



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**INFORME DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS INTERACTIVOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS
CIENCIAS SOCIALES: CASO LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN
ECUADOR**

AUTORA:

ALICIA GÍA CAJAMARCA, LIC

DIRECTOR TFM:

RICHARD IVÁN RAMIREZ ANORMALIZA, PhD

Milagro, diciembre del 2021

Ecuador

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Por la presente hago constar que he analizado el Proyecto de Investigación presentado por la Srta. Lic. Alicia Gía Cajamarca para optar al Título de MAGISTER EN EDUCACIÓN, mención TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA y que acepto tutoriar al estudiante, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, **01** del mes de **septiembre** del **2021**.



.....
RICHARD IVÁN RAMIREZ ANORMALIZA, PhD

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El autor de esta investigación declara anate el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación, Mención Tecnología e Innovación Educativa, de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto, parte del presente documento o en su totalidad noha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 14 días del mes de diciembre del 2021



Lic. Alicia Gía Cajamarca

CI: 0703257725

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA** otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[60.00]
DEFENSA ORAL	[40.00]
TOTAL	[100.00]
EQUIVALENTE	[EXCELENTE]



Firmado electrónicamente por:
**SILVIA ROSA
PACHECO
MENDOZA**

**Dra. PACHECO MENDOZA SILVIA ROSA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:
**RICHARD IVAN
RAMIREZ
ANORMALIZA**

**Dr. RAMÍREZ ANORMALIZA RICHARD IVÁN
DIRECTOR/A TFM**



Firmado electrónicamente por:
**MARIO ALFREDO
FERNANDEZ
RONQUILLO**

**Dr. FERNANDEZ RONQUILLO MARIO ALFREDO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**

DEDICATORIA

Primeramente a Dios, por prestarme vida y salud para concluir exitosamente mi carrera.

A mi esposo Gustavo Belduma, por su sacrificio y esfuerzo y darme una carrera para nuestro futuro y por creer en mi capacidad a pesar de los momentos difíciles que hemos pasado, siempre ha estado brindándome su comprensión y apoyo.

A mis hijas Alisson Gisel y Kaylee Geraldine por ser mi motivación e inspiración para superarme cada día.

A mis padres, Felipe Gía y Neli Cajamarca quienes me enseñaron que el trabajo con esfuerzo y perseverancia se alcanza el éxito profesional.

La autora

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Milagro y sus docentes que formaron parte del programa de maestría, me brindaron sus sabios conocimientos y apoyo para convertirme en Magister en Educación y así contribuir de mejor manera con mi comunidad educativa y sociedad en general.

Así también, a mi tutor de titulación por dedicar su tiempo y compartir sus conocimientos científicos en el desarrollo de mi trabajo y así culminar con éxito mi carrera profesional.

Al directivo y todo el personal docente de la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido por su predisposición y colaboración con este informe de investigación.

La autora

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor

Fabricio Guevara Viejó

RECTOR DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **LOS RECURSOS TECNOLOGICOS INTERACTIVOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES: CASO LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN ECUADOR** y que corresponde a la Dirección de Investigación y Postgrado.

Milagro, 14 de diciembre del 2021



Lic. Alicia Gía Cajamarca

CI: 0703257725

INDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	vii
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: El problema de la investigación.....	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Delimitación del problema.....	4
1.3 Formulación del problema.....	4
1.4 Preguntas de investigación.....	5
1.6 Objetivo general	5
1.7 Objetivos específicos	5
1.8 Hipótesis.....	6
1.9 Declaración de las variables (operacionalización)	6
1.10 Justificación	11
1.11 Alcance y limitaciones.....	12
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	13
2.1 Antecedentes	13
2.1.1. Referencias Internacionales.	13
2.1.2. Referencias Nacionales.....	18
2.2. Marco conceptual.....	22
2.2.1. Recursos tecnológicos interactivos	22
2.2.1.1. Dimensiones	24
2.2.2. Aprendizajes en materia de Ciencias Sociales.....	24

2.2.2.2. Importancia de las Ciencias Sociales	25
2.2.3. Utilidad de los recursos tecnológicos en la enseñanza.....	26
2.2.4. Los recursos Tecnológicos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.....	27
2.2.4.1. Aplicaciones y plataformas educativas e interactivas: educaplay, liveworshet, edpuzzle, genially, wordwall, Google meet, Microsoft teams, WhatsApp.....	29
2.2.4.2. Aplicaciones interactivas.	29
2.2.4.3. Plataformas educativas.	30
CAPÍTULO III: Metodología	34
3.1 Tipo y diseño de investigación	34
3.2 La población y la muestra	34
3.2.1 Características de la población	34
3.3 Delimitación de la población.....	35
3.4 Tipo de muestra.....	36
3.5 Tamaño de la muestra.....	36
3.6 Proceso de selección de la muestra	37
3.7 Los métodos y las técnicas.....	37
3.8 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.....	38
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	39
4.1 Análisis descriptivo de los resultados	39
4.2 Análisis correlacional de los resultados.....	59
FIGURA DE DISPERSIÓN N°11	61
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	61
5.1 Conclusiones.....	61
5.2 Recomendaciones	62

INDICE DE CUADROS

CUADRO N°1 Operacionalización de variable Recursos tecnológicos interactivos.	7
CUADRO N°2 Operacionalización de variable aprendizaje de las ciencias sociales.	9
CUADRO N°3 Población de estudio de la Escuela de Educación básica Lic. Diego Minuche Garrido.....	37
CUADRO N°4 Frecuencia de los recursos tecnológicos en ciencias sociales	39
CUADRO N.5 Aplicación de programa interactivos.....	41
CUADRO N°6 Aplicación de la tecnología en ciencias sociales	43

<i>CUADRO N°7 Importancia de orientar el uso de los recursos tecnológicos</i>	<i>45</i>
<i>CUADRO N°8 Plataformas educativas.....</i>	<i>47</i>
<i>CUADRO N°9 Importancia de los recursos tecnológicos.....</i>	<i>49</i>
<i>CUADRO N°10 Recursos tecnológicos facilita el aprendizaje</i>	<i>51</i>
<i>CUADRO N°11 Utilización de los recursos tecnológicos.....</i>	<i>53</i>
<i>CUADRO N°12 Aprendizaje de las ciencias sociales con los recursos tecnológicos.....</i>	<i>55</i>
<i>CUADRO N°13 Aprendizaje atractivo con recursos tecnológicos.....</i>	<i>57</i>

INDICE DE FIGURAS

<i>FIGURA N°1 Frecuencia de la aplicación de los recursos tecnológicos</i>	<i>39</i>
<i>FIGURA N°2 Programas interactivos disponibles en la web.....</i>	<i>41</i>
<i>FIGURA N°3 Clases de ciencias sociales con tecnología</i>	<i>43</i>
<i>FIGURA N°4 Orientación del docente al manejo adecuado de la tecnología</i>	<i>45</i>
<i>FIGURA N°5 Las plataformas educativas promueven el interaprendizaje</i>	<i>47</i>
<i>FIGURA N°6 Importancia del manejo de los recursos tecnológicos</i>	<i>49</i>
<i>FIGURA N°7 Los recursos tecnológicos son necesarios.....</i>	<i>51</i>
<i>FIGURA N°8 Utilización de la tecnología facilita el aprendizaje.....</i>	<i>54</i>
<i>FIGURA N°9 Aplicaciones interactivas en ciencias sociales</i>	<i>56</i>
<i>FIGURA N°10 La tecnología despierta el interés al aprendizaje.....</i>	<i>58</i>

INDICE DE ANEXOS

<i>Anexo 1. Solicitud de autorización para realizar la investigación de campo</i>	<i>71</i>
<i>Anexo 2. Solicitud de aceptación por el directivo de la institución</i>	<i>72</i>
<i>Anexo 3. Instrumento de la variable independiente (Recursos tecnológicos interactivos) ..</i>	<i>73</i>
<i>Anexo 4. Instrumento de la variable dependiente (Aprendizaje de las ciencias sociales)...</i>	<i>74</i>
<i>Anexo 5. Tablas de tratamiento estadístico correlacional de Pearson en el software ‘‘R’’. 75</i>	<i>75</i>
<i>Anexo 6. Tabla de datos de la encuesta y cálculo de Alpha de Cronbach en Excel.....</i>	<i>75</i>

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aplicaciones interactivas: se refiere a todos aquellos sistemas que se emplean en la actualidad donde mediante diversos elementos, se permite la interacción del usuario con los contenidos de manera diferente.

Plataformas educativas: Son programas que permiten organizar contenidos y actividades dentro de un curso online, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactiva con los estudiantes.

Correlación: Es una medida estadística que expresa hasta qué punto dos variables están relacionadas linealmente.

Variable: Es una condición o característica determinada sobre la que obtendremos información.

Variable dependiente: Es aquella cualidad o característica cuyo comportamiento se ve afectado por la variable independiente.

Variable independiente: Es aquella que puede ser manipulada por los investigadores con el fin de probar una hipótesis y sus valores no se van a ver alterados por el resto de variables.

Educación virtual: Se trata de una educación en línea, donde docentes y estudiantes interactúan sin la relación presencial directa entre maestro y estudiante y en un aula virtual.

Aprendizaje Sincrónico: Es donde los estudiantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con su profesor y sus compañeros.

Aprendizaje asincrónico: es cuando los estudiantes trabajan estando desconectados a través de videos, material o recursos educativos previamente proporcionados por el docente.

RESUMEN

La investigación trata sobre los recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje de las ciencias sociales: caso los estudiantes de educación Básica Media en Ecuador, en vista que es un tema de actualidad dada las condiciones actuales de la educación virtual, por lo cual se plantea como objetivo general; describir el aporte de los recursos tecnológicos interactivos en la educación en el área de las Ciencias Sociales, a través de la elaboración de un informe de investigación para los estudiantes del nivel básica media de la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido. El estudio se fundamenta en la metodología de tipo descriptivo porque permite describir características de la información obtenida a través de la encuesta para recoger, organizar, analizar e interpretar los resultados estadísticos que orientan la comprobación de la hipótesis. Para el efecto las técnicas e instrumentos de investigación utilizados fueron la encuesta con un cuestionario de 10 preguntas en escala de Likert a 83 estudiantes del subnivel de Básica Media y la estadística descriptiva que permitió analizar y describir los resultados. Las variables fueron medidas con una correlación de Pearson mediante el software "R" con un coeficiente del 0.62 equivalente al 95% de confiabilidad. Para evaluar la consistencia interna se utilizó la aplicación de Alpha de Cronbach, en la variable recursos tecnológicos se obtuvo el 0.4775 y para la variable de aprendizaje de las ciencias sociales el 0.7780. Los resultados correlacionales indican que la hipótesis es verdadera ya que los recursos tecnológicos interactivos si influyen positivamente en el aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes de la Básica Media.

Palabras claves: Recursos, tecnológicos, aprendizaje, enseñanza, interactivos.

ABSTRACT

The research deals with interactive technological resources in the learning of social sciences: case of students of Basic Middle education in Ecuador, given that it is a current issue given the current conditions of virtual education, for which it is proposed as an objective general; describe the contribution of interactive technological resources in education in the area of Social Sciences, through the preparation of a research report for students of the basic middle level of the School of Basic Education Lic. Diego Minuche Garrido. The study is based on the descriptive methodology because it allows describing characteristics of the information obtained through the survey to collect, organize, analyze and interpret the statistical results that guide the testing of the hypothesis. For this purpose, the research techniques and instruments used were the survey with a questionnaire of 10 questions on a Likert scale to 83 students of the Basic Medium sublevel and the descriptive statistics that allowed the analysis and description of the results. The variables were measured with a Pearson correlation using the "R" software with a coefficient of 0.62 equivalent to 95% reliability. To evaluate the internal consistency, the application of Cronbach's Alpha was used, in the technological resources variable the 0.4775 was obtained and for the social sciences learning variable 0.7780. The correlational results indicate that the hypothesis is true since the interactive technological resources do positively influence the learning of the social sciences of the students of the Basic Middle.

Keywords: Resources, technological, learning, teaching, interactive.

INTRODUCCIÓN

En América Latina la pandemia del COVID 19, ha impactado no solo a los sistemas de salud pública, sino también a las economías y la educación en los países de la región que se vieron obligados a cambiar de manera repentina sus modalidades de educación presencial, pasando a una educación de tipo virtual o en línea aplicado a todos sus sistemas y niveles.

CEPAL (2020), en su informe fundamentado en una encuesta internacional sobre enseñanza y aprendizaje dan a conocer que los docentes han recibido capacitación en el uso y manejo de herramientas tecnológicas TIC, para la educación determinó una elevada demanda por actualizar conocimientos en el área tecnológica como lo evidencia los porcentajes que se detallan a continuación: Brasil 64%, Chile el 77%, Colombia el 75%, México el 77%, Argentina el 53%.

En el caso de Ecuador a través del Ministerio de Educación a llevado a cabo varios tipos de orientaciones técnicas, con el objetivo de garantizar la continuidad de los aprendizajes, además, aportar al mejoramiento de las competencias digitales de los maestros del sistema fiscal en la modalidad virtual. Para el efecto ha dispuesto de una plataforma a nivel nacional que cuenta con 800 materiales pedagógicos y didácticos de manera coherente y apoyada en los medios visuales y auditivos como la radio y televisión. Cobo et al. (2020).

Bajo este contexto surge la interrogante a manera de problema central que es: ¿En qué aporta la aplicación de los recursos tecnológicos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de la Básica Media de la Escuela de Educación Básica Lic. “Diego Minuche Garrido” del periodo lectivo 2021 - 2022?

Se plantea como objetivo general, describir el aporte de los recursos tecnológicos interactivos en la educación del campo de las ciencias sociales, a través de la elaboración de un informe de investigación para los estudiantes del nivel Básica Media. Para el estudio se utilizó la metodología descriptiva explicativa ya que, facilita procesos de caracterización de los datos para obtener una visión más clara de dónde se encuentra el problema de investigación. Siguiendo este proceso se aplicó las técnicas de la encuesta a docentes y estudiantes, además, la entrevista dirigida al

directivo con la finalidad de recabar información de la situación del uso y aplicación de los recursos tecnológicos en la enseñanza de las ciencias sociales; puesto que según Troncoso y Amaya (2017) expresan que la entrevista es una técnica de las cuales abarcan datos cualitativos como experiencias empíricas que los entrevistados relatan.

Los resultados esperados con esta investigación son: determinar de qué manera los recursos tecnológicos contribuyen al aprendizaje de los contenidos de las ciencias sociales y facilitan procesos pedagógicos dinámicos e interesantes para el estudiante. De la misma manera se espera identificar cómo los recursos tecnológicos facilitan el desarrollo de destrezas en los estudiantes para el aprendizaje de las ciencias sociales.

Además, la investigación es motivada ante la preocupación creciente del personal docente en el subnivel de Básica Media por estar en la capacidad de enfrentar los retos que demanda hoy en día una educación virtual, para lo cual es necesario conocer el uso y aplicación de estas tecnologías que cada vez están más inmersas en los sistemas educativos comprometiendo todo el talento y competencias de los maestros y estudiantes.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Desde hace décadas se han venido desarrollando profundos cambios tecnológicos a nivel mundial, lo que ha determinado nuevas formas de interactuar en la nueva dinámica de la sociedad moderna, lo que impone procesos de adaptación a estas nuevas formas de ver y hacer las cosas. Cabe recalcar que los recursos tecnológicos se han difundido vertiginosamente en el campo educativo, pues su uso es favorable en todos los ámbitos de la sociedad, ya que facilita el desarrollo de las diferentes actividades que se llevan a cabo. Además, los recursos tecnológicos fortalecen y mejoran los procesos metodológicos en los docentes, para que puedan impartir sus clases diarias tanto dentro como fuera del aula.

En los países desarrollados la tecnología ha revolucionado la educación de forma notable provocando profundos cambios en los sistemas y formas de enseñanza y aprendizaje. Los educandos a edades muy tempranas aprenden el manejo y uso de dispositivos digitales. La gran mayoría de las escuelas cuentan con aplicaciones, pizarras digitales, dispositivos individuales para los estudiantes.

De acuerdo con Zapatera Linares (2021), la educación pública en la nación de Singapur, contribuye al desarrollo de aptitudes, valores y habilidades en los estudiantes, iniciando su formación a partir de los 3 años con competencias digitales, que les permiten estar en capacidad de programar y operar dispositivos tecnológicos como drones, aplicaciones interactivas y video juegos, incrementando sus habilidades y destrezas en su propio aprendizaje a través de la indagación y su participación activa en las tareas que a medida que crecen van tornándose más complejas.

Lo propio está en esta modalidad de educación de tipo virtual o en línea, que moviliza al estudiante a producir de manera individual o colaborativa, sus propios aprendizajes, experiencias y conocimientos, mediados por las tecnologías interactivas y recursos multimedia, sin tener límites de horarios, o traslado a los centros de educación y adquisición de recursos didácticos como libros, lápices, esferos u otros, pudiendo ejecutar sus tareas y actividades desde la comodidad de su hogar (Chavez et al., 2021)

La Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido, está ubicada en la Cdla. Velasco Ibarra del Cantón Machala, es una institución Fiscal que cuenta con los subniveles desde inicial y preparatoria hasta el Séptimo Grado de Educación Básica. Se ha detectado que los estudiantes del subnivel Básica Media no tienen interés por aprender y asimilar los conocimientos en la asignatura de Estudios Sociales, esto se debe a la aplicación de metodologías tradicionales por parte de los docentes, es decir el docente es el protagonista de la clase y el estudiante es un mero receptor del conocimiento, por ello no existe interacción entre docente y estudiante por lo que el aprendizaje no es significativo. Esto se debe a la falta de capacitación sobre el uso operativo de dispositivos electrónicos, aplicados a las actividades de las clases diarias por parte de los maestros, además que la institución no cuenta con los equipos tecnológicos necesarios para el aprendizaje interactivo. Esto conlleva a que los estudiantes no se sientan motivados por aprender y desarrollar las destrezas que el currículo nacional propone, por lo que se convierte en una problemática preocupante para los directivos y docentes de la institución.

1.2 Delimitación del problema

Área de investigación: Educación

Línea de investigación: Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje.

Cobertura del proyecto: Estudiantes del subnivel de Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Lic. Diego Minuche Garrido”

Campo de interés: Directivo, docentes y educandos.

Entidad responsable: Escuela de Educación Básica “Lic. Diego Minuche Garrido”

1.3 Formulación del problema

¿En qué aporta la aplicación de los recursos tecnológicos interactivos en el proceso de aprendizaje en el área de Estudios Sociales en los estudiantes de la Básica Media de la Escuela de Educación Básica Lic. “Diego Minuche Garrido” del periodo lectivo 2021 - 2022?

1.4 Preguntas de investigación

- ¿Cómo influye la aplicación de recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje?
- ¿Cuáles son los principales recursos tecnológicos interactivos que aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales?
- ¿Cómo fortalecen las destrezas de los educandos en el nivel de educación básica media en las ciencias sociales, con el uso recursos tecnológicos interactivos en el proceso de aprendizaje?
- ¿Cuál es el impacto al aplicar los recursos tecnológicos interactivos en el proceso aprendizaje en el área de ciencias sociales?

1.5 Planteamiento del tema de Investigación.

Aporte del recurso tecnológico interactivos en el aprendizaje del área de ciencias sociales.

1.6 Objetivo general

Describir el aporte de los recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través de la elaboración de un informe de investigación para los estudiantes del nivel básica media de la Unidad de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido.

1.7 Objetivos específicos

Determinar la influencia de los recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Identificar el desarrollo de destrezas de los estudiantes en el área de Estudios Sociales con el uso de recursos didácticos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Identificar los recursos tecnológicos interactivos que aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales.

Establecer el impacto de la aplicación de los medios electrónicos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje del campo de estudios sociales.

1.8 Hipótesis

La aplicación de recursos tecnológicos interactivos influye positivamente en el aprendizaje de las ciencias sociales.

1.9 Declaración de las variables (operacionalización)

Variable Independiente: Recursos tecnológicos interactivos.

Dimensiones

Aplicaciones interactivas

Aplicabilidad de los recursos tecnológicos en el área de las ciencias sociales.

Accesibilidad a internet con alta calidad

Disponibilidad de recursos tecnológicos

Variable Dependiente: Aprendizaje de las ciencias sociales.

Dimensiones

Procesos cognitivos

Procesos metodológicos

Estrategias de enseñanza aprendizaje con recursos tecnológicos.

CUADRO N°1 Operacionalización de variable Recursos tecnológicos interactivos.

<u>Variable</u>	<u>Definición Conceptual</u>	<u>Definición Operacional</u>	<u>Dimensiones</u>	<u>Indicadores</u>	<u>Instrumento /Escala</u>
V. Recursos tecnológicos interactivos	I. (González, 2018) sobre los recursos tecnológicos define como herramientas de la que se sirve la tecnología para cumplir en este caso un propósito educativo dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.	Para la medición de la variable Recursos tecnológicos interactivos, se aplicará encuestas dirigidas a estudiantes y docentes para medir las dimensiones: Aplicaciones interactivas en sistemas de educación básica. Aplicabilidad de los recursos electrónicos en el campo de las	Aplicaciones interactivas en sistemas de educación básica Según Ramírez, (2019) Las aplicaciones interactivas, son consideradas como Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento dadas sus características. Aplicabilidad de los recursos tecnológicos en el área de las ciencias sociales. Según Peña (2019) La utilización de los recursos que presentan las TIC, facilita el acercamiento de los estudiantes a la investigación en las ciencias sociales. Accesibilidad a internet de calidad Ramón et al., (2016) Manifiestan que, la accesibilidad es la disponibilidad de toda la población a Internet, mediante la eliminación de aranceles de equipos tecnológicos, reducción	Planes educativos basados en proyectos, con el uso de aplicaciones interactivas. Observaciones áulicas con usos de aplicaciones como: educaplay, liveworshet, edpuzzle, genially, wordwall entre otros. Conectividad en horas de clases virtuales.	Encuesta escala de Likert

ciencias sociales.	de costos de conexión y ampliación la cobertura de los servicios de telecomunicaciones.	Cumplimiento del portafolio digital.
Accesibilidad a internet de calidad.	Disponibilidad de recursos tecnológicos	Disponibilidad de teléfonos inteligentes, portátiles, Tablet u otros.
Disponibilidad de recursos tecnológicos.	Como expresa Vivanco (2020) la diferencias educativas aumentan con las limitaciones económicas de las familias ecuatorianas, cuyos recursos llegan a un 24,5% de los hogares que disponen de un computador con el cual conectarse a internet y sus hijos/as, puedan recibir sus clases por teleeducación.	

CUADRO N°2 Operacionalización de variable aprendizaje de las ciencias sociales.

<u>Variable</u>	<u>Definición Conceptual</u>	<u>Definición Operacional</u>	<u>Dimensiones</u>	<u>Indicadores</u>	<u>Instrumento /Escala</u>
V.D. Aprendizaje del área de estudios sociales	Veloz y Esquivel (2019) refieren a la enseñanza aprendizaje como un fenómeno de la educación que garantiza el constructivismo como factor principal, el estudiante es el protagonista de la clase, ya que construye su propio aprendizaje mediante procesos.		<p>Procesos cognitivos Navarro (2008) Define como procesos neurológicos básicos que intervienen en el conocimiento y la conducta humana, en la cognición y la acción, en el pensamiento y el aprendizaje en general.</p> <p>Procesos metodológicos Según Argota et al., (2019) es el conjunto de acciones y actividades formativas, orientadas a la construcción de competencias a partir de los conocimientos impartidos bajo la tutela de la estructura metodológica de la enseñanza como producto cíclico de proceso de investigación a fines a la educación moderna.</p> <p>Estrategias de enseñanza aprendizaje con recursos tecnológicos Vargas, (2020)En su investigación manifiesta que son aquellas ayudas planteadas por el docente al</p>	<p>Estrategias de aprendizaje.</p> <p>Niveles de aprendizaje</p> <p>Tipos de aprendizaje.</p> <p>Métodos aplicados en el aprendizaje.</p> <p>Actividades planificadas</p> <p>Uso de aplicaciones interactivas.</p> <p>Interacción participativa en la clase virtual.</p> <p>Cumplimiento de objetivos a través de proyectos interdisciplinarios.</p>	Encuesta escala de Likert

estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información y con el uso de los recursos tecnológicos promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo.

1.10 Justificación

La tecnología y sus recursos interactivos ocupan un rol fundamental en la cotidianidad de las personas y la sociedad en general, ya que, esta es fundamental para el desarrollo de sus actividades y ejercicio profesional creando las condiciones de un mundo cada vez más contextualizado por estas llamadas tecnologías de la comunicación y la información que trasciende nuestras culturas y formas de vida.

Como consecuencia del surgimiento de la pandemia mundial del COVID 19 y sus variantes han ocasionado cambios en las formas de aprender y educarnos, dando como resultado la masificación de procesos educativos de orden telemático o virtual, que han modificado las formas tradicionales de educación en general y en particular en el Ecuador ha dado lugar a determinar cómo los recursos tecnológicos están incidiendo en la educación fiscal, fiscomisional y privada, por lo cual surge la necesidad de investigar cuál es el impacto que tienen estas aplicaciones digitales interactivas en cada fase que conlleva a un aprendizaje de las ciencias sociales en la Escuela de enseñanza Básica Lic. Diego Minuche Garrido.

Bajo este contexto, se considera el estudio como una alternativa para que el docente aplique los conocimientos acerca de su manejo, de esta manera atraer la atención del estudiante, puesto que la asignatura de Estudios Sociales les resulta poco llamativa lo que se refleja en sus bajas notas dando un bajo rendimiento.

Desde el punto de vista de la educación virtual que hoy vivimos es necesario y fundamental, que los docentes estén capacitados para aplicar los diferentes recursos tecnológicos, en el uso y manejo de estas herramientas digitales para desarrollar las capacidades necesarias como el dominio apropiado para renovar la metodología en la enseñanza y aprendizaje, acorde a las nuevas realidades y tendencias de la educación cada vez más transversalizadas por las tecnologías de la comunicación e información, aplicadas a los sistemas educativos con especial atención en la enseñanza de las ciencias sociales.

A partir de la metodología educativa moderna, es necesario introducir en la estructura curricular de la enseñanza de las ciencias sociales, aplicaciones digitales como: educaplay, liveworshet, edpuzzle, genially, wordwall, entre otros. De tal manera que las clases resulten más atractivas e interactivas para el estudiante, en vista de su familiarización con estos dispositivos y programas tecnológicos que les resultan dinámicos y atractivos a sus intereses educativos.

1.11 Alcance y limitaciones

El presente informe se realizará de acuerdo con los resultados obtenidos de los instrumentos de investigación aplicados en la unidad educativa, para lo cual se cuenta con la apertura y colaboración de las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la misma.

Precisamente como consecuencia a las restricciones sanitarias a causa del COVID 19, las clases son desarrolladas de manera virtual, por tal razón, un porcentaje de estudiantes no cuentan con el servicio de internet, ni dispositivos tecnológicos indispensables por lo cual se dificulta la realización de encuestas y entrevistas.

Ante la falta de recursos económico por parte del estado, el establecimiento educativo no cuenta con un laboratorio de informática con el equipamiento y mantenimiento de estos componentes tecnológicos indispensables en la educación online.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes

En la actualidad la tecnología se ha visto involucrada en todos los contextos humanos y sociales, más aún en el campo educativo que han permitido fortalecer los conocimientos en docentes y estudiantes. En este sentido los diversos recursos tecnológicos interactivos han formado parte de los acompañamientos pedagógicos en las instituciones particulares, fiscomisionales y fiscales del país.

2.1.1. Referencias Internacionales.

A nivel internacional las investigaciones previas han demostrado, que los recursos tecnológicos aplicados en los procesos de enseñanza aprendizaje en general y en particular en las ciencias sociales, fomentan aprendizajes interactivos y creativos que coadyuvan al desarrollo cognitivo y fortalecen las competencias y destrezas en los educandos como se ve en los siguientes estudios:

Cortés (2016) mediante su trabajo de investigación doctoral sobre prácticas innovadoras de integración educativa de TIC, posibilita el desarrollo profesional docente, con el objetivo de identificar prácticas educativas integrando las TIC en las instituciones oficiales en los centros de nivel elemental, media y secundaria de Bogotá - Colombia. Para la realización del estudio se utilizó la metodología cualitativa y cuantitativa, en vista que se busca establecer la relación existente entre causa y efecto de esta investigación. En el estudio se ha aplicado las técnicas de la entrevista semiestructurada de manera particular y colectiva, de tal manera que sus resultados den la pauta desde los criterios asumidos por los entrevistados a partir de sus prácticas docentes, respecto a las TIC y su forma peculiar de incorporarlas en los procesos de enseñanza aprendizaje, además se utilizó la rúbrica de evaluación como una herramienta guía para la aplicación de la entrevista, procurando información especializada y coherente con la temática de la investigación. La investigación se realizó con una población del sector oficial de la ciudad de Bogotá, que abarca 432 instituciones educativas distribuidos en colegios de tipo distritales, distritales concesión y régimen especial. Los resultados que arroja esta investigación demuestran una subutilización de las tecnologías innovadoras en los procesos

educativos lo que desmejora las prácticas docentes como herramientas de evaluación para superar los bajos rendimientos de los educandos y su dedicación a las tareas planificadas. La relación existente sobre las prácticas innovadoras de integración educativa de TIC, que posibilita el desarrollo profesional docente como herramienta pedagógica fundamental para el incentivo y motivación de los estudiantes a procesos educativos transversalizados por las tecnologías como mecanismos de fácil acceso a esta nueva generación de educandos altamente familiarizados con estos mecanismos tecnológicos que les resultan más novedosos y atractivos a sus intereses, siendo un potencial didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales en todos los niveles de los sistemas de educación del Ecuador.

Según Vanegas (2017), en su tesis doctoral realiza un estudio sobre la valoración de los recursos digitales en los procesos de enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en el nivel primario, proponiéndose como objetivo general calificar el programa de educación de las matemáticas en el nivel sexto grado de educación primaria, a partir de una clasificación de recursos digitales y sus incidencias en contextos de aprendizaje, motivación y grado de satisfacción de los educandos. Metodológicamente la investigación se fundamenta en un enfoque de carácter mixto, en vista de la articulación de estrategias interactivas combinadas tanto de tipo cualitativo como cuantitativo, que surgen a partir de la revisión sistemática y pormenorizada de la información científica y oficial disponible al momento de la misma. La técnica aplicada en coherencia con la metodología indicada es la del análisis descriptivo, a través de un estudio de caso, buscando la mayor comprensión y complejidad de la problemática analizada, para cuyo efecto se aplicó un cuestionario para la toma de datos a 46 estudiantes de 6to, de primaria del colegio de Salamanca, con el objetivo de identificar la valoración y percepción que le dan a la utilización de los dispositivos digitales, en su función didáctica de aprendizaje de contenidos del nivel educativo y la actitud que asumen los educandos frente a las matemáticas y sus capacidades desarrolladas con las TIC. Además, se utilizó una autoevaluación respecto al criterio de los estudiantes respecto a los avances que han tenido en el aprendizaje de las matemáticas con la aplicación de las TIC y los recursos digitales, al igual que se aplicó 10 entrevistas semiestructuradas a los miembros del centro de educación investigado, que forman parte de los procesos de aprendizaje y dirección

de los programas de currículos establecidos en este nivel (Directivos, docentes y padres de familia).

Los resultados obtenidos en esta investigación se sintetizan en lo siguiente: Se evidencia una valoración positiva de parte de los estudiantes para con el programa educativa basado en el uso de los recursos digitales, que mejora el trabajo docente en el aula de clases, al facilitar el aprendizaje de las matemáticas, gracias a las TIC, que se vuelve de fácil entendimiento y mayor coherencia a los intereses de los educandos que se sienten más cómodos con aprendizajes que aplican estos recursos digitales.

En si esta investigación sobre la valoración del uso de Recursos Digitales, como apoyo a la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas en educación primaria, guarda una marcada relación con la temática del aporte de los recursos tecnológicos interactivos, en la enseñanza – aprendizaje de las ciencias sociales en el nivel básica media, ya que facilitan verdaderos procesos de aprendizajes no solo de contenidos en el caso de las matemáticas, sino y lo más sobresaliente que estos recursos digitales fomentan la participación activa y comprensión de esta asignatura que les parece más viable a sus intereses y propios intereses de educación.

Sosa (2018), de la Universidad de las Islas Baleares, de la Comunidad Autónoma española de las Islas Baleares, en su investigación doctoral sobre un Modelo de incorporación de elementos virtuales del momento en las clases diarias, como estrategias didácticas de los docentes. Se plantea como objetivo general elaborar, desarrollar y comprobar un paradigma acorde a las tecnologías emergentes en el aula como mecanismo de producción de estrategias didácticas docentes, en colegios oficiales de la ciudad de Bogotá de Colombia, que generan nuevos enfoques teóricos a las formas tradicionales de educación institucionalizada desde los gobiernos como política pública para la igualdad y justicia social.

La metodología utilizada fue la investigación de diseño educativo y desarrollo, procurando diseñar y explorar a profundidad el problema, para generar mecanismos capaces de contribuir a la comprensión de las relaciones existentes entre la teoría educativa existente, el mecanismo creado y las practicas vigentes en educación. Las técnicas de investigación utilizadas fueron la encuesta basada en métodos mixtos con preguntas combinadas de carácter socio-demográfico y la incorporación de

tecnologías, las mismas que se aplicó a los 241 docentes de los diferentes centros oficiales de Bogotá. Además, se aplicó un instrumento de validación llamado MITEA, aprobado por 8 expertos respecto al modelo que describe los perfiles de los participantes y establece el nivel de competencia de los expertos, con preguntas relacionadas sobre las bases teóricas del mismo y sus formatos de aplicación en el aula de clases y por último se aplicó una escala de Likert, para medir el grado de acuerdo y pertinencia del modelo propuesto en cada fase de implementación del mismo. Para la investigación conto con una población de 373 docentes, de los diferentes colegios oficiales de Bogotá, además de otros a nivel de Iberoamérica, además participaron 8 expertos en el ámbito docente, especialistas en educación con las TIC. La investigación dio como resultado que el modelo pedagógico MITEA, es un sistema de educación basado en la incorporación de tecnologías emergentes en el aula de clases, que elevan el trabajo docente en contextos de contenidos de diferentes áreas del saber y que se adaptan a las necesidades particulares de cada docente para impartir sus contenidos de manera interactiva con preguntas y respuestas. Bajo este contexto estas nuevas formas y culturas basadas en las tecnologías de la Información y Comunicación, trascienden los aprendizajes fuera del aula, contribuyendo al desarrollo de aprendizajes interactivos de las ciencias sociales, como estrategias metodológicas de aprendizajes significativos en el nivel de básica media, despertando el interés y compromiso de los estudiantes con estos novedosos procedimientos de orden digital.

Para Jacobo (2020) en su tesis doctoral nos plantea la temática sobre la inclusión pedagógica de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza a través del modelo uno a uno como parte del Programa de incorporación y alfabetización digital en la Ciudad de México. El objetivo propuesto es generar procesos y herramientas que posibiliten una formación holística de los estudiantes que en el contexto escolar propicien un ambiente creativo e innovador en el desarrollo de competencias tecnológicas altamente a fines a sus intereses y habilidades educativas. Es así que, la metodología de la investigación es de carácter cualitativo de tipo descriptivo, ya que, busca reconocer y caracterizar las prácticas docentes en el uso de las tecnologías digitales a nivel de centros de educación básica o primaria. Como parte del programa de inclusión y alfabetización digital PIAD de la ciudad de México. En cuanto a las técnicas aplicadas fueron la entrevista en profundidad que se realizó a los

docentes de estos centros educativos, a los grupos focales de estudiantes y padres de familia, para conocer sus experiencias en el uso y manejo de tecnologías digitales. De igual forma se utilizó la observación no participante aplicada a los estudiantes inmersos a la investigación, con el fin de establecer sus conocimientos y aptitudes frente a las tecnologías en el aula.

El estudio tuvo como población un total de 33 centros escolares, miembros del programa PIAD además de 78 docentes que laboran en el programa, siendo la población total de la investigación.

Los resultados de la investigación permitieron conocer que existen un limitado desarrollo en las políticas y acciones estratégicas que se dirigen a la integración de las tecnologías digitales como herramientas educativas en estos centros de inclusión y capacitación digital. Al tratar el tema de la incorporación pedagógica de las tecnologías digitales, en procesos de enseñanza aprendizaje bajo el modelo uno a uno se busca determinar cómo en el programa de inclusión y alfabetización digital de la ciudad México se están generando nuevos modelos de aprendizaje sustentados en estas tecnologías que cada vez son más integrales y dinámicas en todo el sistema de educación mundial, siendo fundamental su resultado para la aplicación de la propuesta de los recursos tecnológicos interactivos en el campo de las ciencias sociales a nivel de educación básica.

Ballesteros (2017) en su investigación, titulada aplicación didáctica de las tecnologías modernas en centros de educación de jornadas completas, planteándose como Propósito general, determinar una acción integral orientada a la articulación del uso de las Tecnologías digitales a procesos educativos de jornada total, tomando en cuenta las características de su entorno. La metodología utilizada ha sido de tipo cuantitativo desarrollada en dos fases. La primera que se ubica en la determinación de diagnóstico de estrategias tecnológicas de comunicación y otra dedicada a la construcción de un diseño y valoración de una estrategia educativa capaz de adecuar el uso de las TIC en procesos educativos comunicacionales como un recurso pedagógico. Las técnicas aplicadas en el proceso investigativo es la encuesta y análisis descriptivo dirigida a dos grupos, procurando caracterizar sus opiniones percepciones sobre la importancia de las tecnologías en los procesos educativos de tal manera, que masifiquen aprendizajes significativos para la vida de los educandos.

En cuanto a la población y un verso se estableció un total de 3 664 docentes y 793 estudiantes de tecnologías de la educación del estado de sonora, siguiendo con los criterios de inclusión y selección como cercanía territorial entre municipios, participación escolar y secundaria que demuestran su grado de acción y empoderamiento. Un tercer criterio, respecto a la credibilidad y duración de programa estrategias tecnológicas de la comunicación (ETC).

Es así que los resultados obtenidos de la investigación demuestra que existe una estructura tecnológica suficiente y adecuada ala necesidades educativas para el desarrollo para las habilidades digitales tanto de estudiantes como de docentes, sin embargo se presente en el estudio serias limitaciones para la integración de las tecnologías y programas digitales a las clases diarias de los profesores en el nivel de las estrategias tecnológicas dela comunicación lo que determina una construcción integral en el diseño y valoración de estrategias educativas a fines y coherentes con las lógicas culturales y educativas existentes en cada territorio. Sin lugar a dudas se puede manifestar que la relación que exististe entre el uso pedagógico para el uso de las TIC en secuelas de tiempo completo ponen en evidencia su versatilidad y dinamismo en los aprendizajes de contenidos de las diferentes asignaturas impartidas, fortaleciendo los procesos de aprendizaje a manera de prácticas pedagógicas innovadoras, lo que es relevante para la enseñanza delas ciencias sociales que se verán potenciadas por estos recursos tecnológicos para apoyar prácticas docentes en el aula de clase para apoyar y dinamizar sus contenidos.

2.1.2. Referencias Nacionales

De acuerdo con Bonilla (2020) en su tesis de maestría sobre la coherencia existente entre los medios electrónicos y la educación significativa para los alumnos del tercer año del ciclo diversificado en el campo de las ciencias sociales, implementado durante el 2020 se busca comprender el vínculo que se desarrolla entre recursos digitales y la enseñanza de calidad que reciben los estudiantes de bachillerato de Ciencias Sociales, a través de un estudio correlacional, que expone los resultados del uso de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Paulo VI.

De la misma manera la investigación se fundamentó en un enfoque la investigación bibliográfica como la investigación de campo de orden cuantitativo, con el tratamiento de relación recíproca de Pearson y representada a través de cuadros y gráficos de separación. También contó con un estudio que encuestó a 231 personas, que son miembros de la educación pública ecuatoriana específicamente de la modalidad presencial en la región Sierra, contando con un instrumento de campo como es la encuesta dirigida y el cuestionario estructurado cuyos datos fueron procesados mediante el programa SPSS.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes: Más inyección de recursos digitales a las clases diarias dentro de un enfoque de educación tecnológica moderna y eficiente con resultados de aprendizaje que se ven en los conocimientos prácticos para resolver problemas.

Mientras que Delgado, (2017) en su estudio de maestría que analiza las Tecnologías de la Información y Comunicación, siendo el fundamento para los procesos educativos de los estudiantes de Básica Superior de la Escuela Camilo Borja, en el periodo lectivo 2016- 2017, cuyo objetivo se plantea establecer cómo inciden la tecnología en procesos educativos a partir de la adecuada formación y capacitación del personal docente.

Para la elaboración del estudio se aplicó el procedimiento metodológico de orden explicativo, considerando el análisis descriptivo de cada una de las variables involucradas, además del estudio exploratorio fundamentado en el estudio práctico de la realidad y en documentos a fines a la temática tratada. Para el efecto se aplicó el método analítico sintético, y empírico, en vista de la naturaleza del estudio y las técnicas de investigación a fines como la encuesta, intervención social y observación directa.

La población considerada para este estudio fue de 130 personas en total, distribuidos en 4 docente, y 126 estudiantes de la unidad educativa Camilo Borja, dando como resultado lo siguiente: falta de capacitación en el uso u manejo de las TIC por parte del personal docente, desconocimiento de diferentes programas digitales a los procesos educativos basados en la investigación. La presente investigación tiene coherencia con la temática con la aplicación de recursos tecnológicos interactivos para la educación en el campo de las ciencias sociales, por cuanto pone en evidencia en sus resultados la importancia de la capacitación y desempeño en aprendizajes

virtuales de los educadores, para que estén mejor preparados en esta nueva realidad como tendencia mundial.

Chuqui (2021) en su tesis de maestría con título implementación de capacidades electrónicas para los profesores/as bajo el enfoque de la pedagogía viva, con el objetivo general elaborar un plan de fortalecimiento para formación en desempeños virtuales de los docentes de la Unidad Educativa Cardenal Carlos María de la Torre de El Quinche. Para este estudio se aplicó la metodología activa, ya que nos permite, motivar al estudiante a ser protagonista de su propia formación educativa, acorde a sus intereses y formas de aprender ya sea de manera individual o colectiva, generando mayor participación en cada actividad planificada, con relación a problemas reales de su vida diaria.

En relación con los tipos de métodos utilizados en esta investigación, se puede apreciar la aplicación de los métodos de la pedagogía activa y el proyectivo adecuados a la investigación bibliográfica y de campo que pretenden generar información sobre competencias digitales en los docentes, para lo cual se hace uso de las técnicas de la encuesta y observación dirigidas al personal docente para establecer sus debilidades en el uso y manejo de las Tecnologías aplicadas en cada fase del sistema de educación según su nivel. La investigación es fundamentada en una población de 124 docentes que componen el centro educativo Cardenal Carlos María de Torres, de los cuales se tomó una muestra aleatoria compuesta por 49 docentes considerando sexo, edad y tiempo de trabajo en este centro en el subnivel de Básica superior y Bachillerato.

La investigación arrojó los siguientes resultados: que existen un porcentaje de docentes de entre el 75% (40 consultados), presentaron dificultades para asumir competencias digitales dado su débil formación en este campo y familiarización con las nuevas tecnologías y programas digitales que son una tendencia en la educación moderna. La limitada capacitación en desempeño virtual de los profesores, ha generado deficiencias de los aprendizajes en los estudiantes que en las actuales circunstancias contextualizadas por la pandemia del COVID 19 han puesto en evidencia la poca disponibilidad de dispositivos tecnológicos como tabletas, teléfonos móviles y computadoras entre otros, con los que no cuentan los estudiantes limitando su acceso a sus clases virtuales, lo que junto a la poca capacitación de los docentes incide en el mejoramiento de los aprendizajes de los educandos.

En concordancia con los resultados de esta investigación, se pone en evidencia una vez más la necesidad de capacitar a los docentes en competencias digitales, facilitando procesos de aprendizaje interactivo que fomentan no solo los niveles de rendimiento sino también en su motivación hacia los contenidos que se les imparte en cada clase virtual, siendo un tema muy relacionado a uso de las aplicaciones interactivas en los aprendizajes en general y en particular de asignaturas de disciplinas sociales, que debe ser una competencia fundamental en esta área de la educación.

De igual forma Cuadros (2020) , manifiesta en su tesis sobre Guía didáctica con el propósito de elevar la calidad de los aprendizajes en la planificación y control financiero con el uso de herramientas de autor, para lo cual desarrolló la metodología mixta, combinando la sistematización y análisis de la información tanto cuantitativa como cualitativa, para dar un mayor alcance y profundidad a los resultados de la misma. Se analizó la disponibilidad de recursos tecnológicos tanto, en su número como en su vigencia como también, las motivaciones y necesidades educativas de los estudiantes con respecto a estos dispositivos digitales, cuyos programas propician un ambiente que facilita aprendizajes teórico-prácticos en las ciencias de la contabilidad y control financiero. Las técnicas utilizadas para el desarrollo de la investigación es la encuesta y la entrevista con una población conformada por 56 estudiantes del primer Año de Bachillerato y docentes del área y al vicerrector.

Al mismo tiempo, el análisis de resultados arrojó una deficiencia en la utilización de los recursos tecnológicos, como consecuencia de la limitación en la actualización en el uso y manejo de estas herramientas digitales que dificultan la enseñanza aprendizaje más dinámica e interactiva, siendo necesaria el desarrollo e incorporación de programas tecnológicos a fines a la enseñanza de la planificación y control financiero, que ha demostrado ser muy eficiente en el aprendizaje de contenidos teórico prácticos de esta área del saber. Estos resultados nos demuestran que el uso de programas digitales facilita realmente aprendizajes eficientes en todas las áreas del saber y de manera especial en el campo de las ciencias sociales que es motivo de la presente investigación.

Por otra parte Portilla (2016), en el estudio TIC, como recurso tecnológico innovador del sistema de educación de calidad, planteándose el objetivo innovar sobre procesos educativos a través de estrategias metodológicas interactivas que

contribuyan al fomento de la participación activa de los estudiantes que utilizan estos recursos. Además, en este estudio se aplicó la metodología del marco lógico en vista de la necesidad de estudiar los procesos de enseñanza aprendizaje como recurso didáctico innovador aplicando las tecnologías de la comunicación e información. El método utilizado es el cualitativo en virtud de la aplicación e la observación directa a los problemas detectados en las clases con bajo rendimiento.

De la misma manera las técnicas aplicadas fueron la observación directa y la encuesta para lo cual se tuvo como herramientas investigativas al cuestionario y ficha de observación, con indicadores determinantes de las necesidades educativas Enel aula de clases. El estudio contó con un total de 118 estudiantes, provenientes de distintas provincias del país, distribuidos en cinco grupos, a fines al uso y manejo de tecnología y programas digitales, como también a 9 profesores y 360 alumnos del 9no. grado de Educación General básica.

Se observó que varios docentes presentan dificultades al aplicar recursos tecnológicos para sus procesos de clases intra aula, incumpliendo las expectativas de sus estudiantes al momento de interactuar de manera digital. Además, el estudio arrojó como resultado que el uso de las TIC, en los procesos educativos tienen una alta incidencia como recurso didáctico de apoyo que agiliza y fomenta el aprendizaje en las diferentes áreas del saber.

La relación existente en los resultados de esta investigación, radica en la evidencia encontrada de cómo las tecnologías y sus programas interactivos propician un ambiente de aprendizaje dinámico en interactivo que demanda de la actualización constante del personal docente de estas áreas que respondan a las demandas y necesidades educativas de los estudiantes, que en el caso e la ciencia sociales pueden ser un verdadero recurso didáctico de apoyo a su fácil comprensión e interés en los mismos.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. Recursos tecnológicos interactivos

Los recursos tecnológicos interactivos se conceptualizan de diferentes maneras en virtud del área en la cual se aplican o utilizan, siendo una herramienta indispensable

en la actualidad cada vez más contextualizada en la convivencia e interacción humana a nivel mundial.

Para Rojas (2017), los recursos tecnológicos son la base fundamental para el desarrollo de aprendizajes alternativos con competencias innovadoras sobre la realidad inmediata para una interpretación más completa y objetiva de la realidad cambiante, porque requiere nuevos conceptos más pertinentes y acordes con los contextos vigentes.

Sin embargo, los recursos tecnológicos no son solo la base fundamental para los aprendizajes, sino también para todas las actividades sociales y económicas humanas, por ejemplo, en la planificación curricular tanto pública como privada, como manifiesta Avendaño (2015), es fundamental determinar los recursos tecnológicos con los cuales están equipadas las infraestructuras de los centros educativos, y la forma didáctica como pedagógica como son utilizados en procesos de enseñanza – aprendizaje de acuerdo con sus propias necesidades y requerimientos.

Desde este contexto se considera que las nuevas tecnologías aplicadas a los medios de comunicación e información mundial, en uso pedagógico para la educativos, responden a las nuevas tendencias de la educación mundial, que cada vez son más generalizadas en todos los aspectos del desarrollo humano, que al decir de Área, citado por Torres (2017), que la tecnología aplicada en educación se trata de comprender de qué manera las actividades y tareas pedagógicas cumplidas por los estudiantes con estas herramientas tecnológicas y audiovisuales, favorecen procesos formativos en la enseñanza dinamizando sus tareas digitalmente, portafolios, construcción de blogs y exposiciones, de tal manera que se formen y asimilen sus nuevas competencias formativas o educativas en el contexto actual.

Rojas (2021), manifiesta que los docentes coinciden en apreciar que la tecnología es un mecanismo que agiliza procesos educativos en vista que los profesores conciben que la tecnología es una herramienta que facilita la expresión discursiva en el estudiante al despertar su entusiasmo a través de programas digitales como el PowerPoint, que es más eficiente para sus tareas expositivas, además del software o programa streaming, YouTube, sin embargo no son bien aprovechados estos recursos digitales por parte de los docentes lo que limita los procesos de aprendizaje.

2.2.1.1. Dimensiones

Desde el punto de vista de varios autores, las dimensiones que componen a los recursos tecnológicos interactivos como herramientas pedagógicas de la educación del área de ciencias sociales se puede indicar las siguientes:

- Aplicaciones interactivas
- Aplicabilidad de las tecnologías en los aprendizajes de las ciencias sociales.
- Accesibilidad a internet con calidad
- Disponibilidad de recursos tecnológicos

2.2.2. Aprendizajes en materia de Ciencias Sociales.

De acuerdo con Edel (2016), la enseñanza es un procedimiento mediante el cual se traspan conocimientos, ideas, principios y experiencias de carácter amplio o particular en una área o asignatura del saber, en cuyo proceso se establecen una serie de actividades y acciones orientadas a capacitar al estudiante para que adquiera competencias básicas para operar en tal ciencia o profesión, lo que es apoyado por el aprendizaje, que es más bien la forma particular de accionar en la producción, sistematización y organización de la información conocimientos adquiridos en la enseñanza, en periodos o etapas del desarrollo humano que posibilitan su dinámica social e interacción con sus semejantes y resolver problemas de lo más sencillo a lo complejo.

La enseñanza aprendizaje siendo un proceso complejo y sistemático de formación del ser humano para que sea capaz de responder a las problemáticas del mundo moderno, altamente tecnificado por las tecnologías que se han extendido a todos los aspectos de la dinámica social, bajo este contexto surge el pensamiento de Gutiérrez (2018), lo decisivo a la hora de aplicar ciertos mecanismos y metodologías en planificaciones concretas que proporcionan a los estudiantes de información actual o vigente, voluntad y guía. De acuerdo con el autor, todo sistema de educación se fundamenta en la planificación organizada y dirigida por objetivos de aprendizaje concretos y medibles, que permiten comprender y asimilar las causas de los fenómenos y problemas que afectan a la sociedad en su conjunto para poder actuar sobre ellos y darle solución.

La educación como fenómeno social en constante cambio, ha generado nuevas maneras de aprender, mediadas por las tecnologías de la información y comunicación, dándoles una aplicabilidad cada vez más inherentes a las estructuras y metodologías de aprendizajes interactivos en tiempo real, situación que se ha visto moldeada por los efectos provocados por la pandemia del Coronavirus o COVID – 19 y sus consecuencias como el confinamiento social, que entre otras cosas han generado nuevas formas novedosas de una realidad educativa virtual o en línea, con el uso de tecnologías como recursos básicos para esta modalidad de educación a nivel público y privado.

Lo esencial en procesos de enseñanza aprendizaje está en la capacidad conceptual que pueda dar respuestas a las interrogantes que se generen a partir de la educación virtual que hoy vivimos en Ecuador, Latinoamérica y el mundo, y como construir un paradigma propio como acorde a nuestras propias realidades y limitaciones en la construcción de estrategias pedagógicas eficientes en los aprendizajes de los estudiantes con la utilización de tecnologías interactivas, que facilite la adaptabilidad a estos entornos virtuales tanto a educandos como a docentes como una nueva tendencia o variante en la educación moderna.

Bajo este contexto la enseñanza aprendizaje conlleva a la creación cultural de tipo simbólica, respecto a su condicionamiento social, para la construcción de una teoría general o interpretativa de la nueva realidad, fundamentada en el dialogo paritario docente – estudiante como una forma de interacción socialmente determinada para aprendizajes generados en escenarios virtuales con la aplicación metodológica de tecnologías y programas educativos (Salgado, 2015)

2.2.2.2. Importancia de las Ciencias Sociales

En la actualidad las sociedades han sufrido grandes cambios, relacionado a la era tecnológica más aún en el campo educativo, es así que el docente para enseñar las ciencias sociales debe enfrentar estos retos, ya que la tecnología ha inundado el conocimiento sobre todo a los jóvenes llamados nativos digitales, dotando de herramientas y recursos interactivos para el beneficio y construcción del aprendizaje holístico que le sirva para la vida. Orozco (2016) manifiesta que un docente que renueva, presenta la capacidad de reflexionar adelantándose al presente,

condicionando sus capacidades y competencias a las nuevas latitudes de la educación moderna. Sin embargo, todo cambio responde a las problemáticas internas, en respuesta a las disposiciones institucionales que se emanan desde el organismo que rige a la educación en el Ecuador, el Ministerio de Educación (MINED). Sino que él debe ser un maestro propositivo, curioso e innovador.

2.2.3. Utilidad de los recursos tecnológicos en la enseñanza.

En la educación actual, es un hecho en franca extensión y tendencia mundial la aplicación sistemática y planificada de los recursos tecnológicos o también llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que fomentan posibilidades reales para alcanzar sus fines u objetivos, para cuyo efecto aplica varios tipos de dispositivos como teléfonos móviles inteligentes, tabletas, computadoras portátiles o de escritorio entre otros, que han reemplazado la utilidad práctica de recursos tradicionales como la pizarra, tiza líquida, libros físicos, entre otros que en los contextos de la educación moderna o virtual, se han vuelto obsoletos para las nuevas necesidades y requerimientos de la educación vigente.

En este sentido la tecnología en su condición como herramientas o recursos pedagógicos para la enseñanza aprendizaje, representa una tendencia generalizada en los ámbitos de la educación, dada la imperante cambio y evolución casi inmediata de estos mecanismos digitales en los aspectos de la comunicación y transferencia de información, condicionan los procesos nuevos y actuales de los sistemas educativos a extender y superar las discriminaciones como exclusiones de grupos sociales más pobres, en vista que la tecnología es de fácil acceso a lugares de difícil geografía , especialmente en áreas rurales con caminos en malas condiciones.

De esta manera las tecnologías rompen con las barreras de una educación presencial, o en lugares o centros de educación que limitan su accesibilidad Torres y Cobo (2017) siendo un servicio elemental para la construcción de una sociedad más justa e igualitaria sin discriminación de etnia o género, lo que vuelve indispensable para cualquier programa de educación en el mundo.

De acuerdo con la UNESCO (2019) este ámbito de requerimientos docentes se base en 18 competencias distribuidas en seis áreas de la docencia, considerando tres fases de aplicación pedagógica de las TIC, en las prácticas de la enseñanza, orientadas a

generar capacidades formativas del ejercicio futuro profesional de los estudiantes, entorno al uso y manejo de las tecnologías, siendo estas las siguientes:

1. Claridad en los procesos tecnológicos, inmersos en acciones o programas públicos de educación.
2. Contenidos y distribución para establecer procesos de evaluación.
3. Formas y metodologías de enseñanza coherentes a las realidades sociales y económicas.
4. Capacidad de operar profesionalmente con el uso de tecnologías vigentes.
5. Planificación y distribución de los recursos tecnológicos.
6. Dominio de las tecnologías para el trabajo docente (pág. 6).

De estas competencias desarrolladas en los docentes que imparten sus clases en la virtualidad vigente, dependerá directamente un cambio en los sistemas y procesos de la educación pública en especial ya que esta se encuentra muy arraigada a formas y paradigmas tradicionales de enseñanza que, en los actuales momentos y condiciones de la educación en la región latinoamericana y mundial, se han visto afectadas y modificadas por los efectos de la Pandemia del Coronavirus o COVID – 19, siendo ya un hecho que la educación estará más cohesionada a procesos tecnológicos aplicados a la enseñanza virtual o en línea.

2.2.4. Los recursos Tecnológicos en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Hoy en día se vuelve fundamental el rol que cumplen las tecnologías en los procesos de interacción social, que facilita la adaptabilidad a los valores socio-culturales establecidos en una sociedad determinada como Ecuador, en donde los sistemas culturales son eminentemente simbólicos y funcionales en un sistema de valores construidos desde la dinámica social establecida y aceptada por las mayorías en una escala de valores socialmente determinados, donde estas (TIC), se convierten en recursos fundamentales en estos constructos sociales.

En este juego de información y comunicación generalizados por los recursos tecnológicos, han generado procesos no solo de cambio en las formas de ver y aprender las relaciones sociales de convivencia, sino y lo más sobresaliente en una

tendencia mundial de democratización del conocimiento producido en una Sociedad y generado en colaboración con sistemas digitales de información como la internet y las bases de datos de revistas o comunidades científicas, otorgándole un sentido diferente a la realidad, traducida en el análisis de la realidad problemática desde un ámbito epistemológico a estas situaciones de la realidad social, que se construye a partir de su interacción, comprensión y análisis.

Precisamente en este ámbito la tecnología, ha sido un pilar fundamental para la enseñanza de las ciencias sociales en general y la historia en particular, dado que la formación educativa y profesional, va acompañada de los valores sociales y culturales establecidos en su sociedad o entorno social inmediato, como lo expresa Peña (2019), aportándole no solo procesos cognitivos de aprendizaje interactivo y dinámico, sino también de identidad y pertinencia a su entorno, por lo cual es necesario la aplicación de acciones dirigidas al aprendizaje y difusión de sus conocimientos para la construcción de la sociedad democráticamente más igualitaria.

La educación moderna altamente tecnológica, se funda en los principios de la ciencia y la tecnología, vigentes en una enseñanza actual capaz de formar ciudadanos con competencias apoyadas en recursos digitales que agilitan y dinamizan procesos en la solución de problemas, lo que en palabras de Hernandez (2017) tanto la comunidad del conocimiento como la comunidad de la información, se sustentan en el conocido cambio científico tecnológico, cuyos recursos comunicacionales de orden digital y el internet, poseen en estas herramientas tecnológicas su instrumento más eficaz en la creación y búsqueda del conocimiento de manera rápida y eficiente (pág. 12).

Los recursos tecnológicos, o también conocidos como Tecnologías de la Información y comunicación (TIC), se convierten en nuestros días en verdaderos instrumentos lúdicos e innovadores que facilitan y fomentan procesos educativos, en condiciones suficientes de generar de manera más eficiente en términos de precisión y eficiencia la información base para la producción de conocimientos que contribuyen a mejorar la calidad de vida de la población, que mientras mejor educada esta, mayor serán sus posibilidades de alcanzar reales posibilidades de acceder a condiciones más dignas o en términos de Amartya Sen, una verdadera Calidad de Vida.

Como manifiesta Frey (2012), al introducir dispositivos tecnológicos como computadores, teléfonos móviles inteligentes, Tablet, videos interactivos, entre otros, acompañados de contenidos curriculares, desarrollados a través de actividades en

educación virtual o presencial en tiempo real, le imprimen un aire renovador y atractivo a los estudiantes como recursos didácticos que facilitan procesos de enseñanza aprendizaje de contenidos en las ciencias sociales, que les resultan más interesantes y generan mayor participación, despertando su interés y reteniendo la información de manera más permanente, tal es el caso de la enseñanza de la geografía, que se evidencia en su rendimiento promedio general y más acorde como actual a sus necesidades y formas propias de aprender.

2.2.4.1. Aplicaciones y plataformas educativas e interactivas: educaplay, liveworshet, edpuzzle, genially, wordwall, Google meet, Microsoft teams, WhatsApp.

2.2.4.2. Aplicaciones interactivas.

Hoy en día el impacto y tendencia mundial en la educación está en el manejo y aplicación didáctica de estos programas tecnológicos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje, en donde las prácticas docentes, se ven inmersas en un mundo de competencias y estrategias pedagógicas que demandan de una adecuada formación profesional en la operatividad y utilización de estos medios para alcanzar aprendizajes verdaderamente significativos en los estudiantes.

En este contexto surgen las tecnologías de la Información y comunicación (TIC), como programas y aplicaciones que modifican completamente las formas tradicionales de enseñar y aprender que, en los actuales momentos de esta era tecnológica, provocan también cambios en los ámbitos educativos, en sus formas de organización, planificación y diseño de actividades para seguir esta modalidad mundial de educación virtual o en línea a través de plataformas digitales que según Chancusig et al., (2017), las aplicaciones Interactivas son el conjunto de herramientas tecnológicas que haciendo uso de programas dinámicos y altamente participativos, contribuyen en el estudiante a procesos educativos más significativos por cuanto aprenden más observando detenidamente que escuchando inmóvil frente a los contenidos impartidos, construyendo su propio aprendizaje más afín a sus intereses y formas propias de aprender.

Los aprendizajes basados en aplicaciones interactivas fomentan el interés y participación de los estudiantes en vista que les resulta más novedosos, familiares e interesantes, facilitándoles la elaboración de actividades o tareas de manera más

rápida y eficiente, con creatividad motivándoles a formas más innovadoras de aprender haciendo, como el aula invertida, procesos cognitivos fundamentados en proyectos para resolver problemas, y aprendizajes por descubrimiento propio desde sus inquietudes y formas de aprender

2.2.4.3. Plataformas educativas.

La tecnología ha abierto muchos caminos en beneficio de docentes y estudiantes, estas permiten innovar la metodología y dotar de herramientas interactivas que permiten desarrollar las competencias, destrezas y habilidades y enriquecer los conocimientos de forma lúdica, creativa y colaborativa. Variadas aplicaciones disponibles en la web pueden ayudar significativamente el desarrollo de temáticas inherentes a la educación específicamente al área de Ciencias Sociales Silva y Rodriguez (2018)

Tal es el caso de las llamadas Plataformas educativas, que de acuerdo con Zuña et al., (2019), son un grupo de herramientas tecnológicas, básicas en los procesos de aprendizaje para estudiantes de forma combinada colectiva e individual, a través de la participación activa e interactiva del estudiante con sus docentes como un recurso pedagógico que se desarrolla en tiempos reales o sincrónicos o asincrónicos, para el cumplimiento de actividades o tareas que evidencia a través de mecanismos digitales como Chat, WhatsApp, Wikis, videos educativos, pruebas virtuales que fomenta la investigación como trabajo colectivo y colaborativo facilitando la reflexión y construcción de conocimientos por su propio descubrimiento e interés.

Las plataformas educativas virtuales, brindan una serie de mecanismos o recursos digitales para que tanto docentes como estudiantes desarrollen, manipulen y construyan información y comunicación en la presencialidad compartida, a sus propios intereses y aprendizajes que fomentan su creatividad y participación activa en cada clase (Sanabria Cárdenas, 2020).

La tecnología ha abierto muchos caminos en beneficio de docentes y estudiantes, estas permiten innovar la metodología y dotar de herramientas interactivas que permiten desarrollar las competencias, destrezas y habilidades y enriquecer los

conocimientos de forma lúdica, creativa y colaborativa. Variadas aplicaciones disponibles en la web pueden ayudar significativamente el desarrollo de temáticas inherentes a la educación específicamente al área de Ciencias Sociales, entre ellas están:

EDUCAPLAY

Orrego y Aimacaña (2018) manifiestan: "es una plataforma que permite al docente y estudiante diseñar un conjunto de actividades educativas online". Esta herramienta interactiva cuenta con un sinnúmero de actividades lúdicas, que permiten desarrollar la creatividad en los estudiantes, además que es de fácil acceso y lo mejor sin costo.

LIVEWORKSHEET

Según Franco y Garcia (2019) manifiestan que "La plataforma Liveworksheet es un entorno virtual de aprendizaje interactivo, el cual ya posee tecnología web 2.0 integrada para la realización de los ejercicios". Al ser interactiva esta plataforma brinda muchos beneficios a docentes y estudiantes porque mantiene la clase activa y los estudiantes motivados, al mismo tiempo refuerzan sus conocimientos ya estudiados en clase.

EDPUZZLE

Otra de las herramientas más utilizadas por los docentes en estos tiempos es Edpuzzle, ya que es una aplicación gratuita que se puede encontrar en la Web fácilmente y que su uso permite la comprensión y el fomento a la escritura por parte de los estudiantes, es así que Vilchez (2021) manifiesta que es un instrumento online que facilita procesos de publicación como reeditar videos propios o de la red, que puedan servir de material didáctico en el desarrollo de las clases. Con Edpuzzle, se pueden clasificar tales videos con temas educativos referentes a los contenidos de cada asignatura, utilizándolos como tareas a cumplirse por parte de los estudiantes, observando su nivel de comprensión y desenvolvimiento a través de preguntas dirigidas sobre la información dada en el seguimiento detenido de las imágenes.

GENIALLY

El docente debe saber que lo más importante es el estudiante y aplicar recursos interactivos que mejore sus aprendizajes es de vital importancia para la formación académica de cada educando. Enríquez (2020) afirma que es un programa digital, que posibilita desarrollar exposiciones como si se tratara de manera presencial, en la cual incluso se puede interactuar de manera dinámica provocando mejores rendimientos en la enseñanza de contenidos complejos y de difícil aprendizaje para los estudiantes, estando disponibles en la web y en idioma español. Se distingue por cuanto fomenta la intuición y es muy versátil al contar con movimientos, varios vínculos agregados, representaciones, los mismos que se pueden adaptar a las necesidades específicas y se puede agregar a otras aplicaciones digitales.

WORDWALL

De acuerdo con Gobierno de Formosa (2020), en su investigación indica que la herramienta Word Wall es un sitio Web que permite crear variados recursos educativos interactivos y compartir con los estudiantes, ya sea en impresión o a través de link enviado, esta aplicación posibilita realizar las actividades de manera lúdica ya sea sincrónica o asincrónicamente.

GOOGLE MEET

Roig Vila et al., (2020) manifiestan que el Google meet es una herramienta de trabajo para mensajería rápida y eficiente, además cuenta con el servicio de video llamada. Su operatividad es muy sencilla y de fácil aplicación por lo cual su utilización es muy generalizada en el ámbito educativo en todos sus niveles. Esta plataforma hoy en día en contexto de la pandemia del COVID 19 se ha convertido en el medio más idóneo para impartir las clases virtuales de manera ágil, oportuna e interactiva en tiempo real.

MICROSOFT TEAMS

Como manifiesta Lucas-flores and Ponce-aguilar, (2020) lo definen como una plataforma virtual para elaborar actividades de toda índole fundamentándose en el uso de chat de Office 365 que facilita procesos para el trabajo colaborativo en equipos multidisciplinarios en las instituciones públicas mediante el uso de la internet. Hoy en día esta herramienta digital es muy utilizada en procesos educativos, formando parte del sistema de educación del Ecuador como base del modelo educativo online.

WHATSAPP

De acuerdo a Calzadilla y Ricardo Luis (2020) WhatsApp, es una herramienta muy utilizada por estudiantes como medio de comunicación e intercambio de información de manera rápida y directa a través de la internet y las redes sociales, que facilitan el cumplimiento de actividades en aprendizajes virtuales.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

En el desarrollo de la investigación se determinó aspectos inherentes al tema de estudio en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido. Existen dificultades en el uso y manejo de los recursos tecnológicos, en especial en el área de las ciencias sociales, dada su condición teórica y de lectura comprensiva, por lo que es necesario utilizar variadas aplicaciones tecnológicas, para asimilar de mejor manera el aprendizaje convirtiéndose en más interesantes y significativo.

La investigación se fundamenta en un estudio de carácter cuantitativo, que se desarrollará a partir de la situación inicial en la que se encuentra la Institución educativa en estudio, de acuerdo a cómo lo menciona Hernández. et al. (2016) ya que lo cuantitativo representa, asignar números, símbolos o valores a las características observables y medibles del objeto o fenómeno a partir de un conjunto de criterios o normas preestablecidos.

Es decir, la investigación cuantitativa se fundamenta en la recolección de datos para su estudio pormenorizado de diversas fuentes, pero de naturaleza medible en términos estadísticos y matemáticos que permiten establecer patrones que se repiten y conllevan a conclusiones particulares del objeto de estudio.

Además, el presente estudio se fundamenta en la investigación bibliográfica de diferentes fuentes confiables, tales como: artículos, revistas, tesis y fuentes oficiales que alimentan y enriquecen el marco teórico de la misma.

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

La unidad de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido perteneciente a la ciudad de Macha, provincia El Oro, Distrito de educación 07D02. Dentro de la institución se evidencia las dificultades en la disposición de recursos tecnológicos que se encuentran en mal estado en su mayoría por la falta de mantenimiento y actualización de sus programas. Además, se aprecia limitaciones en el servicio de internet, ya que,

no abastece al conjunto de aulas de la institución educativa, lo que ocasiona malestar en los procesos educativos de estudiantes y docentes.

Como consecuencia de los efectos de la pandemia del COVID – 19 a nivel mundial y en particular en el Ecuador han condicionado los planes curriculares con adaptaciones, acordes a la virtualidad educativa como se puede observar en el programa del Ministerio de Educación Aprendamos Juntos en casa. Esto ha provocado cambios en las formas de impartir las clases mediadas por los recursos tecnológicos y sus plataformas como el zoom, Teams que son los medios electrónicos para interactuar con los estudiantes en los acompañamientos pedagógicos, teniendo como evidencia del trabajo estudiantil los portafolios digitales, mientras que, las evidencias de los docentes son los registros de planificaciones semanales enviado a través de correo institucional, captures de pantalla de las tutorías enviadas al grupo de WhatsApp de la institución, creación del link de la plataforma Teams el mismo que es enviado al grupo de padres de familia, es así que se genera mayor utilidad de estos recursos tecnológicos aplicados en los procesos educativos.

Igualmente, la nueva realidad de la educación demanda del compromiso de los docentes de la institución, para que trabajen utilizando diversas aplicaciones interactivas en todas las áreas y específicamente en las ciencias sociales, como acciones institucionales encaminadas a la actualización de la realidad virtual que se vive en todo el sistema educativo nacional.

En consecuencia, es fundamental que los docentes de la institución que aún presentan dificultades en el uso y manejo de los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en general y en específico a las Ciencias Sociales, asuman el reto de aprender a utilizar el manejo de los recursos tecnológicos y fortalecer los aprendizajes en sus estudiantes como arte de la política institucional acorde con la realidad que vive el país y el mundo.

3.3 Delimitación de la población

Arias et al., (2016) definen la población de estudio, como un grupo de factores delimitados y observables, que conforman el cuerpo general del cual saldrá

seleccionada la muestra fielmente representativa de su población de origen, cumpliendo además una serie de principios preestablecidos en la investigación.

Partiendo de este concepto la población de estudio está conformado por los estudiantes del subnivel Básica Media de la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido ubicado en el Cantón Machala durante el período lectivo 2021-2022, además se abordará al directivo, facilitando la accesibilidad a la información que permite el análisis sobre el uso de los recursos tecnológicos interactivos en la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de acuerdo al tamaño de la muestra seleccionada.

3.4 Tipo de muestra

Según Otzen y Manterola (2017) el estudio de una muestra permite realizar deducciones, inferir conclusiones a la población o muestra tomada para la investigación con un alto grado de certeza.

La investigación se sustenta en un muestreo de tipo probabilístico, en virtud de la caracterización más exacta de la población objetivo, que para el caso se trata de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido, con el propósito de obtener información confiable y válida con la realidad que se desea conocer en el uso de las tecnologías aplicadas al aprendizaje de las ciencias sociales.

3.5 Tamaño de la muestra

La muestra se compone de cada conjunto de personas que integran el estudio en la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido del cantón Machala Provincia El Oro, la misma que cuenta con 83 estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado correspondiente a Básica Media. Por la técnica a utilizar se considera que el número de observaciones definido es suficiente.

CUADRO N°3 Población de estudio de la Escuela de Educación básica Lic. Diego Minuche Garrido.

POBLACIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
Directora	0	1	1
Estudiantes del subnivel básica Media	30	53	83

Elaboración: la autora.

3.6 Proceso de selección de la muestra

El proceso de selección de la muestra es tomado con los siguientes miembros de la institución educativa.

Directivo

Estudiantes del subnivel Básica Media.

3.7 Los métodos y las técnicas

El trabajo investigativo se abordó con el método descriptivo, porque permite describir, analizar características del objeto de estudio como es el caso la encuesta que se aplicó a los estudiantes del subnivel Básica Media, con el fin de recoger, organizar e interpretar los datos estadísticos. De la misma manera se procedió a registrar la información obtenida en el programa de Excel, dando como resultado los registros de las respuestas obtenidas a través de El software de tratamiento estadístico "r", el mismo que orientó a la comprobación de la hipótesis planteada. Es un sistema informático de lenguaje de programación, utilizado en la medición estadística de datos complejos y ambiguos que se ha extendido a investigaciones de diferente naturaleza cuantitativa. (Avello & Seisdedo, 2018).

La técnica utilizada en la investigación fue básicamente la encuesta, considerando que el estudio es de naturaleza correlacional descriptivo.

Encuesta: Es una técnica que permite recabar datos mediante la aplicación de un cuestionario a una determinada población y muestra de personas para conocer las diversas opiniones de los involucrados. El instrumento fue elaborado por el

investigador con 10 preguntas en escala de Likert y están relacionadas a las variables del tema en estudio dirigidas a estudiantes.

3.8 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Para la aplicación de la encuesta dirigida estudiantes, se dialogó con el directivo para su previa autorización al desarrollo del cuestionario respecto a la temática de investigación, con la técnica de la escala de Likert, para conocer opiniones sobre el uso de los recursos tecnológicos en sus aprendizajes diarios.

El procedimiento de la aplicación de la encuesta se realizó de manera virtual, a través de la plataforma Google drive, en vista de la situación que nos encontramos por la pandemia del COVID 19. La encuesta se aplicó a 83 estudiantes del subnivel Básica Media.

El tratamiento estadístico fue una correlación de Pearson para medir las variables de Recursos tecnológicos interactivos y el aprendizaje de las ciencias sociales. Para el efecto se utilizó el paquete estadístico "R".

Para la comprobación de la hipótesis planteada se determinó un nivel de intervalo de confianza del 95% de probabilidad.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo de los resultados

ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. ¿Con qué frecuencia su docente aplica diversos recursos tecnológicos en sus clases de las ciencias sociales?

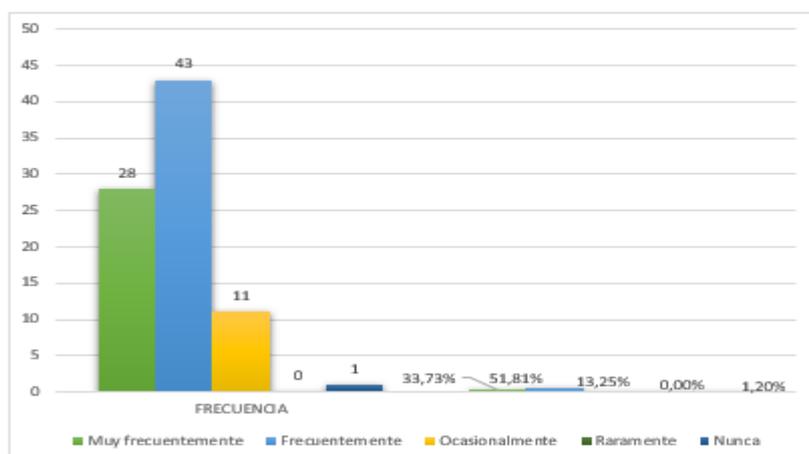
CUADRO N°4 Frecuencia de los recursos tecnológicos en ciencias sociales

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy frecuentemente	28	33,73%
2	Frecuentemente	43	51,81%
3	Ocasionalmente	11	13,25%
4	Raramente	0	0,00%
5	Nunca	1	1,20%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°1 Frecuencia de la aplicación de los recursos tecnológicos



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según las respuestas dadas a la interrogante respecto a con qué frecuencia su docente hace uso de diversos recursos tecnológicos, 43 que representan el 51,81% respondieron que, con frecuencia, ya que en vista de encontrarnos en una educación virtual o en línea por causa de la Pandemia del COVID – 19, los docentes se ven en la obligación de aplicar diversos recursos tecnológicos en sus planificaciones ya que, permiten y fomentan el interaprendizaje individual y colaborativo, activando la participación y atención desde el inicio hasta el final de cada clase, lo que es reafirmado por 28 estudiantes (33,73%), que responden que es muy frecuente, el uso de estos programas en cada actividad intracase en horas sincrónicas, aportando al desarrollo de aprendizajes con interés de parte de los estudiantes, sin embargo 12 que representan el 14,45% responden que ocasionalmente o nunca sus docentes aplican recursos tecnológicos en sus clases de ciencias sociales, volviéndose repetitiva por lo que, los estudiantes demuestran poco interés por aprender.

Al consultarles a los estudiantes sobre con qué frecuencia sus docentes aplican diversos recursos tecnológicos, en sus clases diarias de ciencias sociales, expresando en su gran mayoría (71=85,54%), responden que sus docentes en el área de ciencias sociales, aplican herramientas digitales diferentes tales como; educaplay, wordwall, Liveworksheet, edpuzzle, genially entre otros, facilitando el aprendizaje de contenidos de las asignaturas de ciencias sociales, ya que estos programas contribuyen al desarrollo de competencias, habilidades y destrezas, aprendiendo de manera creativa, innovadora y dinámica, sin embargo un grupo minúsculo de estudiantes (12 = 14,45%), responden que sus docentes solo lo hacen ocasionalmente o nunca, lo que determina que algunos docentes en el nivel de educación básica media, aun no aplican estos recursos tan necesarios en estos tiempos de una educación virtual o en línea que requiere de estos medios digitales para dinamizar y fomentar aprendizajes más creativos, participativos y colaborativos para una formación en competencias y desenvolvimientos prácticos de los conocimientos.

2. ¿Con qué frecuencia su docente aplica programas interactivos como: Educaplay, Liveworksheet, Genially, entre otros que están disponibles en la web, ¿para despertar su interés en las ciencias sociales?

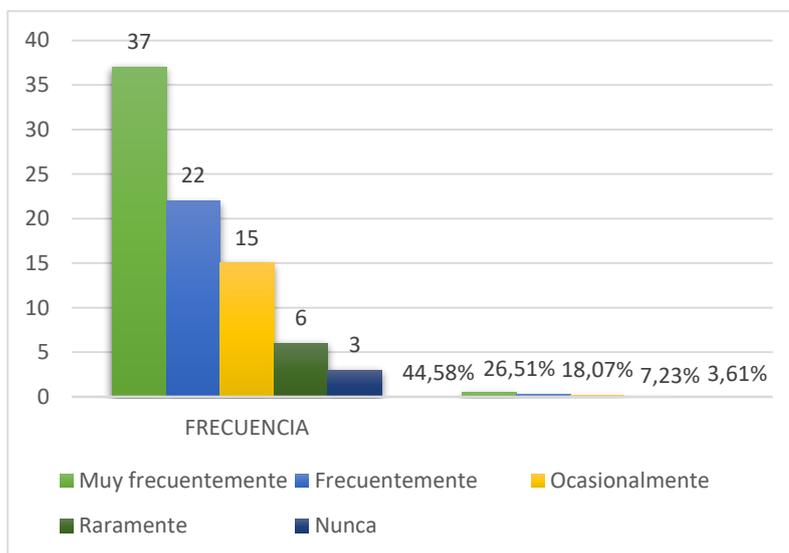
CUADRO N.5 Aplicación de programa interactivos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy frecuentemente	37	44,58%
2	Frecuentemente	22	26,51%
3	Ocasionalmente	15	18,07%
4	Raramente	6	7,23%
5	Nunca	3	3,61%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°2 Programas interactivos disponibles en la web



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según el planteamiento sobre con qué frecuencia sus docentes aplican programas interactivos como educaplay, Liveworksheet, genially entre otros más que están disponibles libremente en la web, que facilitan el interés por los aprendizajes en las ciencias sociales, 37 que representan el 44,58% responden que es muy frecuente esta práctica en sus clases diarias en horas sincrónicas o con la tutela de los docentes, y que estas herramientas tecnológicas son muy novedosas y de fácil manejo para los estudiantes, con ello se fomenta el interés por el aprendizaje de los contenidos de asignaturas del área de las ciencias sociales, lo que es confirmado por 22 (26,51%), que expresan que es frecuente la utilización de estos medios tecnológicos en las actividades o tareas realizadas en cada clase de ciencias sociales, volviéndolas más interesantes y participativas, sin embargo 21 que representan el 25,3% responden que esta práctica sucede ocasionalmente o raramente, en vista que sus docentes por lo general utilizan actividades de manera manual como la lectura de textos virtuales, elaboración de resúmenes, o preguntas y respuestas, en la enseñanza de las ciencias sociales.

De las respuestas dadas a la tabla N° 16 respecto a si sus docentes aplican programas interactivos como el educaplay, Liveorksheets, genially entre otros, que además están disponibles en la web, despiertan su interés por el aprendizaje de las Ciencias Sociales, la mayoría (59=72%), responden que, si es muy frecuente o frecuente, y que estas aplicaciones digitales facilitan y desarrollan la comprensión y pensamiento crítico en los contenidos impartidos en cada clase de asignaturas de las ciencias sociales, tales como geografía, historia, cultura entre otras, mientras que 21 (26%), manifiestan que sus docentes solo aplican estas herramientas tecnológicas, ocasionalmente o raramente, por cuanto las actividades intraclase en horas sincrónicas son ejecutadas en tareas de manera física o en una hoja de papel, como escritura, lectura, análisis, razonamientos y no aplican casi estos programas virtuales ya que para sus docentes, el método tradicional o presencial es mejor.

3. ¿Cree usted, que las clases de las ciencias sociales son más participativas gracias a la aplicación de los recursos tecnológicos?

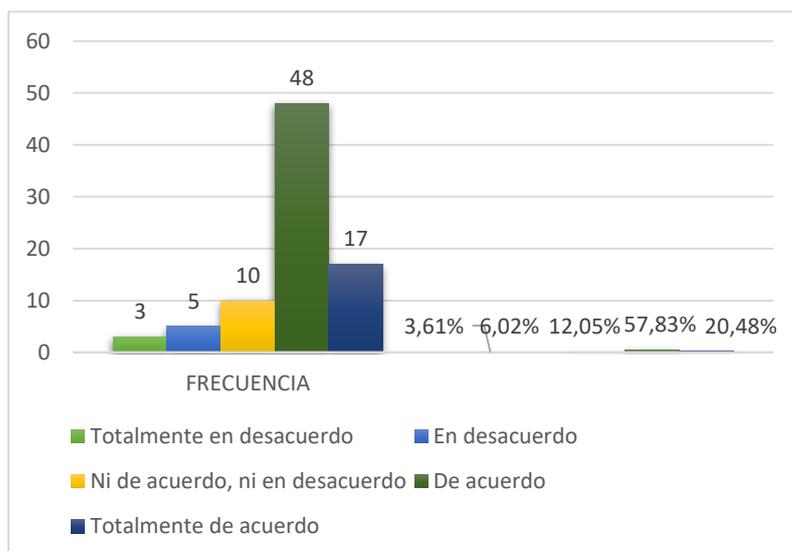
CUADRO N°6 Aplicación de la tecnología en ciencias sociales

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente en desacuerdo	3	3,61%
2	En desacuerdo	5	6,02%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	12,05%
4	De acuerdo	48	57,83%
5	Totalmente de acuerdo	17	20,48%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°3 Clases de ciencias sociales con tecnología



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo con las respuestas dadas por los estudiantes, respecto a si las clases virtuales son más participativas con la aplicación de los recursos tecnológicos, 48 que representan el 57,83% contestan estar de acuerdo por cuanto consideran que gracias a las aplicaciones digitales se les facilitan la realización de sus tareas y actividades intraclase en horas sincrónicas, las cuales se vuelven más dinámicas, interactivas, colaborativas y altamente participativas desde el principio al fin, lo que es reafirmado por 17 estudiantes más (20,48%), que contestan estar totalmente de acuerdo por las razones antes expuestas, mientras que 18 que representan el 21,68% responden estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo por pensar que los recursos tecnológicos, generan dependencia y facilismo atrofiando el desarrollo del pensamiento y la reflexión crítica, que es mayormente necesaria en el aprendizaje objetivo de las ciencias sociales, para la construcción de saberes que transformen a la sociedad en más justa, equitativa y solidaria.

Al respecto los estudiantes en su mayoría (65=78,31%), opinan estar de acuerdo o totalmente de acuerdo al considerar que los recursos tecnológicos y sus aplicaciones interactivas fomentan la participación activa y mejoran la atención y rendimiento en las distintas actividades en clases en horas sincrónicas, sin embargo, puede conllevar una excesiva dependencia y no hacer uso de las capacidades mentales innatas al ser humano como es el razonamiento o pensamiento crítico muy utilizado en los procesos educativos en el área de las ciencias sociales, por lo cual otro grupo de estudiantes (18=21,68%), responden estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

4. ¿Cree usted que es importante que el docente oriente el uso y manejo adecuado de los recursos tecnológicos utilizados en las clases diarias?

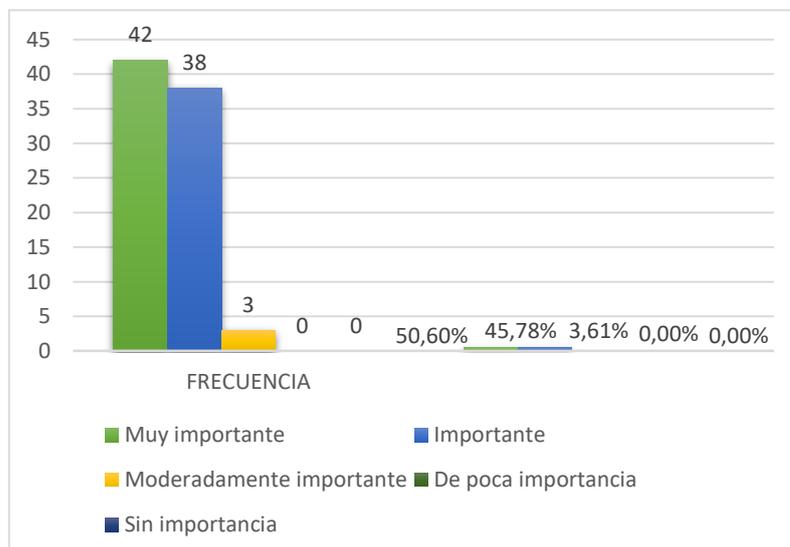
CUADRO N°7 Importancia de orientar el uso de los recursos tecnológicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy importante	42	50,60%
2	Importante	38	45,78%
3	Moderadamente importante	3	3,61%
4	De poca importancia	0	0,00%
5	Sin importancia	0	0,00%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°4 Orientación del docente al manejo adecuado de la tecnología



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Las respuestas dadas en la tabla N°19 respecto a si consideran importante que sus docentes orienten el uso y manejo adecuado de los recursos tecnológicos, en cada clase diaria en el aprendizaje de las ciencias sociales, 42 que representan el 50,60% contestan que es muy importante ya que les facilita el uso más eficiente e inmediato de estas aplicaciones digitales, además de que su utilización mejora la calidad y tiempos de elaboración de las tareas u actividades diarias en las clases de ciencias sociales, lo mismo opinan 38 estudiantes más (45,78%), mientras que 3 estudiantes que representan el 3,61% opinan que es moderadamente importante, en razón de preferir las clases presenciales con la tutoría de sus docentes.

La mayoría de estudiantes consideran (80=96,38%), que es muy importante e importante la orientación de los docentes al momento de utilizar u aplicar los recursos tecnológicos, en las clases diarias, ya que están más familiarizados con estas aplicaciones digitales, que les ven como más divertidas, dinámicas y fomentan el trabajo colaborativo e imaginación creativa, sin embargo solo 3 opinan que es moderadamente importante ya que piensan que las tareas y actividades en clases virtuales se elaboran bajo la tutela o guía del docente de manera física, contribuyendo al desarrollo de las competencias y habilidades básicas para la reflexión y cuestionamiento que forman parte del aprendizaje en las ciencias sociales.

5. ¿Considera usted que las diferentes plataformas tecnológicas como: Zoom, Google meet, Microsoft teams, WhatsApp promueven la creatividad y el inter aprendizaje en el área de ciencias sociales?

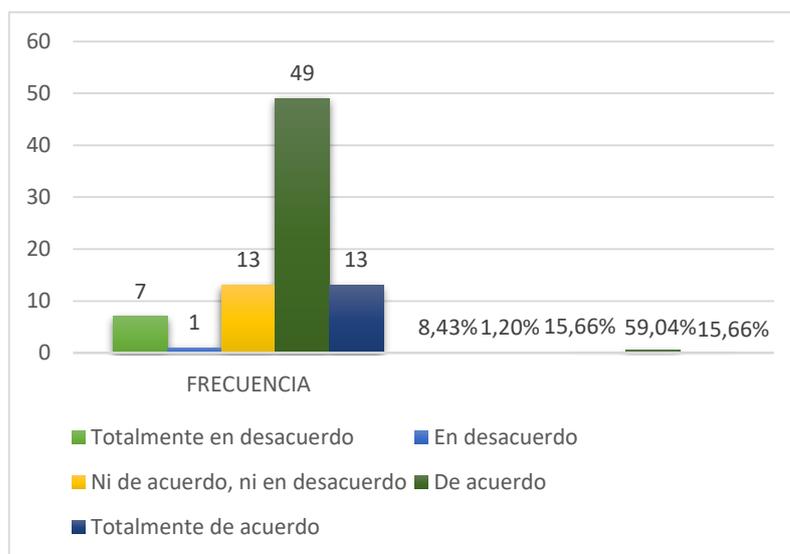
CUADRO N°8 Plataformas educativas

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente en desacuerdo	7	8,43%
2	En desacuerdo	1	1,20%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	13	15,66%
4	De acuerdo	49	59,04%
5	Totalmente de acuerdo	13	15,66%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°5 Las plataformas educativas promueven el interaprendizaje



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Al ser consultados los estudiantes sobre si consideran que las diferentes plataformas tecnológicas como Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, WhatsApp, entre otras promueven la creatividad y el interaprendizaje en el área de las ciencias sociales, 49 que representan el 59,04% contestan estar de acuerdo, seguido por 13 más (15,66%), que responden estar totalmente de acuerdo al considerar que estas plataformas tecnológicas tan utilizadas en la educación virtual o en línea vigente, contribuyen a fomentar la creatividad, ya que facilitan la elaboración de diapositivas con hipervínculos animados, exposiciones con actividades interactivas, y análisis de lectura comprensiva con el desarrollo de la imaginación, mientras que 21 que representan el 26%, manifiestan estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, al pensar que estas plataformas solo obstruyen el desarrollo del pensamiento crítico y la reflexión fundamentada, volviendo muy mecanicista y reproductivo los contenidos en las asignaturas de ciencias sociales.

La mayoría de estudiantes consultados consideran que las plataformas tecnológicas, promueven la creatividad y el interaprendizaje en el área de ciencias sociales, ya que presentan programas o aplicaciones que facilitan la realización de las actividades intraclase en horas sincrónicas, como exposiciones y lecturas o análisis de lectura,

que se vuelven más dinámicas e interactivas favoreciendo el aprendizaje colaborativo y personalizado de cada contenido impartido en las ciencias sociales, mientras que una minoría de estudiantes opinan diferente al opinar estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, en desacuerdo o totalmente en desacuerdo, al pensar que estas plataformas digitales que facilitan los procesos de educación y aprendizaje, pero no fomentan realmente el desarrollo de competencias y destrezas cognitivas y actitudinales frente al desarrollo del pensamiento crítico de los contenidos impartidos en las asignaturas de ciencias sociales, además de no contribuir a la creatividad propia de la inteligencia humana para resolver problemas de la vida real.

6. ¿Considera usted, que es importante el uso y manejo de los recursos tecnológicos para facilitar el aprendizaje de las ciencias sociales?

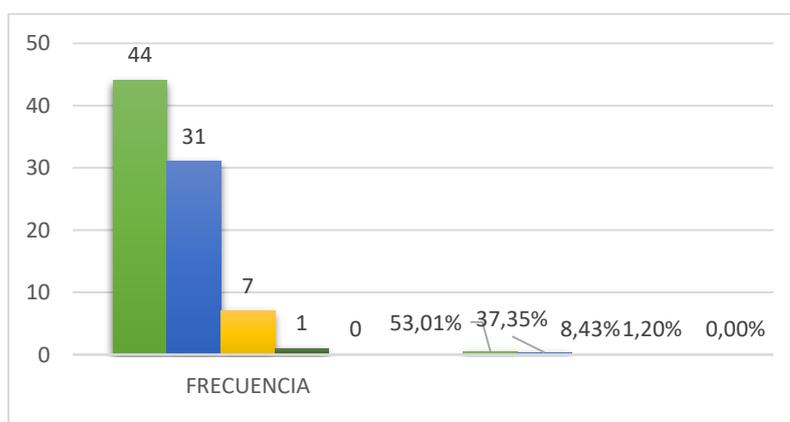
CUADRO N°9 Importancia de los recursos tecnológicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy importante	44	53,01%
2	Importante	31	37,35%
3	Moderadamente importante	7	8,43%
4	De poca importancia	1	1,20%
5	Sin importancia	0	0,00%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°6 Importancia del manejo de los recursos tecnológicos



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De un total de 83 estudiantes distribuidos en los niveles de Básica media, (5to, 6to, y 7mo), de la Escuela de Educación Básica Lcdo. Diego Minuche Garrido, de la ciudad de Machala, al consultarles sobre si consideran que es importante el uso y manejo de los recursos tecnológicos, para su aprendizaje en el área de las ciencias sociales, estos responden; 44 que representan el 53,01% que para ellos es muy importante la aplicación de estos medios tecnológicos en vista que es lo más actual en la educación moderna y con la cual están más familiarizados en estos tiempos, lo que es reafirmado por 31 (37,35%), que manifiestan que es importante el uso de estos recursos en cada clase en la enseñanza de las ciencias sociales como geografía, historia, entre otras asignaturas, ya que gracias a la tecnología y sus programas interactivos, pueden interactuar y dinamizar sus aprendizajes haciéndolos más atractivos e interesantes en cada actividad pedagógica, mientras que 8 que representan el 9,63% expresan que les resulta moderadamente importante o de poca importancia, dado que no tienen acceso a internet más aún a las aplicaciones digitales.

De las respuestas manifestadas a este planteamiento, se pone en evidencia que la mayoría de estudiantes consultados (75=89,36%), consideran que es importante o muy importante el uso y manejo de los recursos tecnológicos, en la enseñanza de contenidos de asignaturas del área de las ciencias sociales, en vista que les resulta

más divertido, participativo y dinámico, siendo indispensable su aplicación en esta área del saber. Apenas el 9,63% (8), piensan que es moderadamente importante o de poca importancia por considerar que es mejor realizar sus tareas de manera manual y les ayuda a mejorar su creatividad, sin depender de las tecnologías.

7. ¿Cree usted, que los recursos tecnológicos son necesarios para facilitar su aprendizaje en las ciencias sociales?

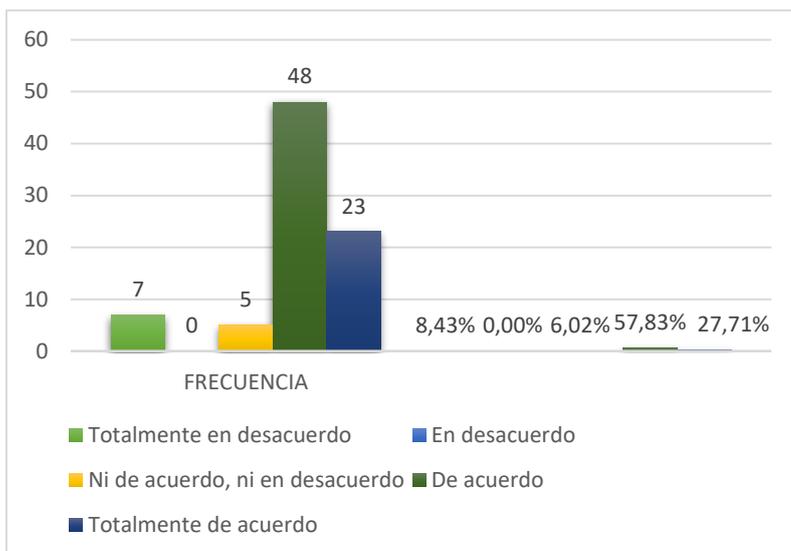
CUADRO Nº10 Recursos tecnológicos facilita el aprendizaje

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente en desacuerdo	7	8,43%
2	En desacuerdo	0	0,00%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	5	6,02%
4	De acuerdo	48	57,83%
5	Totalmente de acuerdo	23	27,71%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA Nº7 Los recursos tecnológicos son necesarios



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los estudiantes encuestados, al consultarles sobre si son necesarios los recursos tecnológicos, para facilitar su aprendizaje en las ciencias sociales, 48 que representan el 57,83% responden que están de acuerdo, ya que consideran a los recursos tecnológicos como un medio muy didáctico e interactivo de aprender sin si quiera esforzarse, pues les resulta casi un pasatiempo como pasar en las redes sociales con las cuales mantienen mayor tiempo, lo mismo opinan 23 estudiantes (27,71%), al contestar que están totalmente de acuerdo, por los motivos ya expuestos, pero otro grupo de 12 que representan el 14,45% manifiestan estar totalmente en desacuerdo y ni de cuerdo, ni en desacuerdo, en vista que les piensan que la educación no es tema de tecnologías o programas digitales, sino de dedicación y voluntad por aprender.

Al consultarles a los estudiantes sobre si son necesarios o no los recursos tecnológicos, para facilitar procesos de aprendizaje de las ciencias sociales, en su mayoría respondieron estar de acuerdo y totalmente de acuerdo, dado que consideran a estos medios tecnológicos como mecanismos que incentivan de manera ágil y dinámica, la comprensión y desempeño de contenidos de las asignaturas del área de ciencias sociales, facilitándoles su interés por estos conocimientos, mientras que una minoría opinan estar totalmente en desacuerdo o ni de acuerdo, ni en desacuerdo, puesto que en su criterio estos recursos tecnológicos, son sencillamente medios didácticos vigentes en esta educación virtual, pero lo fundamental es la voluntad y predisposición por aprender del estudiante.

8. ¿Considera usted, que la utilización de los recursos tecnológicos facilita el aprendizaje de las ciencias sociales?

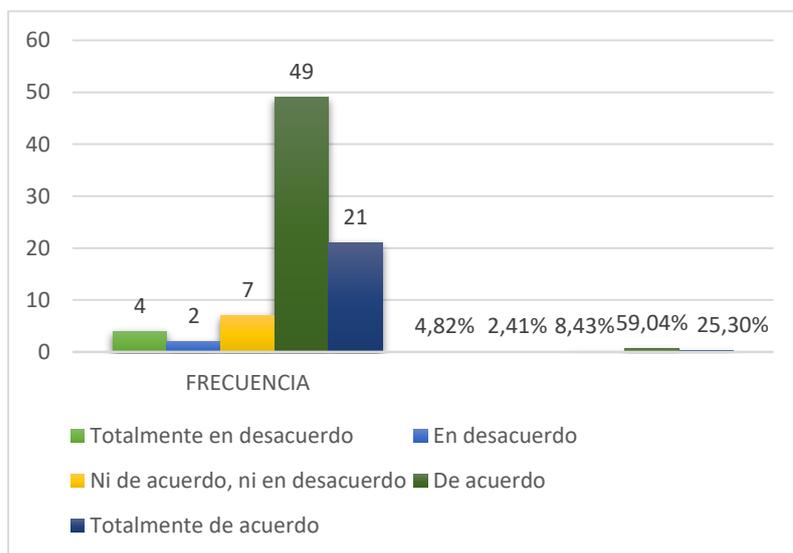
CUADRO N°11 Utilización de los recursos tecnológicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente en desacuerdo	4	4,82%
2	En desacuerdo	2	2,41%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	8,43%
4	De acuerdo	49	59,04%
5	Totalmente de acuerdo	21	25,30%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°8 Utilización de la tecnología facilita el aprendizaje



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo con las respuestas dadas al planteamiento sobre si los recursos tecnológicos facilitan el aprendizaje, de las ciencias sociales, 49 que representan el 59,04% contestan estar de acuerdo con este criterio, considerando que estos medios tecnológicos y sus herramientas digitales, propician la realización de las tareas y actividades intraclase en horas sincrónicas, como exposiciones, argumentaciones, y mejora el nivel de comprensión y la creatividad volviendo el aprendizaje de las

ciencias sociales más atractivo e interesante a sus necesidades educativas en este campo de formación, siendo esto reafirmado por 21 estudiantes más (25,30%), que expresaron estar totalmente de acuerdo, por las causas antes expuestas, mientras que 13 que representan el 15,66% manifiestan estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, al opinar que no es indispensable el uso de los recursos tecnológicos, en el aprendizaje de las ciencias sociales, lo más importante es las ganas de aprender y la voluntad por realizar las actividades de aprendizaje.

Sin lugar a dudas la mayoría de estudiantes encuestados (70=85%), en el subnivel de educación básica media, consideran que los recursos tecnológicos facilitan procesos de aprendizaje en el área de las ciencias sociales, ya que vuelven más sencillo e interesante los contenidos de las asignaturas en esta área del saber impartido en sus clases diarias, sin embargo, otro grupo (13=15,66%), manifiestan su desacuerdo o neutralidad al considerar a los recursos tecnológicos como medios necesarios en estos tiempos de educación virtual o en línea, pero la manera tradicional o presencial fomentaba más la creatividad y razonamiento crítico de los hechos sociales que ahora se aprenden solo de manera reproductiva y no analítica limitando el desarrollo de la inteligencia básica en los alumnos.

9. ¿Considera usted, que es más interesante el aprendizaje de las ciencias sociales cuando se usa aplicaciones interactivas, que sin ellas?

CUADRO N°12 Aprendizaje de las ciencias sociales con los recursos tecnológicos

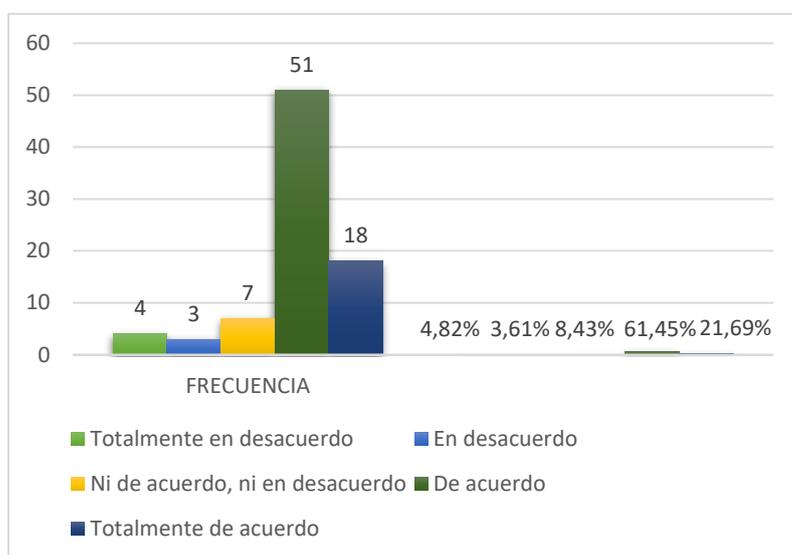
N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente en desacuerdo	4	4,82%
2	En desacuerdo	3	3,61%

3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	8,43%
4	De acuerdo	51	61,45%
5	Totalmente de acuerdo	18	21,69%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°9 Aplicaciones interactivas en ciencias sociales



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Al consultarles a los estudiantes sobre si consideran que es más interesante el aprendizaje de las ciencias sociales cuando se usa aplicaciones interactivas, que sin

ellas, 51 que representan el 61,45% manifiestan estar de acuerdo, a más de 18 (21,69%), que están totalmente de acuerdo, por cuanto estas herramientas tecnológicas son más versátiles, novedosas y dinámicas, facilitando la realización de actividades o tareas como exposiciones o resúmenes con análisis que gracias a las mismas son muy sencillas y de fácil comprensión, mientras que 14 que representan el 17% opinan que estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, totalmente en desacuerdo o en desacuerdo, ya que consideran que las aplicaciones digitales en las tareas de cada clase en horas sincrónicas o asincrónicas, dependerán siempre de la voluntad y dedicación de cada estudiante y del apoyo y orientación de sus docentes y más bien ven a estos programas como muy facilistas y que generan dependencia, por lo cual no las consideran determinantes en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Sin lugar a dudas las herramientas tecnológicas o llamadas aplicaciones digitales interactivas, como el educaplay, genially, Liveworksheet, entre otros, son recursos tecnológicos altamente didácticos, que facilitan el aprendizaje en general y en particular en las ciencias sociales, sin embargo persisten pensamientos de orden tradicional generados por la cultura de una educación de modalidad presencial, ya que en esta se desarrollan a más de los aprendizajes, relaciones interpersonales tan propias de los estudiantes en esta etapa de su proceso educativo (5to, 6to y 7mo), del subnivel básica media, lo que genera esa resistencia al cambio pero que debe ser considerado para combinarlo cuando se vuelva a la llamada normalidad.

10. ¿Considera usted, que la aplicación de los recursos tecnológicos despierta su interés por aprender las ciencias sociales, haciéndolas más atractivas e interesantes?

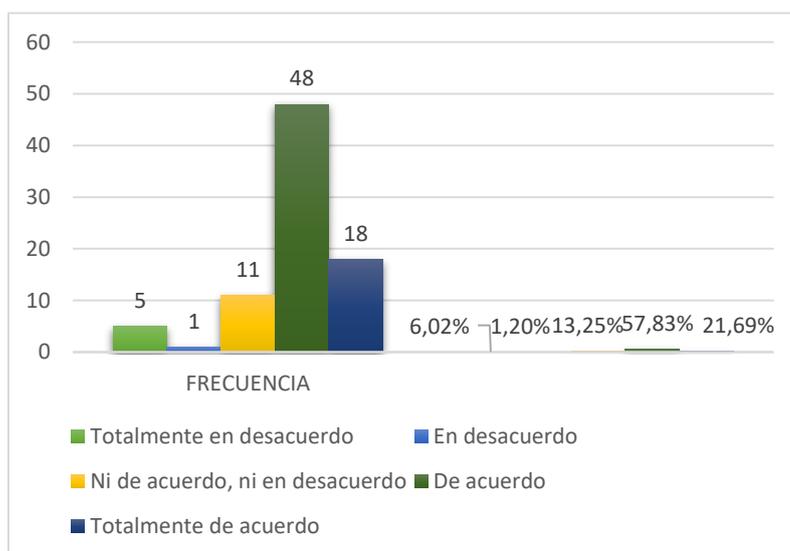
CUADRO N°13 Aprendizaje atractivo con recursos tecnológicos

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Totalmente en desacuerdo	5	6,02%
2	En desacuerdo	1	1,20%
3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	13,25%
4	De acuerdo	48	57,83%
5	Totalmente de acuerdo	18	21,69%
TOTAL		83	100,00%

Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

FIGURA N°10 La tecnología despierta el interés al aprendizaje



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Al consultarles sobre si consideran que la aplicación de los recursos tecnológicos, despiertan el interés por aprender las ciencias sociales, haciéndolas más atractivas e interesantes, 48 que representan el 57,83% más 18 que dan el 21,69% responden estar de acuerdo y totalmente de acuerdo en su respectivo orden, lo que determina la firme convicción en los educandos de educación básica media, que estos medios digitales contribuyen eficientemente a despertar su interés en el aprendizaje de contenidos de las asignaturas del área de ciencias sociales, mientras que 17 que representan el 21% del total encuestado, opinan estar ni de acuerdo, ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, al considerar que los recursos tecnológicos son en las actuales momentos de esta modalidad en línea, un recurso indispensable en todo proceso educativo, y de manera especial en las ciencias sociales, sin embargo persiste la firme convicción de que la modalidad presencial es mejor por ser más directa en el aprendizaje de las ciencias sociales.

La mayoría de estudiantes, consultados consideran estar de acuerdo y totalmente de acuerdo con el planteamiento de que los recursos tecnológicos, despiertan su interés y vuelven más atractivas e interesantes los contenidos impartidos en clases de ciencias sociales, por la interactividad desarrollada en estos programas o aplicaciones digitales que son más dinámicas, fáciles de manejar y cuyos procesos de comprensión fomentan su aprendizaje participativo e interactivo en el aprendizaje de las ciencias sociales, sin embargo por un tema más de orden cultural-tradicional persisten estudiantes que prefieren las clases presenciales donde los docentes imparten sus contenidos de manera manual y física, que les resulta más acorde a sus necesidades y formas de aprender en las ciencias sociales.

4.2 Análisis correlacional de los resultados

Roy-García et al., (2019) definen a la correlación como un instrumento estadístico que sirve para medir datos cuantitativos y determinar si existe o no correlación entre dos variables. El coeficiente de correlación se figura con la letra "r". Se considera correlación perfecta cuando sus valores se ubican entre -1 y +1, mientras que, si un resultado es 0 se interpreta que no existe correlación entre una variable y otra. Lo más importante es que cuando más cercano está a 1 la correlación toma una intensidad de vinculación mayor.

En el presente estudio se muestra la correlación entre los recursos tecnológicos interactivos y el aprendizaje de las ciencias sociales con 83 estudiantes de entre 9 a 12 años de edad, perteneciente al subnivel de Básica Media. Se desarrolló un estudio con estadística descriptiva, el muestreo fue de tipo aleatorio simple y el tamaño de la muestra se definió de forma proporcional por grados, paralelos y edades.

Se evaluó la consistencia interna de cuestionario mediante la aplicación de del coeficiente Alpha de Cronbach, obteniendo para la variable de recursos tecnológicos interactivos (RT) un nivel de confiabilidad de 0.4745; mismo que a pesar de no ser superior a 0.70, como lo recomiendan los expertos, se lo puede aceptar, dado que son indicadores o preguntas nuevas y de invención del autor. Mientras que para la variable de aprendizaje de las ciencias sociales (ES), se alcanzó un nivel de confiabilidad de 0.7780, el cual es muy aceptable.

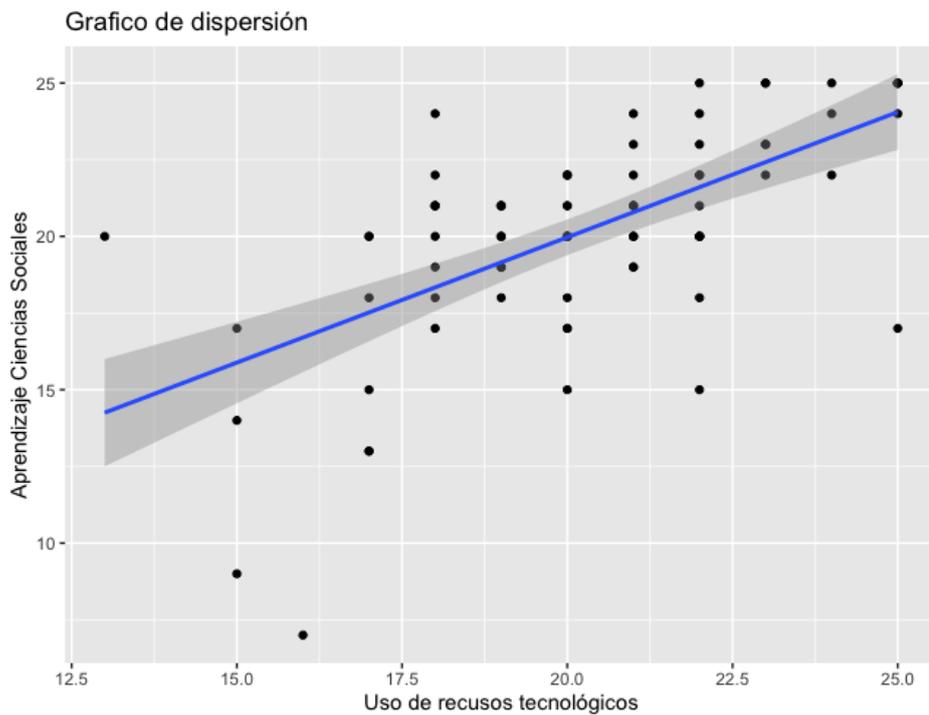
Se calculó el coeficiente de correlación de Pearson, luego la prueba de hipótesis, donde también se determinó la significancia estadística.

La respuesta de coeficiente de correlación es de 0.62, es decir, que la hipótesis alternativa es verdadera debido a que no es igual a 0 y que existe el 95% de que se cumpla.

Para determinar el coeficiente de correlación se tomó el total los indicadores de las variables de recursos tecnológicos y aprendizaje de las ciencias sociales utilizados para el efecto, tal como se puede ver en la tabla de procesamiento de datos de la encuesta en el software R y Alpha de Cronbach de del anexo 6.

Se construyo por medio del software r el gráfico de dispersión, obtenido la imagen del grafico de correlación de Pearson.

FIGURA DE DISPERSIÓN N°11



Fuente: Estudiantes de la Escuela "Lic. Diego Minuche Garrido"

Autora: Lic. Alicia Gía Cajamarca

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La aplicación de los recursos tecnológicos influye positivamente en los procesos de aprendizaje de las ciencias sociales, por lo que se comprueba la hipótesis planteada al inicio de la investigación de acuerdo con los resultados obtenidos en el estudio correlacional de Pearson, realizado en el software "r" que dio un valor de **0.62**, equivalente a una correlación positiva moderada, lo que se reafirma en la tabla N.º 7 sobre la importancia de orientar el uso de los recursos tecnológicos con un 95% de aceptación del total.

Se identificó el desarrollo de destrezas de los estudiantes en el área de Estudios Sociales con el uso de recursos didácticos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje; tal como lo evidencia la tabla N.º 8 sobre las plataformas educativas con porcentaje de 74, 70%, ya que a través de estas plataformas digitales se les facilita el desarrollo de sus actividades pedagógicas, por lo que desarrollan las destrezas tanto digitales como curriculares de manera creativa, innovadora y dinámica.

Se identificó que los recursos tecnológicos interactivos aportan en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Estudios Sociales; como se observa en la tabla N.º 5 sobre la aplicación de programas interactivos, con un 71, 09% de estudiantes que están de acuerdo y totalmente de acuerdo con un aprendizaje más fluido e interesante a través de las aplicaciones interactivas como educaplay, Liveworksheets, genially entre otras.

Finalmente, los recursos tecnológicos interactivos, tienen un impacto significativo en la educación virtual y de manera especial en el aprendizaje de las ciencias sociales, por lo que se concluye que existe una correlación directa entre la variable de los recursos tecnológicos y del aprendizaje de las ciencias sociales de los estudiantes del subnivel básica media, a pesar de que la variable **RT** resultó baja según la valoración de Alpha de Cronbach en la variable **ES** salió alta, y al realizar la corrección se confirma que los recursos tecnológicos si influyen positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda a la Escuela de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido, promover y desarrollar programas de capacitación sobre el uso y aplicación de

recursos tecnológicos interactivos como ejes transversales en la enseñanza - aprendizaje de las ciencias sociales que, a partir de estrategias innovadoras, se genere un aprendizaje en los estudiantes más significativo a sus intereses y propias necesidades educativas. Los procesos educativos con la aplicación de recursos didácticos interactivos, fomentan el pensamiento reflexivo, desde su construcción propia como participantes activos de sus aprendizajes, conocimientos y experiencias como mecanismos interactivos afines a sus vidas cotidianas, lo que le agrega significados y validez práctica (Chancusig et al., 2017)

Desarrollar proyectos de intervención para la construcción e implementación de un laboratorio de informática con suficiente mobiliario y programas digitales con servicio de internet banda ancha, para realizar las diferentes actividades planificadas en los proyectos educativos para el aprendizaje de las ciencias sociales, que fomenten las habilidades y destrezas digitales (Competencias digitales), en los estudiantes de manera práctica e interactiva y dinámica. De acuerdo con Vidal et al., (2020) expresan que en nuestros tiempos la educación requiere la aplicación de las tecnologías en la modernidad vigente, buscando generar competencias digitales que combinen el aprendizaje tecnológico con el tradicional o didáctico que promueva mayor eficiencia y creatividad en los rendimientos de los estudiantes.

A partir de las preferencias educativas tecnológicas, señaladas por los estudiantes se recomienda a las autoridades de institución educativa, incorporar en sus proyectos interdisciplinarios con énfasis a las ciencias sociales actividades pedagógicas programadas para el subnivel Básica Media utilizando las aplicaciones interactivas disponibles en la web para reforzar sus conocimientos ya que, ante la eminente presencialidad de la educación nos direcciona a practicar la educación híbrida, como manifiesta Eseade et al. (2021) la presencialidad de la educación conlleva a la construcción de competencias digitales en los estudiantes como un refuerzo para la innovación y creatividad al combinar actividades en aula y en línea.

Los investigadores Ramirez-Anormaliza et al.(2016) manifiestan en su estudio que existe influencia positiva del entretenimiento percibido sobre la utilidad y la facilidad al aplicar las plataformas virtuales de aprendizaje entre los docentes, esto implica que los recursos tecnológicos que se utilicen para la enseñanza de las ciencias sociales

deben ser seleccionados de manera que sean atractivos y permitan su continuidad, para de esta manera alcanzar los objetivos de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

- Argota, G., Gorina, A., Solano, C., Córdova, C., Yallicot, R. M., & Pérez, B. (2019). Aprendizaje De Procesos Metodológicos Mediante Prácticas Evaluativas En Docentes Universitarios. *The Biologist*, 17(1). <https://doi.org/10.24039/rtb2019171298>
- Arias, J., Villacis, M., & Miranda, M. (2016). The research protocol III. Study population. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Avello, R., & Seisdedo, A. (2018). El procesamiento estadístico con R en la investigación científica. *MediSur*, 15(5), 583–586. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000500001
- Avendaño, V. (2015). *Implementación y uso escolar de las tecnologías de la información y la comunicación en la Meseta Comitéca Tojolabal del estado de Chiapas Diseño*.
- Ballesteros, L. (2017). *Uso Pedagógico De Las Tecnologías De La Información Y Comunicación En Escuelas De Tiempo Completo*. 241. <https://www.uv.mx/veracruz/dsae/files/2018/05/tesis-lorenia-cantu-ballesteros.pdf>
- Bonilla, A. (2020). *Universidad tecnológica indoamérica*.
- Calzadilla Rodríguez, I., & Ricardo Luis, R. (2020). Tutoría de tesis de pregrado desde whatsapp, asunción necesaria que deja COVID-19. *Alcance*, 9(24), 107–127. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4510148>
- CEPAL. (2020). Educación en tiempos de pandemia (covid-19). *Revista Universidad de La Salle*, 1(85), 51–59. <https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de Recursos Didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza matemática. *Boletín Virtual*, 6(4), 1–23. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119349.pdf>
- Chávez, M., Rivera, V., & Haro, G. (2021). Percepción De La Educación Virtual En

Instituciones De Educación Superior 2020 - 2020. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 20(1), 8–21. <https://doi.org/10.33789/enlace.20.1.81>

Chuqu, L. (2021). *DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES: PLAN DE FORTALECIMIENTO DIRIGIDO A DOCENTES BASADO EN LA PEDAGOGÍA ACTIVA*.

Cobo, C., Hawkins, R., & Rovner, H. (2020). *Cómo utilizan la tecnología los países de América Latina durante el cierre de las escuelas a causa de la COVID-19*. Banco Mundial Org.

Cortés, A. (2016). *Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente: un estudio en instituciones de niveles básica y media de la ciudad de Bogotá (Col). TDX (Tesis Doctorals En Xarxa)*.

Cuadros, C. (2020). *MAESTRÍA EN EDUCACIÓN*, . 524.

Delgado, Z. (2017). *Análisis del uso de las TIC como herramienta fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la básica superior de la Escuela Camilo Borja, durante el año lectivo 2016 – 2017*. [https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1105/1/DELGADO QUIÑÓNEZ ZOILA MARÍA.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1105/1/DELGADO%20QUIÑÓNEZ%20ZOILA%20MARÍA.pdf)

Edel, R. (2016). *REDcientífica » El concepto de enseñanza-aprendizaje. January 2004*.

Enríquez, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Ciencia e Investigación*, 5 (1), 873–891. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723208>

Eseade, P., Expert, M. I. E., Global, T., Prize, T., El, H., & La, F. I. N. D. E. (2021). *El desafío de la educación híbrida (artículo)*.

Franco, M., & Garcia, E. (2019). Influencia del uso de una plataforma gratuita en el aprendizaje del inglés en Babahoyo. *Anales Del Instituto “Artigas,”* 5, 49–61. <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Userfiles/P0001/File/CORTIRICOBALDI.pdf>

Frey, P. (2012). *La incorporación de recursos de las Tecnologías de la Información y*

la Comunicación (TIC) en la asignatura Ciencias Sociales para facilitar procesos de enseñanza en los estudiantes ... Universidad Virtual Escuela de Graduados en Educación La incorporaci. January 2015.

- Gobierno de Formosa, A. (2020). *Tutorial de Wordwall Comenzar a usar Wordwall.*
- González, N. (2018). *RECURSOS TECNOLÓGICO.* 1–26.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/38378>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender.” *Tendencias Pedagógicas*, 31(2018), 83–96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325.
<https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Hernández, R. (2016). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN* (Vol. 148).
- Jacobo, G. (2020). *INCORPORACION PEDAGOGICA DELAS TECNOLOGIAS DIGITALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA.*
- Lucas-flores, Y. A., & Ponce-aguilar, E. E. (2020). *María Rosario Cedeño-Escobar.* 5(07), 388–405. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i7.1525>
- Navarro, M. R. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje cognitivo.*
- Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, N| 17(5), 65–80. jorozcoa@hotmail.com
- Orrego, M. y, & Aimacaña, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. *Polo Del Conocimiento*, 3(10), 44. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.
<https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Peña, R. (2019). Aplicación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las ciencias sociales. *Raíces – Revista Nicaragüense de Antropología*, 4, 39–45. <https://doi.org/10.5377/raices.v2i4.7834>

- Portilla, O. (2016). *carbon emission disclosure : ditinjau dari Media exposure, kinerja lingkungan dan karakteristik perusahaan*. 05(02), 170–188.
- Ramirez-Anormaliza, R., Sabaté Garriga, F., & Llinàs-Audet, X. (2016). the Acceptance and Use of the E-Learning Systems Among the University Teachers in Ecuador. *EDULEARN16 Proceedings*, 1(July), 3666–3674. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2016.1836>
- Ramírez, M. (2019). *Las Aplicaciones Interactivas Como Estrategias De Enseñanza Para El Aprendizaje De Un Segundo Idioma Para Estudiantes De Normal Primaria*. <https://hdl.handle.net/20.500.11777/4502>
- Ramón, Á., Bonilla, S., Reyes, A., & Quevedo, M. (2016). *Ciencias técnicas y aplicadas*. 2(3), 199–210. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i1.2168>
- Roig Vila, R., Urrea-Solano, M., & Merma-Molina, G. (2020). La comunicación en el aula universitaria en el contexto del COVID-19 a partir de la videoconferencia con Google Meet. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 197. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27519>
- Rojas, Erick. (2021). *Gka edutech 2021*.
- Rojas, Esperanza. (2017). Los recursos tecnológicos como soporte para la enseñanza de las ciencias naturales - Technological resources as support in natural sciences teaching. *Hamut’Ay*, 4(1), 85. <https://doi.org/10.21503/hamu.v4i1.1403>
- Roy-García, I., Rivas-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, M., & Palacios-Cruz, L. (2019). Correlation: Not all correlation entails causality. *Revista Alergia Mexico*, 66(3), 354–360. <https://doi.org/10.29262/ram.v66i3.651>
- Salgado, E. (2015). *La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado*. 331. <https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2>
- Sanabria Cárdenas, I. Z. (2020). Educación virtual: una oportunidad para “aprender a aprender.” *Análisis Carolina*, 42, 1–14.
- Silva, G., & Rodriguez, F. de P. (2018). Una mirada hacia las TIC en la educación de las personas con discapacidad y con trastorno del espectro autista: análisis

temático y bibliográfico. *Edmetic*, 7(1), 43–65.

Sosa, A. (2018). UN MODELO DE INCORPORACIÓN DE TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN EL AULA (MITEA) PARA LA GENERACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS POR PARTE DE LOS DOCENTES. *New England Journal of Medicine*, 372(2), 2499–2508. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humpath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>

Torres, C. (2017). Educere la revista Venezolana de Educación. *Educere*, 21(68), 31–40. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf><https://www.redalyc.org/html/356/35652744004/>

Troncoso, C., & Amaya, A. (2017). Interview: A practical guide for qualitative data collection in health research. *Revista Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>

UNESCO. (2019). *Marco de competencias docentes en materia de TIC UNESCO Versión 3*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024/PDF/371024spa.pdf.multi>

Vanegas, J. (2017). *Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria [Assesment of the digital resources as support for the teaching - learning of mathematics in primary education]*. 307. <https://n9.cl/f7q2h>

Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1)(7), 69–76. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Veloz, D., & Esquivel, J. (2019). No TitleEΛENH. *Ayan*, 8(5), 55.

Vidal, I. M. G., Cebreiro López, B., & Casal Otero, L. (2020). Nuevas competencias digitales en estudiantes potenciadas con el uso de Realidad Aumentada. Estudio

Piloto. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 137.
<https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27501>

Vilchez, B. (2021). *Edpuzzle*.

Vivanco, A. (2020). Teleducación en tiempos de COVID-19: brechas de desigualdad. *CienciAmérica*, 9(2), 166. <https://n9.cl/2bm12>

Zapatera Linares, A. (2021). El método Singapur para el aprendizaje de las matemáticas. Enfoque y concreción de un estilo de aprendizaje. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(2), 263–274. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n2.v1.1980>

Zuñá, E., Romero, W., & Palma, J. (2019). *Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior*. 22 de Mayo. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581025/index.html>

ANEXOS

Anexo 1. Solicitud de autorización para realizar la investigación de campo

Machala, 12 de agosto del 2021

Licenciada

Inés Mariuxi Soledispa Ruiz

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LIC. DIEGO MINUCHE GARRIDO”

En su despacho:

Por medio de la presente le extiendo un cordial saludo y desearle éxitos en sus funciones.

Como es de su conocimiento, estoy realizando los estudios de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Estatal de Milagro, por lo que muy respetuosamente solicito a usted se autorice el desarrollo del **INFORME DE INVESTIGACIÓN** en la institución que usted dirige, requisito previo a la titulación.

En espera de que mi petición contribuya al desarrollo profesional y aplicación de los conocimientos adquiridos, le agradezco a usted y expreso mis sentimientos de consideración y estima.

Atentamente;



Lic. Alicia Gía Cajamarca

MAESTRANTE

0703257725

Anexo 2. Solicitud de aceptación por el directivo de la institución

Machala, 12 de agosto del 2021

Oficio No. 48-2021-DIR.EEB-LDMG

ASUNTO: Aceptación de solicitud.

Licenciada

Alicia Gía Cajamarca

Docente de la Institución

Presente. –

De mis consideraciones:

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo comunicarle que se acepta y se le prestará las facilidades para que, como estudiante de una Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa en la Universidad Estatal de Milagro, desarrolle el **INFORME DE INVESTIGACIÓN** en nuestra Institución educativa. conforme a su petición realizada mediante oficio con fecha 12 de agosto del año en curso.

Agradeciendo su confianza y la oportunidad de ser partícipe en su formación profesional, me despido de usted no sin antes expresar las más altas consideraciones de aprecio.

Atentamente,



Lic. Mariuxi Soledispa Ruiz

DIRECTORA ENCARGADA

Anexo 3. Instrumento de la variable independiente (Recursos tecnológicos interactivos)

□ VI-Recursos tecnológicos interactivos

RT1) ¿Con qué frecuencia su docente aplica diversos recursos tecnológicos en sus clases de las ciencias sociales?

- Muy frecuentemente (5)
- Frecuentemente (4)
- Ocasionalmente (3)
- Raramente (2)
- Nunca (1)

RT2 ¿ Con qué frecuencia su docente aplica programas interactivos como: Educaplay, Liveworksheet, Genially, entre otros que están disponibles en la web, para despertar su interés en las ciencias sociales?

- Muy frecuentemente (5)
- frecuentemente (4)
- Ocasionalmente (3)
- Raramente (2)
- Nunca (1)

RT3 ¿Cree usted, que las clases de las ciencias sociales son más participativas gracias a las aplicación de los recursos tecnológicos?

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

RT4¿Cree usted que es importante que el docente oriente el uso y manejo adecuado de los recursos tecnológicos utilizados en las clases diarias?

- Muy importante (5)
- Importante (4)
- Moderadamente importante (3)
- De poca importancia (2)
- Sin importancia .(1)

RT5¿Considera usted que las diferentes plataformas tecnológicas como: Zoom, Google meet, Microsoft teams, WhatsApp promueven la creatividad y el inter aprendizaje en el área de ciencias sociales?

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

Anexo 4. Instrumento de la variable dependiente (Aprendizaje de las ciencias sociales)

VD-Enseñanza aprendizaje de ciencias sociales

ES1 ¿Considera usted, que es importante el uso y manejo de los recursos tecnológicos para facilitar el aprendizaje de las ciencias sociales?

- Muy importante (5)
- Importante (4)
- Moderadamente importante (3)
- De poca importancia (2)
- Sin importancia (1)
-

ES2 ¿Cree usted, que los recursos tecnológicos son necesarios para facilitar su aprendizaje en las ciencias sociales?

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

ES3 ¿Considera usted, que la utilización de los recursos tecnológicos facilitan el aprendizaje de las ciencias sociales?

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

ES4 ¿Considera usted, que es más interesante el aprendizaje de las ciencias sociales cuando se usa aplicaciones interactivas, que sin ellas?

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

ES5 ¿Considera usted, que la aplicación de los recursos tecnológicos despierta su interés por aprender las ciencias sociales, haciéndolas más atractivas e interesantes?

- Totalmente en desacuerdo (1)
- En desacuerdo (2)
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (3)
- De acuerdo (4)
- Totalmente de acuerdo (5)

Anexo 5. Tablas de tratamiento estadístico correlacional de Pearson en el software "R"

	<i>Tot_RT</i>	<i>ES1</i>	<i>ES2</i>	<i>ES3</i>	<i>ES4</i>	<i>ES5</i>	<i>Tot_ES</i>
Tot_RT	1						
ES1	0,42782851	1					
ES2	0,38273668	0,1697327	1				
ES3	0,42900811	0,20151593	0,81523975	1			
ES4	0,44357217	0,16583582	0,35434994	0,39943449	1		
ES5	0,5914335	0,2557424	0,52232592	0,5483225	0,51168749	1	
Tot_ES	0,62071248	0,43619731	0,82234999	0,84261044	0,68136387	0,79787206	1

Anexo 6. Tabla de datos de la encuesta y cálculo de Alpha de Cronbach en Excel

No.	GRADO	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	Tot_RT	ES1	ES2	ES3	ES4	ES5	Tot_ES
1	6	5	5	5	5	5	25	5	1	1	5	5	17
2	6	4	5	5	5	4	23	5	5	5	5	5	25
3	6	5	5	2	5	4	21	4	4	4	5	3	20
4	6	5	5	4	4	4	22	4	4	4	4	4	20
5	3	4	5	5	5	5	24	5	5	5	5	5	25
6	6	5	4	2	5	4	20	5	4	3	2	1	15
7	3	5	4	4	5	4	22	4	5	5	4	4	22
8	3	4	4	4	4	4	20	3	5	5	5	4	22
9	6	3	3	5	5	4	20	4	4	4	4	4	20
10	5	3	4	3	5	3	18	4	3	3	4	4	18
11	7	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25
12	7	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25
13	7	4	3	3	4	4	18	3	4	4	4	2	17
14	3	3	2	3	4	3	15	2	3	3	3	3	14
15	7	3	3	4	4	4	18	4	4	4	4	5	21
16	6	4	2	4	4	4	18	5	4	4	4	4	21
17	7	4	3	4	4	4	19	4	3	3	4	4	18
18	7	4	4	4	4	1	17	4	4	4	4	4	20
19	7	4	5	3	4	3	19	4	4	4	4	3	19
20	7	4	3	4	5	4	20	4	4	4	4	4	20
21	7	4	3	4	4	4	19	4	4	4	4	4	20
22	6	4	5	2	5	2	18	5	5	5	5	4	24
23	7	4	3	4	4	4	19	5	4	4	4	4	21
24	5	5	4	4	4	4	21	4	4	4	3	4	19

No.	GRADO	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	Tot_RT	ES1	ES2	ES3	ES4	ES5	Tot_ES
25	5	4	4	4	4	3	19	4	4	4	4	3	19
26	7	4	4	5	5	5	23	5	5	5	5	5	25
27	7	1	1	4	3	4	13	4	4	4	4	4	20
28	7	4	4	4	4	4	20	5	4	3	4	4	20
29	6	5	4	4	4	4	21	3	4	4	4	4	19
30	7	5	5	1	5	1	17	5	1	3	3	1	13
31	7	4	5	4	5	4	22	5	5	5	4	3	22
32	7	5	5	5	5	4	24	5	4	4	4	5	22
33	6	3	4	5	5	5	22	5	4	5	4	5	23
34	6	4	2	4	4	3	17	3	4	4	3	4	18
35	6	4	4	1	5	1	15	5	1	1	1	1	9
36	7	4	5	4	4	4	21	5	5	4	5	4	23
37	5	5	5	4	4	4	22	5	5	5	5	5	25
38	3	3	2	4	4	4	17	4	5	4	3	4	20
39	7	4	5	4	5	4	22	4	4	4	4	4	20
40	6	4	1	4	3	3	15	4	4	2	4	3	17
41	7	4	3	4	4	4	19	5	4	4	4	4	21
42	7	4	3	3	5	4	19	4	4	4	4	4	20
43	6	4	5	4	4	4	21	4	4	4	5	4	21
44	7	5	4	2	5	1	17	5	1	2	4	1	13
45	6	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25
46	3	5	5	5	5	1	21	5	5	5	2	5	22
47	5	4	2	4	5	4	19	5	4	4	2	4	19
48	6	3	4	4	5	4	20	5	5	4	4	4	22
49	6	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	5	24
50	5	3	4	3	4	3	17	3	3	3	3	3	15

No.	GRADO	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	Tot_RT	ES1	ES2	ES3	ES4	ES5	Tot_ES
51	5	4	4	3	5	4	20	3	4	4	4	3	18
52	5	5	1	4	5	3	18	5	4	4	4	3	20
53	5	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20
54	5	4	3	4	4	5	20	4	1	4	4	4	17
55	5	4	5	4	4	4	21	5	5	5	4	5	24
56	5	3	5	5	4	5	22	5	5	5	5	4	24
57	6	4	5	4	4	4	21	5	4	4	4	4	21
58	5	5	5	4	4	4	22	4	4	4	4	4	20
59	5	5	3	4	4	4	20	4	4	4	1	4	17
60	5	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20
61	7	4	4	4	5	4	21	4	4	4	4	4	20
62	6	4	3	4	5	3	19	5	4	4	4	4	21
63	5	4	4	2	4	4	18	5	4	4	4	4	21
64	7	4	2	5	5	5	21	5	4	4	4	4	21
65	5	3	3	4	4	4	18	4	3	4	4	4	19
66	5	5	5	1	4	1	16	3	1	1	1	1	7
67	6	5	5	4	5	4	23	5	5	5	4	4	23
68	5	4	5	4	5	4	22	5	4	4	1	4	18
69	5	4	4	4	4	3	19	4	4	4	4	4	20
70	7	4	5	4	3	4	20	5	4	4	4	4	21
71	5	4	5	5	5	5	24	5	4	5	5	5	24
72	5	4	5	4	5	4	22	5	1	1	4	4	15
73	7	5	5	3	5	4	22	4	4	4	4	4	20
74	6	5	5	3	4	3	20	5	5	5	3	3	21
75	6	4	4	4	5	4	21	4	4	4	4	4	20
76	6	5	5	3	4	3	20	4	4	4	5	5	22

No.	GRADO	RT1	RT2	RT3	RT4	RT5	Tot_RT	ES1	ES2	ES3	ES4	ES5	Tot_ES	
77	6	5	5	4	4	4	22	5	4	4	4	4	21	
78	6	4	5	4	4	3	20	4	5	4	4	3	20	
79	6	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	
80	6	5	5	4	5	4	23	5	5	4	4	5	23	
81	7	3	3	4	5	4	19	5	4	4	4	4	21	
82	5	4	5	5	5	4	23	5	4	5	4	4	22	
83	6	5	3	4	5	1	18	5	4	5	4	4	22	
Varianzas individuales		0.55	1.24	0.87	0.32	1.04	4.0264	0.48	1.10	0.87	0.87	0.93	4.2444	
Media total							20.2289							20.1566
Varianza total							6.4898							11.2405
Desviación típica total							2.5475							3.3527
Alpha de cronbach = (cantidad de reactivos / cantidad de reactivos -1) X (1 - suma de varianzas individuales/varianza total)							0.4745							0.7780