cuanto a los resultados el 12,5% del profesorado considera tener un nivel de habilidades alto, el 77,5% estima que han desarrollado sus habilidades digitales en un nivel medio y el 10% afirman que sus dominios son muy bajos, esto es consecuencia de la falta de preparación en áreas tecnológicas que les permitan adquirir o mejorar su nivel de habilidades digitales aplicables en el aula. En conclusión, los niveles de aplicación de las TIC, por el personal docente en el aula denotan una carencia marcada en el dominio de las herramientas debido a la falta de capacitación en destrezas digitales en la mayoría de los profesores, lo que ha incidido en el aprendizaje de los alumnos.

Justificando así la necesidad por parte de los organismos pertinentes a promover mediante programas, proyectos etc. el desarrollo de competencias y habilidades mediante las TIC que generen adecuadas estrategias didácticas de parte de los docentes.

Pauta (2020) realizó un estudio denominado “Uso de las TIC en educación”. Los objetivos de este estudio se centraron en 1. Efectuar el uso oportuno de las TIC en los estudiantes que cursan el Programa de Diploma del Bachillerato Internacional en la unidad educativa ISM, 2. Fomentar experiencias de aprendizaje autónomo que sean significativas, 3. Desarrollar conocimientos

previos de los estudiantes, como también del profesor. El espacio empírico del estudio se realizó en la unidad educativa ISM Internacional Academy, Cantón Quito. La metodología asumió un enfoque de trabajo de campo, que inició con la recolección y el análisis inicial de los datos mediante un enfoque mixto: cualitativo y cuantitativo. Como resultado se obtuvo que 94.1% de los educandos ha usado por lo menos una vez las herramientas tecnológicas TIC para compartir conocimientos. Como conclusión la utilización de estas herramientas ha facultado a que los estudiantes comprendan de mejor modo las instrucciones mencionadas por los maestros. Además, les ha ayudado a entender y fortalecer con sus pares la información entregada en el aula de forma asincrónica. Demostrando que cuando hay predisposición por parte de las instituciones educativas se puede transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Sierra y Bueno (2016) elaboraron el siguiente estudio “Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las instituciones educativas de la ciudad de Riohacha”. El objetivo del presente artículo fue analizar el uso de las herramientas tecnológicas TIC en docentes de las instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. El espacio empírico se desarrolló en la ciudad de Riohacha, Colombia. El estudio metodológico fue de tipo descriptivo, con diseño no experimental y de campo, se utilizó la técnica de la encuesta personal, trabajo de campo y observaciones dentro de las instalaciones educativas. En lo referente a los resultados hay que tener en cuenta que las instituciones educativas no cuentan con los recursos para implementar las TIC, no las han definido como política institucional, los docentes no poseen las competencias tecnológicas, didácticas y pedagógicas para la incorporación de las TIC y además no cuentan, con los recursos tecnológicos para implementarlas, como lo demuestran los resultados de esta investigación. Llegándose a la conclusión que se requiere del desarrollo profesional del docente en un entorno tecnológico que facilite la creación de nuevos ambientes educativos, mediante el uso de estrategias pedagógicas en las aulas de clase de las instituciones educativas.

Miralles y Gómez (2019) desarrollaron su investigación “Recursos digitales y metodología didáctica en la formación inicial de docentes de Historia”. El objetivo se centró en analizar los vínculos entre las percepciones del profesorado en

formación sobre el uso de los recursos digitales en el aula de Secundaria, y sus concepciones metodológicas y epistemológicas.

El contexto en el que se realiza la investigación es el posgrado habilitante para ser profesor de Secundaria de la materia de Historia en España y en Inglaterra. Para este estudio el diseño metodológico escogido fue cuantitativo no experimental a través de un cuestionario con escala Likert (1-5). Los resultados mostraron cuatro perfiles de respuesta en función de la opinión sobre el uso de los recursos en el aula, y polarizadas en torno a dos ítems: cómics y videojuegos. Como conclusión cuanto más elevada es la valoración de la utilidad de las TIC, menos preferencia hay por el uso de procedimientos tradicionales.

Es prioridad de las instituciones crear espacios adecuados para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje, pues es ahí donde se evidencia el alcance cognitivo de su comunidad, como también es oportuno el conocer nuevas estrategias que llamen la atención de docentes y estudiantes, sustituyéndolas a las tradicionales.

Fiallos (2018) elaboró su estudio "Competencias tecnológicas en los docentes de educación secundaria". El objetivo se basó en determinar los conocimientos que poseen sobre el uso de las TIC. La investigación se desarrolló con los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Leonardo Murialdo de Ambato, Ecuador. La metodología aplicó encuestas en donde el 83% de los docentes utiliza Word, el 46% ocupa Excel y también Power Point, y el 43% hace del correo electrónico un medio de enseñanza confundiéndolos como herramienta web 2.0 para la docencia. Posteriormente, se capacitó al grupo de profesores en el manejo de herramientas tecnológicas (Hotpotatoes y eXelearning) las mismas que fueron aplicadas en los procesos de enseñanza en el aula. Nuevamente se aplicó la misma encuesta tecnológica a los docentes donde indicó que los conocimientos sobre uso de herramientas web 2.0 (eXelearning y Hotpotatoes) aumentaron su uso. Finalmente, los resultados de la primera y segunda encuesta se compararon para determinar si la competencia sobre uso de TIC en los docentes incide en el aprendizaje de los estudiantes, determinándose que el uso de las TIC influye de manera positiva en el rendimiento académico de los estudiantes. En conclusión, es necesaria una reestructuración en las competencias del docente ante el uso de las tecnologías en beneficio de la

enseñanza-aprendizaje, ya que demuestra una evolución en los conocimientos adquiridos por parte de los estudiantes.

Todo esto evidencia en gran parte una discontinuidad entre los organismos llamados a desarrollar y formar el conocimiento, y las innovaciones que se generan producto de las nuevas tecnologías, ya que al no haber una interacción se pierden las oportunidades de desarrollar un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que finalmente la investigación en curso quiere generar.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 La cultura tecnológica

“En una sociedad moderna, la inmensa mayoría de los procesos de interacción y comunicación social están mediatizados por la tecnología y, en esa medida, la cultura tecnológica es un componente esencial de la Cultura que involucra sistemas tecnológicos, innovaciones, proyectos, sin más” (Morcillo, 2018). Con el propósito de que la sociedad evolucione hacia un mundo mediado por el uso de estos sistemas, y logre así una adaptación de forma coherente, entendiéndose claro está que el fin será el producir conocimiento.

Este fin ha llevado a que se generen reformas a nivel mundial como es el caso de la UNESCO en su programa Educación y transmisión de conocimiento en los artículos 29, incisos C y D, donde plantea la necesidad de que el conocimiento evolucione de acuerdo a las nuevas directrices de la globalidad, dando la responsabilidad a los sistemas de educación a fomentar mediante los alcances tecnológicos, la producción de nuevos conocimientos. De la misma forma la Organización de Estados Americanos para La Ciencia y la Cultura en su programa Panorama, literal c, refiriéndose a la cultura tecnológica indica lo siguiente:

Las tecnologías han marcado un punto de análisis dentro de nuestros pueblos, ya que han modificado los procesos en todas sus magnitudes, mejorándolos y haciendo necesario su uso. Por esta razón nuestra organización ha fomentado su práctica mediante recursos que vayan a los espacios indicados, y generen de esta manera una cultura digitalizada y con experticia para bien de la sociedad (p.19).

La OEA plantea la necesidad de que la tecnología es un factor cada vez fundamental a la hora de generar espacios de integración cultural, que indica desde que espacios se puede generar. Entonces las instituciones educativas se convierten en puntos claves para la innovación mediante las tecnologías, ya que tienen la capacidad de formar sociedades completas.

2.2.1.1 Definición de Cultura

En el estudio realizado por Megale (2001) conceptualiza la palabra cultura como el proceso de la actividad humana, caracterizándola como el “conjunto de maneras de pensar y de vivir, cultivadas, siendo entendidas tanto el lenguaje, la industria, el arte, la ciencia, el derecho, el gobierno, la moral, la religión.

2.2.1.2 Definición de Tecnología

Para Robles (2003) en su investigación define a la tecnología, como la creación del lenguaje, de los sonidos, del arte, que unen al mundo a través de sus redes. La sociedad se transforma continuamente y más aun con los cambios que la tecnología provoca. Para Westby y Atencio (2002) la tecnología “es el conocimiento aplicado socialmente y los valores y las creencias de esa sociedad son los que influyen en los efectos de esa tecnología.

2.2.1.3 ¿Qué es Cultura Tecnológica?

Pérez (2014) en su estudio señala que la cultura y la tecnología influyen de manera relevante la forma en la que se desarrolla el conocimiento, así como las dimensiones sociales mismas que repercuten de manera general en el desarrollo tecnológico.

Figura 1

Cultura Tecnológica



Fuente: <https://sites.google.com/site/pleciberkulturarelacion/2-que-es-la-cultura-tecnologica>

En tal sentido, determina a la cultura tecnológica como el espacio donde un determinado grupo humano desarrolla normas de conducta, formas de comunicación que caracterizan al mismo.

2.2.1.4 Importancia de la Cultura Tecnológica

La cultura tecnología en la actualidad es necesaria para desarrollar las actividades cotidianas, siendo una parte fundamental para el desarrollo de las sociedades, ya que ha evolucionado de manera vertiginosa, en tal sentido se identifica que juega un rol importante en el desarrollo vivencial a causa de que es manejada incluso con desconocimiento. Dicho esto, la cultura tecnológica es una forma de simplificar las actividades creando beneficios que ayudan al desarrollo del Ser Humano, sin embargo, es importante recalcar que esta afecta de forma negativa y positiva en la sociedad.

2.2.1.5 Características de la Cultura Digital

La cultura digital ayuda a desarrollar de manera rápida las diferentes herramientas, sin embargo, es importa caracterizarla, a continuación, las seis principales:

a) Liderazgo de servicio

Busca brindar la oportunidad de transformar todo riesgo en oportunidad, llevando a la institución a generar cambios positivos en su organización. Logrando que sean innovadoras creando nuevas formas de trabajo, incentivándolas a ser instituciones ágiles y adaptables.

b) Innovación

Al hablar de innovación se refiere a transformar los ambientes cambiándolos a generar nuevas herramientas logrando dar nuevas oportunidades de desarrollo, estableciendo procesos eficaces y eficientes, logrando que las instituciones lleguen a practicar nuevas formas de trabajar.

c) Adaptabilidad

Con este factor la institución adapta estrategias que ayudan para que la organización sea capaz de tomar decisiones que ayuden a ajustar los cambios requeridos por las instituciones.

d) Estímulos

En esta etapa, las instituciones impulsan la transformación a través de la aplicación de la metodología holística con la que conoce las necesidades del estudiante, proporcionando nuevas herramientas de aplicación académica, cabe recalcar que existirán participantes que se negarán a los cambios mostrando inconformidades.

e) Desaprendizaje

Al hablar de desaprendizaje se refiere al cambio de los procesos establecidos con anterioridad, logrando una innovación en el uso de herramientas nuevas que ayuden a cambiar la mentalidad de la sociedad, ingresándolos a un mundo

totalmente digital para que la colaboración sea innovadora, con cambios efectivos y una rápida toma de decisiones.

f) Aprendizaje y mejora continua

Con este aspecto, las formas de trabajo son modificados de manera estructural llegando a reorganizar la comunicación y la toma de decisiones será efectiva por el cambio de mentalidad de los miembros de la institución, llegando a tener un compromiso fortalecido.

2.2.1.6 Tecnología educativa

La tecnología educativa según el estudio realizado por Pascual (2022) la tecnología educativa tiene tres etapas importantes:

a) Tecnología Educativa como ayudas a la enseñanza.

Lo que se busca con esta característica es ayudar a que la tecnología forme parte de la educación para modernizar las clases.

b) Tecnología Educativa como ayudas al aprendizaje.

En esta etapa se busca que los recursos tecnológicos sean usados de manera práctica en las actividades, generando la interrelación entre la educación y la tecnología.

c) Tecnología Educativa, como enfoque sistemático de la educación.

Este busca que la meta sea lograr una relación estudiante-máquina, donde el estudiante sea quien cree el conocimiento y lo genere hacia el futuro.

2.2.1.7 Importancia de la Tecnología educativa

La Tecnología educativa es importante para que los estudiantes tengan la capacidad de expresarse y relacionarse en las actividades a ellos asignadas, haciéndolas interactivas y participativas, logrando que el conocimiento impartido sea sencillo, motivándolos al autoaprendizaje usando herramientas creativas.

En tal sentido, es importante para que la educación se acople al mundo actual donde los métodos de aprendizaje son diferentes, ya que la tecnología ofrece

varias opciones para adaptar los procesos de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de cada estudiante.

2.2.1.8 La cultura tecnológica en el plano académico

Siendo las instituciones las principales gestoras en los procesos de desarrollo tecnológico, el Ministerio de Educación del Ecuador en su Manual para la implementación y evaluación de los estándares de calidad educativa, Gestión Escolar, Desempeño Profesional Directivo y Desempeño Profesional Docente, Componente: D1.C4, literal 3 indica lo siguiente:

Optimizar la infraestructura, equipamiento y recursos didácticos tradicionales e innovadores (TIC) existentes en las instituciones educativas para que apoyen los procesos de aprendizaje, Así como también verificar el desempeño del docente haciendo uso de sus habilidades competentes de enseñanza, mediante los diferentes recursos que la institución provea (p.33).

Disposiciones como las mencionadas, son viables para que exista un ordenado proceso de transformación en las instituciones educativas del país, las mismas que tienen que ser ejecutadas constantemente, para que así los resultados sean los esperados en todos los niveles. Otro factor importante es la capacitación constante de los docentes en temas digitales, ya que esto marcará el primer anclaje entre la cultura y tecnología, como pretende desarrollar esta investigación.

2.2.1.9 Importancia de las competencias digitales.

Tomando en cuenta que la capacitación en docentes es primordial en este proceso. Desde la perspectiva de Parra (2006) “Se analiza la importancia de los bloques de información que brindan diversos contenidos tecnológicos conceptuales en la producción y acceso al conocimiento y estructuran una nueva práctica pedagógica e investigativa”. Sin duda alguna la cultura de las tecnologías se adapta a los entornos educativos, mediante la información e innovación, es por eso que debe existir una estructura que maque este proceso en los actores que la ejecutan.

2.2.1.10 Criterios de cultura tecnológica

De esta forma se presenta algunos criterios de autores sobre la cultura tecnológica. Entre los autores que han trabajado la cultura tecnológica citamos a Osorio *et al.* (2015) quién afirma “Cuando mencionamos el término de cultura científica, nos referimos a la inserción de la ciencia en la cultura, y de forma implícita a la tecnología en la cultura” Esta definición denota la relación que mantienen tanto la cultura como tecnología a pesar de tener diferentes formas, ya que buscan la relación con un bien común desde el punto de vista cultural, corroborando la necesidad de formación desde los extractos educativos iniciales.

En esta misma línea y en una concepción más amplia López (2020) “La cultura científica hace referencia al grado de implantación de la ciencia en la cultura; el sujeto estaría así constituido por las instituciones y organizaciones, los grupos y colectivos sociales, y mediante la cultura científica estaríamos hablando de sus procedimientos, interacción y capacidades”.

Estos procedimientos que se gestan se originan mediante las ciencias, las mismas que se aplican en el campo educativo como por ejemplo las TIC, que denotan el nivel de conocimiento científico del aprendiz, permitiendo de esta manera un enfoque más claro de comprender lo que significa misión y visión científica.

Desde una perspectiva educativa la cultura científica se define como “la formación de un ciudadano informado y comprometido con su entorno y con el desarrollo sustentable desde la escuela de educación primaria y bachillerato a partir de la cual se desarrolla una investigación en función de la cultura científica” (Perales y Sañudo, 2021).

Estas conceptualizaciones nos permiten comprender la noción de cultura tecnológica y a la vez tener conciencia de su influencia en el desarrollo formativo de la sociedad, como también cuales son las bases para que desarrolle su proceso, pues la educación debe generar en sus competencias destrezas de innovación capaces de adaptarse a los currículos aplicados y en beneficio del desarrollo de la sociedad, en específico desde la educación básica y Bachillerato.

2.2.1.11 Avances tecnológicos en educación

Según estudios realizados por la Universidad Americana de Andragogía (2022) se identifica cinco avances: Red 5G, Ciberseguridad, El Blockchain, Edge Computing, y la (IA) Inteligencia Artificial.

Estos avances tuvieron un desarrollo mucho más importante con la llegada de la Pandemia COVID – 19, que hizo que la educación de un giro en el cual estuvo obligada a migrar a los campos virtuales, haciendo que los conocimientos sean impartidos a través de herramientas tecnológicas que ayuden a los procesos educativos para la optimización de tiempos. A continuación, sus cinco principales aspectos:

a) Red 5G

La Red 5G es conocida como la generación de las redes móviles con un alto nivel de conectividad, dicha tecnología es el medio por el cual se genera la conexión entre redes, mediante el cual los estudiantes pueden alcanzar a usar de manera óptima y eficazmente el entorno de aprendizaje, por tal razón las instituciones educativas deben brindar a los estudiantes la conectividad adecuada para que al momento en que sus actividades sean cargadas en la web lo hagan de manera rápida, así como para que los Docentes tengan sus clases en vivo y sus asesorías adecuadamente.

b) Ciberseguridad

Este aspecto es clave para el desarrollo de la educación y los avances tecnológicos ya que con la aplicación de este se puede proteger eventos como robo de información. Es importante que, las instituciones educativas tengan plataformas instaladas con altos niveles de control ante cualquier amenaza virtual o atentado en contra de la información sea confidencial o abierta de la institución garantizando el registro de los usuarios.

c) Edge Computing

Con esta herramienta se garantiza la seguridad y confiabilidad de la documentación y datos de la institución, teniendo el control y la protección de los datos de los miembros haciéndolos más seguros.

d) Inteligencia Artificial

Este recurso sirve como refuerzo para el estudiante ya que le ayuda como un auxiliar pedagógico, este recurso es conocido como chatbots, donde el estudiante tiene una ayuda en tiempo real y de manera inmediata sin límites, lo que le ayudara a realizar sus actividades académicas, sin embargo, este es un reto para los docentes ya que es una herramienta funcional y que debe reaccionar sin errores, creando una vivencia formativa e innovadora.

2.2.2 TIC

Por sus siglas se la conoce como Tecnología de la Información y la Comunicación.

2.2.2.1 Concepto

En la investigación realizada por Ledesma y Cobos (2018) identifica a las TIC como la oportunidad para contribuir a la resolución de problemas con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.2.2.2 Importancia de las TIC

En el estudio presentado por Marquez (2021) las TIC, son importantes para mejorar el desempeño de la enseñanza – aprendizaje con calidad y eficiencia, ayudando a formar y capacitar adecuadamente al colectivo educativo, estableciendo una cultura de responsabilidad orientando y formando a los estudiantes con aras al futuro, herramientas que le ayudaran a desarrollarse en el mundo profesional y laboral.

2.2.2.3 Objetivo de las TIC en educación

Para Díaz (2005) en su estudio determina que las TIC como objetivo tiene adaptar las necesidades del estudiante al desarrollo de su conocimiento enfocando de manera adecuada la resolución de dificultades acompañando de manera efectiva el proceso de aprendizaje.

2.2.2.4 Las TIC en educación

El desarrollo tecnológico logra que el aprendizaje significativo ayude al estudiante a adquirir nuevos conocimientos, desarrollando capacidades de competencia al usar las tecnologías, logrando hacerlos analíticos, creativos, autónomos, logrando fortalecer la seguridad académica y personal. En este sentido las TIC, logran en educación compensar la adaptación estudiante docente para un desarrollo óptimo del proceso de aprendizaje, en este sentido es importante que el docente establezca metas educativas. En la investigación realizada por Montero (2010) explica que los Gobiernos tienen como responsabilidad el desarrollo de procesos y proyectos de calidad con recursos tecnológicos eficientes para que así el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo. Con esta especificación la educación es la base principal para el desarrollo y cambio del mundo, aplicando en su diario vivir los conocimientos obtenidos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.2.2.5 Importancia de las TIC en educación

Para Laguna (2010) la importancia de la Tecnología de la Información y Comunicación se encuentra en la facilidad que se le brinda al estudiante para su aprendizaje, estableciendo sus propios tiempos sean estos en el proceso de retroalimentación y aprendizaje. Además de que esta permite que las TIC brinden una comunicación más efectiva, usando las redes educativas y sociales que les brinden mayor acceso a la información, señalando que el avance tecnológico ha permitido eliminar barreras y limitaciones que anteriormente se tenía haciendo en la actualidad que la tecnología agilite la producción del conocimiento de manera vertiginosa.

2.2.2.6 Ventajas de las TIC

En el proceso de esta investigación se especifica las siguientes ventajas:

a) Aprendizaje activo

Al referirse como aprendizaje activo establece que aprender debe ser activo, dinámico, motivador, activo, atractivo y alegre.

b) Trabajo en red

El objetivo de trabajar en red hace que el aprendizaje sea comunicativo, eficaz y colaborativo, logrando que este trabajo sea significativo y con resultados a corto, mediano y largo plazo.

c) Contenidos adaptados

Adaptar los contenidos hace que los intereses del estudiante sea prioridad al momento de establecer los conocimientos que se presentaran en el proceso de enseñanza aprendizaje.

d) Autonomía y el aprendizaje

Al fomentar estos factores se abre varios canales de información con los cuales los estudiantes logran que su aprendizaje sea efectivo logrando establecer de manera correcta lo aprendido.

e) Recursos variados

Brindar a la comunidad educativa factores de comprensión e interés hace que el proceso de enseñanza aprendizaje sea real y acorde al momento en que se desarrolla por esa razón, los recursos que se brindan en este sector son los multimedia, animaciones, graficas, audios, y todos los recursos interactivos.

f) Experiencia de aprendizaje fuera del aula

Esta experiencia se da entre docente y estudiante mismo que a continuación permitirá una experiencia fuera del espacio físico llegando a ser el aprendizaje más efectivo y real.

2.2.2.7 Desventajas de las TIC

En la Tecnología de la Información y la comunicación el aprendizaje es netamente colaborativo que está basado en actitudes sociales, en tal sentido es importante que dicha sociedad está dispuesta a cambiar su forma de aprender llegando a marcar un aprendizaje efectivo, sin embargo, en la actualidad el aprendizaje está entrando en un momento de pereza a causa de la facilidad de la llegada de la información.

El avance de la tecnología hace que el ser humano trabaje con mayor rapidez ya que al existir tanta actualización hace que sea necesario la actualización de nuevos softwares. Otra desventaja es el costo de la tecnología que crea mucha distancia entre unos y otros espacios de educación ya que el presupuesto para aplicar actualizaciones de equipos periódicamente hace que las instituciones no logren disponer de dichas características, esenciales para el desarrollo de las actividades planificadas.

2.2.3 Competencias digitales docentes

Las competencias digitales docentes son aplicadas por estándares mismas que ayudan a orientar las mismas de acuerdo al escenario en el que se desarrolla el proceso de enseñanza – aprendizaje, dichas competencias ayudan a mejorar la informatización que es un escalón sobre la alfabetización.

Al referir las competencias digitales docentes genera que, brinden información actualizada mediante canales informáticos que ayudan al estudiante para que sus conocimientos estén acorde al tiempo tecnológico en el que se desarrollan.

2.2.3.1 Importancia de las competencias digitales docentes

Las competencias digitales han tomado una importancia visible en el desarrollo de la educación sobre todo durante y después de la Pandemia, ya que los procesos educativos han tomado una actividad completamente virtual e interactiva requiriendo una formación específica por parte de los docentes, estudiantes inclusive llegando a los padres de familia. En este sentido, las competencias digitales docentes establecida por la UNESCO (2018) son el “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas relacionadas con el uso de la tecnología, aplicada a los contextos y procesos educativos, con el fin de alcanzar uno o varios objetivos”.

Siendo el desarrollo de estas competencias el cuarto objetivo de desarrollo sostenible establecido por la UNESCO (2020) en su Agenda organizada hasta el año 2030: “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”; estableciendo también que para lograr dicho objetivo es importante aumente de manera representativa la oferta de los docentes calificados.

2.2.3.2 Pilares de las competencias digitales docentes

Según la publicación realizada por la Revista Digital EUROINNOVA, Internacional Online Education (2023) las competencias digitales docentes son:

2.2.3.3 Investigación y alfabetización informacional

Estos factores se basan en los siguientes puntos:

- Buscar y seleccionar el contenido
- Seleccionar el contenido adecuado para los estudiantes
- Compartir la información de manera crítica, los mismos que son adaptados para el desarrollo en el aula.
- Almacenamiento de la información que el docente comparte con sus colegas y estudiantes.

2.2.3.4 Comunicación y preparación

En este factor los docentes deben tener conocimiento y desarrollo de las herramientas digitales, que le ayudan a desarrollar las redes de conocimiento y comunicación por el cual los docentes pueden brindar a los estudiantes los contenidos digitales, generando comunicación a través de las herramientas digitales, usando las mismas para impartir clases o contenidos de apoyo para complementar el conocimiento impartido, usando la comunicación participativa y en línea usando espacios virtuales seguros donde los docentes tienen la responsabilidad de intervenir en el caso de existir ciberacoso.

2.2.3.5 Construcción de contenido digital

En este pilar es importante desarrollar creatividad, y estructuración en el desarrollo de los contenidos siendo estos proyectos, materiales didácticos, blogs, y aplicaciones educativas integrando los contenidos planificados usando la creatividad digital estableciendo y diseñando métodos y formas de enseñanza para lograr que los estudiantes interactúan efectivamente.

2.2.3.6 Estabilidad

En este pilar los docentes deben desarrollar medidas de seguridad y el uso responsable de la información a través de la red, dichas seguridades se dan con el uso adecuado de contraseñas, antivirus, identidad digital, y manejo adecuado de la tecnología estableciendo tiempos de uso.

2.2.3.7 Resolución de inconvenientes

El pilar de resolución de inconvenientes se refiere a solucionar problemas técnicos, además de reconocer adecuadamente las necesidades de los estudiantes, actualizando los conocimientos innovadores presentando retos a los estudiantes aprovechando de manera óptima los recursos tecnológicos y por ende el tiempo.

2.2.4 Competencias pedagógicas docentes

En la investigación realizada por Castellanos *et al.* (2005) las competencias son aquellas que ayudan al individuo a desarrollarse adecuadamente en el campo laboral, mismas que le ayudan a cumplir de manera adecuada las funciones asignadas, estableciendo de esta manera las competencias pedagógicas docentes como la capacidad de solucionar los problemas generados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, logrando de esta manera desarrollar integralmente el proceso de los estudiantes.

2.2.4.1 Definición de competencias pedagógicas

Las competencias pedagógicas centran su enfoque en la construcción de situaciones de enseñanza – aprendizaje, pensamiento crítico, y la capacidad de resolver problemas convirtiéndose en educadores de calidad, atreviéndose a renovar sus conocimientos y métodos prestándose a asumir propuestas nuevas creativas e innovadoras (Candрева, 2009).

a) Cognitiva

Las competencias cognitivas son las que ayudan a adaptarse a las nuevas tecnologías además de ayudar a desarrollar las capacidades en el campo laboral; haciendo al Ser Humano capaz de actuar eficiente y eficazmente. Estas

competencias se relacionan específicamente con el intelecto del Ser Humano, siendo estas de análisis, síntesis, solución de problemas generación de información, habilidad crítica y autocrítica, generación de ideas, y generación de proyectos.

b) Metacognitivas

Esta competencia permite que el aprendizaje sea realizado a través de las experiencias psicológicas personales identificando que la mente es la que realiza el proceso de aprendizaje, aplicando sus creencias y condicionamientos potenciando de manera efectiva la actitud ante las tareas asignadas al estudiante.

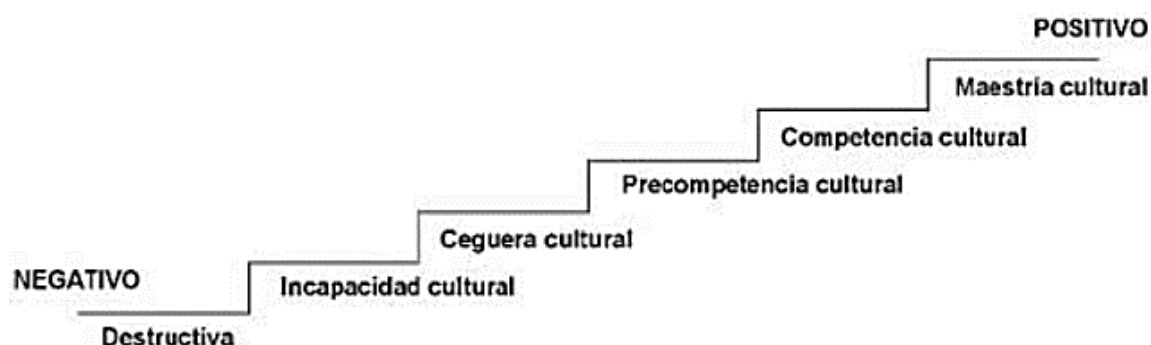
En este sentido, las capacidades cognitivas permiten que el estudiante identifique y use sus recursos para potenciar el aprendizaje, regulando la conducta, logrando regular la mente y la conducta planificando las actividades.

c) Culturales y contextuales

Según el estudio realizado por Hayes (1991) determina que la competencia cultural es un constructo complejo además de ser un proceso con resultados. Estos procesos son los avances que ayudan a alcanzar grados óptimos de funcionamiento dinámico. Este autor define a la competencia cultural como “el proceso de desarrollo lineal donde el sistema educativo eso de desarrollo de capacidad que no sigue un modelo lineal”, donde la competencia cultural relaciona todo el contexto educativo. A continuación, se presenta la figura de la Competencia Cultural.

Figura 2

Competencia Cultural



Fuente: Hayes, M. (1991). Report of State Health Officer Washinton. Washinton.

d) Competencias Comunicativas

Para Escobar (2003) en su estudio define que la competencia comunicativa une los componentes cognitivos, metacognitivos, motivacionales en estrecha funcionalidad donde se regula el desempeño social del individuo en el entorno que se desarrolla. Para Domínguez (2004) en su estudio lo define como la “capacidad mental del hombre en la cual se describe su desarrollo intelectual que se manifiesta en la apropiación de la experiencia acumulada por la humanidad a lo largo de la historia y en la forma en que establece la relación con sus semejantes”.

2.2.5 Enseñanza – Aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje es la formación por el cual el estudiante asimila los conocimientos incorporados en el currículo académico, dicho de este modo es la aplicación de la pedagogía moderna experimental donde el resultado es la aplicación efectiva del proceso de reflejo condicionado y el estímulo creado en el estudiante en el proceso realizado.

En este sentido el aprendizaje siempre es considerado como la consecuencia del ejercicio de prueba y error, hasta llegar al logro de la solución válida, en este sentido Pérez (1992) define al aprendizaje como el proceso de intuición para la resolución de problemas.

2.2.5.1 Definición de Enseñanza

En la publicación realizada por Etecé (2022) sobre la enseñanza, define a esta como la “transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas”, siendo esta acción la relación en los procesos académicos destacando así al aprendizaje como el único medio de obtención de conocimiento, aplicado en el espacio académico con una planificación previa.

2.2.5.2 Definición de Aprendizaje

Para Pérez y Gardey (2008) define al aprendizaje como el “proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia”.

2.2.5.3 Aprendizaje significativo

En esta investigación se especifica el concepto de aprendizaje significativo definido por Ausubel (1976) quien lo caracteriza como el “objetivo de comprender aquellos mecanismos implicados en la adquisición y retención de los conocimientos, donde los contenidos aprendidos son relacionados con los que posee con anterioridad, estableciendo una conexión con la información de la estructura cognitiva.

2.2.5.4 Tipos de aprendizaje significativo

En cuanto a los tipos de aprendizaje identificamos tres en específico, con las siguientes características:

a) Aprendizaje de representaciones

El aprendizaje de representaciones generalmente es aplicado en los primeros años de educación formal ya que es la primera fase donde el educando adquiere el vocabulario, ya que en esta etapa se aprende a través de las palabras que representan objetos reales con significado.

b) Aprendizaje de conceptos

Al referir el aprendizaje por conceptos se establece que se inician desde experiencias concretas, en la que el código designado tiene e identifica un

concepto general y específico, donde el estudiante relaciona el contexto con el concepto.

c) Aprendizaje de proposiciones

En este aprendizaje el estudiante aprende aplicando conceptos donde es capaz de formar frases completas determinando definiciones exactas que afirmen o nieguen las mismas, generando conocimientos estructurados cognitivamente.

2.2.5.5 Criterios sobre Enseñanza-Aprendizaje

Entre los autores que han investigado el proceso de enseñanza aprendizaje podemos citar a Coox *et al.* (2017) quién la define como “El proceso de enseñanza aprendizaje es el procedimiento en el cual se transmiten los conocimientos, estos pueden ser de forma general o específicos sobre un área académica y sus diferentes dimensiones dentro del rendimiento” (p.19).

La definición presentada coincide y corrobora sobre los aspectos que conlleva la enseñanza-aprendizaje ya que plantea que mediante esta interrelación generaremos conocimiento en sus diferentes espacios, orientados a una práctica educativa en las que el docente debe ser el principal conductor de este proceso, gracias las innovaciones aplicadas en su entorno.

De acuerdo a Enterría (2001) quien menciona que: “Es evidente que el profesor debe situar el proceso de enseñanza- aprendizaje dentro de un marco que está fundamentado en la comunicación y al mismo tiempo también desarrollará los contenidos gramaticales, discursivos, sociolingüísticos y socioculturales dentro de ese mismo marco” (p. 23).

Lo anteriormente citado plantea que es fundamental para que el docente aplique un adecuado proceso de enseñanza una correcta comunicación con los estudiantes, quienes se beneficiaran en su rendimiento en cualquier tema. Poseer una depurada técnica comunicativa asegura el éxito en todos los aspectos: laboral, científico, docente, social y personal (Del Barrio *et al.* 2019).

Según Osorio *et al.* (2021) los procesos de enseñanza y aprendizaje se integran para representar una unidad, enfocada en contribuir a la formación integral de la

personalidad del estudiante y en favorecer la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas, valores.

Por las razones mencionadas anteriormente queda claro que el único medio para generar conocimientos lo suficientemente sólidos y capaces de ser consolidados, corresponde a la correlación entre la enseñanza-aprendizaje, que va de la mano con la cultura tecnología y que debe adaptarse a los nuevos tiempos, permitiendo de esta forma que el alumno sea el protagonista y responsable del aprendizaje, mientras que el docente sea el protagonista y responsable de la enseñanza, en función de los objetivos trazados.

La falta de actualización de los docentes en el uso de las TIC demostró que no cuentan con capacitaciones, seminarios, conferencias en el uso de herramientas tecnológicas, por lo que dificultó adaptarse de manera inmediata a los planes de contingencia que se vivió en la pandemia.

2.2.5.6 Concepciones de los procesos de enseñanza y aprendizaje

En la actualidad, los procesos pedagógicos buscan nuevas formas de enseñar y aprender ante un mundo complejo y dinámico. En efecto, el acto educativo es un proceso participativo de interacción social en el cual el docente guía al estudiante en la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades necesarias para contribuir de forma responsable en el desarrollo social y el cambio de la realidad (Suarez *et al.*, 2018). Esto con el fin de lograr una educación productiva en donde tanto docentes como estudiantes desarrollen espacios adecuados y generen cambios, con el fin de que los procesos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje no se limiten más a una continua repetición de contenidos, sino se orienten al desarrollo de competencias integrales, innovadoras y creativas en beneficio del conocimiento.

Estos espacios de educación han llevado a organismos como la UNESCO dentro de sus competencias a direccionar los procesos de enseñanza -aprendizaje enfocados en la renovación desde sus estructuras más básicas, hasta políticas, siendo capaces de aplicarse y generar: conocimiento, habilidades y valores. En consecuencia, la Organización de Estados Americanos OEA en su programa de

desarrollo educativo del 2018, alusivo a la educación como visión del futuro cita lo siguiente:

Los países de nuestra América gozan de generaciones que han producido conocimiento en base a las sociedades que los han formado, pues cada una en su momento asumió el papel de renovar sus esferas de conocimiento, un papel que en la actualidad pretende seguir vigente en beneficio de esas nuevas generaciones que, gracias al aprendizaje, enseñaran lo que América ostenta (p.19).

Fomentar el conocimiento genera un impacto significativo, ya que permite el intercambio de información, y a su vez el desarrollo individual o colectivo de las sociedades. Por tal motivo es necesario que se asuman políticas que garanticen el continuo desarrollo, permitiendo así que las instituciones educativas se apropien y fomenten el conocimiento mediante el desarrollo de competencias éticas, en donde exista la guía adecuada, y las herramientas capaces de absorber las diferentes realidades.

2.2.5.7 La enseñanza-aprendizaje desde las Instituciones Educativas

Las instituciones educativas componen el núcleo central de la educación; en sociedad, por tanto, su papel como institución está enmarcado en dos direcciones una aprender y la otra enseñar, para lograr la formación del hombre para la sociedad en la cual se va a desenvolver (Tocora y García, 2018).

Queda claro entonces que el papel de los recintos académicos, como escenario de formación y socialización es elemental a la hora de formar y socializar, bajo la propuesta de estructuras pedagógicas orientadas al desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje, todo esto aplicable a cualquier reforma que se quiera implementar. Como también la concordancia que debe existir entre docentes y estudiantes para que estas direcciones se apliquen y tengan resultados favorables De esta forma se presenta algunos criterios de autores sobre el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.3 Marco legal

El Bachillerato General Unificado como enfoque primordial

Tomando en cuenta que las instituciones deben generar conocimiento en base a los recursos innovadores, se plantea entonces la necesidad de consolidar sus estructuras, especialmente en el Bachillerato, ya que aquí se fortalece su formación general tal como afirma Enterría (2016), “Brinda las herramientas para que los estudiantes puedan, al terminar sus estudios primarios, optar por desarrollar un emprendimiento en diversas áreas, tener una preparación para continuar sus estudios postsecundarios y estar preparados para ser ciudadanos críticos y democráticos”. Esas estructuras de formación parten de una adecuada malla curricular que se acople, integre y fortalezca los saberes, con responsabilidad en pos del conocimiento.

“La educación en el siglo XXI está desarrollando modelos curriculares integrados de naturaleza cognoscitiva que ubican al estudiante en el centro del proceso de aprender ejecutando tareas con saberes procedimentales y valores, dando sentido a la educación basada en competencias” (Rillo *et al.*, 2015). Lo que evidencia que el estudiante es el que se acoge a un proceso de conocimiento basado en la variedad que plantea sus directrices, permitiendo así desarrollar o innovar sus conocimientos no conscientes.

2.3.1 Organismos de regulación nacional

Estas percepciones han llevado a que organismos nacionales tales como el Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL ejecute programas en los que plantea reformas en las estructuras en todos los niveles de educación desde hace algunos años. En consecuencia, el Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural desde hace algunos años estableció lo siguiente:

Que, de acuerdo al artículo 344 de la Carta Suprema, este Sistema, con la rectoría del Estado ejercida a través de la Autoridad Educativa Nacional, comprende las instituciones, los programas, las políticas, los recursos y los actores del proceso educativo, así como las acciones en los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato (p.1).

Son las políticas del estado las que deben ejercer en los extractos educativos, ya que poseen la facultada y recursos para dar paso a una reforma transversal capaz de innovar, sus políticas generando actores productivos y capaces de desenvolverse en la sociedad.

Dentro del Bachillerato General Unificado esto tendrá mayor connotación debido a la variedad de propuestas en su malla. En tal virtud el Ministerio de Educación dentro del currículo de los niveles de educación obligatoria, Tomo 1, Nivel Bachillerato Área-Ciencias Sociales plantea lo siguiente:

Un currículo sólido, bien fundamentado, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para el mantenimiento de la continuidad y la coherencia en la concreción de las intenciones educativas garantizan procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad (p. 6).

La fundamentación entonces debe presentarse a través de profesionales que estén involucrados en la línea pedagógica, siendo capaces de diseñar una estructura estable y en constante cambio. En esta medida son los docentes los gestores indicados a realizar estos procesos a través de monitoreos en los currículos de áreas, dentro de CCSS con las asignaturas que la componen. “La labor del docente es bastante compleja por la relevancia que tiene la educación para el progreso técnico, científico y humanista de la sociedad” (López, 2018).

2.3.2 Competencias técnicas

Las competencias técnicas que se desarrollan en un proceso pedagógico tienen que ser estructurado en base a metodologías que se puedan aplicar, de acuerdo al espacio en el que se desarrolla el nivel de educación. Es por eso que el Ministerio de educación en su Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Nivel Bachillerato-Tomo1 Área-CCSS cita:

Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y

la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión (p. 11).

Sin duda alguna las estructuras técnicas basadas en metodologías innovadoras a desarrollar en los procesos de enseñanza-aprendizaje son una fortaleza en cualquier área de la educación más aun en los niveles claves como el bachillerato, donde se genera la formación a futuro de los individuos. De esta forma se presenta algunos criterios de autores sobre el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.3.3 Criterios sobre Bachillerato General Unificado

Para Del Roció (2018) el “Bachillerato General Unificado es la etapa en donde se forma el conocimiento, las habilidades y actitudes, gracias a un aprendizaje duradero, útil, aplicable a la vida. Haciendo énfasis en el desarrollo del pensamiento”. Forjando un claro enfoque hacia el beneficiario de este conocimiento, el estudiante quien adquiere las competencias que su estructura académica le brinda y un adecuado conductor de su conocimiento a lo largo de su formación.

A su vez Ramírez (2020) afirma que “es la etapa donde los niveles se diversifican y se produce la cohesión del conocimiento, y es donde existe una guía explícita y estructural del aprendizaje de quienes receptan. En este caso el actor que se convierte en protagonista y diseñador de los conocimientos es el docente encargado de no solo transmitir los mismos de forma útil, sino de buscar en la innovación su aliada para este proceso.

De una forma más sencilla Mantilla *et al.* (2021) “El Bachillerato General Unificado es un programa de estudios creado con el propósito de ofrecer un mejor servicio educativo para todos los jóvenes que hayan aprobado la Educación General Básica”. Entendiendo finalmente el concepto más consensuado sobre lo que es este nivel de estudio, al desplegar un programa en beneficio de un conjunto que necesita desarrollar sus capacidades cognitivas con adecuadas distribuciones.

Una vez teniendo claro el concepto del Bachillerato General Unificado, podemos decir que su correcto manejo, seguido de adecuadas directrices capaces de

transformar los diferentes niveles de este segmento en cualquier institución genera cambios significativos en la sociedad que se acoge, siendo necesaria una integración entre docentes y alumnos, como también los diferentes organismos gubernamentales involucrados para su desarrollo. A esto se suma el Área de CCSS con su planificación curricular, que debe estar diseñada a la par.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

El presente proyecto investigativo se desarrollará en la Institución educativa Colegio Electrónico Pichincha de la parroquia San Sebastián, Cantón Quito, Provincia de Pichincha, ubicado en las calles Vargas N11-28 y Galápagos. Fue creado del año 1972, actualmente forma parte de la Zona 9, Distrito educativo 17 D04, perteneciente al circuito 5; El bachillerato General Unificado está conformada por 120 estudiantes, 3 docentes, 5 administrativos y 1 al departamento de consejería estudiantil, 2 servicios.

Misión: Preparar eficientemente a nuestros estudiantes en las especialidades de Mecánica Automotriz y Electrónica a fin de obtener recursos humanos capacitados que se inserten en el aparato productivo del país.

Visión: En cuanto a su visión, el Colegio Electrónico Pichincha se constituirá en la Institución de excelencia en la formación integral de líderes proactivos.

Figura 3

Ubicación Colegio Electrónico Pichincha



3.2 Enfoque y tipo de investigación

Los enfoques investigativos cualitativo y cuantitativo son dos enfoques distintos utilizados en la investigación científica, cada uno con sus propias características

y métodos. Estos enfoques se diferencian en términos de cómo se recolectan, analizan e interpretan los datos.

En esta investigación al aplicar el enfoque cualitativo está basado en la recolección y análisis de datos no numéricos, como las entrevistas, observaciones participantes, análisis de documentos y enfoques etnográficos, llegando a comprender y explorar fenómenos desde la perspectiva de los participantes, teniendo como objetivo principal capturar la complejidad y riqueza de las experiencias humanas. El enfoque cualitativo se utilizará para obtener una comprensión profunda de un problema, explorando las nuevas áreas de investigación y examinando la diversidad de opiniones y perspectivas.

Por otro lado, el enfoque cuantitativo se aplica por la recolección y análisis de datos numéricos basados en la aplicación de métodos estadísticos, debido a que se mide y cuantifica las variables, estableciendo relaciones causales y generalizando los resultados de la población aplicada. En este sentido el enfoque cuantitativo se basa en la recolección de datos estructurados a través de la encuesta y el análisis de datos estadísticos realizado. Es importante destacar que estos enfoques no son mutuamente excluyentes y pueden combinarse en un enfoque mixto, donde se utilizan tanto métodos cualitativos como cuantitativos en un mismo estudio para complementar y enriquecer los hallazgos.

Mixto

El presente estudio asume un enfoque mixto el cual es definido por Pereira (2011) como:

Representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas, agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques (p. 21).

Esta definición concuerda con la investigación a realizarse ya que se necesita tanto de datos numéricos, como análisis, metodologías, vivencias, para lograr el desarrollo de la cultura tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado de la unidad

educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023. La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas tratando de minimizar sus debilidades potenciales (Hernández y Mendoza, 2018). Es decir que la integración de estos enfoques permitirá una mejor comprensión de los resultados que se esperan alcanzar, así como también propondrán alternativas de solución.

Descriptiva

El estudio descriptivo según Sabatino (1992) “tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p.19). Por cuanto la presente investigación se propondrá caracterizar el conocimiento y aplicabilidad, como también las debilidades en cuanto a las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico. En este sentido, se dice que la investigación descriptiva viene a ser un “proceso inicial y preparatorio de una investigación, pues en la medida que el fenómeno a estudiar forma un sistema complejo y muy amplio, nos permite acotarlo, ordenarlo, caracterizarlo, es decir hacer una descripción más precisa y exacta posible” (Tinto, 2021).

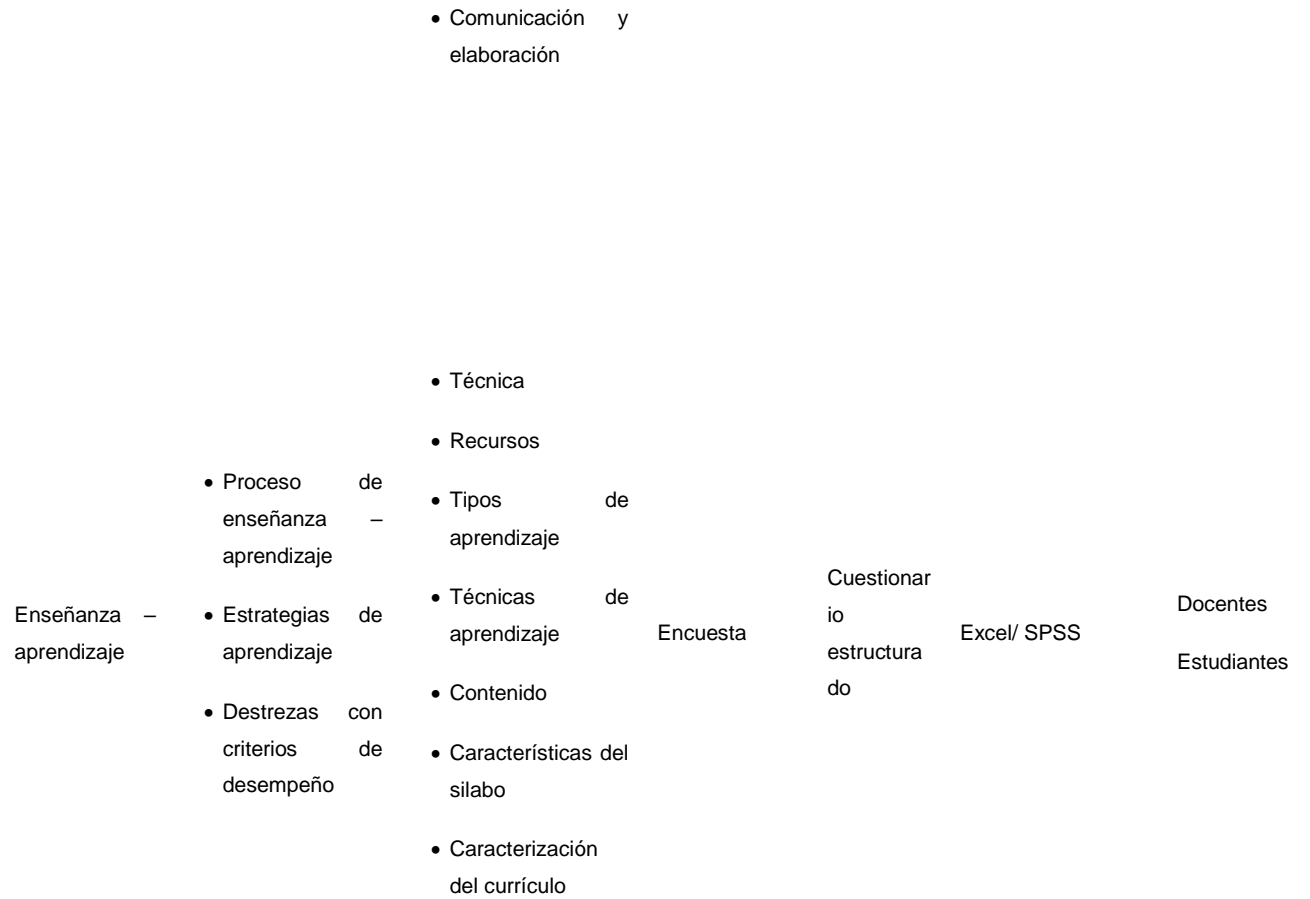
3.3 Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de Variables

Enfoque de investigación	Tipo de investigación	Diseño de la investigación	Variables de investigación	Dimensión	Indicadores	Técnicas de recolección de la información	Instrumentos de recolección de la información	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	Unidad de análisis
Enfoque mixto	<p>Descriptivo por cuanto: Se propone caracterizar el conocimiento y aplicabilidad, como también las debilidades en cuanto a las herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General</p>	<p>De tipo Documental ya que se obtendrá información de documentos relevantes, como también de Campo puesto que la investigación se desarrollará en la institución y objeto de investigación</p>	Cultura tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Competencias digitales docentes • Competencias pedagógicas docentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de contenido digital. • Seguridad. • Resolución de problemas • Cognitiva • Metacognitivas • culturales y contextuales • comunicativas • Informatización y alfabetización informacional 	Entrevista a profundidad	Guion de entrevista	Categorización/ Atlas ti	Directivos / Docentes

Unificado de la
 unidad educativa
 Colegio Electrónico
 Pichincha para el
 periodo académico
 2022-2023.



3.4 Procedimientos

Fase 1: Diagnóstico del conocimiento y aplicabilidad de herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

Se aplicará una entrevista a profundidad a través de Atlas Ti a los docentes y autoridades, con la finalidad de diagnosticar el conocimiento y la aplicabilidad de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje del área de CCSS. Los resultados serán expresados por medio de un análisis hermenéutico; a los docentes a través de un guion de entrevistas, para diagnosticar su conocimiento y aplicabilidad de herramientas tecnológicas. Posteriormente se realizará un análisis de contenido, el cual permite indagar opiniones de diversos individuos respecto a un tema o variable. Dicho instrumento que se utilizó para la recogida de la información fue de carácter estructural, para de esta manera poder concretar el tipo de respuesta a las que se quería llegar (Bisquerra, 2009).

Fase 2: percepción de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

En esta fase se aplicará un cuestionario con técnica de la encuesta a través de Google forma a los estudiantes de Bachillerato General Unificado, con el objetivo de conocer su percepción respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje del área de CCSS por parte de los docentes. Los resultados serán demostrados mediante porcentajes y frecuencias, a los estudiantes se les realizará una encuesta a través de un cuestionario estructurado en SPSS, para conocer su percepción respecto a los procesos de enseñanza aprendizaje. Posteriormente se realizará un análisis de contenidos mediante el programa Excel, el cual permitirá indagar la frecuencia del estudio. Con el fin llegar a un resultado específico, con base en la medición numérica

y análisis estadística, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías (Hernandez *et al.*, 2010).

Fase 3: Diseñar una propuesta de formación y sensibilización del uso de herramientas tecnológicas para la consolidación de los aprendizajes del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

A partir de los resultados de la Fase 1 y fase 2 se diseñará una propuesta de formación y sensibilización del uso de herramientas tecnológicas para la consolidación de los aprendizajes del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

3.5 Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informó de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitó todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1: Diagnóstico del conocimiento y aplicabilidad de herramientas tecnológicas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de CCSS en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

4.1 Encuesta

A continuación, se refleja cuadros estadísticos evidenciando el registro de las respuestas a cada una de las preguntas propuestas para la realización del presente proyecto, se utilizó el programa Excel para evaluar la frecuencia de cada pregunta, empleando como técnica el Alfa de Cronbach.

1. Presenta la planificación de manera organizada y con anterioridad

En el estudio de caso se evidencia que los estudiantes establecen que sus clases son impartidas basadas en una planificación establecida por sus docentes llegando a un 77% de aprobación, sin embargo, cabe destacar que la apreciación del 10% representa inconformidad por lo que es importante tomar en cuenta esta valoración para la generación de un criterio de opinión al emitir el informe de plan de mejoras como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2

Presenta la planificación de manera organizada y con anterioridad

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	53	44,17%
2 De acuerdo	40	33,33%
3 Indecisión	15	12,50%
4 En desacuerdo	0	0,00%
5 Totalmente en desacuerdo	3	2,50%
6 No contesta	9	7,50%
Total	120	100,00%

En el estudio de caso se evidencia que los estudiantes establecen que sus clases son impartidas basadas en una planificación establecida por sus docentes llegando a un 77% de aprobación, sin embargo, cabe destacar que la apreciación del 10% representa inconformidad por lo que es importante tomar en cuenta esta valoración para la generación de un criterio de opinión al emitir el informe de plan de mejoras.

2. Los conocimientos impartidos en el área de CCSS están acorde al contexto en el cual se desarrolla conjuntamente con su familia

Tabla 3

Los conocimientos impartidos en el área de CCSS están acorde al contexto en el cual se desarrolla conjuntamente con su familia

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	53	44,17%
2 De acuerdo	40	33,33%
3 Indecisión	15	12,50%
4 En desacuerdo	0	0,00%
5 Totalmente en desacuerdo	3	2,50%
6 No contesta	9	7,50%
Total	120	100,00%

El 77,60% de los encuestados reflejan que los contenidos impartidos dentro del área ayudan a desarrollar adecuadamente los conocimientos a nivel de su vida diaria, sin embargo, al tener un 22,50% de valores negativos hacer notar que los contenidos deben ser revisados para obtener el 100% de aceptación. Considerando lo expuesto en la tabla 3.

3. Los conocimientos impartidos en el área de CCSS son afines al contexto de la realidad nacional

Tabla 4

Los conocimientos impartidos en el área de CCSS son afines al contexto de la realidad nacional

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	37	30,83%
2 De acuerdo	45	37,50%
3 Indecisión	30	25,00%
4 En desacuerdo	5	4,17%
5 Totalmente en desacuerdo	3	2,50%
6 No contesta	0	0,00%
Total	120	100,00%

Como resultado en la obtención de información el 69% de la población refleja que los contenidos tienen relación con el contexto de la realidad en la que se desarrolla, mientras que 31% refleja indecisión y disconformidad con lo impartido, en tal sentido es un referente para crear sugerencias en el plan de mejoras de la especialidad. Como indica la tabla 4.

4. El docente relaciona los contenidos impartidos con la geografía del país

Tabla 5

El docente relaciona los contenidos impartidos con la geografía del país

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	33	27,50%
2 De acuerdo	50	41,67%
3 Indecisión	21	17,50%
4 En desacuerdo	12	10,00%
5 Totalmente en desacuerdo	4	3,33%
6 No contesta	0	0,00%
Total	120	100,00%

En la referencia pregunta 4, referente a la relación de los contenidos impartidos con la geografía del país, los estudiantes registran aspectos, como son: 69% considera que, si relaciona el contenido, a un porcentaje menor del 38,3% refleja disconformidad lo que pone de manifiesto que la relación necesita ser modificada para obtener mejores resultados al momento de impartir el conocimiento. Como indica la tabla 5.

5. Los conocimientos que adquiere dentro del aula le permiten a usted trabajar de forma ética, responsable, colaborativa

Tabla 6

Los conocimientos que adquiere dentro del aula le permiten a usted trabajar de forma ética, responsable, colaborativa.

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	50	41,67%
2 De acuerdo	38	31,67%
3 Indecisión	20	16,67%
4 En desacuerdo	2	1,67%
5 Totalmente en desacuer	10	8,33%
6 No contesta	0	0,00%
Total	120	100,00%

Al identificar los aspectos de ética, responsabilidad y colaboración los estudiantes efecto de estudio reflejan que el 73% están de acuerdo con la forma de aplicación de estos valores al momento de recibir el conocimiento, mismos que ayudan a su desarrollo académico y personal, sin embargo, el 10% de la población tiene inconformidad lo que genera que debe existir un mejoramiento para la aplicación de los valores mencionados. Según la tabla 6.

6. Las CCSS le permiten trabajar a usted con disciplina u orden

Tabla 7

Las CCSS le permiten trabajar a usted con disciplina u orden

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	30	25,00%
2 De acuerdo	47	39,17%
3 Indecisión	25	20,83%
4 En desacuerdo	14	11,67%
5 Totalmente en desacuer	2	1,67%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

El 64% de la población caso de estudio refleja que los contenidos son impartidos con disciplina mismos que ayudan a su desarrollo, mientras que el 36% determina que existen falencias en este aspecto lo que refleja la necesidad de establecer

aspectos en esta referencia que deben ser establecidos en el plan de mejoras de la asignatura. Como indica la tabla 7.

7. Las CCSS le permite a usted trabajar los valores cívicos de nuestro país

Tabla 8

Las CCSS le permite a usted trabajar los valores cívicos de nuestro país.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	40	33,33%
2 De acuerdo	38	31,67%
3 Indecisión	30	25,00%
4 En desacuerdo	7	5,83%
5 Totalmente en desacuer	3	2,50%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

La información recibida en el instrumento de la encuesta refleja que el 62% de la población está de acuerdo que la asignatura impartida aplica valores cívicos, mientras que el 38% identifica que existen falencias al impartir la cátedra, mismo que genera la búsqueda de recomendaciones que ayuden a mejorar el establecimiento de valores cívicos. Según la tabla 8.

8. Las clases que imparte el Docente utilizan presentaciones digitales.

Tabla 9

Las clases que imparte el Docente utilizan presentaciones digitales

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	30	25,00%
2 De acuerdo	37	30,83%
3 Indecisión	30	25,00%
4 En desacuerdo	9	7,50%
5 Totalmente en desacuer	9	7,50%
6 No contesta	5	4,17%
Total	120	100,00%

En la obtención de información el 51% del estudiantado refleja que los docentes no usan presentaciones digitales, mientras que el 49% refleja la necesidad de implementación de herramientas que ayuden a desarrollar de manera adecuada las

TIC, por lo que refleja la necesidad del desarrollo de las recomendaciones adecuadas para mejorar el uso de dichas herramientas. Según la tabla 9.

9. El Docente utiliza blogs como recurso de contenido y comunicación

Tabla 10

El Docente utiliza blogs como recurso de contenido y comunicación

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	33	27,50%
2 De acuerdo	39	32,50%
3 Indecisión	27	22,50%
4 En desacuerdo	13	10,83%
5 Totalmente en desacuer	6	5,00%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

El 52% de los encuestados indican que sus Docentes usan recursos de comunicación que muestra la aplicación de las herramientas digitales, mientras que el 48% refleja que sus Docentes no aplican herramientas digitales como recursos de apoyo lo que establece este requerimiento como una debilidad institucional que debe ser superada con la aplicación de las sugerencias que serán brindadas al final del estudio. Como indica la tabla 10.

10. El docente trabaja de forma colaborativa

Tabla 11

El docente trabaja de forma colaborativa

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	38	31,67%
2 De acuerdo	46	38,33%
3 Indecisión	23	19,17%
4 En desacuerdo	10	8,33%
5 Totalmente en desacuer	1	0,83%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

El 70% de la población caso de estudio refleja que su Docente es cooperativo en sus actividades, lo que hace de esto una fortaleza, sin embargo, el 30% al reflejar

su inconformidad busca que este aspecto se refuerce al final de la investigación. Según la tabla 11.

11. Organiza grupos para que usted pueda fortalecer su proceso de aprendizaje dentro del área de las CCSS

Tabla 12

Organiza grupos para que usted pueda fortalecer su proceso de aprendizaje dentro del área de las CCSS

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	37	30,83%
2 De acuerdo	39	32,50%
3 Indecisión	25	20,83%
4 En desacuerdo	8	6,67%
5 Totalmente en desacuerdo	9	7,50%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

El 63% de las respuestas a la pregunta de organización de grupos para el proceso de aprendizaje identifica que, si realiza dicha actividad, y el 37% registra que no realiza por lo que es importante definir sugerencias en el plan de mejoras de la institución para lograr que la totalidad de la población se sienta satisfecha con la aplicación de este tipo de técnicas. Como se muestra en la tabla 12.

12. Utiliza estrategias como lluvia de ideas, mapas mentales, 6 sombreros, PNI etc. Para que usted pueda presentar los conocimientos ya adquiridos previamente.

Tabla 13

Utiliza estrategias como lluvia de ideas, mapas mentales, 6 sombreros, PNI etc. Para que usted pueda presentar los conocimientos ya adquiridos previamente.

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	52	43,33%
2 De acuerdo	26	21,67%
3 Indecisión	22	18,33%
4 En desacuerdo	15	12,50%
5 Totalmente en desacuer	4	3,33%
6 No contesta	1	0,83%
Total	120	100,00%

El 65% de la población encuestada refleja que los Docentes aplica estrategias como lluvias de ideas, mapas mentales donde presentan los conocimientos del pensum, en contraste refleja 35% que los docentes no practican dicha estrategia. En este sentido, es importante que en el plan de mejoras se registre estrategias que ayuden a registrar el tipo de estrategias y métodos de aprendizaje que se utiliza en la institución. Según la tabla 13.

13. Al momento de iniciar la clase el docente refuerza su conocimiento con respecto al tema anterior a través de conversatorios, explicaciones, recursos, evaluaciones etc.

Tabla 14

Al momento de iniciar la clase el docente refuerza su conocimiento con respecto al tema anterior a través de conversatorios, explicaciones, recursos, evaluaciones etc.

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	51	42,50%
2 De acuerdo	34	28,33%
3 Indecisión	17	14,17%
4 En desacuerdo	5	4,17%
5 Totalmente en desacuer	11	9,17%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

Como resultado a este interrogante, el 71% de la población, refleja que los docentes refuerzan los contenidos con actividades extracurriculares como forma de apoyo para el aprendizaje al reflejar su inconformidad busca que este aspecto se refuerce al final de la investigación, con el contraste del 29% de la población que está en desacuerdo. Como indica la tabla 14.

14. El docente le hace buscar información en bases de datos científicas como: Scopus, SciELO, Open Acces, e-Libro, Latindex, Springer etc.

Tabla 15

El docente le hace buscar información en bases de datos científicas como: Scopus, SciELO, Open Acces, e-Libro, Latindex, Springer etc.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	44	36,67%
2 De acuerdo	30	25,00%
3 Indecisión	22	18,33%
4 En desacuerdo	8	6,67%
5 Totalmente en desacuer	14	11,67%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

En el análisis que se realiza en cuanto al uso de bases de información, se identifica que el 62% de la población opina que los docentes usan plataformas de apoyo, mientras que 38% opina que los mismos no aplican esta herramienta fundamental para el desarrollo de las actividades académicas. Según la tabla 15.

16. Utiliza recursos digitales para poder enseñar ubicación geográfica, mapas, entornos virtuales, monumentos históricos etc.

Tabla 16

Utiliza recursos digitales para poder enseñar ubicación geográfica, mapas, entornos virtuales, monumentos históricos etc.

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	34	28,33%
2 De acuerdo	48	40,00%
3 Indecisión	21	17,50%
4 En desacuerdo	7	5,83%
5 Totalmente en desacuerdo	9	7,50%
6 No contesta	1	0,83%
Total	120	100,00%

En referencia a la pregunta 15, se toma como resultado que el 68% de la población encuestada refiere que los docentes usan recursos digitales que ayuda al desarrollo de las características geográficas y demás especificaciones referentes al estudio, más sin embargo 32% informa que no lo usan. Como se muestra en la tabla 16.

16. Orienta al trabajo en equipo en su hora clase

Tabla 17

Orienta al trabajo en equipo en su hora clase

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	40	33,33%
2 De acuerdo	40	33,33%
3 Indecisión	27	22,50%
4 En desacuerdo	6	5,00%
5 Totalmente en desacuerdo	5	4,17%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

Esta información indica que la mayoría de la población encuestada está de acuerdo con la afirmación de que el docente orienta al trabajo en equipo en su hora clase, con un porcentaje del 66%. Por otro lado, el 34% de la población encuestada se encuentra en desacuerdo con esta afirmación. Esta información puede ser útil para conocer las opiniones y percepciones de los estudiantes respecto al enfoque que tiene el docente en su hora clase, lo que puede servir como punto de partida para mejorar o mantener prácticas docentes efectivas. Según la tabla 17.

17. Refuerza los conocimientos con actividades complementarias

Tabla 18

Refuerza los conocimientos con actividades complementarias

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	34	28,33%
2 De acuerdo	42	35,00%
3 Indecisión	22	18,33%
4 En desacuerdo	10	8,33%
5 Totalmente en desacuerdo	8	6,67%
6 No contesta	4	3,33%
Total	120	100,00%

Al analizar la pregunta 17, los estudiantes en sus respuestas evidencian que al 63,33% de los docentes, refuerza los conocimientos con actividades complementarias que ayudan de cierta manera a continuar el conocimiento mientras que el 36,67% está claramente identificando que esta característica le falta desarrollar al docente. Según la tabla 17.

18. Generar debates como evaluación del aprendizaje

Tabla 19

Generar debates como evaluación del aprendizaje

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	35	29,17%
2 De acuerdo	37	30,83%
3 Indecisión	31	25,83%
4 En desacuerdo	7	5,83%
5 Totalmente en desacuerdo	8	6,67%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

En la información obtenida a la pregunta 18 al establecer el marcador de si el docente refuerza los conocimientos con actividades complementarias, la encuesta refleja que el 60% realiza dichas actividades mientras que el 40% refleja que el docente no lo hace, reflejando que es importante desarrollar planificaciones

curriculares que ayuden a manejar de mejor forma estas actividades. Como indica la tabla 19.

19. Los recursos didácticos que utiliza en el aula de clases tiene relación con el tema a tratar

Tabla 20

Los recursos didácticos que utiliza en el aula de clases tienen relación con el tema a tratar

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	37	30,83%
2 De acuerdo	54	45,00%
3 Indecisión	13	10,83%
4 En desacuerdo	8	6,67%
5 Totalmente en desacuer	6	5,00%
6 No contesta	2	1,67%
Total	120	100,00%

A la pregunta 19, los estudiantes en el 75,83% de sus respuestas reflejan que los recursos didácticos que utiliza en el aula de clases si tiene relación con el tema a tratar, mientras que el 24,17% responde que no realiza dicha actividad. Según los datos de la tabla 20.

20. Utiliza recursos de enseñanza como pizarras, proyector, software académico

Tabla 21

Utiliza recursos de enseñanza como pizarras, proyector, software académico

RESPUESTAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 Totalmente de acuerdo	44	36,67%
2 De acuerdo	32	26,67%
3 Indecisión	31	25,83%
4 En desacuerdo	6	5,00%
5 Totalmente en desacuer	4	3,33%
6 No contesta	3	2,50%
Total	120	100,00%

En cuanto a la información obtenida de la pregunta 20, establece que el 63,34%,

utiliza recursos de enseñanza como pizarras, proyector, software académico, y el 36,66% debería aplicar estas herramientas para mejorar sus actividades de enseñanza. Según la tabla 21.

21. Presenta audios, videos, investigaciones, y lecturas para reforzar el contenido

Tabla 22

Presenta audios, videos, investigaciones, y lecturas para reforzar el contenido

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	35	29,17%
2 De acuerdo	36	30,00%
3 Indecisión	26	21,67%
4 En desacuerdo	12	10,00%
5 Totalmente en desacuerdo	8	6,67%
6 No contesta	3	2,50%
Total	120	100,00%

Según la encuesta realizada a los estudiantes el 59,17%, identifica que los docentes presentan audios, vídeos, investigaciones y lecturas para reforzar el contenido en el área de ciencias sociales. Es importante destacar que el uso de diferentes recursos didácticos es una práctica pedagógica valiosa para el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite explorar diferentes perspectivas y enfoques sobre los temas que se están abordando, lo que contribuye a una comprensión más profunda y significativa del contenido, mientras que el 43,33% tiene una perspectiva diferente. Como se muestra en la tabla 22.

22. Potencia el área de Ciencias Sociales trabajando con herramientas digitales en línea para compartir su contenido

Tabla 23

Potencia el área de Ciencias Sociales trabajando con herramientas digitales en línea para compartir su contenido

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	31	25,83%
2 De acuerdo	33	27,50%
3 Indecisión	36	30,00%
4 En desacuerdo	13	10,83%
5 Totalmente en desacuerdo	6	5,00%
6 No contesta	1	0,83%
Total	120	100,00%

Según el 53,33% de los encuestados el área de Ciencias Sociales está aprovechando las herramientas digitales para compartir su contenido, creando un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite acceder a los materiales en línea y en cualquier momento, lo que puede ser especialmente útil para aquellos que tienen horarios ocupados o que no pueden asistir a clases en persona, realizando una interacción entre los estudiantes y los docentes, lo que puede fomentar una participación más activa y comprometida en el aprendizaje, mientras que el 46,67% difiere de esta realidad. Según la tabla 23.

23. El contenido que comparte le ayuda a complementar el contenido brindado en clase

Tabla 24

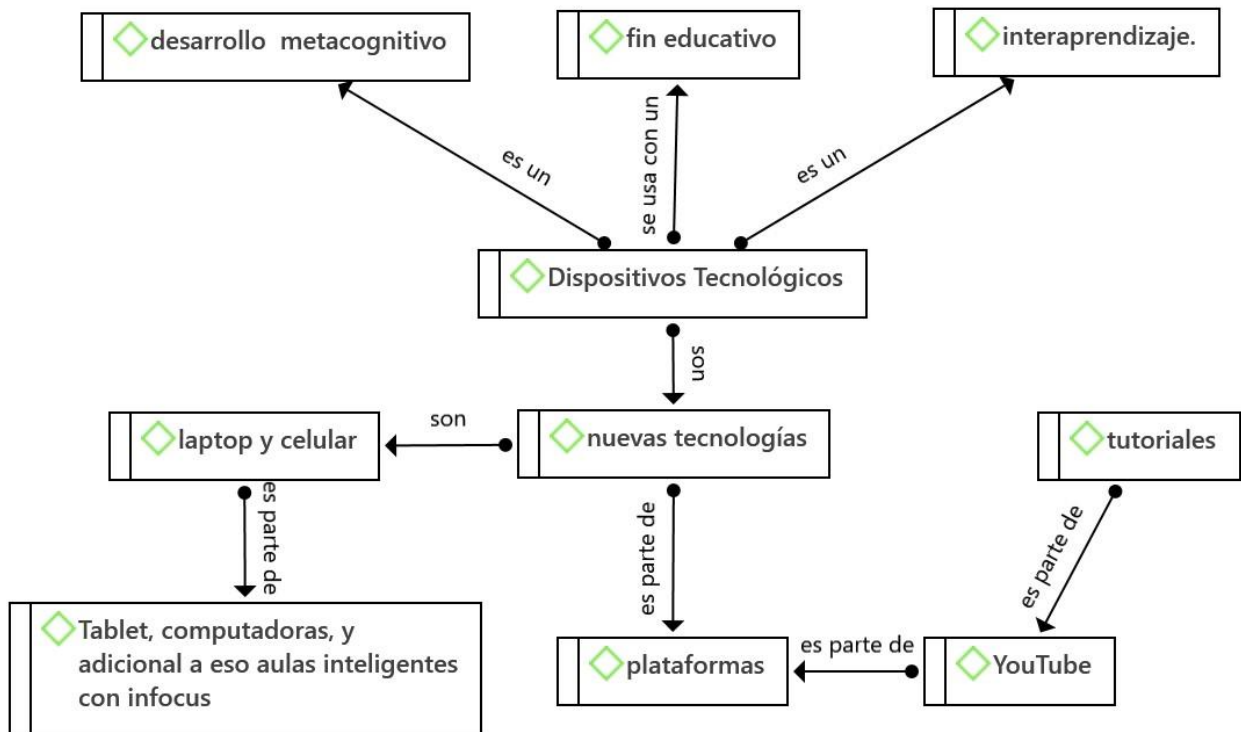
El contenido que comparte le ayuda a complementar el contenido brindado en clase

<u>RESPUESTAS</u>	<u>FRECUENCIA</u>	<u>PORCENTAJE</u>
1 Totalmente de acuerdo	29	24,17%
2 De acuerdo	55	45,83%
3 Indecisión	20	16,67%
4 En desacuerdo	8	6,67%
5 Totalmente en desacuerdo	7	5,83%
6 No contesta	1	0,83%
Total	120	100,00%

Los estudiantes al contestar sobre si los docentes comparten contenido que les ayude a complementar el contenido brindado en clase, en un 69,97% responde que

En este instrumento se aplicó preguntas referentes al uso de la tecnología en el área de las Ciencias Sociales, a continuación, se presenta el análisis hermenéutico de las respuestas obtenidas en la misma de manera general:

- 1) ¿Ud. personalmente usa dispositivos tecnológicos como computadora, celular en la escuela? ¿Qué usos le da? ¿Qué beneficios aporta estos dispositivos en el desarrollo administrativo y como docente en su lugar de trabajo?



El análisis hermenéutico se basa en la interpretación y comprensión de textos, por lo que aplicarlo a una pregunta requiere analizarla desde esa perspectiva. A continuación, se desarrolla un análisis hermenéutico para abordar la pregunta:

1. Contextualización: La pregunta plantea si los docentes utilizan dispositivos tecnológicos como computadoras y celulares en la escuela, y se interesa por conocer los usos que se les da y los beneficios que aportan tanto en el desarrollo administrativo como en el trabajo docente.
2. Comprensión del texto: La pregunta implica que existe la posibilidad de que los docentes utilicen dispositivos tecnológicos en la escuela, pero no establece si esto

es una práctica generalizada o si se refiere a un contexto específico. Además, se indaga sobre los usos y beneficios que se atribuyen a estos dispositivos.

3. Interpretación: A partir de la pregunta, se puede inferir que los docentes podrían utilizar dispositivos tecnológicos para diversas actividades en la escuela, como preparar y presentar materiales de enseñanza, comunicarse con otros docentes, acceder a recursos educativos en línea, realizar tareas administrativas, entre otras posibilidades.

En cuanto a los usos, los dispositivos tecnológicos como computadoras y celulares podrían emplearse para la elaboración de presentaciones multimedia, la búsqueda de información relevante para el desarrollo de las clases, el uso de aplicaciones educativas, la comunicación con otros docentes y estudiantes, el acceso a plataformas de aprendizaje en línea, la gestión y organización de tareas administrativas, la elaboración de informes y evaluaciones, entre otros.

Respecto a los beneficios, se pueden mencionar algunos aspectos. En el desarrollo administrativo, el uso de dispositivos tecnológicos podría agilizar y optimizar tareas como la elaboración de horarios, la gestión de calificaciones, la organización de documentación y la comunicación con el personal administrativo y padres de familia. Estas herramientas pueden ayudar a reducir la carga de trabajo y mejorar la eficiencia en la gestión de recursos.

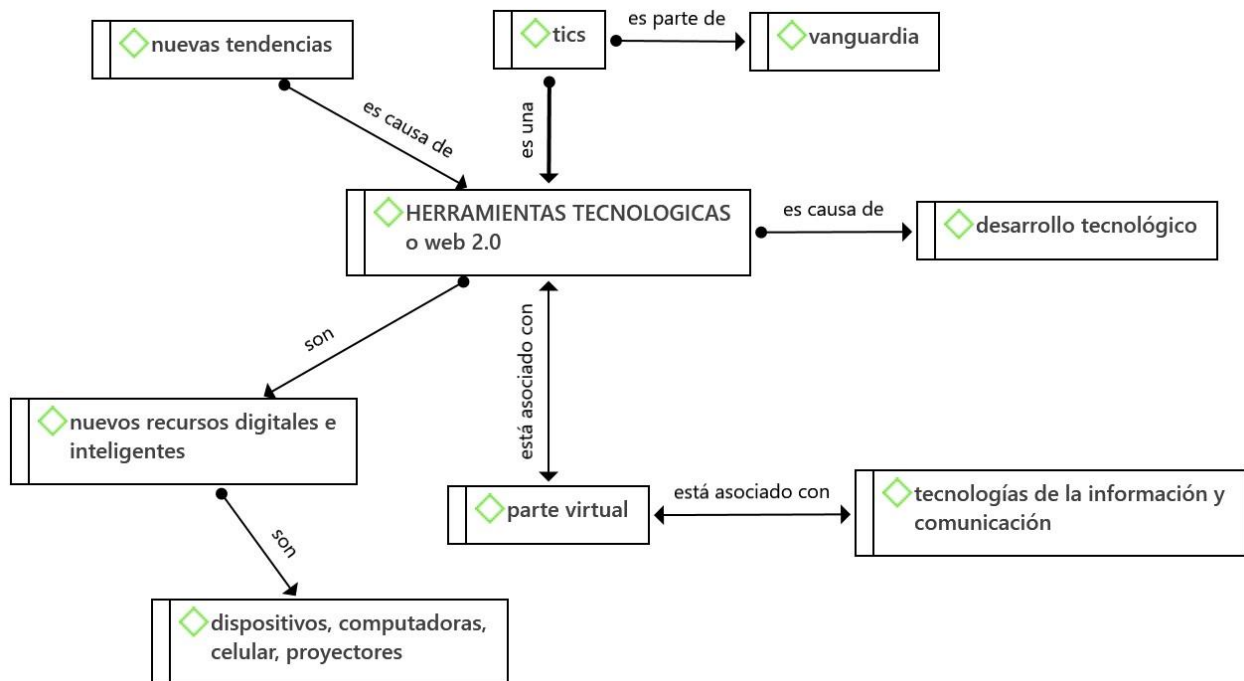
En cuanto al trabajo docente, los dispositivos tecnológicos pueden facilitar la presentación de contenidos de manera más dinámica e interactiva, permitiendo el uso de recursos multimedia y la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje. Además, posibilitan el acceso a una amplia variedad de recursos educativos en línea, promoviendo la actualización y diversificación de los materiales didácticos. Asimismo, facilitan la comunicación con los estudiantes, brindando la posibilidad de mantener una interacción fluida tanto dentro como fuera del aula.

Es importante tener en cuenta que los beneficios y usos de los dispositivos tecnológicos pueden variar dependiendo del contexto, los recursos disponibles y las políticas institucionales. Además, su implementación exitosa requiere de una

adecuada formación docente y de políticas que promuevan su uso responsable y seguro.

En resumen, nos lleva a comprender que los docentes pueden utilizar dispositivos tecnológicos en la escuela para diversos fines, como apoyar el desarrollo administrativo y enriquecer su trabajo docente. Los beneficios pueden ser numerosos, incluyendo una mayor eficiencia en la gestión de tareas, la diversificación de los recursos didácticos y una comunicación más efectiva con los estudiantes. Sin embargo, es importante considerar las particularidades de cada contexto educativo y garantizar un uso responsable de la tecnología.

2) ¿Si yo le digo HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS o web 2.0? ¿qué es lo primero que se le viene a la mente? ¿A qué le remite el concepto de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación? ¿Por qué? ¿Algo más?



Las respuestas brindadas por los docentes entrevistados a esta pregunta hacen reflexionar sobre las asociaciones y conexiones que se hacen al pensar en herramientas tecnológicas, la web 2.0 y las TIC. Estos conceptos están estrechamente relacionados con la evolución de la tecnología, la interacción y

colaboración en línea, la transformación digital y el impacto en diferentes aspectos de la sociedad.

Como docentes, al tema de las herramientas tecnológicas o la web 2.0, lo que refieren es la idea de utilizar recursos digitales y plataformas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas pueden incluir aplicaciones, software, redes sociales, blogs y otras plataformas interactivas que permiten a los estudiantes acceder a información, colaborar entre sí y participar de manera activa en su propio aprendizaje.

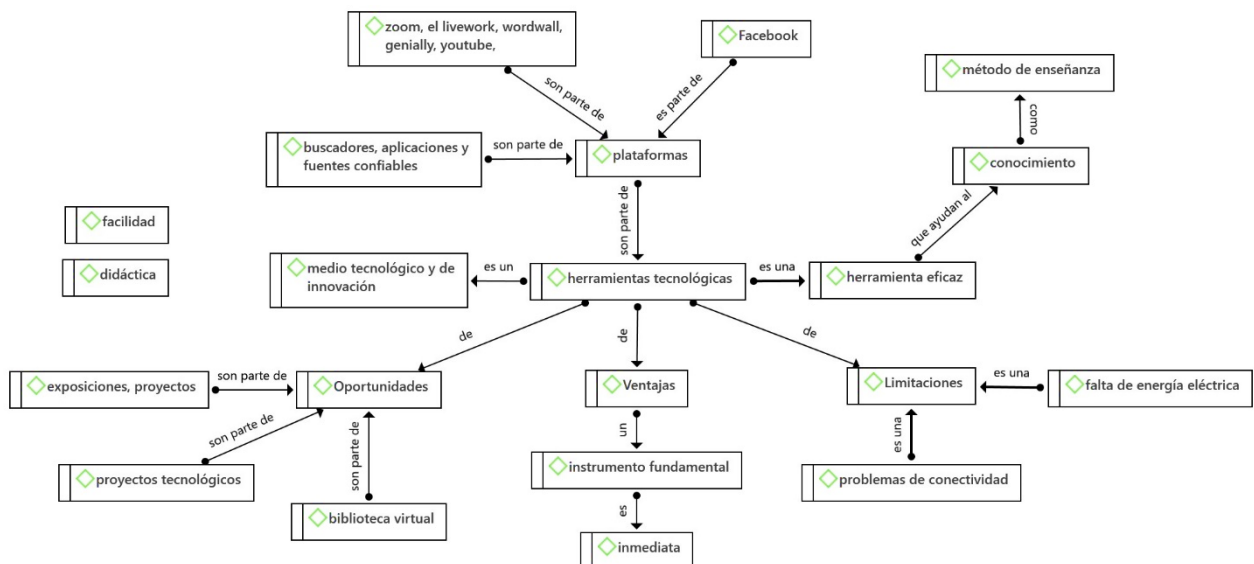
El concepto de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) remiten a la idea de utilizar la tecnología de manera efectiva para acceder, procesar y compartir información de manera rápida y eficiente. Las TIC incluyen no solo las herramientas tecnológicas mencionadas anteriormente, sino también dispositivos como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes y acceso a Internet. Estas tecnologías han transformado la forma en que nos comunicamos, accedemos a la información y nos relacionamos con el mundo.

En el contexto educativo, las TIC brindan nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje. Permiten a los docentes personalizar la educación, facilitar la colaboración entre estudiantes, promover la creatividad y el pensamiento crítico, y ampliar el acceso a recursos educativos. Las TIC también pueden ayudar a fomentar habilidades digitales y competencias necesarias en el siglo XXI, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuro.

Además de estos puntos, el tema de las herramientas tecnológicas y la web 2.0 también llevan a considerar la importancia de la alfabetización digital y la necesidad de desarrollar habilidades digitales en los estudiantes. Para los docentes, es fundamental reflexionar sobre cómo integrar de manera efectiva estas herramientas en el aula, considerando el contexto y los objetivos de aprendizaje, así como también abordar cuestiones relacionadas con la privacidad, la seguridad y la ética en el uso de la tecnología.

Resumiendo, para los docentes encuestados, el tema de las herramientas tecnológicas y la web 2.0 remite la posibilidad de utilizar recursos digitales para enriquecer la experiencia educativa, promover la participación activa de los estudiantes y prepararlos para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado.

- 3) ¿Utiliza herramientas tecnológicas para tareas y trabajos escolares dentro del área de CCSS? SI UTILIZAN, PREGUNTAR Si: ¿Cuáles utilizan? ¿Por qué utilizan estas herramientas? ¿Para qué tipo de trabajos? ¿Cuáles son las ventajas de utilizar estas herramientas en la escuela? ¿Cuáles son las principales limitaciones u obstáculos que le genera su uso? ¿Hay alguna herramienta que no utiliza por el momento y le gustaría utilizar? ¿Para qué tipo de actividades? ¿Qué les aportaría esta herramienta?



El criterio hermenéutico que aplicado a esta pregunta es el análisis desde la perspectiva del docente encuestado que utiliza herramientas tecnológicas en el área de Ciencias Sociales (CCSS) para tareas y trabajos escolares. Para ello, responderemos a cada una de las preguntas planteadas.

1. ¿Cuáles utilizan?

Las herramientas tecnológicas utilizadas dependen del contexto y las necesidades específicas del docente y los estudiantes. Algunas herramientas que usan en el área de CCSS incluyen:

- Plataformas de aprendizaje en línea: Moodle, Canvas, Google Classroom, entre otras, para organizar y compartir recursos, asignar tareas y evaluar el progreso de los estudiantes.
- Recursos digitales interactivos: aplicaciones, simulaciones, mapas interactivos, bases de datos en línea, videos educativos, entre otros, para complementar los contenidos y facilitar la comprensión de conceptos.
- Herramientas de presentación: PowerPoint, Prezi, Google Slides, entre otras, para crear presentaciones visuales atractivas y dinámicas.
- Herramientas de investigación: motores de búsqueda en Internet, bibliotecas digitales, bases de datos académicas, para acceder a información actualizada y fuentes confiables.

2. ¿Por qué utilizan estas herramientas?

Las herramientas tecnológicas las utilizan con el propósito de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de CCSS. Algunas razones por las que se utilizan estas herramientas incluyen:

- Acceso a información actualizada y diversa.
- Promoción de la participación activa y colaborativa de los estudiantes.
- Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Personalización del aprendizaje según las necesidades de cada estudiante.
- Fomento de la creatividad y la presentación de contenidos de forma atractiva.

3. ¿Para qué tipo de trabajos?

Las herramientas tecnológicas tienen una amplia gama de trabajos y actividades en el área de CCSS, como:

- Investigaciones y proyectos individuales o grupales.
- Creación y presentación de informes, ensayos o presentaciones.
- Análisis y visualización de datos.
- Debates en línea y discusiones.
- Acceso a recursos educativos interactivos.
- Colaboración en tiempo real con compañeros y docentes.

4. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar estas herramientas en la escuela?

Las ventajas de utilizar herramientas tecnológicas dentro del área de CCSS incluyen:

- Mayor motivación y participación de los estudiantes.
- Acceso a recursos y materiales en línea que amplían las posibilidades de aprendizaje.
- Desarrollo de habilidades digitales y competencias necesarias en la sociedad actual.
- Promoción del aprendizaje autónomo y la autorregulación.
- Mejora de la comunicación y colaboración entre estudiantes y docentes.
- Retroalimentación más rápida y efectiva sobre el progreso de los estudiantes.

5. ¿Cuáles son las principales limitaciones u obstáculos que le genera su uso?

Algunas de las principales limitaciones u obstáculos que tienen al usar las herramientas tecnológicas en el área de CCSS son:

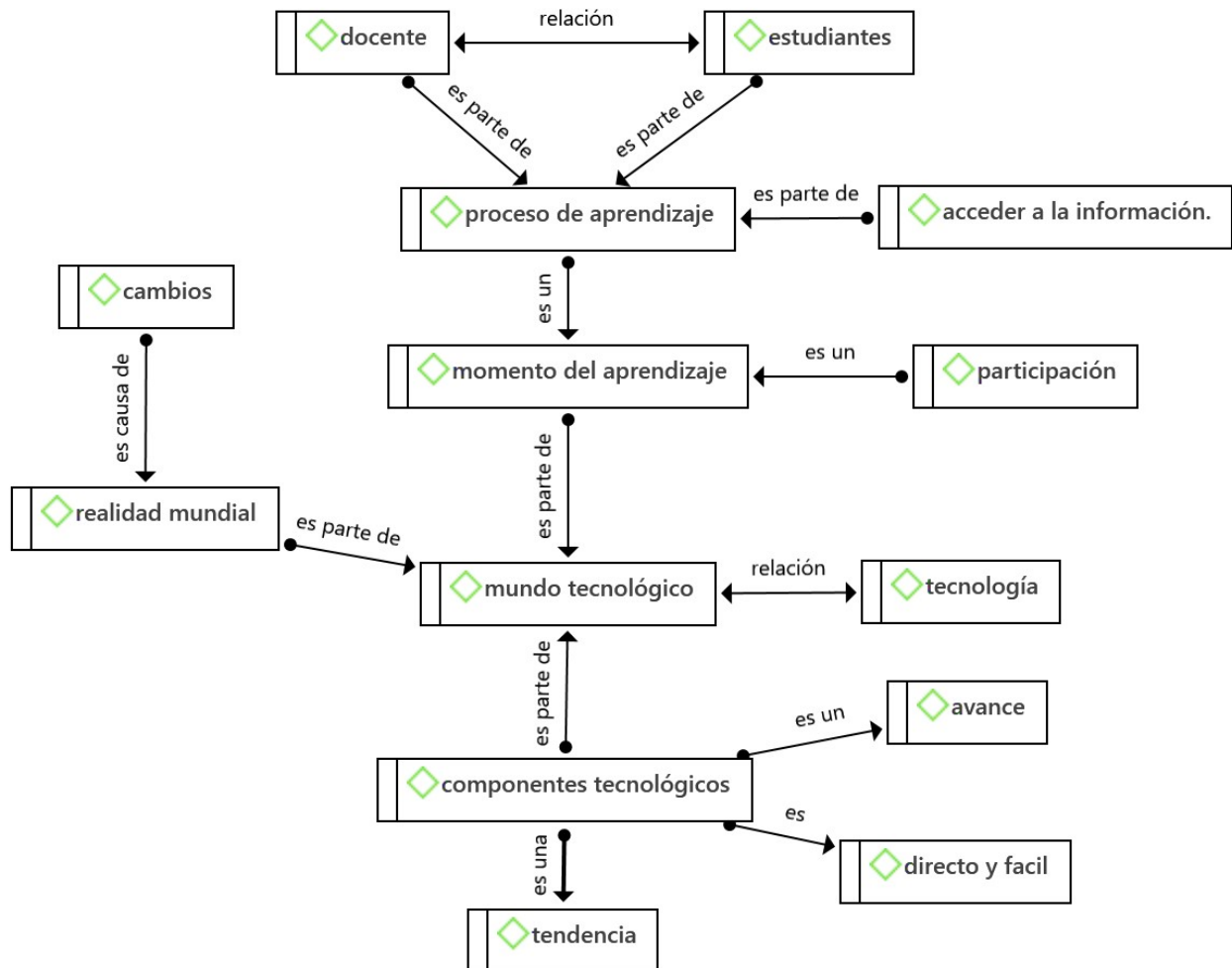
- Acceso limitado a dispositivos y conectividad a Internet en algunos entornos escolares.
- Necesidad de formación y capacitación docente para utilizar efectivamente las herramientas.
- Posibles distracciones y dificultades para mantener la concentración de los estudiantes.
- Riesgos asociados a la privacidad y seguridad en línea.
- Posibles desafíos técnicos o problemas de compatibilidad.

6. ¿Hay alguna herramienta que no utiliza por el momento y le gustaría utilizar? ¿Para qué tipo de actividades? ¿Qué les aportaría esta herramienta?

Como docente, la intención de utilizar una herramienta específica podría ser una plataforma de colaboración en línea, como Google Docs, para fomentar la co-creación de documentos entre los estudiantes. Esta herramienta les permitiría trabajar juntos en tiempo real, realizar comentarios y revisiones, lo cual fomentaría la colaboración y el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo. Además, permitiría un seguimiento más eficiente del proceso de trabajo y una evaluación más equitativa de las contribuciones de cada estudiante.

- 4) Y en cuanto a proceso de aprendizaje dentro del área de CCSS, ¿Observa diferencias a partir de la incorporación de las Herramientas tecnológicas en el

colegio? ¿Cuáles cambios? ¿Qué le parecen estos cambios? ¿Por qué opina así?



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta invita a analizar las diferencias observadas en el proceso de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales (CCSS) a partir de la incorporación de herramientas tecnológicas en el colegio, desde la perspectiva docente. Para responder a esta pregunta, consideraremos los siguientes aspectos:

1. Diferencias observadas:

La incorporación de herramientas tecnológicas en el colegio genera diversas diferencias en el proceso de aprendizaje en el área de CCSS. Algunas de ellas observadas pueden incluir:

- Mayor interactividad y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Acceso a recursos y materiales en línea que amplían la variedad de fuentes de información disponibles.
- Facilidad para colaborar y compartir ideas con otros estudiantes y docentes.
- Posibilidad de acceder a información actualizada y relevante en tiempo real.
- Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas a través de actividades interactivas y desafiantes.
- Personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

2. Opinión sobre los cambios:

La opinión sobre los cambios observados a partir de la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje en el área de CCSS es generalmente positiva. Estos cambios brindan oportunidades para enriquecer la experiencia educativa, fomentar la participación activa de los estudiantes y promover habilidades necesarias en la sociedad actual.

La interactividad y participación mejoradas permiten que los estudiantes se involucren más en el aprendizaje, generando un mayor sentido de autonomía y responsabilidad. Además, la posibilidad de acceder a recursos en línea y colaborar con otros estudiantes les proporciona una visión más amplia de los contenidos y fortalece su capacidad para trabajar en equipo y comunicarse eficazmente.

La personalización del aprendizaje es otra ventaja significativa, ya que las herramientas tecnológicas pueden adaptarse a las necesidades individuales de los

estudiantes, brindando un entorno de aprendizaje más inclusivo y equitativo. Además, el acceso a información actualizada y relevante les permite comprender los conceptos desde una perspectiva contemporánea, lo cual es especialmente importante en el campo de las Ciencias Sociales, donde los cambios sociales y políticos pueden ser rápidos y constantes.

3. Fundamento de la opinión:

Se fundamenta en la observación de los efectos positivos que las herramientas tecnológicas tienen en el proceso de aprendizaje en el área de CCSS. Estos cambios están respaldados por investigaciones y prácticas pedagógicas que demuestran los beneficios de la integración de la tecnología en la educación.

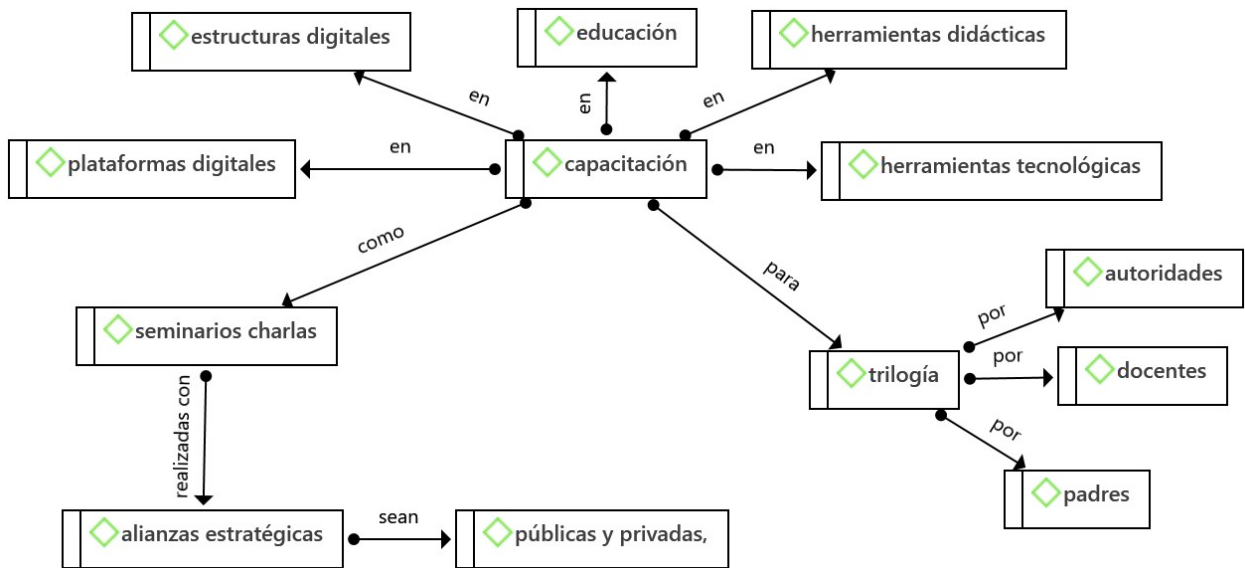
Las herramientas tecnológicas proporcionan nuevas formas de interactuar con la información, estimulan la creatividad y el pensamiento crítico, y promueven la colaboración y la comunicación efectiva. Estos aspectos son fundamentales para desarrollar habilidades necesarias en el siglo XXI, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de una sociedad digital y globalizada.

Sin embargo, también es importante reconocer que los cambios tecnológicos pueden generar desafíos y requerir una adaptación continua por parte de los docentes. La formación y capacitación docente adecuada, la selección de herramientas apropiadas y la consideración de aspectos éticos y de privacidad son aspectos esenciales para garantizar el uso efectivo y seguro de las herramientas tecnológicas en el área de CCSS.

En resumen, la incorporación de herramientas tecnológicas en el colegio ha generado diferencias significativas en el proceso de aprendizaje en el área de CCSS. Estos cambios son generalmente positivos, ya que promueven la interactividad, la colaboración, la personalización del aprendizaje y el desarrollo de habilidades clave. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos y asegurar una integración efectiva y ética de las herramientas tecnológicas en la educación.

- 5) ¿En la Colegio se promueven instancias de capacitación vinculadas con el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

¿Qué tipo de capacitaciones se promueven? ¿Quiénes participan? ¿Ud. suele participar/capacitarse en esta temática?



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta nos invita a analizar las instancias de capacitación relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el colegio, desde la perspectiva de un docente. Para responder a esta pregunta, consideraremos los siguientes aspectos:

1. Promoción de instancias de capacitación:

En el colegio, se promueven instancias de capacitación relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas capacitaciones pueden abordar diversos aspectos, como el manejo de plataformas educativas, el uso efectivo de herramientas digitales, la seguridad en línea, la creación de recursos digitales, entre otros. La promoción de estas instancias demuestra un compromiso institucional con la mejora continua y la adaptación a los avances tecnológicos en el ámbito educativo.

2. Tipo de capacitaciones promovidas:

Las capacitaciones promovidas pueden variar según las necesidades y los objetivos del colegio. Algunas de las capacitaciones que se pueden promover incluyen:

- Talleres prácticos sobre el uso de herramientas tecnológicas específicas.
- Cursos o seminarios sobre la integración de las TIC en el currículo.
- Charlas o conferencias sobre buenas prácticas en el uso de herramientas tecnológicas.
- Capacitaciones en aspectos de seguridad y protección de datos en línea.
- Formación en el uso de plataformas educativas y recursos digitales.

3. Participantes en las capacitaciones:

Las capacitaciones son dirigidas a diferentes actores dentro del colegio, como docentes, directivos, personal administrativo y técnico, y en algunos casos, también a los estudiantes y padres. La participación de todos los miembros de la comunidad educativa es importante para promover un enfoque integral en el uso de herramientas tecnológicas y garantizar una experiencia de aprendizaje coherente y enriquecedor para los estudiantes.

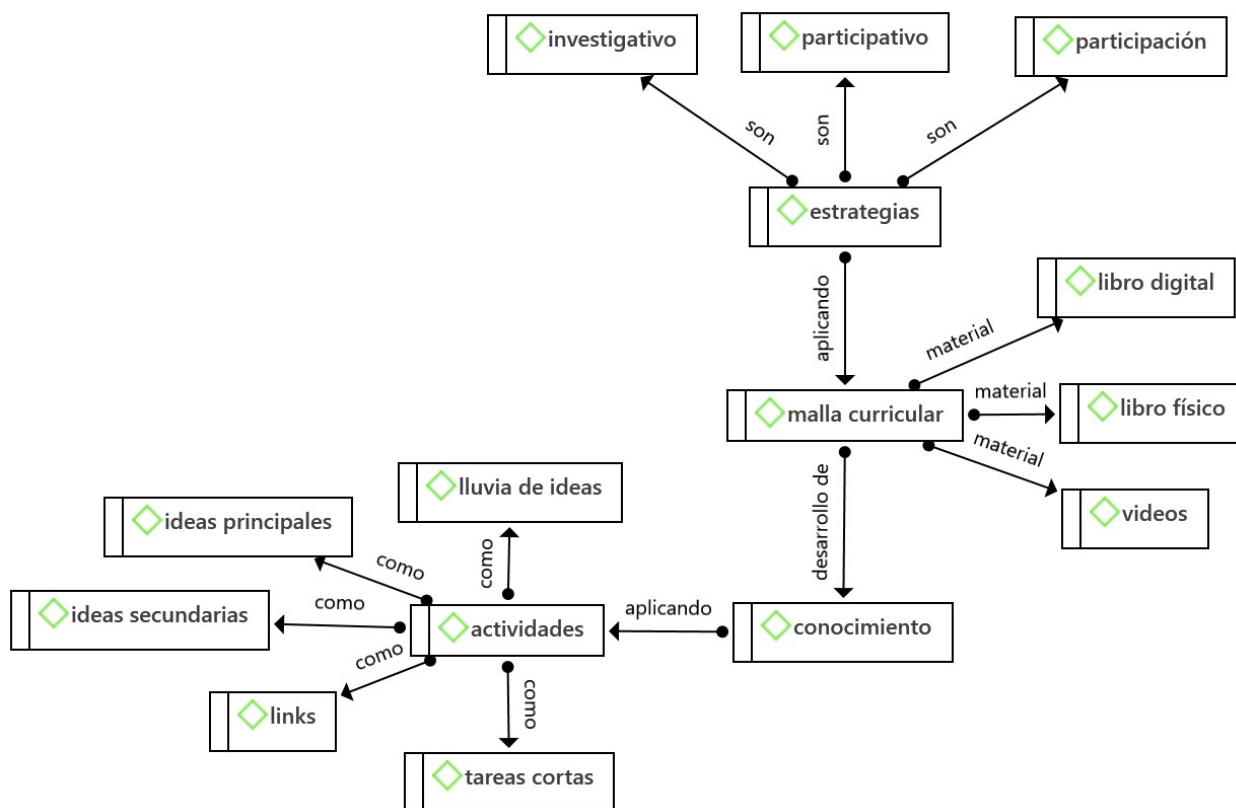
4. Participación y capacitación personal:

Como docente, recomiendan participar activamente en las instancias de capacitación relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La participación en estas capacitaciones permite adquirir nuevos conocimientos, desarrollando habilidades digitales, compartiendo buenas prácticas con colegas y mantenerse actualizado en un entorno en constante evolución. Además, la capacitación personal en esta temática refuerza la confianza y la competencia para utilizar las herramientas tecnológicas de manera efectiva en el aula, mejorando así la experiencia educativa de los estudiantes.

En resumen, el criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta lleva a reflexionar sobre la promoción de instancias de capacitación relacionadas con el uso de

herramientas tecnológicas en el colegio. Estas capacitaciones pueden abordar aspectos técnicos, pedagógicos y de seguridad en línea, y están dirigidas a diversos actores dentro de la comunidad educativa. Como docente, es valioso participar y capacitarse en esta temática para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y adaptarse a las demandas de la sociedad digital.

6) ¿Qué estrategias aplica para desarrollar el texto de estudios sociales que el gobierno le entrego?



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta reflexiona las estrategias que el docente aplica para desarrollar el texto de estudios sociales proporcionado por el gobierno. Para abordar esta pregunta, se considera los siguientes aspectos:

1. Análisis del texto de estudios sociales:

El primer paso es realizar un análisis exhaustivo del texto proporcionado por el gobierno. Esto implica leer y comprender el contenido, identificar los objetivos de aprendizaje, los conceptos clave, los temas abordados y las habilidades que se espera desarrollar en los estudiantes. El docente debe familiarizarse con el material y comprender su estructura y enfoque.

2. Adaptación y contextualización:

Una vez que se comprende el texto de estudios sociales, el docente puede adaptarlo y contextualizarlo para que sea relevante y significativo para los estudiantes. Esto implica relacionar los conceptos y contenidos con la realidad local, las experiencias de los estudiantes y los eventos actuales. El docente puede incorporar ejemplos, casos de estudio y actividades prácticas que permitan a los estudiantes conectar el contenido con su entorno.

3. Diseño de actividades y recursos:

El docente debe diseñar actividades y recursos didácticos que promuevan la comprensión, la reflexión y el análisis crítico del contenido. Esto puede incluir debates, investigaciones, proyectos individuales o grupales, presentaciones, análisis de fuentes primarias y secundarias, entre otros. Las actividades deben ser variadas y adaptarse al estilo de aprendizaje de los estudiantes, fomentando la participación activa y el pensamiento crítico.

4. Uso de herramientas tecnológicas:

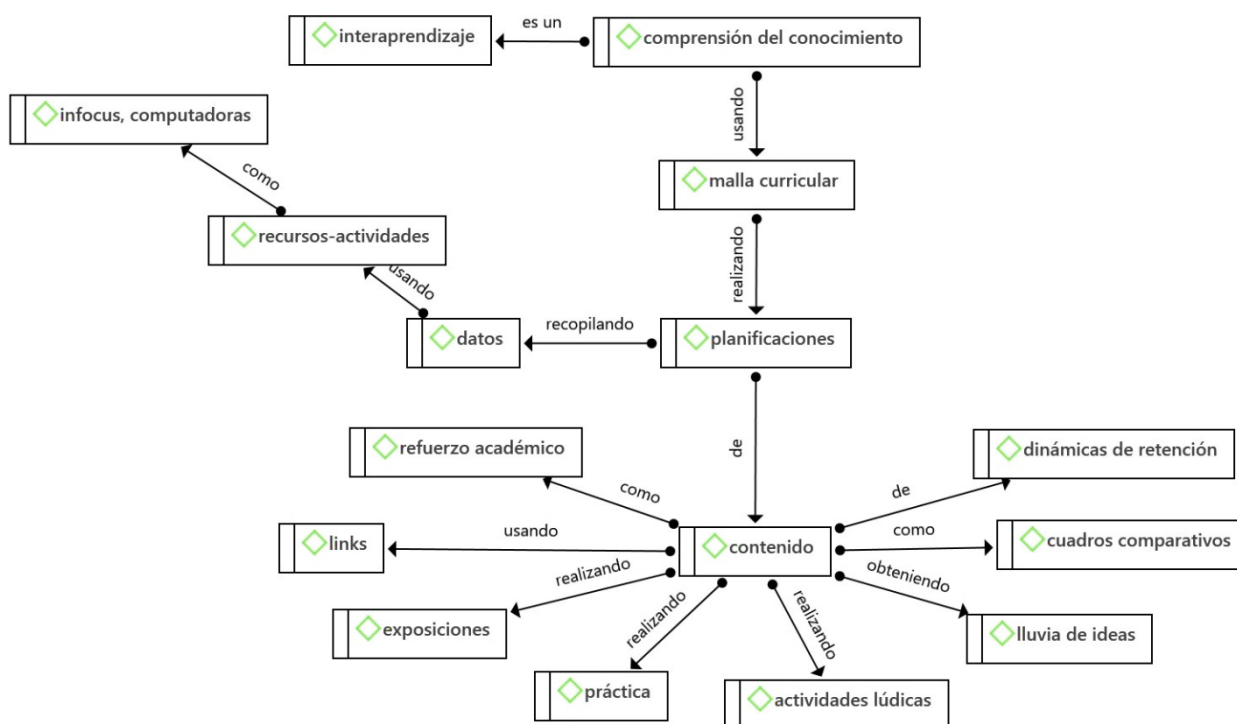
El docente puede utilizar herramientas tecnológicas para complementar y enriquecer el contenido de los estudios sociales. Esto puede incluir el uso de recursos en línea, plataformas educativas, aplicaciones interactivas, simulaciones, mapas interactivos y herramientas de colaboración en línea. Las herramientas tecnológicas pueden brindar acceso a una amplia gama de recursos, promover la participación activa de los estudiantes y fomentar la colaboración y el intercambio de ideas.

5. Evaluación formativa y sumativa:

Durante el desarrollo del texto de estudios sociales, el docente debe implementar estrategias de evaluación formativa y sumativa para monitorear el progreso de los estudiantes y evaluar su comprensión y aplicación de los conceptos. Esto puede incluir evaluaciones escritas, presentaciones orales, proyectos, debates y análisis de fuentes. La retroalimentación oportuna y constructiva es fundamental para ayudar a los estudiantes a mejorar su aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos.

En conclusión, el criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta lleva a considerar las estrategias que el docente puede aplicar para desarrollar el texto de estudios sociales proporcionado por el gobierno. Estas estrategias incluyen el análisis del texto, la adaptación y contextualización, el diseño de actividades y recursos, el uso de herramientas tecnológicas y la implementación de evaluaciones formativas y sumativas. El objetivo es promover una comprensión profunda, significativa y crítica de los contenidos de estudios sociales en los estudiantes.

7) ¿Qué tipo de recursos-actividades realiza para la comprensión del conocimiento?



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta sobre el tipo de recursos y actividades que un docente del área de Ciencias Sociales realiza para promover la comprensión del conocimiento, considera los siguientes aspectos:

1. Selección de recursos:

El docente del área de Ciencias Sociales debe seleccionar cuidadosamente los recursos que utilizará en el aula para promover la comprensión del conocimiento. Estos recursos pueden incluir libros de texto, materiales didácticos, mapas, gráficos, imágenes, videos, documentos históricos, fuentes primarias y secundarias, y recursos en línea, entre otros. La selección de recursos variados y relevantes es fundamental para enriquecer el aprendizaje y proporcionar diferentes perspectivas sobre los temas estudiados.

2. Actividades prácticas:

Las actividades prácticas desempeñan un papel crucial en la comprensión del conocimiento en Ciencias Sociales. Estas actividades incluyen visitas a lugares históricos, simulaciones, debates, investigaciones, análisis de casos, proyectos individuales o grupales, entrevistas a expertos, presentaciones, y análisis de fuentes primarias y secundarias. Estas actividades permiten a los estudiantes aplicar los conceptos y habilidades aprendidos de manera práctica y significativa.

3. Uso de tecnología:

El docente puede utilizar recursos tecnológicos para fomentar la comprensión del conocimiento en Ciencias Sociales. Esto puede incluir el uso de plataformas educativas, aplicaciones interactivas, herramientas de creación y edición de contenido, videos en línea, mapas interactivos y recursos multimedia. La tecnología puede brindar experiencias de aprendizaje más dinámicas, accesibles y atractivas, y permitir a los estudiantes explorar y profundizar en los contenidos de manera autónoma.

4. Enfoque interdisciplinario:

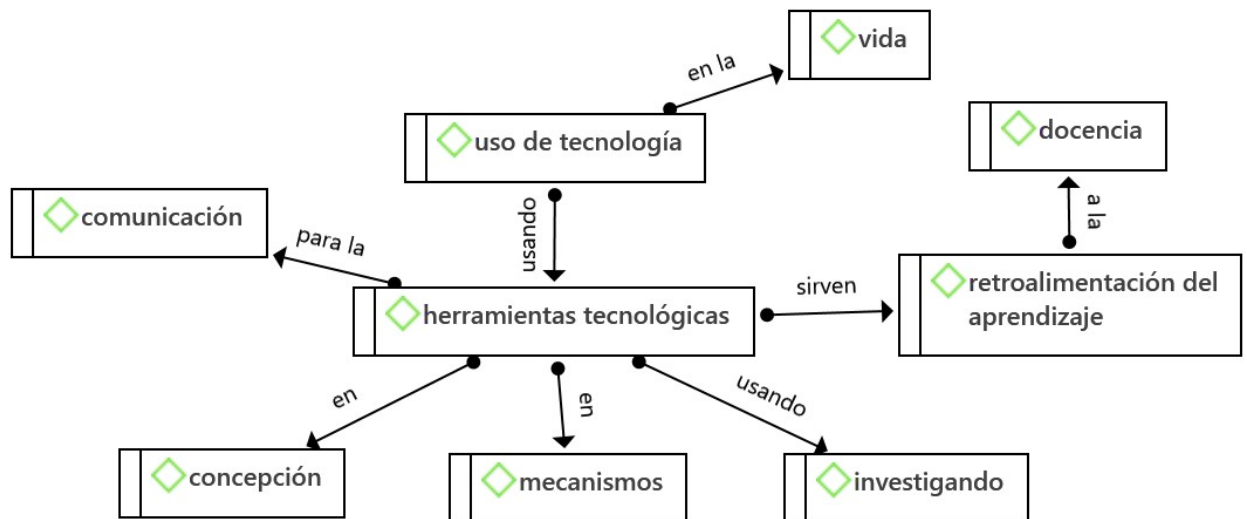
El docente puede promover la comprensión del conocimiento en Ciencias Sociales a través de un enfoque interdisciplinario. Esto implica relacionar los contenidos de Ciencias Sociales con otras áreas del conocimiento, como la literatura, la geografía, la economía, la política y la historia del arte. Integrar diferentes disciplinas en el estudio de los fenómenos sociales proporciona una comprensión más completa y contextualizada, permitiendo a los estudiantes establecer conexiones y reflexionar sobre la interrelación de diferentes aspectos de la sociedad.

5. Evaluación formativa:

El docente debe implementar estrategias de evaluación formativa para monitorear la comprensión del conocimiento en Ciencias Sociales. Esto puede incluir evaluaciones escritas, pruebas orales, análisis de fuentes, proyectos, rúbricas y retroalimentación individualizada. La evaluación formativa brinda información continua sobre el progreso de los estudiantes, identifica fortalezas y áreas de mejora, y permite ajustar las estrategias de enseñanza para apoyar la comprensión del conocimiento.

En resumen, el criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta nos lleva a considerar los recursos y actividades utilizados por un docente del área de Ciencias Sociales para promover la comprensión del conocimiento. Estos recursos y actividades incluyen la selección de recursos variados, actividades prácticas, el uso de tecnología, un enfoque interdisciplinario y la implementación de evaluación formativa. El objetivo es fomentar la comprensión profunda, reflexiva y crítica de los contenidos de Ciencias Sociales en los estudiantes.

8) Como ha cambiado su vida el uso de tecnología actualmente en su casa en el trabajo en la docencia.



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta de sobre cómo ha cambiado la vida de un docente en términos del uso de tecnología tanto en el hogar como en el trabajo relacionado con la docencia, se considera los siguientes aspectos:

En el hogar: El uso de tecnología ha impactado significativamente la vida de un docente en el hogar. En primer lugar, la tecnología ha facilitado el acceso a información y recursos educativos en línea, lo que permite al docente mantenerse actualizado en su campo y acceder a materiales didácticos más diversos y actualizados. Además, la tecnología ha simplificado las tareas administrativas y de planificación, como la elaboración de horarios, la gestión de documentos y la comunicación con los padres y colegas. Asimismo, el uso de herramientas digitales en el hogar ha abierto nuevas oportunidades para el aprendizaje en línea, la participación en comunidades educativas virtuales y el desarrollo profesional a través de cursos en línea y webinars.

En el trabajo: En el ámbito laboral relacionado con la docencia, el uso de tecnología ha transformado la forma en que se enseña y se aprende. Los docentes ahora pueden utilizar herramientas digitales y recursos multimedia para hacer que las lecciones sean más interactivas, atractivas y personalizadas. Las presentaciones

digitales, los videos educativos, los recursos en línea y las aplicaciones interactivas pueden ayudar a enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar su participación activa. Además, la tecnología ha facilitado la comunicación con los estudiantes, tanto en el aula como fuera de ella, a través de plataformas de aprendizaje en línea, correos electrónicos y sistemas de mensajería. También ha permitido una mayor colaboración entre docentes, facilitando el intercambio de recursos, ideas y buenas prácticas.

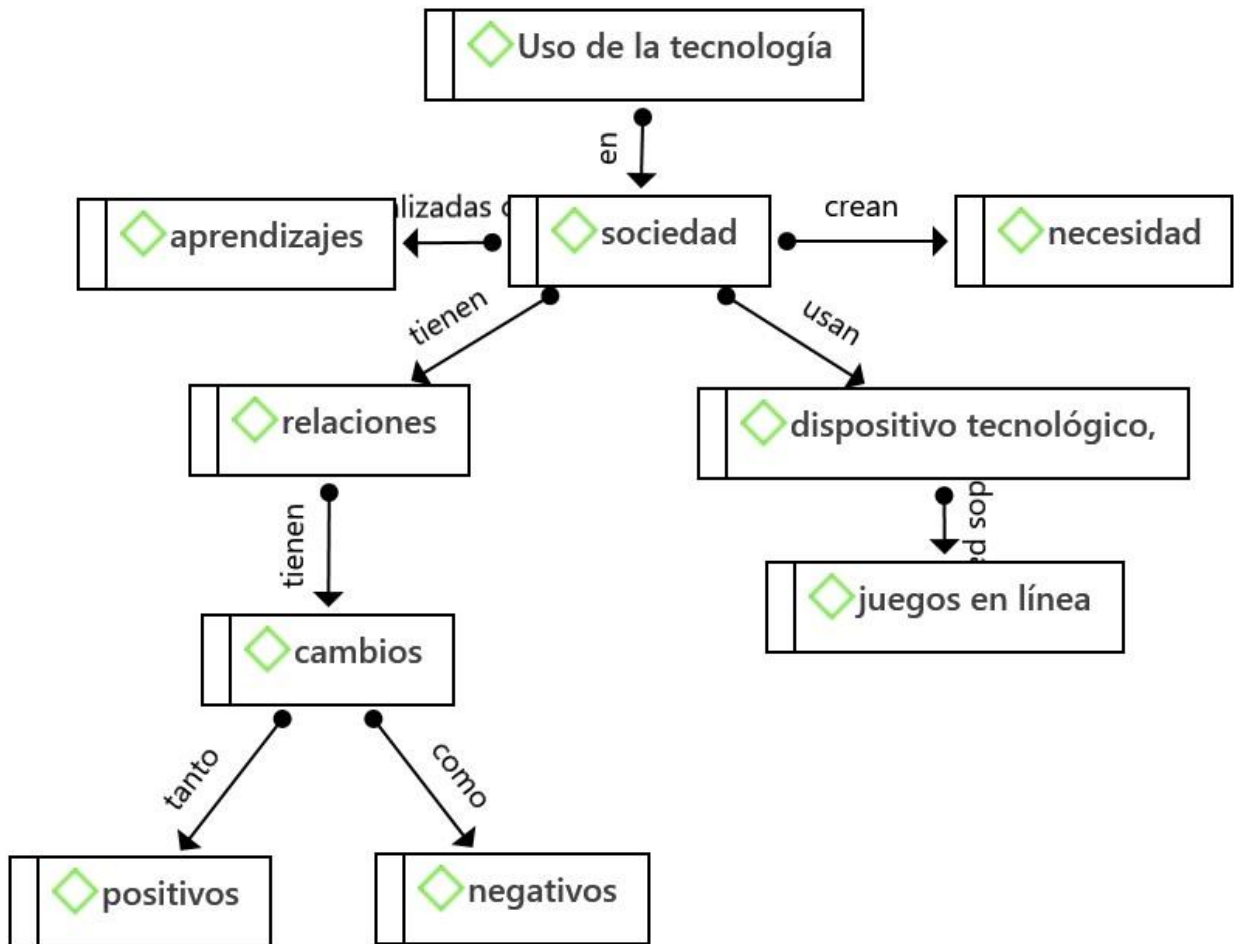
Cambios en la dinámica de enseñanza: El uso de tecnología ha llevado a cambios significativos en la dinámica de enseñanza. Los docentes ahora pueden adoptar enfoques más flexibles y personalizados, adaptando las lecciones y los recursos a las necesidades individuales de los estudiantes. La tecnología también ha fomentado el aprendizaje colaborativo, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y colaborar en tiempo real. Asimismo, la tecnología ha brindado a los docentes herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes de manera más efectiva y proporcionar retroalimentación oportuna y personalizada.

Desafíos y oportunidades: Si bien el uso de tecnología en la vida laboral de un docente ha brindado numerosas oportunidades, también ha presentado desafíos. Algunos docentes pueden enfrentar dificultades para adaptarse a las nuevas herramientas y plataformas digitales, o pueden enfrentar barreras tecnológicas debido a la falta de acceso o recursos adecuados. Además, el uso de tecnología plantea preocupaciones éticas y de privacidad que deben abordarse de manera responsable. Sin embargo, a pesar de estos desafíos, la tecnología ofrece oportunidades sin precedentes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, facilitar la colaboración y ampliar el acceso a la educación.

En conclusión, se considera los cambios significativos que el uso de tecnología ha generado en la vida de un docente, tanto en el hogar como en el trabajo relacionado con la docencia. Estos cambios incluyen el acceso a información y recursos educativos, la simplificación de tareas administrativas, el desarrollo profesional en línea, la transformación de la dinámica de enseñanza, la comunicación mejorada y la posibilidad de personalizar el aprendizaje. Aunque presenta desafíos, la

tecnología brinda oportunidades valiosas para mejorar la educación y enriquecer la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

9) Cree usted que el uso de tecnología ha modificado a la sociedad, SI RESPONDE SI.QUE INDIQUE DE QUÉ MANERA



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta sobre si el uso de tecnología ha modificado a la sociedad y, en caso afirmativo, explora los siguientes aspectos a considerar:

1. Acceso a la información y comunicación:

El uso de tecnología ha transformado la forma en que la sociedad accede a la información y se comunica. La tecnología ha permitido una mayor velocidad y alcance en la transmisión de información, así como la posibilidad de acceder a una amplia variedad de fuentes y perspectivas. Esto ha llevado a un aumento en el acceso a la educación, la difusión de ideas y la conexión entre personas de diferentes partes del mundo. La comunicación instantánea a través de redes sociales, aplicaciones de mensajería y correo electrónico ha acortado las distancias y facilitado la interacción en tiempo real.

2. Cambios en la vida cotidiana:

El uso de tecnología ha modificado muchos aspectos de la vida cotidiana de las personas. Por ejemplo, el comercio electrónico ha transformado la forma en que se realizan las compras, permitiendo la adquisición de productos y servicios desde cualquier lugar y en cualquier momento. Las plataformas de streaming han cambiado la forma en que se accede al entretenimiento, permitiendo el consumo de música, películas y series de televisión bajo demanda. Además, la tecnología ha impactado la forma en que se realizan actividades como la lectura, el trabajo, la salud, la banca y el transporte, entre otros.

3. Nuevas formas de trabajo y colaboración:

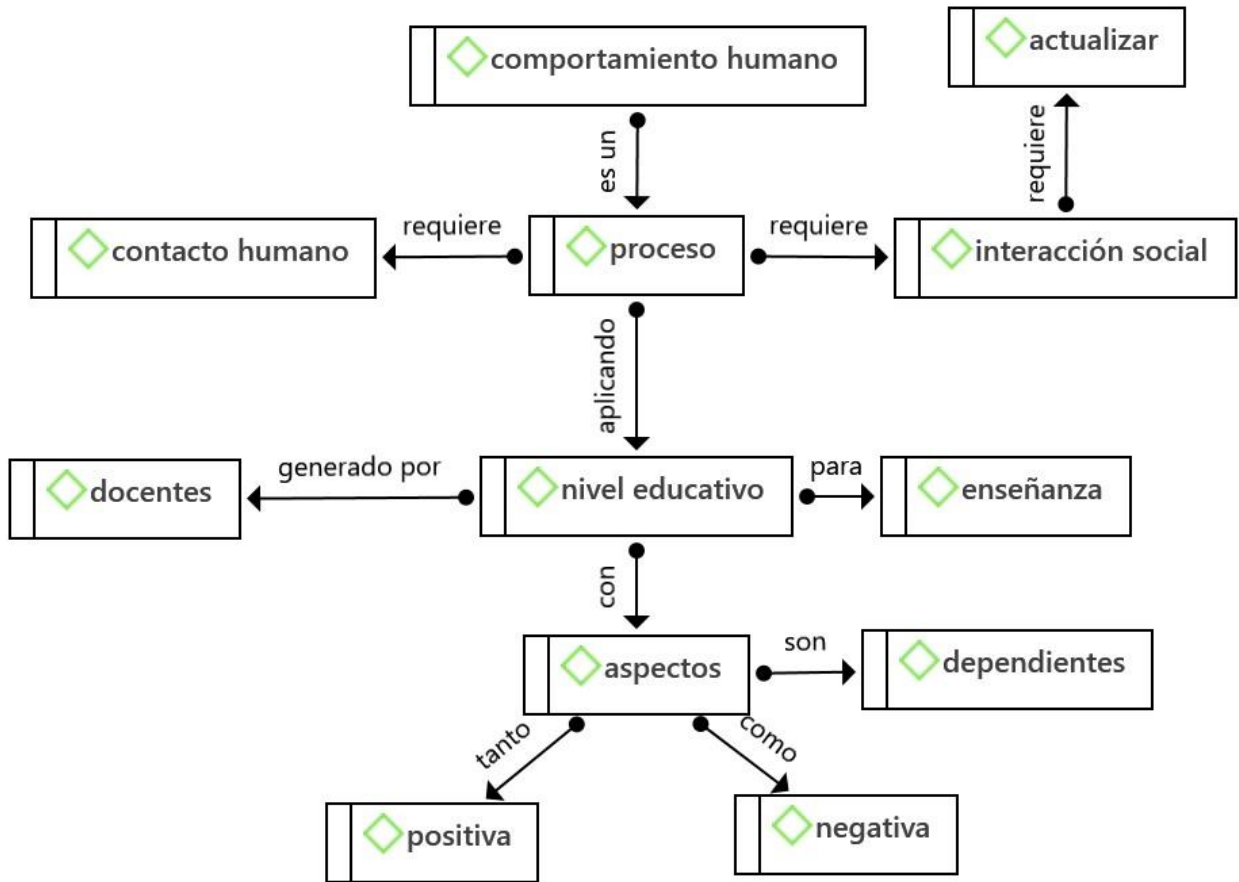
La tecnología ha generado cambios significativos en el mundo laboral y la forma en que las personas colaboran. La aparición de herramientas digitales y plataformas de trabajo en línea ha permitido la realización de tareas de manera remota, el teletrabajo y la colaboración en tiempo real sin importar la ubicación geográfica. Esto ha generado nuevas oportunidades de empleo y una mayor flexibilidad en la organización del trabajo. Además, la tecnología ha facilitado la colaboración entre equipos y la creación de redes profesionales a nivel global.

4. Impacto en la educación:

El uso de tecnología ha transformado el campo de la educación en múltiples aspectos. Las plataformas de aprendizaje en línea, los recursos educativos digitales y las herramientas interactivas han ampliado el acceso a la educación y han permitido la personalización del aprendizaje. La tecnología también ha brindado nuevas oportunidades para la enseñanza a distancia, la educación en entornos virtuales y el desarrollo de habilidades digitales. Sin embargo, también ha planteado desafíos relacionados con la brecha digital y la necesidad de una alfabetización digital adecuada.

En conclusión, el criterio hermenéutico considera el cómo el uso de tecnología ha modificado a la sociedad. Esto incluye cambios en el acceso a la información y la comunicación, transformaciones en la vida cotidiana, nuevas formas de trabajo y colaboración, así como el impacto en la educación. La tecnología ha tenido un impacto significativo en diversos aspectos de la sociedad, generando tanto oportunidades como desafíos que deben ser considerados y abordados de manera reflexiva y crítica.

10) Considera que la tecnología ha generado algún cambio de comportamiento de los estudiantes, docentes de esta institución.



El criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta sobre si el uso de tecnología ha generado cambios en el comportamiento de los estudiantes y docentes en una institución educativa. A continuación, se presenta los aspectos a considerar:

1. Acceso a la información:

El uso de tecnología ha proporcionado a los estudiantes y docentes un acceso más rápido y amplio a la información. Esto ha llevado a cambios en la forma en que los estudiantes buscan y procesan la información, fomentando una mayor independencia en la adquisición de conocimientos. Los estudiantes pueden acceder a una variedad de fuentes, investigar y ampliar sus conocimientos más allá del aula tradicional. Además, los docentes pueden acceder a recursos en línea para enriquecer sus lecciones y mantenerse actualizados en sus áreas de enseñanza.

2. Comunicación y colaboración:

La tecnología ha facilitado la comunicación y la colaboración entre estudiantes y docentes. Las herramientas digitales, como las plataformas de aprendizaje en línea y las aplicaciones de mensajería, han permitido una comunicación más fluida y rápida. Los estudiantes pueden colaborar en proyectos, compartir ideas y trabajar en equipo de manera virtual. Esto ha fomentado el desarrollo de habilidades de colaboración y trabajo en equipo, así como la capacidad de comunicarse de manera efectiva a través de diferentes canales.

3. Cambios en las habilidades y competencias:

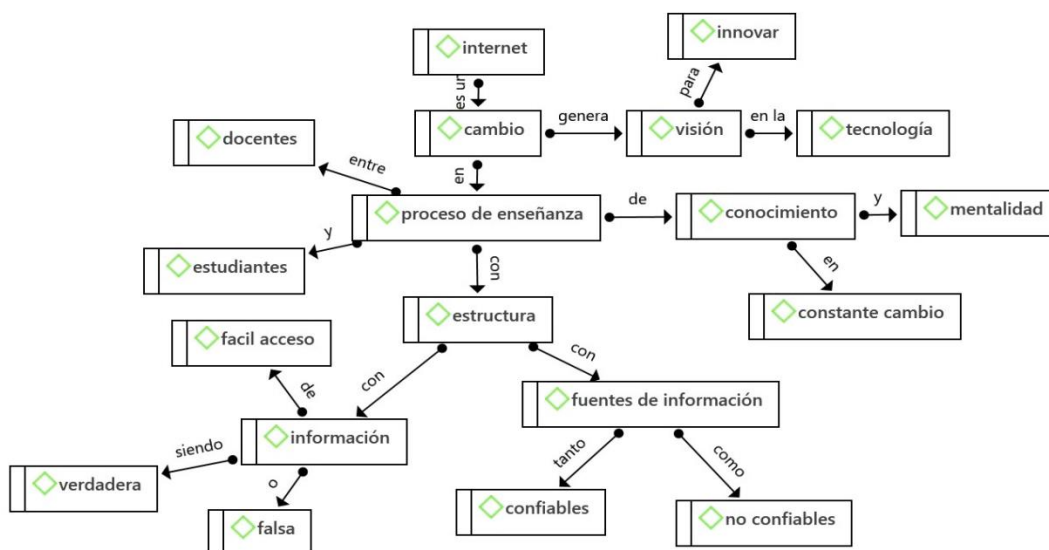
El uso de tecnología ha generado cambios en las habilidades y competencias requeridas tanto por los estudiantes como por los docentes. Los estudiantes necesitan desarrollar habilidades digitales, como la capacidad de buscar información en línea, evaluar la calidad de los recursos, utilizar herramientas digitales para crear y presentar información, y ser conscientes de los aspectos éticos y de privacidad relacionados con el uso de la tecnología. Los docentes, por su parte, deben adquirir competencias en el uso de tecnología educativa, adaptar sus métodos de enseñanza a las nuevas herramientas y promover el pensamiento crítico y creativo en un entorno digital.

4. Cambios en la dinámica del aula:

El uso de tecnología ha modificado la dinámica del aula y ha llevado a cambios en las interacciones entre estudiantes y docentes. Los estudiantes pueden utilizar dispositivos electrónicos para acceder a recursos, participar en actividades interactivas y colaborar en proyectos. Esto ha fomentado un enfoque más activo y participativo en el aprendizaje, así como una mayor autonomía y responsabilidad por parte de los estudiantes. Los docentes pueden utilizar tecnología para diversificar las estrategias de enseñanza, ofrecer retroalimentación más rápida y personalizada, y facilitar la evaluación formativa.

En conclusión, el criterio hermenéutico considera los posibles cambios en el comportamiento de los estudiantes y docentes debido al uso de tecnología en una institución educativa. Estos cambios pueden incluir una mayor autonomía en el acceso a la información, una comunicación y colaboración más fluidas, el desarrollo de habilidades digitales y competencias, así como una dinámica de aula más participativa y centrada en el estudiante. Sin embargo, es importante analizar estos cambios de manera crítica y considerar tanto sus beneficios como posibles desafíos o impactos negativos para garantizar un uso adecuado y efectivo de la tecnología en el entorno educativo.

11) El uso del internet cambia la visión de los estudiantes /docente que considera usted



El criterio hermenéutico sobre cómo el uso de Internet cambia la visión de los estudiantes y docentes, explora las siguientes posibles perspectivas a considerar:

1. Acceso a la información:

El uso de Internet ha transformado la forma en que los estudiantes y docentes acceden a la información. Internet proporciona acceso a una amplia variedad de recursos y fuentes de información, lo que permite a los usuarios explorar diferentes perspectivas y obtener información actualizada de manera rápida y conveniente.

Esto amplía la visión de los estudiantes y docentes al exponerlos a una diversidad de ideas y opiniones.

2. Ampliación de horizontes:

Internet ofrece a los estudiantes y docentes la posibilidad de explorar temas más allá del currículo tradicional. Pueden acceder a recursos, investigar temas de interés personal y explorar diferentes áreas del conocimiento. Esto puede ampliar su visión y motivar su curiosidad, permitiéndoles ir más allá de los límites establecidos en el aula y fomentando un aprendizaje auto dirigido

3. Conexión con otras culturas y perspectivas:

El uso de Internet facilita la conexión con personas de diferentes culturas y perspectivas en todo el mundo. Los estudiantes y docentes pueden comunicarse con personas de diferentes países, participar en proyectos internacionales y tener acceso a recursos educativos de diversas culturas. Esto promueve una comprensión más amplia y globalizada, y fomenta la apreciación de la diversidad cultural y la empatía hacia los demás.

4. Desafíos en la veracidad y el discernimiento:

Aunque Internet ofrece muchas ventajas, también presenta desafíos en términos de la veracidad de la información. Los estudiantes y docentes deben desarrollar habilidades de discernimiento para evaluar la calidad y la fiabilidad de las fuentes en línea. La abundancia de información disponible puede resultar abrumadora y es necesario fomentar el pensamiento crítico y el análisis de la información para evitar la propagación de noticias falsas o información engañosa.

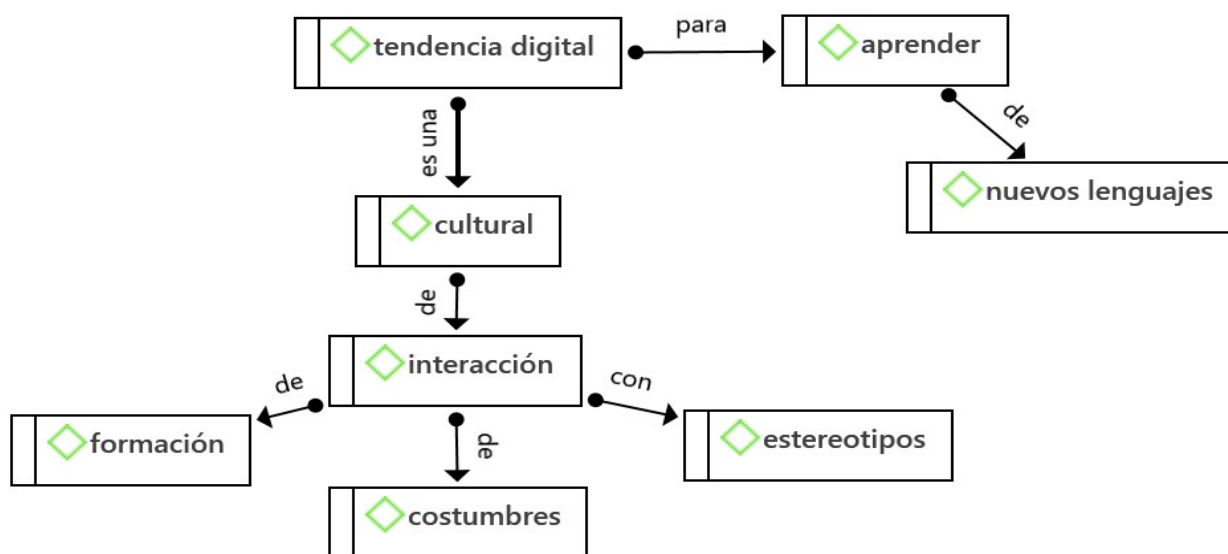
5. Cambios en los roles de los docentes:

El acceso a Internet ha modificado el rol del docente como el único proveedor de información en el aula. Los docentes ahora se convierten en facilitadores del aprendizaje, ayudando a los estudiantes a navegar y evaluar la información en línea, y a desarrollar habilidades de búsqueda y selección de recursos. Esto implica un

cambio en la visión del docente hacia un enfoque más orientado al acompañamiento y la guía en lugar de la mera transmisión de conocimientos.

En conclusión, el criterio hermenéutico aplicado a esta pregunta considera que, cómo el uso de Internet cambia la visión de los estudiantes y docentes. Internet amplía el acceso a la información, permite la exploración de nuevos temas y perspectivas, y facilita la conexión con personas de diferentes culturas. Sin embargo, también plantea desafíos en términos de veracidad y discernimiento. Los docentes desempeñan un papel fundamental en guiar a los estudiantes en el uso responsable y crítico de Internet, y en ayudarlos a desarrollar habilidades de búsqueda y evaluación de información.

12) El Internet genera penetración cultural para usted y de qué forma



El criterio hermenéutico sobre cómo el Internet genera penetración cultural desde la perspectiva de un docente, explora las siguientes perspectivas a considerar:

1. Acceso a la diversidad cultural:

El Internet proporciona acceso a una amplia gama de contenidos culturales de diferentes partes del mundo. Los estudiantes y docentes pueden explorar diferentes manifestaciones culturales, como música, arte, literatura, cine y tradiciones, a través de plataformas en línea. Esto permite una mayor comprensión y apreciación de la

diversidad cultural, ya que se pueden descubrir nuevas expresiones y perspectivas que de otra manera no serían accesibles.

2. Intercambio cultural en línea:

El Internet facilita la interacción y el intercambio cultural en línea. Los estudiantes y docentes pueden conectarse con personas de diferentes culturas a través de redes sociales, foros y plataformas de colaboración. Esto permite compartir experiencias, ideas y conocimientos, y fomenta la comprensión intercultural. Los proyectos colaborativos en línea también pueden promover la diversidad cultural y la construcción conjunta de conocimiento.

3. Promoción de la diversidad en el aula:

El Internet brinda a los docentes la oportunidad de incorporar recursos y actividades que reflejen la diversidad cultural en el aula. Pueden utilizar materiales en línea que presenten diferentes culturas, tradiciones y perspectivas, y diseñar actividades que promuevan la reflexión y el diálogo intercultural. Esto ayuda a los estudiantes a comprender y valorar la diversidad cultural, promoviendo una visión más inclusiva y respetuosa del mundo.

4. Desafíos de la brecha digital y la apropiación cultural:

Es importante tener en cuenta que el acceso y la apropiación del Internet no son uniformes en todas las comunidades y contextos. Existe una brecha digital que limita el acceso y el uso efectivo de Internet en algunas áreas y entre ciertos grupos de la sociedad. Además, es necesario abordar la apropiación cultural responsable, evitando la apropiación indebida o la explotación de la cultura de otras comunidades. Los docentes deben fomentar un uso ético y respetuoso del Internet, promoviendo la comprensión y valoración de la diversidad cultural sin caer en estereotipos o discriminación.

En conclusión, el criterio hermenéutico considera el cómo el Internet genera penetración cultural desde la perspectiva de un docente. El acceso a la diversidad cultural, el intercambio en línea y la promoción de la diversidad en el aula son aspectos clave a tener en cuenta. Sin embargo, también es importante abordar

desafíos como la brecha digital y la apropiación cultural responsable. Los docentes desempeñan un papel fundamental en facilitar un uso respetuoso y enriquecedor del Internet, promoviendo la comprensión intercultural y la valoración de la diversidad en el proceso educativo.

4.3 Conclusiones

Dentro del análisis podemos deducir que el conocimiento y aplicabilidad de herramientas tecnológicas por parte de los docentes del área de CCSS en el Bachillerato es positivo, ya que todos conocen y utilizan con regularidad ciertas herramientas en el proceso de formación estudiantil. Lo que permite generar una actualización constante con los diferentes recursos a aplicar.

De este modo la percepción de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes del Área de ciencias Sociales en general es relevante, ya que, mediante la utilización de los diferentes recursos, permiten generar un conocimiento más práctico y cercano a su entorno. Generando así un interés e involucramiento en los procesos de aprendizaje.

De todo lo anterior se deduce que el desarrollo de la cultura tecnológica es positivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales por parte de los docentes, ya que con frecuencia utilizan las diferentes herramientas para así reforzar los conocimientos de los estudiantes. Reafirmando la necesidad de mantener esta forma de aprendizaje que permite un acercamiento más directo e interactivo.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

PLATAFORMA MOODLE PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES

5.1 Introducción

La propuesta pedagógica se presenta con el afán de establecer formas innovadoras de educación, Moodle es una herramienta importante a ser establecida dentro de las principales modalidades establecidas tanto en pandemia como en post pandemia, herramienta que fue establecida de manera efectiva en las instituciones con grandes cantidades de estudiantes que permitieron avanzar sus conocimientos, sin embargo cabe destacar que en un porcentaje considerable el acceso fue limitado, en este sentido se busca mediante esta propuesta implementar dicha herramienta a la Unidad Educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

Moodle es una plataforma de gestión del aprendizaje en línea (LMS, por sus siglas en inglés) de código abierto que ha ganado mucha popularidad en el ámbito educativo debido a sus diversas funcionalidades y flexibilidad. Moodle permite a los docentes y maestros crear y administrar cursos en línea, proporcionar materiales educativos, evaluar y calificar el desempeño de los estudiantes, y facilitar la comunicación y colaboración entre los estudiantes y el docente.

Además, Moodle cuenta con una gran cantidad de módulos y plugins que pueden ser agregados para personalizar la plataforma según las necesidades específicas del entorno educativo. De un lado se encuentran los módulos de comunicación, de otro los módulos de contenidos de 70 materiales, y finalmente, se ofrecen módulos de actividades (López, 2020). Cada uno de ellos tiene una función diferente, por ejemplo, puede integrarse con herramientas de videoconferencia, crear cuestionarios y encuestas, y desarrollar actividades interactivas como foros, wikis y debates.

Al utilizar Moodle, los docentes pueden crear ambientes de aprendizaje en línea más dinámicos e interactivos, lo que puede fomentar el aprendizaje autónomo y mejorar la motivación de los estudiantes. La plataforma también permite que los estudiantes trabajen a su propio ritmo y en su propio horario, lo que puede ser especialmente beneficioso para aquellos con limitaciones de tiempo y recursos.

En resumen, la plataforma Moodle es una herramienta innovadora y poderosa que puede ayudar a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo, permitiendo la creación de entornos más dinámicos, interactivos y personalizados.

5.2 Objetivo

Incorporar el aula virtual Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado de la unidad educativa Colegio Electrónico Pichincha para el periodo académico 2022-2023.

5.3 Importancia

Las plataformas Moodle son importantes en educación por varias razones:

Facilitan el acceso a la información: Moodle permite a los estudiantes acceder a recursos educativos en línea desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que significa que pueden estudiar a su propio ritmo.

Mejoran la comunicación entre profesores y estudiantes: Moodle ofrece herramientas de comunicación en línea que permiten a los profesores y estudiantes interactuar de manera más eficiente, ya sea a través de foros, mensajería o videoconferencias.

Permiten la personalización del aprendizaje: Moodle es una plataforma de aprendizaje en línea que puede ser personalizada según las necesidades del estudiante, ofreciendo diferentes actividades, tareas y materiales para cada estudiante según su nivel de conocimiento y su estilo de aprendizaje.

Fomentan la colaboración: Moodle permite a los estudiantes trabajar en grupos y colaborar en proyectos en línea, lo que mejora su capacidad para trabajar en equipo y les ayuda a desarrollar habilidades sociales importantes.

Ofrecen un seguimiento del progreso: Los profesores pueden utilizar Moodle para hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes, identificar fortalezas y debilidades, y ofrecer retroalimentación a los estudiantes de manera más eficiente.

En resumen, Moodle es una herramienta importante para la educación en línea ya que facilita el acceso a la información, mejora la comunicación entre profesores y estudiantes, permite la personalización del aprendizaje, fomenta la colaboración y ofrece un seguimiento del progreso.

Existe una serie de factores que sitúan a Moodle en una posición aventajada con respecto a otras plataformas educativas, estos aspectos son:

- La flexibilidad de sus módulos como soporte para cualquier tipo de estilo docente o modalidad educativa
- La usabilidad
- La comunidad de usuarios a nivel mundial que la respalda
- La creación y actualización de módulos y versiones a partir de propuestas, sugerencias y
- El trabajo que los mismos usuarios aportan, convirtiéndose en verdaderos desarrolladores que trabajan en común y para toda la comunidad en una plataforma de código abierto (Gómez, 2008).

5.4 Metodología

Para la aplicación Moodle se usa el método asíncrono es una técnica de programación de computadoras que permite a los programas realizar varias tareas simultáneamente. Esto significa que un programa puede ejecutar varias tareas al mismo tiempo, en lugar de hacerlas una por una. Esto permite a los programadores crear programas más eficientes y rápidos. El método asíncrono también se conoce

como programación concurrente, misma que se ejecuta en segundo plano, por lo que el programa no se interrumpe mientras se realizan otras tareas. Esto permite a los programadores crear aplicaciones que se ejecutan de forma continua, sin interrupciones. En algunos casos, el método asíncrono también permite a los usuarios interactuar con la aplicación mientras se ejecuta.

Las características generales de los Moodle académicos incluyen:

Gestión de cursos: Moodle permite a los profesores crear cursos en línea y administrarlos fácilmente. Los profesores pueden agregar contenido, tareas, evaluaciones y foros de discusión en línea para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Comunicación y colaboración: Moodle facilita la comunicación entre profesores y estudiantes a través de herramientas de mensajería y foros de discusión en línea. También permite la colaboración entre estudiantes, lo que fomenta el aprendizaje en equipo y el intercambio de conocimientos.

Evaluación y seguimiento: Moodle permite a los profesores crear y administrar tareas, exámenes y evaluaciones en línea. También permite el seguimiento del progreso de los estudiantes y la gestión de calificaciones.

Personalización: Moodle es altamente personalizable y se puede adaptar a las necesidades específicas de cada institución y curso. Los profesores pueden agregar y personalizar módulos y funciones para adaptarse a sus necesidades.

Accesibilidad: Moodle es accesible para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades visuales y auditivas. Tiene características de accesibilidad integradas para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso al contenido del curso.

Seguridad: Moodle cuenta con medidas de seguridad avanzadas para proteger la información del usuario y garantizar la privacidad de los datos del estudiante. También tiene opciones para controlar el acceso a los cursos y materiales del curso.

Además de las características generales de los sistemas de gestión de aprendizaje, como la gestión de cursos, la comunicación y la colaboración, la evaluación y el seguimiento, la personalización, la accesibilidad y la seguridad, las plataformas Moodle específicas tienen algunas características adicionales, que incluyen:

Modularidad: Moodle es un sistema modular, lo que significa que puede extenderse y personalizarse mediante la adición de módulos o complementos. Existen miles de complementos disponibles, como actividades, bloques, informes y filtros, que permiten a los profesores y administradores personalizar el sistema y adaptarlo a sus necesidades específicas.

Escalabilidad: Moodle es una plataforma escalable que puede manejar grandes cantidades de usuarios y cursos. Puede utilizarse en pequeñas aulas y también en grandes instituciones con miles de usuarios y cursos.

Interoperabilidad: Moodle es compatible con una variedad de tecnologías y estándares, como SCORM, IMS, LTI, LDAP y SSO, lo que permite la integración con otros sistemas y herramientas de enseñanza en línea.

Flexibilidad en el diseño: Moodle ofrece opciones de diseño personalizables para los cursos, lo que permite a los profesores y administradores crear cursos visualmente atractivos y bien estructurados que sean fáciles de seguir para los estudiantes.

Análisis y reportes: Moodle ofrece herramientas de análisis y reportes que permiten a los profesores y administradores realizar un seguimiento del progreso del estudiante y evaluar el rendimiento del curso. Los informes pueden personalizarse para proporcionar información específica sobre el progreso de los estudiantes y los resultados de las evaluaciones.

En resumen, Moodle es una plataforma de gestión de aprendizaje altamente personalizable y escalable que se puede adaptar a las necesidades específicas de cada institución y curso. Con su modularidad, interoperabilidad, flexibilidad en el diseño y herramientas de análisis y reportes, Moodle es una plataforma sólida para la enseñanza en línea y el aprendizaje a distancia.

Existen varias razones por las cuales se debería considerar el uso de plataformas Moodle en la educación, entre ellas:

Facilita la enseñanza en línea: Moodle es una plataforma de gestión de aprendizaje altamente eficaz para la enseñanza en línea y el aprendizaje a distancia, lo que permite a los estudiantes acceder al contenido del curso y participar en discusiones y actividades en línea.

Flexibilidad en la entrega del contenido: Moodle permite a los profesores ofrecer contenido educativo en una variedad de formatos, como texto, audio, video y presentaciones, lo que permite adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje.

Personalización del contenido del curso: Moodle es altamente personalizable y se puede adaptar a las necesidades específicas de cada institución y curso. Los profesores pueden agregar y personalizar módulos y funciones para adaptarse a sus necesidades.

Mejora la colaboración y la comunicación: Moodle facilita la colaboración y la comunicación entre los estudiantes y los profesores. Las herramientas de mensajería y los foros de discusión en línea permiten a los estudiantes interactuar y compartir ideas entre sí y con los profesores.

Facilita la evaluación y el seguimiento: Moodle permite a los profesores crear y administrar tareas, exámenes y evaluaciones en línea. También permite el seguimiento del progreso de los estudiantes y la gestión de calificaciones.

Mejora la accesibilidad: Moodle es accesible para todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades visuales y auditivas. Tiene características de accesibilidad integradas para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso al contenido del curso.

En resumen, el uso de plataformas Moodle en la educación ofrece una serie de beneficios para profesores y estudiantes, como la facilidad de enseñanza en línea, la flexibilidad en la entrega del contenido, la personalización del contenido del curso, la mejora de la colaboración y la comunicación, la facilidad de evaluación y seguimiento, y la mejora de la accesibilidad.

Pasos para la creación de la plataforma Moodle y sus diferentes recursos en la web

Figura 5

Ingresamos al link indicado para crear nuestra cuenta <https://oscarbg1988.milaulas.com>



Figura 6

Una vez creada la cuenta podemos comenzar

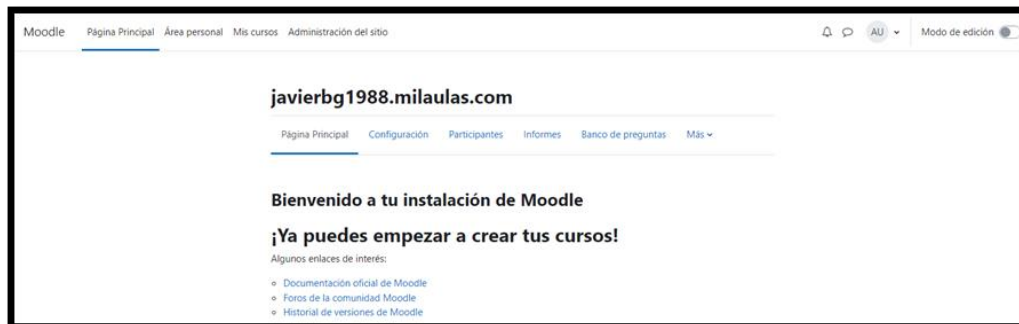


Figura 7

Ingresamos como administradores

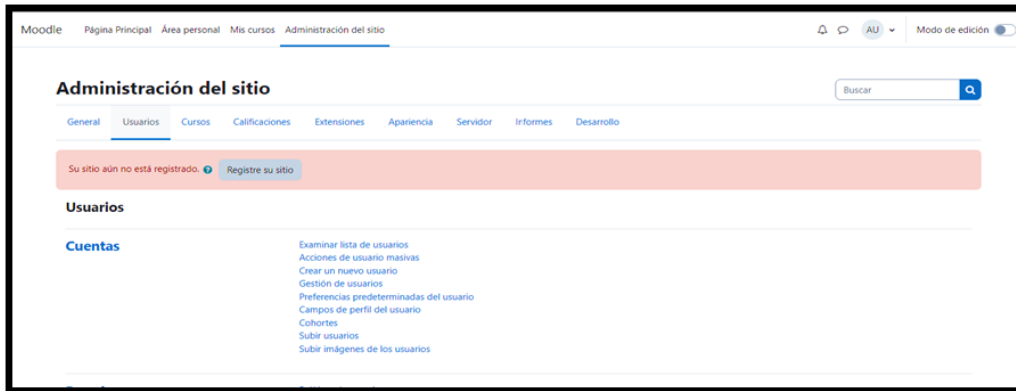


Figura 8

Registramos lo solicitado

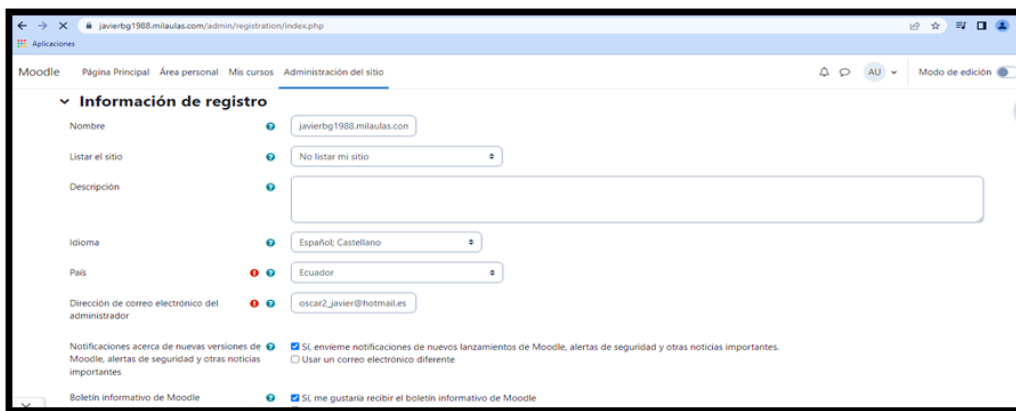


Figura 9

Empezamos a registrar los usuarios

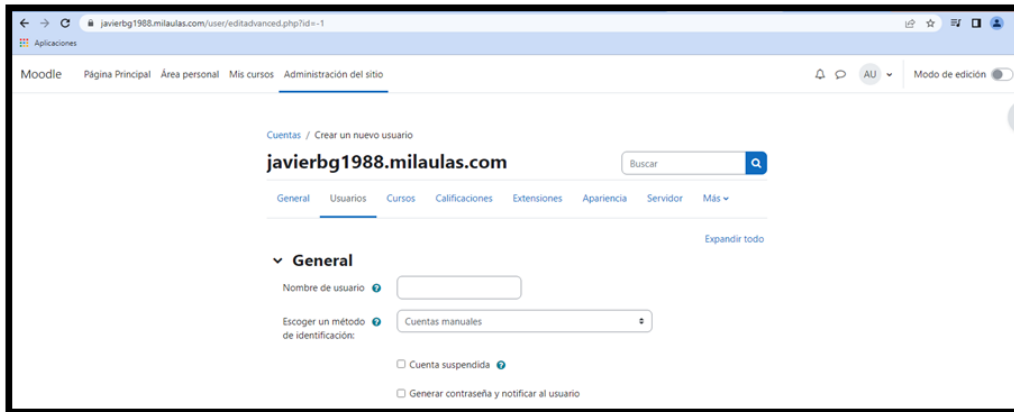


Figura 10

Usuarios registrados (administrador, docente y estudiante)

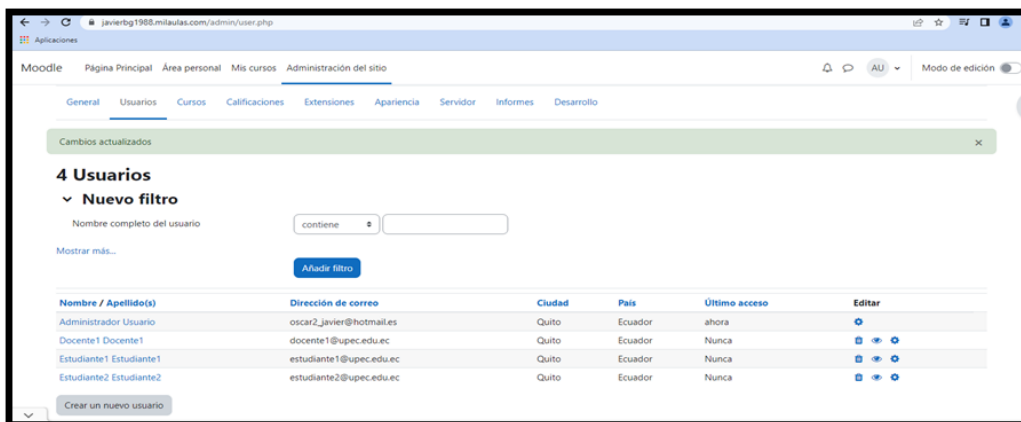


Figura 11

Ingresamos al usuario como Docente

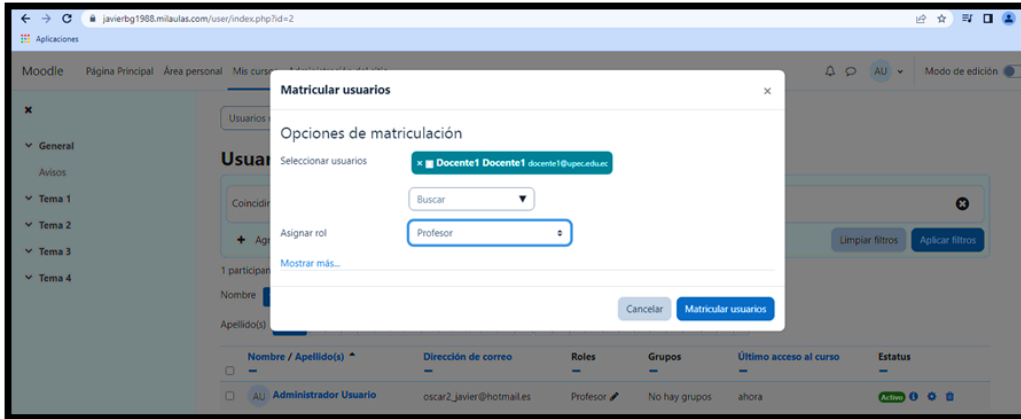


Figura 12

Usuario Docente

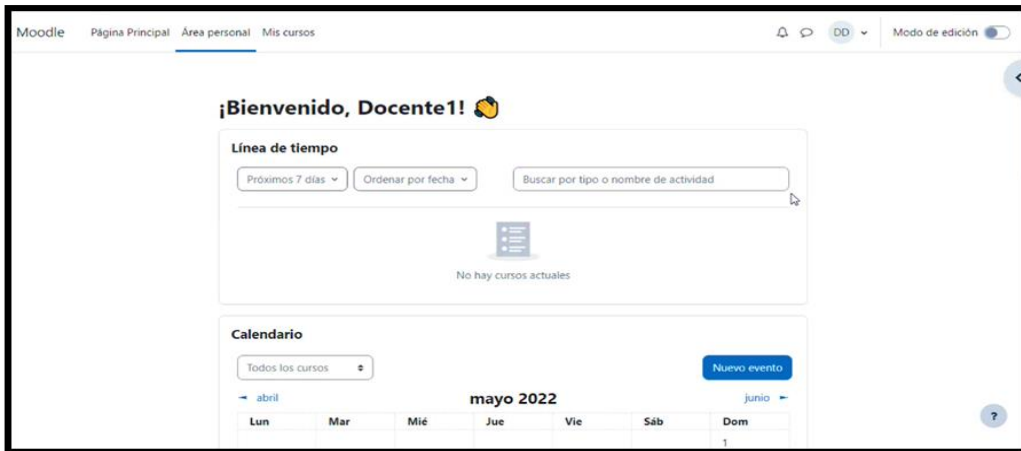


Figura 13

Ingreso del usuario como estudiante

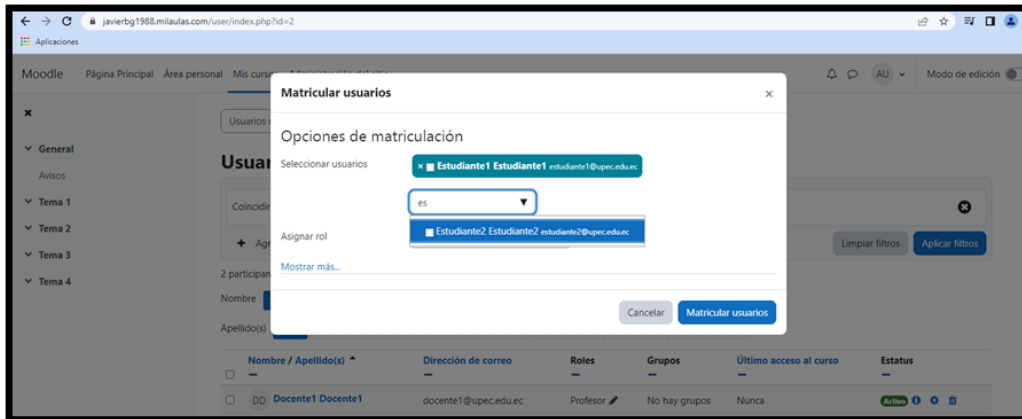


Figura 14

Usuario estudiante

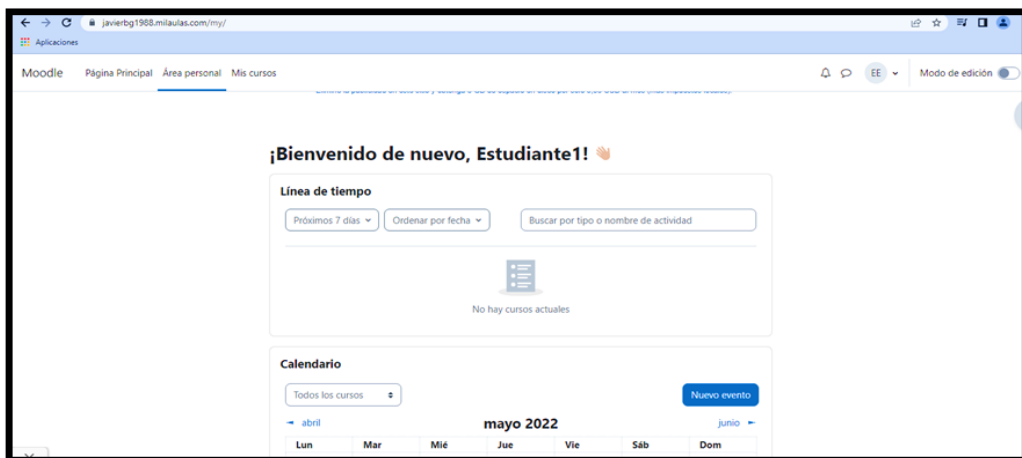


Figura 15

Prueba de claves del docente y estudiante



Figura 16

Creamos el curso a impartir



Figura 17

Mis cursos

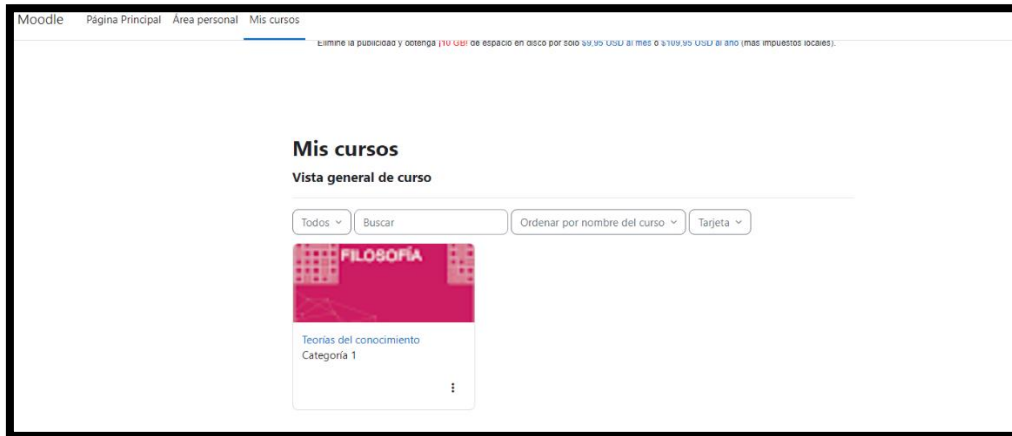


Figura 18

Ingresamos con la presentación inicial del curso

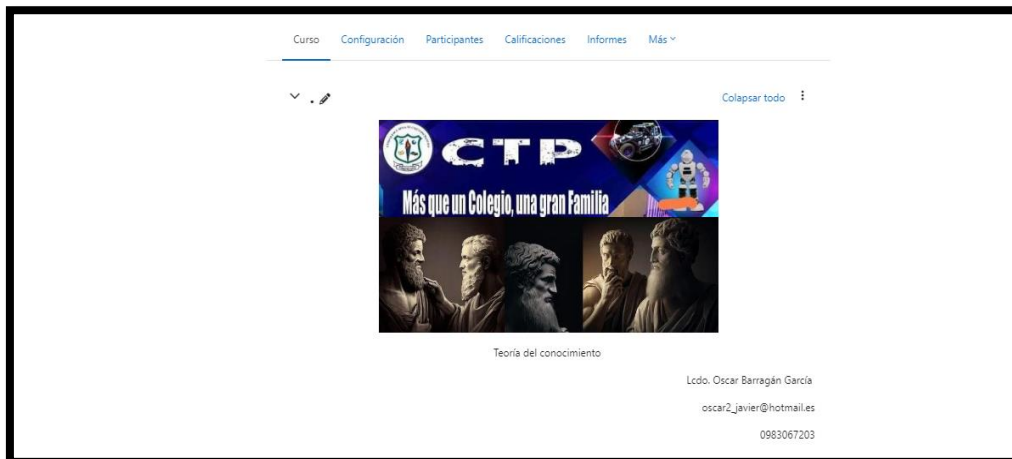


Figura 19

Recursos



Figura 20

Interacción

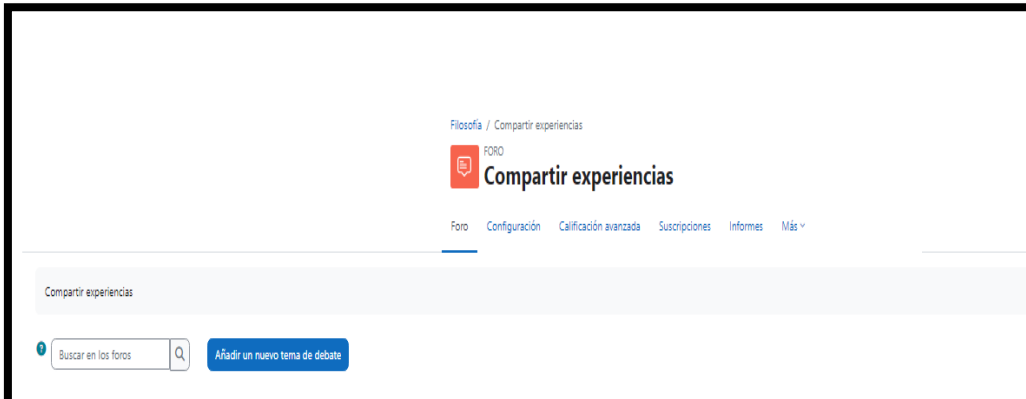


Figura 21

Contenido

Teoría del conocimiento

Contenidos:

- 1. ¿Qué es el conocimiento?
 - 1.1 Definición de conocimiento
 - 1.2 Las fuentes del conocimiento
- 2. Corrientes epistemológicas
 - 2.1 Objetivismo
 - 2.2 Subjetivismo
 - 2.3 Relativismo
 - 2.4 Realismo
 - 2.5 Idealismo
- 3. Evaluación formativa
 - Realiza un esquema conceptual de lo aprendido
 - Definición de conceptos
- Evaluación
 - Trabajo personal
 - Trabajo en equipo.

Figura 22

Video interactivo

Filosofía / Video sobre "Qué es la Filosofía y qué tiene que ver con la ciencia"

PÁGINA

Video sobre "Qué es la Filosofía y qué tiene que ver con la ciencia"

Página Configuración Más ▾

Marcar como hecho



Figura 23

Ingresamos el número de unidades a impartir

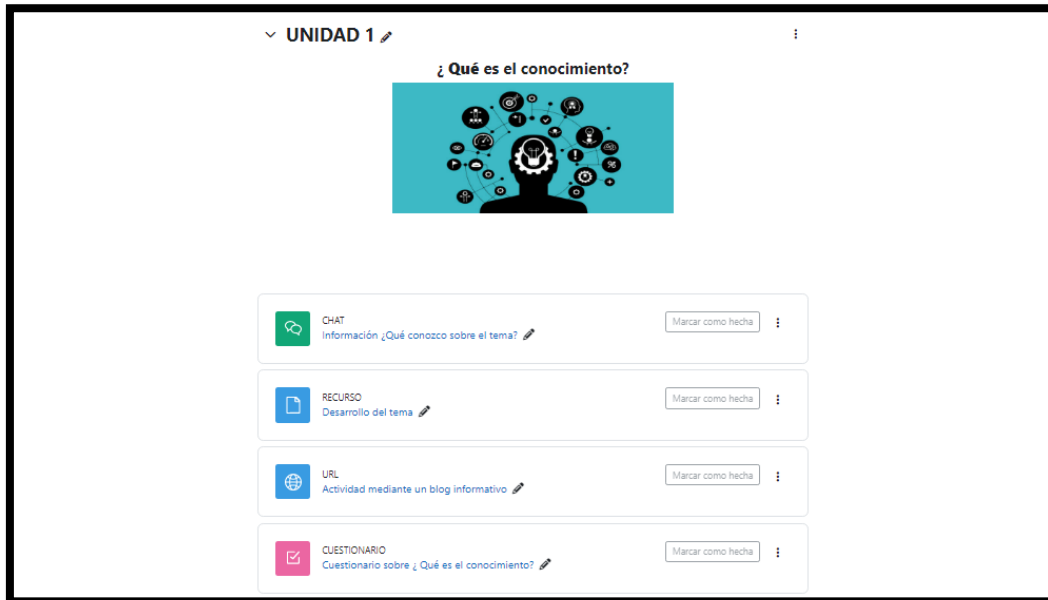


Figura 24

Recurso

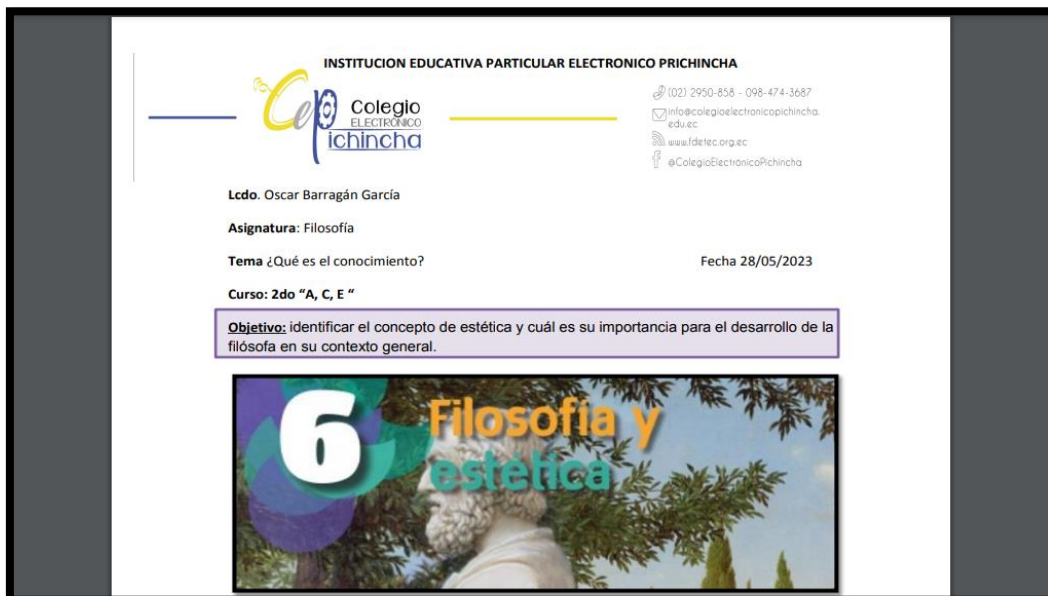


Figura 25

Uso de Blog

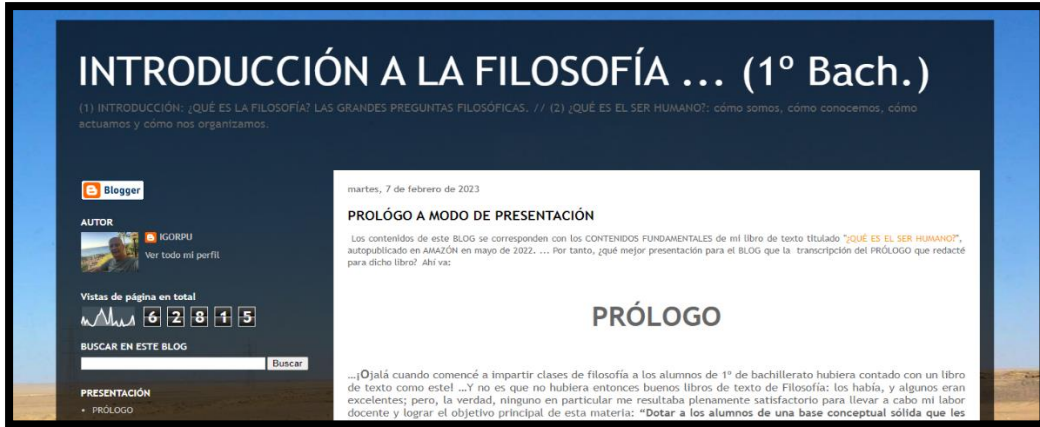


Figura 26

Evaluación

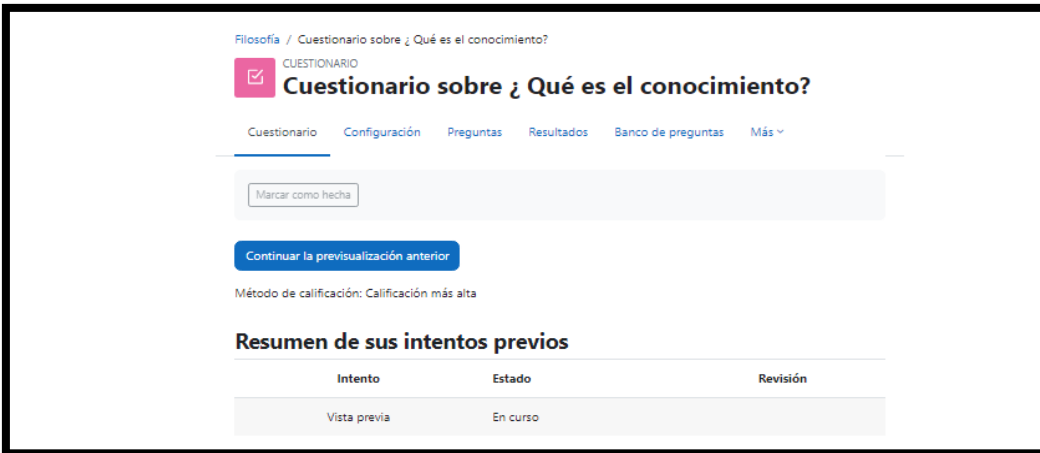


Figura 27

Cuestionario

The image shows a screenshot of a web-based questionnaire interface. At the top, the breadcrumb navigation reads "Filosofía / Cuestionario sobre ¿ Qué es el conocimiento? / Vista previa". Below this, the title "CUESTIONARIO" is followed by "Cuestionario sobre ¿ Qué es el conocimiento?". A navigation menu includes "Cuestionario", "Configuración", "Preguntas", "Resultados", "Banco de preguntas", and "Más". A "Atrás" button is located on the left. The main content area displays three questions. Question 4 asks for the meaning of the Latin word "factum". Question 5 asks for abstract ideas studied in logic and mathematics. Question 6 asks for a set of ethical principles. Each question has a metadata box on the left and a text input field for the answer.

Filosofía / Cuestionario sobre ¿ Qué es el conocimiento? / Vista previa

CUESTIONARIO

Cuestionario sobre ¿ Qué es el conocimiento?

Cuestionario Configuración Preguntas Resultados Banco de preguntas Más ▾

Atrás

Pregunta 4
Sin responder aún
Puntúa como 1,00
🚩 Marcar pregunta
⚙ Editar pregunta

La palabra «fáctica» viene del latín factum que significa:

Respuesta:

Pregunta 5
Sin responder aún
Puntúa como 1,00
🚩 Marcar pregunta
⚙ Editar pregunta

Tienen por objeto de estudio ideas abstractas como la lógica y la matemática:

Respuesta:

Pregunta 6
Sin responder

Conjunto de principios éticos que

Figura 28

Unidad 2

Unidad 2

Fuentes del conocimiento



CONULTA
Investigue sobre las fuentes del conocimiento

URL
Recurso: Desarrollo del tema

HERRAMIENTA EXTERNA
Actividad lúdica en base a Cerebriti

TAREA
Mapa mental sobre el Racionalismo

Apertura: domingo, 28 de mayo de 2023, 00:00

Detailed description: This image shows a digital interface for a course unit titled 'Unidad 2'. At the top, there is a header 'Unidad 2' with a dropdown arrow and a pencil icon. Below it is a section titled 'Fuentes del conocimiento' with a colorful graphic showing two human heads (one orange, one blue) with various icons (gears, lightbulbs, books, etc.) connected to them by lines, representing sources of knowledge. Below the graphic are four activity cards, each with a colored icon and a title: 1. 'CONULTA' (green icon) with the title 'Investigue sobre las fuentes del conocimiento'. 2. 'URL' (blue globe icon) with the title 'Recurso: Desarrollo del tema'. 3. 'HERRAMIENTA EXTERNA' (blue gear icon) with the title 'Actividad lúdica en base a Cerebriti'. 4. 'TAREA' (pink document icon) with the title 'Mapa mental sobre el Racionalismo'. Each card has a 'Marcar como hecha' button and a three-dot menu icon. At the bottom, there is a grey bar indicating the start date: 'Apertura: domingo, 28 de mayo de 2023, 00:00'.

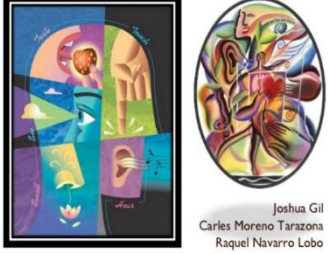
Figura 29

Actividad Calameo

calamêo

2 / 31

El empirismo



Joshua Gil
Carles Moreno Tarazona
Raquel Navarro Lobo

Detailed description: This image shows a digital presentation slide from Calaméo. The slide is titled 'El empirismo' in a bold, black font. Below the title are two illustrations. The left illustration is a colorful, abstract composition with various shapes and colors (blue, green, yellow, red, purple) arranged in a somewhat circular pattern. The right illustration is a circular, abstract composition with similar colors and shapes, possibly representing a face or a complex structure. Below the illustrations, the names of the creators are listed: 'Joshua Gil', 'Carles Moreno Tarazona', and 'Raquel Navarro Lobo'. The slide is displayed in a dark-themed interface with navigation arrows on the left and right sides, and a plus sign at the bottom right. The top left corner shows the Calaméo logo, and the top right corner shows the slide number '2 / 31' and various icons for search, print, and share.

Figura 30

Actividad Cerebriti



Figura 31

Evaluación 2

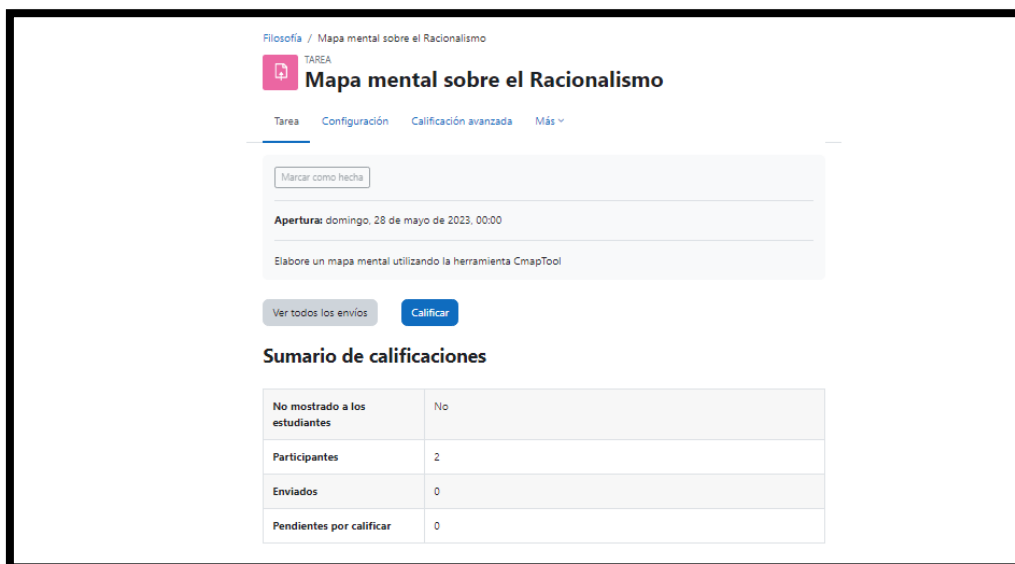



Figura 32

Unidad 3

Unidad 3

Corrientes epistemológicas



- URL**
Observe el siguiente video "Corrientes epistemológicas" [Marcar como hecha](#)
- LIBRO**
Desarrollo del tema (libro Calaméo) [Marcar como hecha](#)
- TALLER**
Actividad lúdica Cerebriti [Marcar como hecha](#)
- FORO**
Evaluación: Criterios del conocimiento [Marcar como hecha](#)

Figura 33

Video interactivo

Filosofía / Observe el siguiente video "Corrientes epistemológicas"

URL
Observe el siguiente video "Corrientes epistemológicas"

URL Configuración Más



Figura 34

Actividad Calameo



Figura 35

Actividad Cerebriti

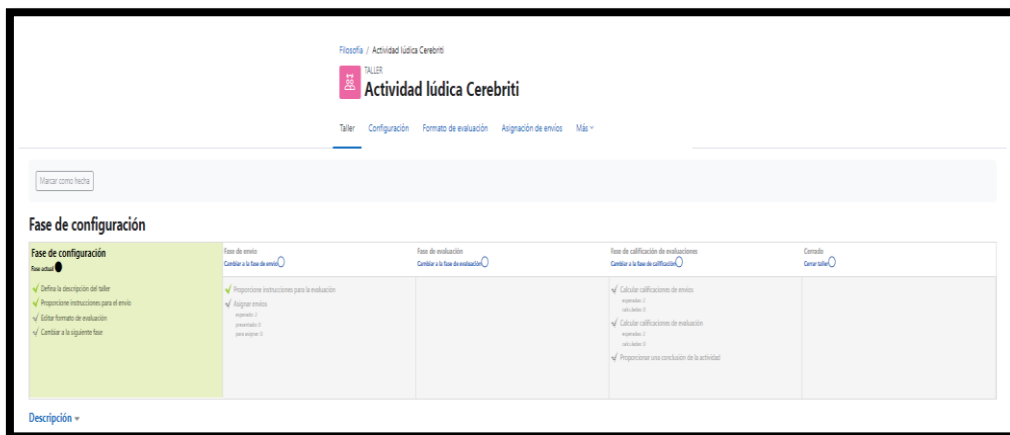


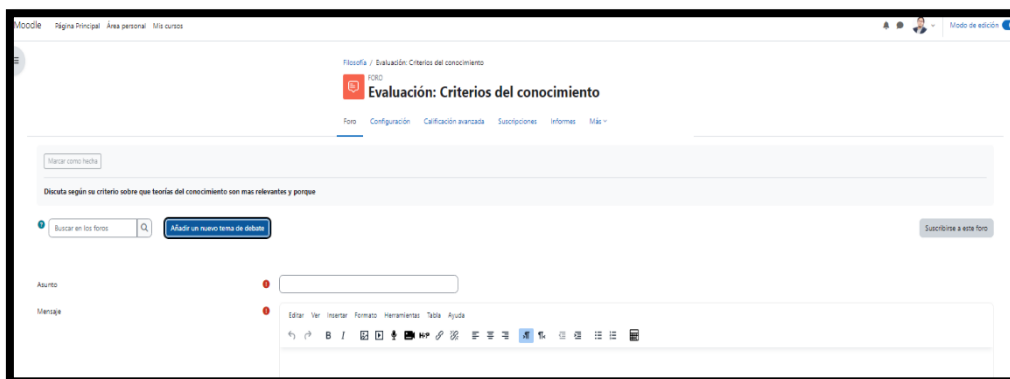
Figura 36

Juego didáctico



Figura 37

Evaluación 3



Recursos

- PC (la institución cuenta con salón de informática)
- Tablet
- Laptot
- Celular
- Texto del área de CC SS de 1ero,2do y 3ro de bachillerato

Evaluación

Con el uso de la plataforma Moodle cada docente deberá preparar el material de trabajo ya sea de las diferentes unidades o de temas en específico para presentarlo a los estudiantes.

Los estudiantes podrán presentar las diferentes tareas de acuerdo a los recursos socializados, al tiempo y hora asignada por el docente, como también se podrá evaluar con las herramientas que cuenta la plataforma.

Conclusiones

En conclusión, las plataformas Moodle son sistemas de gestión de aprendizaje altamente eficaces y personalizables que permiten a los profesores como también administradores de instituciones educativas ofrecer contenido educativo en línea, colaborar y comunicarse con los estudiantes, evaluar y hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes.

Moodle es una plataforma escalable, que puede adaptarse a las necesidades específicas de cada institución y curso, lo que lo hace muy versátil y adecuado para cualquier tipo de enseñanza, ya sea en línea, a distancia o presencial. Su modularidad, interoperabilidad, flexibilidad en el diseño y herramientas de análisis y reportes, lo convierten en una opción sólida para la educación.

Además, Moodle es una plataforma de código abierto, lo que significa que puede ser utilizada y personalizada sin costo alguno, lo que la hace accesible para instituciones y organizaciones con presupuestos limitados.

En resumen, las plataformas Moodle ofrecen una gran cantidad de beneficios para la educación, y su uso puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en línea, a distancia y presencial.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Dentro del análisis podemos deducir que el conocimiento y aplicabilidad de herramientas tecnológicas por parte de los docentes del área de CCSS en el Bachillerato es medianamente positivo, ya que todos lo conocen, pero no utilizan con regularidad las herramientas en el proceso de formación estudiantil. Afectando el aprendizaje de los estudiantes y limitándolos en potenciar sus actitudes y habilidades que les permitan construir un conocimiento significativo.
- De este modo la percepción de los estudiantes respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes del Área de Ciencias Sociales en general es relevante, ya que, mediante la utilización de los diferentes recursos, permiten generar un conocimiento más práctico y cercano a su entorno. Generando así un interés e involucramiento en los procesos de aprendizaje.
- De todo lo anterior se deduce que el desarrollo de la cultura tecnológica es positivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales por parte de los docentes, ya que tienen la predisposición de utilizar las diferentes herramientas para así reforzar los conocimientos de los estudiantes. Reafirmando la necesidad de mantener esta forma de aprendizaje que permite un acercamiento más directo e interactivo.

Recomendaciones

- Sugerir que los docentes del área de CCSS se involucren en las nuevas corrientes virtuales de aprendizaje, para así motivar a la investigación y usos adecuados de los medios tecnológicos en los estudiantes, permitiendo de esta manera tener nuevas alternativas de adquisición de conocimientos.
- Emplear el aula virtual dentro del área de Ciencias Sociales, fomentando el interaprendizaje en los estudiantes, para desarrollar la participación activa y la construcción de sus conocimientos de forma significativa.
- Utilizar la herramienta propuestas concientizando en ellos la actualización docente para el desarrollo de sus planificaciones con el uso de recursos tecnológicos.

REFERENCIAS

- Asamblea Nacional. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 de Ecuador*. Quito: Gobierno Nacional del Ecuador.
<https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-de-creacion-de-oportunidades-2021-2025-de-ecuador>
- Ausubel, D. N. (1976). *Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Vol. 2).
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación*. Tercera edición.
- Candrea, A. y. (2009). *Competencias didácticas en la formación del profesorado universitario. Revista Médica Permanente*.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/pdf/709/70952383003.pdf>
- Castellanos et al. (2005). *Esquema conceptual, referencial y operativo sobre la investigación educativa*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
<https://doi.org/http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v10n2/edu11218.pdf>
- Díaz, F. (2005). *Principio de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con Tic: un marco de referencia sociocultural y situado*.
<https://doi.org/http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>
- Domínguez, I. (2004). *Comunicación y Discurso*. La Habana: Pueblo y Educación.
https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000200023#:~:text=La%20competencia%20comunicativa%20es%20la,y%20expresión%20oral%20y%20escrita.
- Escobar, A. (2003). *Lengua materna: cognición y comunicación*. La Habana: ISP.
https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000200023#:~:text=La%20competencia%20comunicativa%20es%20la,y%20expresión%20oral%20y%20escrita.
- Etecé. (2022). *Enseñanza*. Argentina: Editorial Etecé.
<https://doi.org/https://concepto.de/ensenanza/>

- EUROINNOVA, Internacional Online Education. (2023). *Competencias Digitales Docentes*. <https://doi.org/https://www.euroinnova.ec/blog/competencias-digitales-docentes>
- Fernández, L. (2022). Las TIC en el área de ciencias sociales: uso y opinión de los docentes de Educación Primaria. UNES. (E. y. Universidad, Ed.) <https://doi.org/10.30827/unes.i12.24013>
- Fiallos, B. (2018). Competencias de las TIC en los docentes de educación secundaria: Revista CIYA:ISSN:2602-8255. <http://investigacion.utc.edu.ec/revistasutc/index.php/ciya/article/view/169>
- FLACSO. (2019). Competencias Innovadoras – Facultad Latinoamericana de Comunicación Social. <https://www.flacso.edu.ec/catalogo>
- Giroux. (1986). Teorías de la reproducción y la resistencia en la nueva sociología de la Educación: Un análisis crítico. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5515/5270>
- Gobierno de España. (2018). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. https://doi.org/https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Hayes, M. (1991). *Report of State Health Officer Washington*. Washington. https://doi.org/https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592006000300007#:~:text=En%20consecuencia%2C%20se%20puede%20definir,con%20eficacia%20en%20contextos%20interculturales.
- Hernández. (2014). *Metodología de la investigación, bioestadística y bioinformática en ciencias médicas y de la salud, 2e*. McGraw Hill. <https://accessmedicina.mhmedical.com/content.aspx?bookid=1721§ionid=115929954>

- Hernandez et al. (2010). *Metodologías de la Investigación. (6ta ed)*. Mcgraw-hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Hernández y Mendoza. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta- Revista RUDICS, ISSN: 2007- 3322.
<https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/11/342/1044/1>
- Jimenez et al. (2010). La tecnología en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje; relación fundamental en el desarrollo de innovación educativa contemporánea. Instituto Tecnológico de Formación.
<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/C>
- Laguna, F. (2010). *Mejoramiento y fortalecimiento del centro de tecnología educativa del instituto Nacional Francisco Luis Espinoza de*.
- Ledesma y Cobos. (2018). La Triple Hélice de las TIC en Ecuador. *Journal of Science and Research*, 3(9).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol3iss9.2018pp41-48p>
- López, J. (2020). ¿Podemos confiar en la tecnología?. Revista Dialnet- Argumentos de razón técnica: Revista española de ciencia, tecnología y sociedad, y filosofía de la tecnología, ISSN 1139-3327, N° 23, 2020, págs. 13-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7727258>
- Mantilla et al. (2021). Matemáticas en el bachillerato internacional y bachillerato general unificado de Ecuador. Un estudio crítico. *Ciencia Digital*, 5(4), 46-71. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i4.1867>
- Marquez, C. (05 de 10 de 2021). *Las TICs en la Educación: Impacto y Situación Actual en Escuelas Latinoamericanas*. Aulicum:
<https://aulicum.com/blog/tics-en-la-educacion/#:~:text=Las%20TICs%20favorecen%20no%20solo,sistema%20educativo%2C%20en%20su%20conjunto.>

- Megale, A. A. (2001). ¿Que es cultura? *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portuga*, 2(004), 15 - 20.
<https://www.redalyc.org/pdf/844/84420403.pdf>
- Montero, L. (2010). *De la innovación deseada a la Innovación posible. Escuelas alteradas por las Tics. Profesorado revista de currículum y formación del profesorado.*
- Morcillo, A. (2018). Cultura tecnológica: Revista TELOS-Fundación telefónica ISSN: 9602.
<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero042/cultura-tecnologica/> Naciones Unidas. (2022). Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo
- Osorio et al. (2015). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interrelación en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001.
<https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Parra. (2006). Investigación, docencia y tecnología. Hallazgos.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835165002>
- Pascual, V. (2022). *Tecnología educativa y formación del profesorado.*
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:f17b0039-5b28-4ea7-979c-7856e6613d04/re2630713054-pdf.pdf>
- Pauta, C. (2020). Uso de las TIC en Educación. 593 Digital Publisher CEIT, 5(1), 37-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.1.169>
- Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, XV (1).15-29. ISSN. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194118804003>
- Pérez y Gardey. (21 de abril de 2008). *Definición de:*
<https://definicion.de/aprendizaje/>
- Pérez, A. (1992). *La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión: Comprender y transformar la enseñanza.* Madrid: Ediciones

Morata.

https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/301303017_El_concepto_de_ensenanza-aprendizaje

Pérez, R. L. (mayo de 2014). *Ambiente personalizado de aprendizaje:*

Cibercultura, cultura, Tecnología, e Inteligencia Colectiva.

<https://sites.google.com/site/pleciberculturarelacion/2-que-es-la-cultura-tecnologica>

Ramírez, G. (2020). Estudio comparativo del nivel académico de los estudiantes de bachillerato intensivo y bachillerato general unificado. *Conrado*, 16(73), 377-. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-

Rillo et al. (2015). Construcción de mallas por competencias para el curso de fisiología. *Investigación en Educación Médica*, 4 (14),88.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349738162007>

Robles, E. (2003). Cultura y Era Tecnológica. *Razón y Palabra*(35).

<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n35/erobles.html>

Sabatino, C. (1992). El proceso de investigación- Ed. Panamericana.

<https://hormigonuno.files.wordpress.com/2010/10/el-proceso-de-investigacion-carlos-sabino.pdf>

Sabino, C. (1992). Planteamiento de la investigación. *Quehacer Científico*, II, 67.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=4mcE3vALYAQC&oi=fnd&pg=PA23&dq=Carlos+Sabino+1992&ots=P_q2nO2sTT&sig=DDXFFwjRUiQaZ_QtY7xPNkKGwTg#v=onepage&q&f=false

Sornoza, C. (2019). Habilidades de las TIC que requieren los docentes en el bachillerato: Rehuso *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(3), 57-65. <file:///C:/Users/Docente/Desktop/Downloads/2899-Art%C3%ADculo-9901-1-10-20201124.pdf>

Tapia, T. (2022). Incidencia del tic como herramientas metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje [Tesis doctoral, Artículo profesional de

alto nivel]. Repositorio institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21749/1/UPS-GT003580.pdf>

Tinto, J. A. (2021). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Un ejemplo de aplicación práctica utilizada para conocer las investigaciones realizadas sobre la imagen de marca de España y el efecto país.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=555304>

Torres, L. (2018). Competencias para el uso de TIC de los futuros maestros-Comunicar. <https://doi.org/10.3916/C35-2010-03-11>

UNESCO. (2018). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. .
<https://doi.org/https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

UNESCO. (2020). *Desarrollo Sostenible Agenda 2030*.

Universidad Americana de Andragogía. (11 de febrero de 2022). *American Andragogy University*. <https://www.aauniv.com/s/blog/avances-tecnologicos-en-la-educacion/#:~:text=Los%20desarrollos%20tecnológicos%20tales%20como,que%20te%20mencionaremos%20a%20continuación>.

Westby y Atencio. (2002). Computers, culture, and learning. *Top Land Disord*, 4(22), 70-87.

ANEXOS

Anexo 1. Validación del Abstract



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Oscar Javier Barragán García				
DATE: 28 de julio de 2023				
TOPIC: "La cultura tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado"				
MARKS AWARDED QUANTITATIVE AND QUALITATIVE				
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED		TOTAL 9,5	



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Oscar Javier Barragán García

Fecha de recepción del abstract: 28 de julio de 2023

Fecha de entrega del informe: 28 de julio de 2023

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5 por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



Firmado electrónicamente por:
EDISON BOANERGES
PENAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN

Anexo 2. Acta de Pre defensa



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Segunda cohorte



Reporte de la sustentación pública del TDT

Código UPEC-P09-S11-RU02-2; Versión: 02; 14 de abril de 2023

Maestrante: Oscar Javier Barragán García
Cédula de identidad: 0401329057
Lugar: Virtual: Enlace: <https://cedia.zoom.us/j/8947922111>
Tema del Trabajo de titulación:

La cultura tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Sociales en el Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Colegio Electrónico Pichincha

CATEGORÍA	NOTA PROMEDIO
I. Organización de la información	9,33
II. Exposición oral	9,67
III. Referencias	9,33
IV. Dominio	9,00
V. Lenguaje Técnico	9,00
VI. Lenguaje corporal	10,00
VII. Argumentación	9,00
NOTA FINAL (aproximado al inmediato superior)	9,33
El maestrante:	APRUEBA

Observaciones:



Jairo Vladimir Hidalgo Guizarro

Examinador 1

0401021118



Leandro Patiño Galárraga

Examinador 2

1720205655



Juan Carlos Cobos Velasco

Tutor de TDT

1711570554

Anexo 3. Fotografías



Colegio Electrónico Pichincha



Entrevista a autoridad



Entrevista a docentes del Área



Entrevista a docentes del Área