



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**REA MEDIANTE EL USO DE EXEARNING COMO APOYO
PEDAGÓGICO PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA.**

**TOTOY TOAPANTA SALEM GABRIELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**ARMIJOS SOLANO NANCY ELISA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**REA MEDIANTE EL USO DE EXEARNING COMO APOYO
PEDAGÓGICO PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**TOTOY TOAPANTA SALEM GABRIELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**ARMIJOS SOLANO NANCY ELISA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**REA MEDIANTE EL USO DE EXEARNING COMO APOYO
PEDAGÓGICO PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**TOTOY TOAPANTA SALEM GABRIELA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**ARMIJOS SOLANO NANCY ELISA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

DELGADO RAMIREZ JORGE CRISTOPHER

**MACHALA
2022**

TITULACION

por SALEM TOTOY

Fecha de entrega: 04-sep-2022 10:02a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1890233923

Nombre del archivo: TOTOY_-_ARMIJOS_TESIS99.pdf (1.55M)

Total de palabras: 15361

Total de caracteres: 83004

TITULACION

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

5%

2

www.ubica.ec

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, TOTOY TOAPANTA SALEM GABRIELA y ARMIJOS SOLANO NANCY ELISA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado REA MEDIANTE EL USO DE EXELEARNING COMO APOYO PEDAGÓGICO PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA., otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



TOTOY TOAPANTA SALEM GABRIELA
0750911042



ARMIJOS SOLANO NANCY ELISA
0705555134

DEDICATORIAS

Dedico el siguiente trabajo de investigación a mis padres, por ser mi primer razón para mantenerme en pie, razón de mis esfuerzos quienes me brindaron mucha confianza, dedicación en mi formación académica, a mi hija porque ella se ha convertido en un motor para vencer muchas situaciones de desaliento, del mismo modo a mi compañera Salem Totoy quien desde un inicio me demostró que todos podemos superarnos y así alcanzar nuestros deseos más anhelados, con mucha paciencia, serenidad y perseverancia todo se obtiene. Por igual, quedo eternamente agradecida a todas las personas que hicieron todo su esfuerzo por ayudarme en que no me faltará nada para seguir estudiando. Es muy placentero haber formado parte de esta prestigiosa carrera, que sin duda alguna me ha abierto muchas puertas para así poder ejercer mi participación como futura docente.

Nancy Armijos

El presente trabajo está dedicado completamente a mis padres, quienes con su esfuerzo y sacrificio han dejado todo para dármele a mí sin reproche alguno. A mi madre por ser quien cada día durante todo este proceso ha sido mi apoyo y refugio en todos los sentidos, su amor, comprensión y ayuda fue el motor que me mantuvo en pie en todo este camino que, gracias a Dios, hoy llega a su fin; a mi padre por ser quien me dio sustento y ha estado en todo mi desarrollo como estudiante y quién a pesar de las dificultades siempre estuvo presto a apoyarme y darme aliento. A ellos que siempre han insistido en que pueda culminar con mi carrera y que han trabajado duro, para lograr que este sueño se haga realidad.

A mis hermanos, quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante, logrando así cumplir con mis metas.

A mis amigos más leales, quienes sin esperar nada a cambio han compartido sus conocimientos, alegrías y tristezas conmigo. Durante todo este largo camino han sido la fuente de recuerdos memorables que se quedarán siempre en mi corazón y que estos cuatro años llenos de travesías han sido maravillosos gracias a ustedes.

Salem Totoy

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento total a Dios, quien por ser un todopoderoso me ha dado la fuerza suficiente para mantenerme en los estudios, a mis adorables padres por apoyarme en lo que estaba a su alcance, siempre motivándome a que logré terminar esta gran meta que me la propuse desde que era una niña, a mi pareja por apoyarme incondicionalmente en seguir con mis estudios y cada ser humano que es este viaje académico se hizo presente con buenos deseos y su solidaridad, cuanto más la necesitada. A todos los docentes que logre conocer, por su dedicación a enseñarnos que la docencia es el camino más óptimo para formar jóvenes y señoritas con gran potencial a no desanimarlos en lo que se tengan propuesto.

Nancy Armijos.

Mi agradecimiento total al fundamento de mi vida: Dios, quién me ha abrazado y me ha sustentado para seguir adelante con cada una de mis metas. De igual forma, a mis amados padres quienes incondicionalmente han sido los que con esfuerzo y sacrificio lo dieron todo para cumplir esta añorable meta.

Asimismo, agradezco infinitamente a mis Hermanos que con sus palabras me hacían sentir orgullosa de lo que soy y de lo que puedo llegar a ser. Gracias absolutas a mi Pepita, quien cada día con su amor me reconfortaba y me hacía sentir que todo iba a estar bien. También quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Mgs. Jorge Delgado, principal colaborador durante todo este proceso, quien, con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Gracias a los todos docentes que, con su sabiduría, intelecto y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional, gracias por todos los momentos compartidos. A mis más leales amigos, gracias por ser parte de este largo camino que juntos hemos logrado avanzar hacia la meta, por llenarme de recuerdos únicos, especiales y que jamás serán olvidados. Gracias por todo.

Salem Totoy

RESUMEN

RECURSO EDUCATIVO ABIERTO COMO APOYO PEDAGÓGICO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “PROF. ALBERTO CRUZ MURILLO”

Autores: Nancy Elisa Armijos Solano

Salem Gabriela Totoy Toapanta

Tutor: Lcdo. Delgado Ramírez Jorge Christopher, Mgs.

En la actualidad podemos observar que la tecnología ha creado un impacto gigantesco en el mundo, permitiendo de esta forma gozar de los gratificantes beneficios que ofrece. Sin embargo, en un mundo parcialmente digital, aún se pueden evidenciar diferentes niveles de aceptación a estas nuevas tecnologías. Las TIC han sido creadas con el objetivo de poder favorecer y transformar, tomando un papel fundamental en el mundo llamado educación. Centrándonos en el escenario de la enseñanza y el aprendizaje, es necesario que dentro de las instituciones educativa se ejerza la aplicación de este mundo virtual, obteniendo de esta forma una mejor calidad de desarrollo del conocimiento para los estudiantes y docentes.

Gracias al sinnúmero de servicios que se puede recibir de estas tecnologías se desarrollan estrategias, metodologías y diversidad de métodos de enseñanza y aprendizaje que permiten llevar a la educación a un nivel más alto. Partiendo de esta necesidad y por esta razón, el recurso educativo abierto (REAHISTÓRICO) tiene como propósito desarrollar un mejor aprendizaje en los actores de la educación, permitiendo acoger este recurso como apoyo pedagógico en el aula de clase.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo principal diseñar un recurso educativo abierto a través de la herramienta ExeLearning. Esto, con el fin de generar un efecto en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes mediante la utilización de este instrumento que permitirá desarrollar la motivación y del mismo modo que el educando se sienta completamente satisfecho con las enseñanzas recibidas por parte de su docente. La herramienta ExeLearning facilitó crear un ambiente educativo gracias a su interfaz que demostró ser muy agradable al momento de ser utilizada permitiendo así, incrustar contenidos a través de presentaciones, materiales multimedia, actividades y juegos que fueron desarrollados en las herramientas Genially, Canva, Powtoon, WordWall y Renderforest de tal manera, que sirvan como apoyo pedagógico en los estudiantes y docentes y, por ende, en el aula de clase.

Cabe recalcar que la metodología empleada en esta investigación fue el modelo ADDIE debido a que, presenta características que permiten potenciar las habilidades y conocimientos de los estudiantes, permitiendo en cada paso de su proceso cumplir con las expectativas esperadas en el desarrollo de la investigación.

En cuanto a la ejecución del prototipo, presentó resultados favorables que se vieron evidenciados en la experiencia I y II a través de la docente de la asignatura de Estudios Sociales y los estudiantes del séptimo año EGB. Para analizar dichos resultados obtenidos del instrumento de evaluación se aplicó el uso del software IBM SPSS, por cuanto es un entorno propicio y adecuado para la presente investigación. Dentro de la tabulación y el análisis de los datos, se llegó al siguiente análisis general que demuestra que los implicados mostraron estar muy a gusto con el recurso y expresaron estar satisfechos a través de la encuesta realizada cómo técnica de recolección de datos.

Para finalizar, el uso de recursos educativos abiertos como apoyo pedagógico que se presentan a través de estos prototipos, demuestran poseer varios beneficios que aportan al desarrollo y crecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en los docentes y estudiantes, debido a que se lo toma como un material de apoyo que permite desarrollar los conocimientos, destrezas y habilidades en los alumnos, los cuales se ven reflejados dentro del aula de clase.

Palabras claves: REA, enseñanza-aprendizaje, recursos didácticos, apoyo pedagógico.

ABSTRACT

OPEN EDUCATIONAL RESOURCE AS A PEDAGOGICAL SUPPORT IN THE SUBJECT OF SOCIAL STUDIES IN THE STUDENTS OF THE SEVENTH YEAR OF BASIC EDUCATION OF THE SCHOOL "PROF. ALBERTO CRUZ MURILLO".

Autores: Nancy Elisa Armijos Solano

Salem Gabriela Totoy Toapanta

Tutor: Lcdo. Delgado Ramírez Jorge Christopher, Mgs.

Today we can observe that technology has created a gigantic impact on the world, allowing us to enjoy the gratifying benefits it offers. However, in a partially digital world, different levels of acceptance of these new technologies are still evident. ICT has been created with the objective of being able to favor and transform, taking a fundamental role in the world called education. Focusing on the scenario of teaching and learning, it is necessary that within the educational institutions the application of this virtual world is exercised, thus obtaining a better quality of knowledge development for students and teachers.

Thanks to the countless services that can be received from these technologies, strategies, methodologies and a diversity of teaching and learning methods are developed that allow education to be taken to a higher level. Based on this need and for this reason, the open educational resource (REAHISTORIC) has the purpose of developing a better learning in the actors of education, allowing the use of this resource as a pedagogical support in the classroom.

The main objective of this research project is to design an open educational resource through the ExeLearning tool. This, in order to generate an effect in the teaching-learning of students through the use of this tool that will allow the development of motivation and in the same way that the learner feels completely satisfied with the teachings received by his teacher.

The ExeLearning tool facilitated the creation of an educational environment thanks to its interface, which proved to be very pleasant to use, allowing the embedding of content through presentations, multimedia materials, activities and games that were developed in the Genially, Canva, Powtoon, WordWall and Renderforest tools in such a way that they serve as pedagogical support for students and teachers and, therefore, in the classroom.

It should be emphasized that the methodology used in this research was the ADDIE methodology because it presents characteristics that allow to enhance the skills and

knowledge of the students, allowing in each step of the process to meet the expectations expected in the development of the research.

As for the execution of the prototype, it presented favorable results that were evidenced in experience I and II through the teacher of the Social Studies subject and the students of the seventh year of EGB. In order to analyze the results obtained from the evaluation instrument, the use of IBM SPSS software was applied, since it is a suitable and adequate environment for the present research. After tabulating and analyzing the data, the following general analysis was made, which shows that those involved were very pleased with the resource and expressed their satisfaction through the survey conducted as a data collection technique.

Finally, the use of open educational resources as pedagogical support presented through these prototypes, demonstrate several benefits that contribute to the development and growth of the teaching-learning process in teachers and students, because it is taken as a support material that allows the development of knowledge, skills and abilities in students, which are reflected in the classroom.

Keywords: REA, teaching-learning, didactic resources, pedagogical support.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I	14
1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés	14
1.1.1 Planteamiento del problema	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	14
1.1.3 Problema Central	16
1.1.4 Problemas Complementarios	16
1.1.5 Objetivos de investigación	16
1.1.5.1 Objetivo General	16
1.1.5.2 Objetivos Específicos	16
1.1.6 Población y Muestra	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	17
1.1.8 Descripción de los participantes	18
1.1.9 Características de la Investigación	18
1.1.9.1 Enfoque de la Investigación	18
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación	19
1.1.9.3 Método de investigación	20
1.2 Establecimiento de requerimientos	20
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo a resolver	21
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	23
1.3.1 Marco referencial	23
1.3.1.1 Referencias conceptuales	23
1.3.2 Estado del Arte	30
CAPÍTULO II	35
2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	35
2.1 Definición del prototipo	35
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	36
2.3 Objetivos del Prototipo	36
2.3.1 Objetivo General	36
2.3.2 Objetivos Específicos	37
2.4 Diseño del Recurso Educativo Abierto	37
2.5 Desarrollo del Recurso Educativo Abierto	39
2.6 Herramienta de desarrollo	39
2.7 Descripción del Recurso Educativo Abierto	40
CAPÍTULO III	43

3.1 EXPERIENCIA I	43
3.1.1 Planeación	43
3.1.2 Experimentación	43
3.1.3 Evaluación y reflexión	47
3.2 EXPERIENCIA II	51
3.2.1 Planeación	52
3.2.2 Experimentación	53
3.2.3 Evaluación y Reflexión	53
3.3 EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	54
3.3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo	54
3.3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo	63
3.3.3 Conclusiones	63
3.3.4 Recomendaciones	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la Institución educativa “Prof. Alberto Cruz Murillo”.....	15
Figura 2. Herramienta a utilizar.....	22
Figura 3. Página principal del prototipo.....	41
Figura 4. Página principal de la unidad temática 3 del libro EGB.....	41
Figura 5. Página principal de contenidos de la unidad temática del libro EGB.....	42
Figura 6. Herramientas audiovisuales añadidas en el prototipo.....	42
Figura 7. Actividad interactiva dentro de la página de contenidos de clase.....	42
Figura 8. Socialización del recurso con la docente en la Experiencia I.....	45
Figura 9. Socialización del recurso con la docente en la Experiencia I.....	45
Figura 10. Socialización del recurso con la docente en la Experiencia I.....	46
Figura 11. Socialización del recurso con en la docente en la Experiencia I.....	46
Figura 12. Resultados de la pregunta 1.....	47
Figura 13. Resultados de la pregunta 2.....	47
Figura 14. Resultados de la pregunta 3.....	48
Figura 15. Resultados de la pregunta 4.....	48
Figura 16. Resultados de la pregunta 5.....	49
Figura 17. Resultados de la pregunta 6.....	49
Figura 18. Resultados de la pregunta 7.....	50

Figura 19. Resultados de la pregunta 8.....	50
Figura 20. Resultados de la pregunta 9.....	50
Figura 21. Resultados de la pregunta 1.....	55
Figura 22. Resultados de la pregunta 2.....	56
Figura 23. Resultados de la pregunta 3.....	57
Figura 24. Resultados de la pregunta 4.....	58
Figura 25. Resultados de la pregunta 5.....	59
Figura 26. Resultados de la pregunta 6.....	61
Figura 27. Resultados de la pregunta 7.....	62
Figura 28. Resultados de la pregunta 8.....	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la muestra.....	18
Tabla 2. Descripción de la planeación para Experiencia I.....	44
Tabla 3. Descripción de la planeación para Experiencia I.....	52
Tabla 4. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 1.....	54
Tabla 5. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 2.....	55
Tabla 6. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 3.....	57
Tabla 7. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 4.....	58
Tabla 8. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 5.....	59
Tabla 9. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 6.....	60
Tabla 10. Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 7.....	61

INTRODUCCIÓN

La tecnología ha conseguido un gran impacto en todo el mundo, debido a que están optimizando y creando un mejoramiento en cada una de las actividades que se realizan al diario vivir; se puede visualizar como está siendo insertada en cada ámbito de la vida y ahora se la puede tomar como una transformación que va dejando evolución en el ser humano. Aquellas tecnologías han sido añadidas como un papel importante e innovador que todos necesitamos usar por su cantidad de información que se encuentra dentro de ella.

Las tecnologías de información y comunicación (TIC) sin duda alguna generan un sinnúmero de habilidades que le permiten al ser humano crecer de forma asertiva a través del uso de la tecnología, hacer uso de ella hace que la educación avance y crezca cada día más. De acuerdo a Granda et al. (2019) expresan que son aquellas que permiten en el campo educativo conectar con información y comunicación para la construcción de conocimientos. Aportando a las capacidades de los seres humanos a ahondar en saberes y mejorar sus habilidades de forma variada.

En la actualidad, son más visibles los avances tecnológicos dado que existen un sinnúmero de herramientas, materiales, recursos y programas que apoyan e interceden por una pronta búsqueda de la información. Las TIC han sido creadas con el único objetivo de enriquecer y transformar la educación, jugando un papel importante para el proceso educativo, contribuyendo de forma intencional hacia procesos comunicativos, de currículo, sociales, entre otros, todos bajo el margen educacional.

Del mismo modo, centrándose en el escenario de la enseñanza aprendizaje está dirigido hacia el los saberes de construcción, de manera que con los respectivos recursos educativos se permite tener diversidad de posibilidades al momento de llevar a cabo una clase, además, eso no solo se basa en el contexto o las actividades que se pueden realizar en ella, sino basándose también en los acontecimientos que el estudiante vive a diarios, creando habilidades importantes como la reflexión y el saber qué hacer ante diferentes situaciones (Zamora et al., 2017).

Gracias a esto, ahora se puede añadir la tecnología en la educación, dándoles así a los estudiantes diferentes estrategias, juegos y diferentes materiales, para que puedan hacer uso de ellas y sobre todo puedan incluirla en su proceso de aprendizaje. Es importante que el maestro pueda incluir y aplicar la tecnología en clases, dado que, permite que los

educandos obtengan diferentes herramientas que posibiliten la mejora en el desarrollo de su proceso de estudio, además de facilitarles la adquisición de conocimientos.

El objetivo del presente trabajo, es crear un recurso educativo abierto que permita que el docente pueda obtener una ayuda pedagógica al momento de impartir sus clases, además, los alumnos puedan tener un ambiente en el cual puedan hacer uso de todos y cada uno de los temas que han sido expuestos en el aula, teniendo de esta forma una mejor enseñanza y adaptación a cada uno de los temas de conocimiento impartidos. Lo que va a gestionar de forma indirecta es que el docente tenga presente los contenidos curriculares que va impartiendo y ver si existe algún retraso.

Durante este proceso de investigación se presentarán diversos puntos y tópicos en referencia al tema del proyecto, dejando así en claro cada uno de los puntos importantes, metodologías y aplicaciones de manera participativa en la investigación. Todo tendrá continuidad para tener certeza de cada uno de los puntos de la investigación, es necesario desarrollar y crear un REA que les permita a los estudiantes un apoyo pedagógico, dado que, dentro de este poseerán una variedad de recursos que serán de ayuda para su PEA.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del problema

Dado el análisis a través de la entrevista que se llevó a cabo y la aplicación de un Foda en torno a los estudiantes y con la ayuda de la docente se ha identificado una problemática en la asignatura de estudios sociales, debido a su formación académica durante el séptimo grado de educación básica es un poco incomprensible los temas del texto, por lo que la profesora debe de prepararse muy bien, con información extra para así brindar una explicación clara y concisa, por otro lado, los estudiantes siguen con las dudas y por temor a participar o hablar y se quedan con las inquietudes.

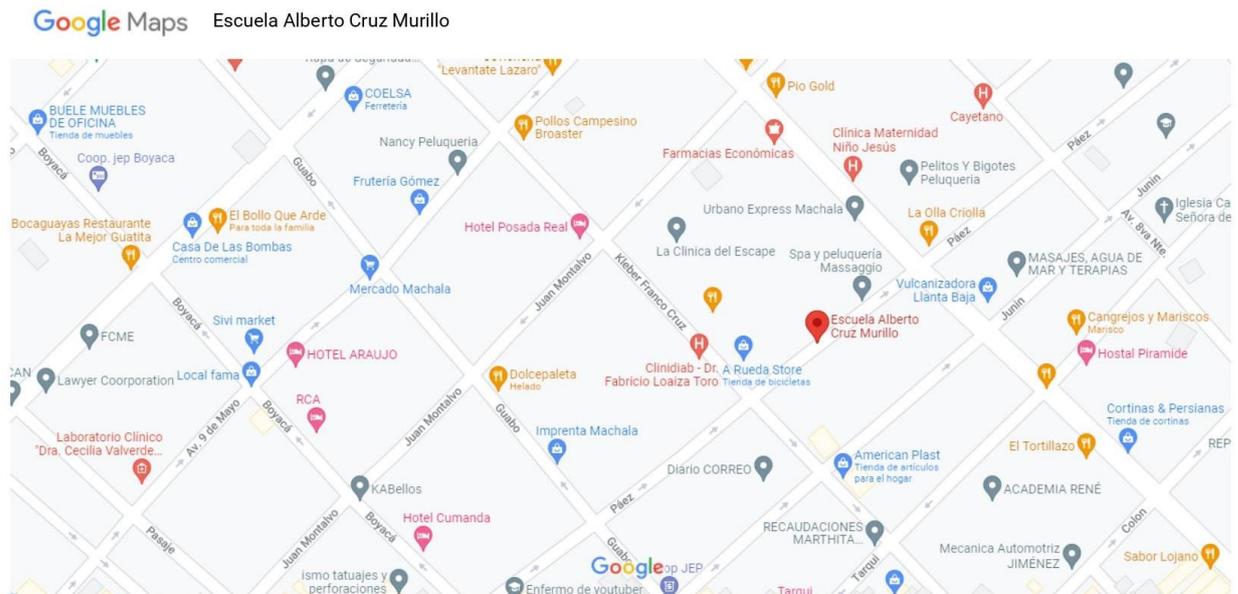
Por este motivo, hemos decidido implementar un recurso educativo abierto como apoyo pedagógico en la materia de estudios sociales, en los alumnos de Séptimo EGB de la Escuela “Prof. Alberto Cruz Murillo”, institución que se encuentra localizada en Machala Capital Mundial del Banano, perteneciente a la provincia de El Oro.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

Frente a la problemática presentada se puede decir que, como solución se desarrollará un recurso educativo abierto el cual contendrá diversos materiales y útiles para cada clase, de creación original y con autoría propia de los contenidos a presentar. Del mismo modo, se planteó una idea de crear un espacio donde consten todos los contenidos de la clase, el mismo que será de visibilidad para los estudiantes que falten o que no se puedan conectar por diversos motivos entre ellos los más comunes son: por falta o corte de electricidad, por falta o corte de internet, o calamidad doméstica. Se desarrollará un espacio donde las clases ya dadas queden grabadas y sean de fácil acceso para visualizarlas.

Figura 1.

Ubicación de la Institución educativa “Prof. Alberto Cruz Murillo”



Nota: El gráfico representa como lograr llegar a la unidad educativa. Fuente: Google Maps.

- **Nombre de la institución:** Escuela De Educación Básica Prof. Alberto Cruz Murillo
- **Código AMIE:** 07H00293
- **Nombre de la directora de la Institución:** Lic. Tania Esmeralda Pata
- **Dirección de ubicación:** Páez 1026 Marcel Laniado Y Klever Franco
- **Tipo de educación:** Educación Regular
- **Provincia:** El Oro
- **Cantón:** Machala
- **Parroquia:** Machala
- **Nivel educativo que ofrece:** Inicial y EGB
- **Tipo de Unidad Educativa:** Fiscal
- **Zona:** Urbana INEC
- **Régimen escolar:** Costa
- **Educación:** Hispana
- **Modalidad:** Presencial
- **Jornada:** Matutina y Vespertina
- **La forma de acceso:** Terrestre

- **Número de Docentes:** 24
- **Número de Estudiantes:** 688

1.1.3 Problema Central

En el transcurso de selección de implementos pedagógicos, se ha tomado en cuenta la siguiente aplicación ExeLearning que brindan el apoyo necesario al PEA determinando que: la presente investigación se desarrollará bajo la modalidad presencial para la comunidad educativa “Prof. Alberto Cruz Murillo”. De este modo se considera a manera de pregunta:

¿Cómo mejorar los contenidos educativos apropiados que se deben incorporar para promover la enseñanza aprendizaje de manera efectiva en los estudiantes de Séptimo grado paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”?

1.1.4 Problemas Complementarios

- ¿Por qué es fundamental la creación del recurso educativo abierto como apoyo pedagógico en los estudiantes de Séptimo Año de EGB en la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Qué diferencia existe entre reutilizar un REA ya creado a crear uno propio como apoyo pedagógico?
- ¿Cómo se podría mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del REA?

1.1.5 Objetivos de investigación

1.1.5.1 Objetivo General

Diseñar un recurso educativo abierto a través de la herramienta ExeLearning, como apoyo pedagógico en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de 7mo EGB paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”.

1.1.5.2 Objetivos Específicos

1. Identificar el uso de recursos didácticos empleados por el docente de manera que fomente la enseñanza-aprendizaje mediante un instrumento de evaluación.

2. Crear el recurso educativo abierto en ExeLearning y el desarrollo óptimo de cada escena de aprendizaje en base a los textos del currículo del ministerio de educación.
3. Aplicar el REA como herramienta de apoyo pedagógico a los alumnos de 7mo grado de la institución de acogida para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.
4. Determinar la factibilidad del REA en los estudiantes utilizando un instrumento de evaluación.

1.1.6 Población y Muestra

Con respecto a la población, hace referencia a todos los miembros de la comunidad educativa, por lo tanto se toma como muestra a una aula en específico para así aplicar el prototipo, en que se basa la presente investigación está integrada por la docente de la cátedra y sus estudiantes de séptimo año EGB de la asignatura de Estudios Sociales de la Escuela de Educación Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo” ubicada en la ciudad de Machala, dicha unidad educativa ha dado la apertura a realizarse la investigación dentro de la misma.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.

Con respecto a la descripción se pudo concluir que posee un grupo total de 31 estudiantes pertenecientes al séptimo nivel de enseñanza general elemental de la asignatura de Estudios Sociales la cual se imparte los días Lunes, Miércoles y Viernes de forma presencial.

Los recursos que se usaron y el propósito de ser nuestra población permanecen divididos en:

- El maestro que muestra la asignatura de Estudios Sociales del séptimo año EGB de la organización educativa Prof. Alberto Cruz Murillo, lapso lectivo 2022-2023.
- Estudiantes del séptimo año EGB de la organización educativa Prof. Alberto Cruz Murillo, del cantón Machala, lapso lectivo 2022-2023

En el reparto de las unidades de indagación poseemos 31 alumnos pertenecientes al séptimo año EGB del colegio de Enseñanza Elemental “Prof. Alberto Cruz Murillo”, del

cantón Machala, lapso lectivo 2022-2023, dada esta razón se consideró de manera fundamental la crítica y criterio de cada unidad, sobre la época que se designan a utilizar el internet para hacer un aprendizaje independiente, el razonamiento anterior y edad que tienen la posibilidad de tener para considerarlo como instrumento de análisis.

1.1.8 Descripción de los participantes.

Dentro de este marco, se tomó en cuenta a los alumnos del séptimo año EGB paralelo “A” de la escuela “Prof. Alberto Cruz Murillo” de la ciudad de Machala, los mismos que gráficamente se han categorizado de la siguiente manera:

Tabla 1.
Distribución de la muestra.

Séptimo Años de EGB, Escuela “Prof. Alberto Cruz Murillo”		
PARALELO	“A”	DOCENTE
MUJERES	11	1
VARONES	20	
TOTAL	31	

Nota: Distribución de la muestra a la que será aplicada la investigación. Fuente: Autoría propia.

1.1.9 Características de la Investigación.

1.1.9.1 Enfoque de la Investigación.

En concordancia a la presente investigación, se desarrollará a través del enfoque mixto; sin embargo, se hará énfasis en cada uno de los enfoques que se relacionan entre sí para formarse en el que será utilizado dentro de esta investigación.

En concordancia al enfoque cualitativo, se menciona que es como unos de los atribuidos a fenómenos sociales y de carácter descriptivo, que permite ahondar en un problema del cual se destina un análisis y explicación (Bedregal et al., 2017). Este enfoque está centrado en el descubrimiento gracias a las diferentes herramientas que se utilizan para desarrollar una investigación con dicho enfoque, estas pueden ser la observación,

entrevista, documentos escritos, etc. Es necesario tener en cuenta cada uno de los pasos o estrategias para que la investigación surja de la mejor forma posible y sobre todo se obtengan los resultados esperados.

Por otra parte, Otero (2018) menciona al enfoque cuantitativo como una consideración donde se utiliza la recopilación de datos que permite determinar la realidad, basadas en mediciones numéricas e información estadística, que permite observar patrones que presentan una frecuencia bajo la investigación de una muestra previamente determinada. Este encuadre brinda grandes resultados requeridos a la limpieza de las respuestas a raíz de la investigación.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación.

En relevancia a la imparable búsqueda de información desarrollada, se logra delimitar que la actual investigación se va a desarrollar mediante el enfoque mixto los mismos que son imprescindibles para el desarrollo de este proyecto a corto plazo, sin ninguna particularidad, puede decirse que nuestra meta como investigador se basa en explicar fenómenos, situaciones, entornos y sucesos referentes a la educación, en otras palabras, detallarlas cómo son y se expresan todas las situaciones que se logren observar en este proceso de convivencia con la respectiva institución escogida. Por otro lado, contempla orientar a los jóvenes en la asignatura específica, visualizar la realidad de un aula de clase, los medios y motivos por los cuales no suele llegar la información de manera adecuada al dicente.

Previo a lo anterior, se hace énfasis en la necesidad encontrada en el ambiente de aprendizaje donde se analiza la situación, para así poder establecer lo requerido y ponerlo en práctica dado las medidas y encuentros previos. Pese a la entrevista a la docente de manera informal, se toma la decisión de crear un recurso educativo que sea un implemento de ayuda y aportación a la materia. Teniendo así, ya clara la idea, se ponen en consideración todos los temas a realizar, las actividades y las futuras evaluaciones a tomar, por este motivo se empieza a desarrollar un recurso educativo abierto con fines académicos, denominado recursos educativos abiertos (REA) Histórico.

Claramente, se ve que este proceso se desarrolla con un alcance descriptivo el mismo que permite esclarecer cada momento en el cual se definen las pequeñas especialidades donde se ponen a prueba los conocimientos adquiridos en este periodo de aprendizaje.

1.1.9.3 Método de investigación

Para definir el método de estudio a poner en práctica, en primer lugar, se hace un análisis de la situación académica a estudiar. Por este motivo, se realiza un pretest que consiste en la encuesta realizada a la docente encargada de la materia para así tener una idea relativamente clara de lo que se ha realizado, la razón y motivo para emplearlo, por otro lado, también se orienta la investigación con un posttest que consiste en realizar una evaluación pertinente a la aceptación del prototipo y las posibles, correcciones a mejorar para una mayor utilización.

Si bien se comprenden las vivencias o experiencias que se dan durante este proceso, a continuación, se relatan con gran detalle de que se trata los métodos a utilizar.

- En primera instancia, constituye de una recolección de datos efectiva con respecto al aula en general, la asignatura a emplear, casos especiales a tomar en consideración al momento de colocar el contenido para los usuarios. Ante lo siguiente, la información es de una fuente cercana, es decir, la docente a cargo.
- De la misma forma, luego de tener la información esencial para comenzar a construir se puede decir que, se toman en cuenta todas las observaciones pertinentes para así poder emplear encuestas, las mismas evaluaciones constituyen un papel importante al arrojar resultados que nos favorecen para así dar mejoras al prototipo.
- Sin olvidar, que los contenidos facilitados para la construcción del prototipo son proporcionados por el docente y cualquier otro tipo de documentación se completa con la que el Ministerio de Educación ofrece por medio de sus fuentes confiables.

1.2 Establecimiento de requerimientos

En cuanto al establecimiento, se hizo el respectivo estudio de requerimientos primordiales, incluyendo los que son objeto de análisis, para eso ha sido elemental la colaboración del colegio de Enseñanza Elemental “Prof. Alberto Cruz Murillo”. En el cual se usaron materiales de indagación con base a las necesidades pedagógicas incluyendo las diversas técnicas de la asignatura y el asunto central que se presentó averiguar.

El presente plan se enfoca al diseño y desarrollo de un prototipo de REA, con el objetivo de ser utilizado como apoyo pedagógico dentro del aula de clases. Esto será llevado a cabo en la asignatura de Estudios Sociales aplicando la utilización del recurso educativo abierto y que dentro de este estarán incluido diversos materiales como actividades, recursos multimedia y un apartado de evaluación. El fin de todo esto es que el estudiante pueda obtener este apoyo y de esta forma obtenga un fortalecimiento en su proceso de aprendizaje.

1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo a resolver.

Dentro de los requerimientos a resolver con el prototipo designado podemos encontrar los siguientes.

Requerimientos pedagógicos: según los lineamientos educativos que vamos a implementar en el proyecto.

- Contenidos de enseñanza de libro del Ministerio de Educación correspondiente a la asignatura Estudios Sociales, el mismo que servirá de apoyo para poder desarrollar los objetivos de aprendizaje y estrategias necesarias para la implementación del prototipo.
- Recurso abierto educativo como apoyo pedagógico, el mismo que contiene contenido multimedia con gran diversidad.
- Apoyo por parte del docente como guía y facilitador de experiencias hacia las desarrolladoras, del mismo modo para los usuarios principales a hacer uso y manipulación del prototipo creado exclusivamente para ellos.

Requerimientos técnicos: están establecidos por las necesidades que genera la correcta implementación y ejecución de las TIC.

- Conexión básica a internet: 600kbps en cada dispositivos para una ejecución exitosa, del prototipo y navegación correcta en el REA.
- Recurso Educativo Abierto en ExeLearning.
- Computadores, dispositivos móviles como (tablets, Smartphone con Android 7.0) pertenecientes a la institución, a los estudiantes y docente.
- Navegador Web.

Establecer los requerimientos se debe dar respuesta a los objetivos de aprendizaje deseados o que se pretende alcanzar con el desarrollo del prototipo (funcionalidades).

Efectivamente el prototipo tiene la función de incorporar contenidos netamente con autoría propia, los mismos que son de contenido multimedia, dándole un toque especial debido a que se colocarán las clases dadas y según el horario se van habilitando los contenidos siguientes con respecto a la asignatura de Estudios Sociales, donde los alumnos pueden obtener un aprendizaje más favorable.

Así mismo, el REA contará con actividades para que los estudiantes las realicen de manera autónoma, sincrónica, asincrónica y grupales. Las mismas tienen un aspecto muy llamativo y son fáciles de usar sin necesidad de que el alumno busque información aparte y simplemente se concentre en los contenidos que están en el REA.

Por otro lado, contamos con recursos multimedia adaptables y de uso único para estudiantes con discapacidad intelectual los mismos que serán de gran motivo para fortalecer la integridad, inclusión, diversidad y muchos más aspectos que rodean nuestra comunidad educativa.

Selección del Software.

A modo de elección dentro de muchos softwares, la más conveniente a utilizar en la presente investigación es Exelearning, en el cual se ha desarrollado mediante código abierto, sin duda alguna todo lo compuesto en este recurso ha sido de forma gratuita, al publicar ya completamente los contenidos que se implementaron con autoría propia resultó cautivar por su forma gratuita de realizar, sin necesidad ni capacidades avanzadas de programación, sencillamente se puede modificar e insertar varios paneles digitales educativos, videos realizados en distintas paginas online, personalizar con un logo en totalidad y nombrándolo como REA-Histórico, sin duda alguna se contempla un gran diseño con gran imaginación y creatividad entrando así en un mundo.

Figura 2.

Herramienta a utilizar.



Nota: El gráfico representa la herramienta que se va a utilizar como prototipo.

Exelearning es una herramienta muy manual a la hora de utilizar, y manejar así mismo, cuenta con una variedad de actividades dentro de su entorno por lo que el profesor puede insertar con gran facilidad en el REA educativo, permitiendo así de esta forma mostrar al estudiante un ambiente agradable, amigable, y sobre todo que motive a utilizarlo a este gran recurso. Ahora en sí, debido a las grandes plataformas, softwares, y sobre todo debido a la pandemia que se está viviendo a nivel mundial, nuestro Ecuador tomo de forma transversal un sin número de recursos multimedia para así de esta manera poder acoplar, motivar al estudiante sumergiéndose en la tecnología actualizada.

Cabe mencionar que es muy importante que su desarrollo sea sobre todo con recursos multimedia, por su particularidad que destaca a diferenciar sobre otros métodos para crear un REA es que el individuo o grupo de personas a desarrollar, no debe de tener conocimientos de programación, ni peor aún de conocimientos técnicos para su creación o algún personal de intermediarios.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

Haciendo referencia al objetivo del presente proyecto es, diseñar un REA que permita que el estudiante posea un recurso que le sea de ayuda para mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, es por esto, que para fortalecer esta investigación se procedió a utilizar conceptos y definiciones de diferentes autores como base para el presente marco teórico.

TIC en la educación.

Es importante reconocer que las tecnologías de información o conocidas también como TICS pueden transformar y crear un gran desarrollo y progreso en la educación, es por esto, que es necesario que estas sean insertadas en las aulas de clase, debido a que, gracias a ellas los alumnos podrán obtener una mejor calidad de educación. También permite que el docente pueda desarrollarse en su profesión, reforzar y perfeccionar su labor dentro del entorno educativo, es por esto que, las TIC comparten los instrumentos necesarios en la actualidad.

Así mismo Escontrela y Stojanovic (2004) mencionan que aquellas tecnologías que informan y comunican son insertadas en todos los escenarios, pero al ser involucrado en el educativo se desplazan acciones que determinen el alcance de conocimiento tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. Es decir, en la educación, los límites son puestos por la propia persona, si el docente se propone a añadir las TIC en la educación, ésta fuera incrementando su manera de desarrollarse en cada uno de los estudiantes, la tecnología está al alcance de todo quién quiera hacer uso de ella, no se permite que la tecnología hoy en día no sea añadida en el aula, más bien debería ser añadida obligatoriamente.

El interés por el uso de las TIC en la educación tanto del lado del profesorado y demás autoridades como de parte del alumnado se ha visto involucrado de forma continua, considerándola como una forma de producción de conocimientos y reflexiones, por su riqueza de contenido que puede brindar, las innumerables posibilidades y flexibilidad que ofrece en el acceso y transformación de información, hace que se convierta en un material avanzado que traza el curso para la adquisición de conocimientos avanzados (Peláez et al., 2020).

La integración de las TIC en el campo educativo se ha dado de una forma muy acelerada, complementando los procesos de enseñanza y concretando beneficios en el aprendizaje de los estudiantes, atribuye grandes retos y facilidades entre las dificultades la variedad y privacidad, mientras que por otro lado las ventajas se ven atribuida por la flexibilidad, editar, adaptación, reflexión, entre otros (Espíritu et al., 2022). Viéndose gestionada como una herramienta frecuentada por docentes y estudiantes por sus posibilidades y características investigativas, pretende formar de forma motivada y actualizada.

En la actualidad el uso de estas tecnologías se ve en aumento por las posibilidades que puede ofrecer. Las TIC en el contexto académico es uno de los apoyos más amplios en información, las posibilidades que pueden permitirle al usuario/estudiante son una de las más ventajosas, permitiéndole satisfacer las necesidades por la cantidad de información y competición de programas y/o sitios web con mejor contenido, pero no se debe olvidar que también presenta una afectación en relación a la confidencialidad (Gargallo, 2018).

Según Escontrela y Stojanovic (2004) mencionan el uso de los recursos que puede brindar las TIC por medio de sitios web o plataforma virtual hace que las actividades que se desarrollan puedan ser guiadas por los docentes y retroalimentadas en el mismo momento.

En otras palabras, el uso de la tecnología no es llevada a cabo de forma autónoma o automática simplemente porque sea tecnología, sino es porque existen docentes que poseen la motivación y el interés para aprovechar lo bueno que es la tecnología e implementarla con sus alumnos para un mejor aprendizaje.

El uso de las TIC dentro de la educación es un constante desafío por las actualizaciones y políticas que se van determinando conforme pase el tiempo, para el docente es una fuente para la presentación y veracidad de la exposición de contenidos, permitiendo criticidad en su salón de clase, figurar creatividad en las actividades y sobre todo analizar las percepciones que den como resultado al culminar su clase, donde pretenderá que prevalezca la información y mejora de la competencia digital (Pilliza y Parra, 2022).

Las nuevas tecnologías.

Los procesos educativos con el paso del tiempo han implementado la tecnología como fuente de acceso a nuevos espacios de saberes. También se considera que para el PEA en vínculo con las TIC tiende a la conectividad y fuente de interés por su uso, contemplando el acceso a actividades e información que permite la estimulación y adquisición de conocimientos de forma variada, cumpliendo con su objetivo de ser un facilitador (Díaz et al., 2021).

La Unesco afirma que las nuevas tecnologías proveen un sinnúmero de opciones que son oportunas para el correcto uso de las mismas, ya que, estas pueden mejorar en gran medida la calidad de la educación. De la misma forma, el rol que cumple el profesor dentro del aula también genera un ambiente rico en información, datos y comunicación, debido a que el docente deja de compartir únicamente contenidos dentro del aula, y pasa a ser un orientador a sus estudiantes, dándoles de esta forma la facilidad y el uso de diferentes recursos y, además, generando habilidades y destrezas que le permitan crear nuevos conocimientos (De la Torre y Domínguez, 2012).

Las TIC como medio de innovación.

Las TIC como medio para la innovación sintetiza ser un canal que es dirigido por el docente y de aplicación en el estudiante, permitiendo la formación de saberes por medio de información y ejercicios que se presentan de forma textual y gráfica, habilitándose de manera creativa e innovadora para el fortalecimiento del conocimiento que presente la

asignatura, esta se puede brindar desde la propia institución y sus laboratorios o desde el hogar de los alumnos, si bien es cierto que son relevantes, también se debe considerar el control de su uso (Garrido et al., 2020).

En muchas instituciones educativas las TIC son consideradas como unas de las herramientas más indispensables para la concreción de conocimientos y alcance de los mismo, por la comunicación que puede ofrecer y su veracidad si es obtenida de forma segura, el rol del profesor se ve envuelto en un papel de guía pero más allá de esto contempla una responsabilidad en el saber guiar correctamente hacia los saberes sin desviarse en el uso del mismo, posibilitando el interés y adquisición de saberes (Quimis et al., 2021).

Escenarios de aprendizaje.

Un escenario de aprendizaje o un entorno radica de manera directa con el desarrollo de alguna experiencia, en la que el maestro pone en ejecución su destreza de crear teorías, herramientas y espacios con el objetivo de conseguir un aprendizaje que esté plenamente organizado, conceptualizado y adaptado a las situaciones de su entorno, es decir, el aula y sus alumnos. Favoreciendo a que se brinden posibilidades para que el alcance de conocimientos pueda ser actualizado y optimizado, dejando de lado lo tradicional.

Aquellos escenarios que se muestran bajo un ambiente real siempre permiten que se cumpla con las necesidades de los estudiantes, posibilitando las soluciones, pero ante ello es necesario erradicar el modelo tradicionalista y propiciar la construcción de conocimientos, es por ello que deben de contar con diferentes materiales que atribuyan al alcance de objetivos de aprendizajes como el uso de las TIC, libros, materiales físicos, etc., para la construcción de conocimientos (Llanga et al., 2019).

Los escenarios de aprendizaje se constituyen bajo las características del alumnado, es decir el docente requiere de observación y análisis minucioso para poder concretar en una planificación de clase la formación de un escenario que se oriente hacia un objetivo en específico, permitiendo lograr en tiempo y espacio que se concreten conocimientos en los estudiantes, en él se atribuye que el ambiente y los participantes participen de forma armónica (Bravo et al., 2018).

El proceso de enseñanza y aprendizaje contempla diferentes aspectos para su desarrollo, entre ellos se encuentra los escenarios, los cuales priorizan una mejora bajo una planificación. El escenario dentro del ambiente educativo es aquel espacio que aporta experiencias, aquel ambiente que cuenta con materiales que permiten practicar para la adquisición de conocimientos, aquellos que se pueden categorizar de acuerdo a los recursos con los que cuentan y al objetivo que tenga el docente para desempeñar su clases (Aguilar et al., 2018).

Para Figueroa (2018) nos dice que un escenario educativo se vuelve fundamental cuando existe la intervención docente constituyendo un proceso educativo basándose en una organización de métodos de enseñanza y aprendizaje que permitan el favorecimiento en el cumplimiento de los objetivos puestos en proceso. Ante esto se puede argumentar que algunas de las características que definen los escenarios educativos son:

- Posee un propósito educativo.
- Es adecuado a las características de los estudiantes.
- Demuestra ser dinámico que genera experiencias de aprendizaje.
- Potencia el aprendizaje en la colaboración.

Desde lo anterior, el escenario de aprendizaje, además de los asuntos pedagógicos del proceso educativo, incluye la participación tecnológica y las actividades para la utilización. Es así como la configuración de un escenario de aprendizaje supera la definición de competencias, temas, ocupaciones y criterios de evaluación, y además incluye las tácticas para la utilización (acción o administración del docente), la colaboración de los investigadores, las maneras de comunicación entre los actores y las mediaciones tecnológicas para el desarrollo de todo el proceso.

Los escenarios que conllevan la presencialidad son uno de los más habituales debido a su vínculo por el aprendizaje-enseñanza físico y sus beneficios, es relevante considerar que la realidad se muestra de forma directa y la convivencia es una de sus principales atributos, este escenario es determinado por clima, interacción social, comunicación y valores permitiéndoles generar habilidades, todo bajo el condicionamiento del docente para un correcto proceso de enseñanza (Aguilar, 2020).

Existen diferentes factores que pueden hacer cambiar el escenario educativo, y entro de estos en la actualidad se muestra el virtual como uno de los espacios que afronta de forma

más común los procesos de enseñanza y aprendizaje (Zúniga, 2021). Los escenarios virtuales afrontan de manera innovadora y creativa el uso de TIC para el desempeño y el progreso de las clases, forjando motivación y adquisición de conocimientos, además de autonomía por las nuevas experiencias que se generen.

En la misma línea se puede argumentar que en la actualidad la incorporación de las TIC, es por ello que persiste la formación de escenarios dentro de este ambiente virtual, pero para considero se debe resaltar que el aprendizaje en línea debe ser activo para la concreción de conocimientos, además se debe conllevar una facilidad en la recepción de aprendizajes, para que la responsabilidad siga intacta el alumno debe ser participe y colaborativo de todas las actividades (Nápoles et al., 2022).

Cada uno de los escenarios de aprendizaje deben contener sus características, pero de acuerdo a los escenarios virtuales se ven distribuidos por diferentes indicadores como lo son encuentros y practicas virtuales por medio de distintas plataformas o sitios web todo esto de acuerdo al objetivo de aprendizaje al que recurra el docente, siendo uno de los más optados por su versatilidad y edición flexible, además de verificar la evolución del estudiante permite la búsqueda de sus avances (Fuentes et al., 2021).

Contexto de aprendizaje.

Los contextos de aprendizaje se atribuyen a las situaciones que pueden comprenderse dentro de un salón de clase, en donde el docente debe ejercer el rol de guía para que las experiencias que tengan los estudiantes sean enriquecedoras y confluyan con los contenidos de la asignatura (Lárez Villaroel, 2018). Es decir, la práctica del profesorado es del dominio de su propio proceso de enseñanza argumentando que conoce de manera exacta los posibles problemas que se pueden presentar de acuerdo a las características de su clase, de las cuales no se muestran o describen en una planificación de clase.

Otros autores como Abreu et al. (2018) manifiestan que los contextos de aprendizaje se sitúan en su gran mayoría en la criticidad y reflexión, debido a que por medio del proceso de preguntas y respuestas surgen algunas situaciones donde se amerita un intercambio y resolución de ideas, permitiendo abrirle la puerta a la investigación, de la cual hay que considerar que el escenario preste las posibilidades para determinar de forma eficaz la problemática.

La determinación de contexto dentro de esta investigación son las diferentes dificultades que se pueden propiciar e influenciar en las instituciones educativas, es decir que pueden definirse dentro de cierto escenario, pero es un cambiante por diferentes factores; muchas de aquellos problemas pueden ser internos o externo, y de ser participe el docente debe analizar e interpretarlo para propiciar seguridad y una solución, gestionando una intervención adecuada e integral (Cardozo et al., 2018).

El aprendizaje y su contextualización contiene la colaboración de la praxis de los estudiantes correspondientes a los saberes que adquieren por medio de deberes o actividades intercalase, siendo la influencia de tendencias el lenguaje de los jóvenes el docente debe centrar su enseñanza en el alcance de objetivos considerando lo antes mencionado (López et al., 2021). El adentrarse a un tópico relacionado al estudiante, donde se debe involucrar acciones que soliciten de análisis e interpretación para disipar cualquier situación, hace que la persona encargada deba conocer la realidad de los involucrados.

Los contextos de aprendizaje pueden desarrollar conocimientos en particular, muchos de ellos tras una optimización de alguna situación, siempre y cuando se postule un objetivo que se cumpla al finalizar la clase, además se debe priorizar que la información y practica sea cuidadosa y se oriente tras líneas de investigación veraces, permitiendo enriquecer el aprendizaje de los estudiantes (Sclegel, 2021). Ante lo antes mencionado el docente debe ser coherente en las modificaciones que realice y el contenido que vaya a exponer, teniendo un control para poder imponer lo requerido.

Atendiendo el conocimiento que se debe tener para afrontar los diferentes contextos que pueden surgir en el campo educativo, se debe admitir que en la actualidad se interpone como principal apoyo son el uso de las TIC como fuente dominante para influir en los jóvenes, por sus características de motivación y por su amplia información que puede dirigir hacia una solución (Campos et al., 2020). Dentro de aquellas tecnologías de información y comunicación se encuentran especificaciones que logran que los procesos de cognitivos y comunicativos puedan ser más flexibles y se pueda intervenir de forma decisiva.

El contexto de aprendizaje se atribuye a la práctica que realiza el estudiante, constituyendo características acorde a el alumnado, es decir que se presenta influencia de

su cultura, edad, y de demás personas que interactúen con él (Sánchez y Jara, 2019). Al momento de describir cierta situación académica se deben considerar todos los aspectos, y para esto es requerible conocer a detalle cómo es la clase, y los cambios que pueden propiciarse por factores, todo con la facultad de brindar una buena solución.

El contexto de aprendizaje es una de las transformaciones que, según algunos artículos, influyen en la determinación de aprendizaje de una segunda lengua. Estas variables o factores de aprendizaje se dividen en dos amplios campos: factores personales y factores ambientales o sociales.

Actualmente las instituciones educativas con adaptación presencial han disminuido de tal forma que deja de ser el único lugar donde ocurre el aprendizaje sino también en la modalidad virtual. Para Martín (2014) aquí radica la importancia del aprendizaje que se desarrolla en los entornos educativos, creando así ventajas para el aprendizaje haciendo de la educación una necesidad y de la misma forma una tarea que deben cumplir todos. Hablar sobre el contexto de aprendizaje implica considerar y tener en claro sus características:

- Es transversal a las diferentes áreas y asignaturas.
- Es transferible a diversos momentos de nuestra realidad.
- Es transportable a otros tiempos del desarrollo del alumnado a lo largo de la vida.

Según Martín (2014) afirma que existen algunos contextos de aprendizaje, muchos de ellos pueden comprometerse en alguno de cómo se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje ya sea alfo formar o informal, contribuyendo a los aspectos de organización, universalidad, tiempo y edificación de la institución educativa y su desempeño académico atribuyendo a sus actores tanto al docente como a los estudiantes.

1.3.2 Estado del Arte.

El término de los recursos educativos abiertos surge a la par con las tecnologías de información y comunicación, siendo una tendencia en sus inicios por cumplir con el propósito y encontrarse disponible, permitiendo aprender y crear nuevas habilidades; constituyéndose como materiales y recursos de corte educacional libres y gratis, forman

una fuente de beneficios hacia la persona solicitante, siendo un ejemplo claro los cursos, evaluaciones, videos, libros, entre otros (Pincay, 2020).

Los recursos educativos abiertos (REA) son un conjunto de recursos que propician un correcto desarrollo de aprendizajes, permitiendo ser accesibles por medio de las TIC, y abriendo un abanico hacia la flexibilidad y libertad, aquellos pueden contener ejercicios, materiales, evaluaciones entre otros (López et al., 2019). Al respecto (Vásquez, 2021) expresa que unos de los REA con mayor influencia por los docentes utilizados son los libros ya que son un sustento para la formación de los educandos y sirven como material imprescindible a la hora de la lectura e investigación.

Su introducción dentro de las instituciones educativas debe llevar una organización e irse evaluando a lo largo del proceso para evitar situaciones problemáticas, debido a que, por encontrarse en constante exposición de su privacidad, por las actividades y textos en las que se obtiene acceso, como juegos, músicas, videos, etc., todos de carácter educativo y de acuerdo a los contenidos que tenga que utilizar el docente conforme la edad y subnivel educativo del estudiante (León y Heredia, 2020).

La creciente demanda sobre el uso de la tecnología ha revolucionado el mundo por completo, dado que existen diversos métodos, sistemas y estrategias que generan recursos que permiten que esta tecnología sea añadida en la educación, en lo que corresponde a los REA, estos pueden contribuir de manera impresionante y de esta forma significativamente mejorar el aprendizaje. Para corroborar que la presente investigación no solo está basada en indagaciones propias y nuevas que solo provienen de las actuales autoras, se ha procedido a buscar diferentes autores que mencionan la efectividad de los REA.

REA Internacional

En Colombia, en la ciudad de Bogotá se realizó una investigación y creación de un REA que permita la mejora de la comprensión lectora a través de textos narrativos, esto se llevó a cabo bajo el REA llamado “Biblioteca Digital Ciudad Seva” y fue ejecutada en la plataforma llamada Edmodo.

Como lo menciona Hernández (2016), a modo de conclusión a su implementación del REA: En cuanto a los objetivos de estudio, en el desarrollo de las actividades de clase y

extra-clase llevadas a cabo a través de las secuencias didácticas realizadas por los estudiantes y haciendo uso de “Biblioteca digital Ciudad Seva” como fuente de textos narrativos, se pudo evidenciar que los estudiantes seleccionados como parte de la investigación, mejoraron su desempeño en torno a la comprensión lectora, cumpliendo así los objetivos propuestos en la investigación.

REA Nacional

Dentro de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Ecuador se realizó una investigación bajo el tema “Recurso Educativo Abierto como Apoyo a la Docencia” este recurso fue desarrollado bajo la plataforma de Moddle.

Además, Pérez, Alarcón y Pardo (2017), nos comentan que el objetivo general de su investigación llegó a cumplirse puesto que se propuso un REA que se base en los principios didácticos que estén acorde al uso de la tecnología en la actualidad y esto contribuyó a la mejora del PEA en cuanto a los contenidos de la unidad seleccionada.

Es necesario contar con fuentes que afirmen que el hacer uso de un REA es factible, dado que permite un sinnúmero de ventajas que le permiten al docente obtener y hacer uso adecuado del mismo, abriéndole una ventana de oportunidades para mejorar sus clases, gracias a la infinidad de recursos que se encuentran anclados dentro de los prototipos que han sido realizados. Posibilitando que tanto el docente como los alumnos accedan a beneficios los cuales son variados por la amplia gama de actividades que poseen aquellos recursos.

Ambiente de aprendizaje.

Los ambientes de aprendizaje es un entorno donde se desarrolla el PEA. Además, es un espacio creado con el fin de generar un marco propicio para que los docentes establezcan una interacción adecuada entre ellos y el docente. La UNESCO (2020) nos menciona que, en el ámbito educacional, 1.5 billón de alumnos tuvieron que posponer o aplazar sus clases por la situación en la que se encontraba el mundo. Bajo este entorno, se ha abierto un nuevo panorama para el incremento de investigación y exploración de los procesos de educación y aprendizaje en los medios digitales.

Entonces, verdaderamente, un REA es un recurso virtual, que está disponible de manera gratuita para ser utilizada por la sociedad educativa. Dentro de esto se añaden libros de

texto, artículos de revista, vídeos y así una variedad de recursos que se pueden añadir y adaptar al REA (Mosquera, 2018). Su objetivo principal o fijo es producir un aula en la Internet, desarrollando para el estudiante una experiencia totalmente nueva a través de vivencia de aprendizaje, donde posee las siguientes características:

- **Accesibilidad:** Posee un ingreso de gratuidad y variedad de materiales que pueden ser usados para la atención a la diversidad.
- **Reusabilidad:** Es decir, son editables y reutilizables por los que la utilizan.
- **Adaptabilidad:** Se puede desarrollar un entorno agradable y preciso para el entorno que necesito tener para mis usuarios.
- **Combinación:** Existe la posibilidad de combinar varios recursos dentro del mismo, de esta forma, se obtiene un REA mucho más llamativo e interactivo.

Herramientas Tecnológicas Educativas.

Hoy en día, la situación sanitaria que enfrentamos convirtió el uso de las TIC en una práctica indispensable. En educación, la tecnología mediante sus herramientas, suponen un apoyo significativo para el docente al momento de impartir su clase. Además, en la mayoría de los casos el alumnado encuentra la motivación e interés por ser partícipe de los procesos donde está inmersa la tecnología.

Según Pita y Sanchez (2020) nos dicen que “las herramientas tecnológicas educativas son más que ordenadores, internet, proyectores y videos, es el atmósfera para durar un fin, de modo que, las nuevas tecnologías al empleo del adiestramiento y principios mejoran la raza de la mejoramiento tanto en inicio, encuesta, estudios y por ende al ganancia de nuestro demarcación, asimismo de ser de fácil umbral y acelerar procesos” (p.23).

En definitiva, la tecnología ha transformado radicalmente la forma de enseñar, e incluso de aprender, Cucalón (2021) nos comenta que las herramientas tecnológicas creadas con fin educativo, únicamente no han sido desarrolladas para cumplir objetivos básicos, sino que su misión principal es que se mejore la calidad de aprendizaje y, por ende, el estudiante pueda desarrollar su propia construcción del conocimiento, obteniendo ayuda de estos recursos que mejoraran su proceso de aprendizaje.

Sin embargo, aunque los avances tecnológicos en educación son diversos, es vital conocer que este tipo de recursos no pueden ser implementados sin una base pedagógica. A

continuación, se ilustran algunas de las metodologías de enseñanza – aprendizaje que se pueden considerar en la aplicación de las TIC. No se puede negar que el uso de estas herramientas educativas incrementa los retos a los que se enfrentan algunos docentes con vacíos en cuanto al uso de la tecnología se refiere. No obstante, mantenerse constantemente a la par de las novedades que brindan las TIC a la educación y motivar su correcto uso al estudiante es una tarea que tiene su recompensa. A continuación, se detallarán los principales beneficios que se obtienen de estas herramientas:

- Fomenta el trabajo colaborativo.
- Promueve la interacción entre docente y estudiante.
- Desarrollar aprendizajes significativos.
- Motivación.
- Ambiente de aprendizaje participativo.

La inserción de las TIC en la educación ha ido progresando y tomando fuerza a lo largo de los años, lo que ha dado el surgimiento de plataformas, herramientas, entre otros medios tecnológicos que han permitido a los docentes elevar el nivel de los factores que intervienen en el aprendizaje. En este caso, nos centramos en los efectos que provocan en la participación activa. Una muestra sencilla de esto, es el aumento de esta variable a través de la aplicación de foros online.

La aplicación de herramientas tecno-educativas favorece la motivación, promueve la participación e interacción entre estudiante, docente y los contenidos que se imparten dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje. De la misma forma, el buen empleo de la tecnología le permitirá al alumno obtener y empoderarse de información que podrá compartir crítica y responsablemente.

Sin embargo, viviendo en una sociedad donde la adaptación tecnológica es cada vez mayor, es vital reconocer que la tecnología por sí sola no causa ningún impacto. Es decir, para que se desarrolle una adecuada aplicación de este recurso el docente debe tomar en cuenta el contexto y las necesidades que se requieren cubrir, al momento de seleccionar una herramienta siendo un apoyo para la formulación de nuevos métodos que mejoran el campo curricular (Albenis, 2016).

Al respecto Monroy (2020) nos comenta que la mejor forma para implementar las herramientas tecnológicas en nuestros alumnos es incentivándolos y llevándoles los

recursos con anticipación, de tal manera que ellos tengan la oportunidad de irse adaptando y obtengan de esto una mayor efectividad en sus aprendizajes.

Además, se determina relevante que el profesor determine una participación activa durante el proceso educativo, donde todo el alumno se sienta capaz y sin desinterés o vergüenza por interactuar, atribuyendo la motivación como un aspecto dominante para una mejor convivencia (Parra, 2021). Por lo tanto, la modalidad virtual se puede convertir en un espacio dinámico, participativo y atractivo para aprender mediante la tecnología y sus herramientas.

Evidentemente las herramientas tecno-educativas ofrecen una mejora educativa constante al proceso. Incluso varios estudios han demostrado que la implementación de recursos en línea fomenta una mayor adquisición de conocimiento en los estudiantes. Debido a la gran variedad de herramientas que existen, el rango de oportunidades para motivar una clase virtual se amplía. Por ejemplo, tenemos herramientas con funciones que van desde el almacenamiento de información hasta la generación de material educativo que muchas de las veces suelen atraer el interés por medio de contenido multimedia (Trejo, 2018).

CAPÍTULO II

2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

El apoyo pedagógico es considerado un instrumento de enseñanza que tiene como objetivo crear grandes avances en cuanto a la educación y, no únicamente basado en atribuir beneficios a los estudiantes sino en toda la institución educativa en general. Es importante que los estudiantes posean de un recurso con todos los contenidos de su clase y que este le permita guiarse y así, fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El presente REA realizado en la herramienta de ExeLearning, fue desarrollado con la finalidad de ofrecer recursos que sirvan como apoyo pedagógico, estructurado de materiales con contenido multimedia que facilite el aprendizaje y la obtención de cada uno de los temas de clase que el docente imparte diariamente según la asignatura correspondiente y de esta forma le resulte al estudiante tener una mayor accesibilidad y mejore su vida estudiantil.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo.

Exelearning es un programa que a partir de su instalación se trabaja en la web, contiene muchas actividades de forma gratuita, su uso es sencillo y práctico, el usuario que lo está manipulando puede insertar actividades, dando apertura así a una creación de autoría propia, la misma que contiene contenidos educativos, el cual contiene una peculiaridad muy significativa que ha trabajado desde hace mucho tiempo realizando recursos educativos abiertos transformándolos al final como una página web, donde facilita el acceso para el estudiante.

Los recursos multimedia le van bastante bien porque administra de una manera muy interactiva cada actividad, así mismo contiene iconos predeterminados referentes a la educación. Permitiendo que el estudiante realice evaluaciones dentro del REA, se ha denominado REA Histórico porque se trata de la asignatura de Estudios Sociales, donde muestra la historia de nuestro Ecuador y demás contenidos curriculares de acuerdo a séptimo grado.

Prácticamente, está diseñada para los docentes sin importar los niveles de educación a quien vaya dirigida, en este caso si se trata para estudiantes de primaria resulta ser muy útil, porque se puede colocar cualquier tipo de imágenes animadas con la ayuda de varias páginas, por otro lado, si es para la secundaria del mismo modo se añade incluso evaluaciones prácticas - rápidas como las de verdadero o falso, los enunciados para colgar la información antes de realizar un “colocar en orden correcto”, son factibles para cualquier estudiante.

Contiene una singularidad sobre el trabajar en el eXelearning, por lo que es un programa que funciona de manera offline, es decir, sin conexión a internet se puede trabajar tranquilamente y editando el texto deseado. Cabe destacar que para la información requerida de la plataforma se debe considerar la actualización la cual sí debe tender a una conexión a la red.

2.3 Objetivos del Prototipo

2.3.1 Objetivo General.

- Diseñar un recurso educativo abierto como apoyo pedagógico a través de la herramienta ExeLearning de manera que permita el fortalecimiento del

proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales mediante la interacción de contenidos que serán añadidos a los estudiantes de Séptimo año de EGB paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”

2.3.2 Objetivos Específicos.

- Identificar el uso de recursos didácticos empleados por el docente de manera que fomente el trabajo que realiza el estudiante a través de una encuesta como medio de obtención de información.
- Crear un ambiente que sea de fácil adaptación, pero atrayente para el estudiante y que disponga cada uno de los contenidos basados en los textos del currículo del ministerio de educación.
- Aplicar el REA como recurso de apoyo pedagógico para el fortalecimiento y mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Determinar la factibilidad del REA para el aprendizaje colaborativo mediante un instrumento de evaluación y valoración.

2.4 Diseño del Recurso Educativo Abierto

REA HISTÓRICO se desarrolló con la ayuda del programa Exelearning con el objetivo de permitir al estudiante obtener una ayuda pedagógica a través de contenidos que serán añadidos en el mismo, dicho material que se encuentran en este recurso educativo es de tipo histórico, es decir, son correspondientes a la asignatura de estudios sociales, contiene así mismo las destrezas con criterios de desempeños a emplearse, el objetivo de cada unidad.

Este recurso incluye al finalizar de cada unidad una actividad para corroborar la participación del estudiantes dentro del entorno abierto, además de destacar una evaluación de los conocimientos, permitiéndole al docente identificar cuáles son los aspectos que requiere retroalimentar, lo cual puede ser empleado por la misma plataforma.

La presente guía tiene como fin clarificar los pasos para entender y empezar a laborar con Recursos Educativos Abiertos (REA) diseñados con eXelearning. El diseño de la guía es modular, de manera que cada bloque tiene sentido en sí mismo, y escalonado, partiendo

de un grado de entendimiento bastante insustituible para continuar hacia un uso más profundo de la herramienta eXelearning. Cada módulo recomienda además ocupaciones prácticas para aumentar el grado de competencia, así como ejercicios de autoevaluación online.

Son muchos los beneficios de la implementación de los recursos educativos abiertos (REA) y programa independiente en los salones. Las claves de dichos conceptos se irán desglosando en los primeros apartados de la guía ya que la implementación de un instrumento digital como, en la situación que nos ocupa, eXelearning, no conlleva en sí misma ningún proceso de transformación en el aula si no se sigue de una comprensión fuerte de la metodología y una meditación sobre los objetivos educativos.

Por lo tanto, en el presente proyecto se ha puesto en práctica a la utilización del modelo ADDIE, como metodología en este proceso educativo del mismo modo, para conocimiento público sus siglas significan Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación; es básicamente uno de los procesos más importantes que cada proyecto enfocado con un fin de implementación debe utilizar.

Ahora bien, nuestro REA histórico consiste en la creación de contenidos para estudiantes de último nivel de la secundaria, lugar donde prácticamente se analizó que se va a realizar y como se lo realizará desde un principio se puso en acción la primera fase, en posición de marcha de lo que se quiere lograr se identifican las problemáticas y posibles soluciones.

Al momento de diseñar el recurso abierto educativo es totalmente necesario complementar con los temas y objetivos del ministerio de educación que emplea en los textos educativos, realizando una interfaz amigable, con recursos multimedia para agrado y llamar la atención de todos los estudiantes a participar en cada actividad desarrollada acorde a su clase ya dictada.

Así mismo, todos los nuevos avances consisten en el desarrollo de cada sección del recurso educativo con presentaciones dinámicas y relacionados a la vida real, con respecto a la implementación en este caso fueron todas los recursos multimedia incrustados en REA, sin embargo, se puede tratar del instrumento de evaluación a poner en práctica.

Posteriormente, la ejecución de este proyecto es cuando se lleva a los estudiantes a manipular de manera incierta para así favorecer varios de los aspectos a tomar en cuenta para realizar alguna modificación al prototipo que se encuentra en total edición para obtener excelentes resultados en cada acceso del público.

2.5 Desarrollo del Recurso Educativo Abierto

Para llevar a cabo la estructura del recurso, se desarrolló una organización realizada para de esta forma tener una mayor determinación en lo que se llevará a cabo dentro del diseño del prototipo. Se incluirán dentro de este diferentes herramientas que ayudarán a que se pueda visualizar de una manera más atractiva y dinámica para el usuario.

2.6 Herramienta de desarrollo.

Para poder realizar el desarrollo del prototipo REAHISTÓRICO se pudo hacer uso de diferentes herramientas, mencionadas a continuación:

- **Canva:** Es una web de diseño gráfico y al mismo tiempo creación de imágenes, esta herramienta se la trabaja online, El propósito es esta herramienta es ofrecer un servicio freemium, dado que, se lo puede usar de forma gratuita y tener la posibilidad de comprar la licencia para el uso completamente de la misma.
- **Powtoon:** Es un software de presentación en línea que permite al usuario obtener animaciones novedosa e interactivas, gracias a su interfaz que facilita el hecho de arrastrar y soltar imágenes, accesorios y demás herramientas para obtener un mejor resultado. Cada uno de las presentaciones realizadas dentro de esta herramienta puede ser convertido a video y se lo puede compartir a través de YouTube, Facebook o Twitter.
- **WordWall:** Es una herramienta que permite crear actividades a través de plantillas interactivas e imprimibles para los demás usuarios. Estas plantillas pueden ser de gran ayuda dentro del aula de clase, dado a su interfaz que favorece la atención del estudiante. Las plantillas interactivas se reproducen a través de cualquier dispositivo a través del navegador web, estos pueden ser, un ordenador, tablet, móvil o una pizarra interactiva.

- **Renderforest:** Es un programa gratuito que contiene un sin número de plantillas ya predispuestas, para utilizarlas a elección propia las mismas que permiten la modificación de cambiar el color de las imágenes ya prediseñadas, del mismo modo es fácil de usar solo se debe de colocar el texto deseado, imágenes adicionales que se desee implementar, por otro lado cuenta con sonidos predeterminados muy útiles para insertar al video, pero lo más sensacional es el final del video que se reproduce como una pizarra y da la apariencia que el texto colocado se va escribiendo automáticamente, dando así un efecto de video educativo animado.
- **Genially:** es una herramienta de uso gratuito, contiene gran variedad de elementos interactivos para realizar presentaciones, videos cortos, presentaciones animadas, las mismas que fueron implementadas en REA, cabe destacar que los colores utilizados en las presentaciones han ido acorde a la edad de los alumnos el cual el prototipo va diseñado, por otra el contenido colocado en el mismo, es netamente del libro y el glosario incluido si es por varias fuentes de la web.

Se desarrolló el recurso educativo abierto usando Exelearning, para añadir el contenido correspondiente a cada temática que se desarrolla en la materia de Estudios Sociales se basó en el texto de estudio de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, una vez incorporado cada uno de los contenidos correspondientes a la materia, se procedió a añadir imágenes, videos que han sido realizados en los sitios como Powtoon y Renderforest, de la misma forma al utilizar WordWall, que gracias a esta interfaz se pudieron añadir actividades acorde a la temática vista. A todo lo señalado, se lo denominó REAHISTÓRICO, tomando como referencia a REA, las cuales son las iniciales de Recurso Educativo Abierto e HISTÓRICO en referencia a la materia. Dentro del prototipo se incluyeron diferentes interfaces que ayudan a la creación del presente recurso, permitiendo así que este se aprecie de forma más interactiva y llamativa para el estudiante.

2.7 Descripción del Recurso Educativo Abierto.

Como lo hemos recalado anteriormente el desarrollo de este prototipo se realizó con la ayuda de la herramienta Exelearning ya que, permite generar un entorno en el cual se puede añadir contenidos que favorezcan al aprendizaje dando, así como resultado una buena apreciación del diseño y ambientación de escenarios.

Escenarios

Para la ambientación de cada escenario del prototipo se utilizó una de las plantillas que vienen predeterminadas en la herramienta y de esta forma se procedió a continuar con la demás elaboración de recursos y contenidos que se verán incluidos en la propuesta.

Figura 3.

Página principal del prototipo.



Nota: Pantalla principal del prototipo. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4.

Página principal de la unidad temática 3 del libro EGB.



Nota: Plantilla de la unidad de la temática. Fuente: Elaboración propia.

Figura 5.

Página principal de contenidos de la unidad temática del libro EGB.



Nota: Temas de la unidad temática. Fuente: Elaboración propia.

Figura 6.

Herramientas audiovisuales añadidas en el prototipo.



Nota: Video de autoría propia que ha sido añadido al REA. Fuente: Elaboración propia.

Figura 7.

Actividad interactiva dentro de la página de contenidos de clase.



Nota: Actividad realizada en la herramienta Educaplay que contiene preguntas sobre temas de la unidad temática. Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO III

3.1 EXPERIENCIA I.

3.1.1 Planeación.

En el primer momento de interacción con el prototipo REAHISTÓRICO se llevó a cabo junto con la Lcda. Viviana Campoverde docente del 7mo EGB de la institución educativa “Prof. Alberto Cruz Murillo” en la ciudad de Machala, dentro de este proceso se le enseñó el funcionamiento del prototipo que tiene incluido cada uno de los contenidos que la docente imparte con la añadidura de mejoras posibles, luego de esto se aplicó una encuesta como instrumento de evaluación del prototipo y se tomaron en cuenta los comentarios de mejora al mismo.

Antes del tiempo de experiencia I, se conversó de manera presencial con la docente encargada para la presentación del prototipo de manera física, con las debidas indicaciones y recomendaciones a usar o aplicar, así mismo se realizó la demostración para que sea evaluada el prototipo con respecto a las actividades.

3.1.2 Experimentación.

Según el horario que maneja la institución, el 7mo grado de EGB con modalidad vespertina de manera presencial, el mismo que finaliza a las 6:00 pm de lunes a viernes

por tal motivo, se mostrará el prototipo en el horario correspondiente que la docente se encuentre libre de tareas educativas, la presentación de nuestro REA HISTORICO, tiene un tiempo de duración aproximadamente 40 minutos, los mismo que están incluidas las preguntas o dudas correspondientes con respecto al prototipo.

Cabe resaltar que, en la socialización del prototipo, se encontró de manera oportuna para la explicación de todas las funciones integradas, preguntas o dudas por parte de los docentes quienes se mostraron interesados con el REAHISTÓRICO, por lo que, lo más llamativo fueron los recursos multimedia, actividades interactivas, retroalimentación sencilla y explícita.

Para la experimentación y realización del REA los contenidos insertados en el mismo fueron facilitados por la docente Lcda. Viviana Campoverde, que brinda la cátedra de “Estudios Sociales”, de esta forma, obtenido todos los datos, se procedió a seguir los siguientes pasos para la ejecución de la experiencia 1 que se presentan en la tabla a continuación:

Tabla 2.

Descripción de la planeación para Experiencia I.

Recurso Educativo Abierto “REAHISTÓRICO”	
Tiempo	Descripción de las actividades
18:00 pm – 18:05 pm	Saludo y explicación sobre el significado y la importancia del REA y cuál es el objetivo de su aplicación en la asignatura.
18:05 pm – 18:15 pm	Presentación, descripción e inducción del prototipo “REAHISTÓRICO”.
18:15 pm – 18:30 pm	Interacción de la docente con el prototipo “REAHISTÓRICO”.
18:30 pm – 18:35 pm	Ejecución del instrumento de evaluación (Encuesta) a la docente.
18:35 pm – 18:40 pm	Finalización de la experiencia.

Nota: Cronograma que se utilizó para llevar a cabo la experimentación I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 8.

Socialización del recurso con la docente en la Experiencia I.



Nota: Socialización del REA Histórico con la docente encargada de la asignatura de Estudios Sociales. Fuente: Elaboración propia.

Figura 9.

Socialización del recurso con la docente en la Experiencia I.



Nota: Socialización, dudas, preguntas, y observaciones por parte de docente involucrada de una asignatura diferente a Estudios Sociales. Fuente: Elaboración propia.

Figura 10.

Socialización del recurso con la docente en la Experiencia I.



Nota: Explicación y manejo del REA HISTÓRICO por parte de la docente beneficiaria.
Fuente: Elaboración propia.

Figura 11.

Socialización del recurso con en la docente en la Experiencia I.



Nota: Para la debida socialización del prototipo facilitamos una laptop donde el mismo Recurso ya se encontraba activo para demorar en la explicación. Fuente: Elaboración propia.

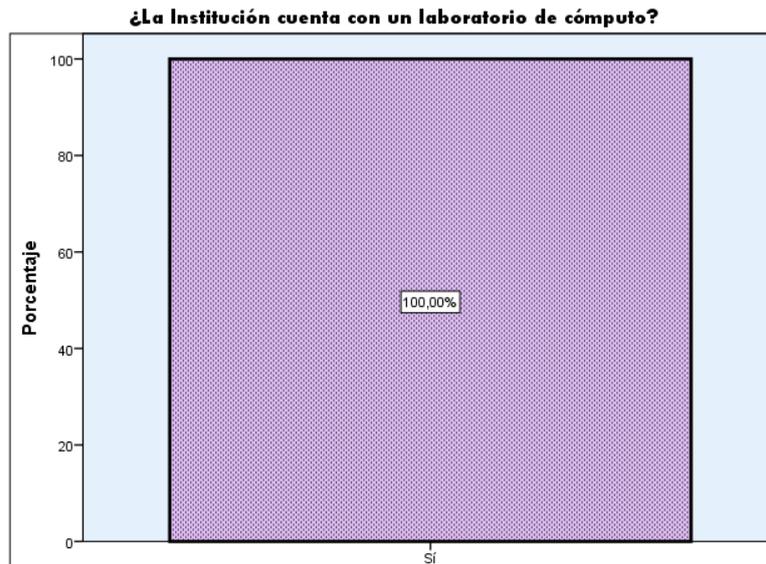
3.1.3 Evaluación y reflexión.

3.1.3.1 Evaluación

Para valorar la eficiencia y efectividad del prototipo denominado REAHISTÓRICO correspondiente a la experiencia I, se le realizó a la docente una encuesta que contenía 9 preguntas, esta fue ejecutada en la herramienta de Google Forms. A continuación, se detallan todas las preguntas realizadas en la encuesta:

Figura 12.

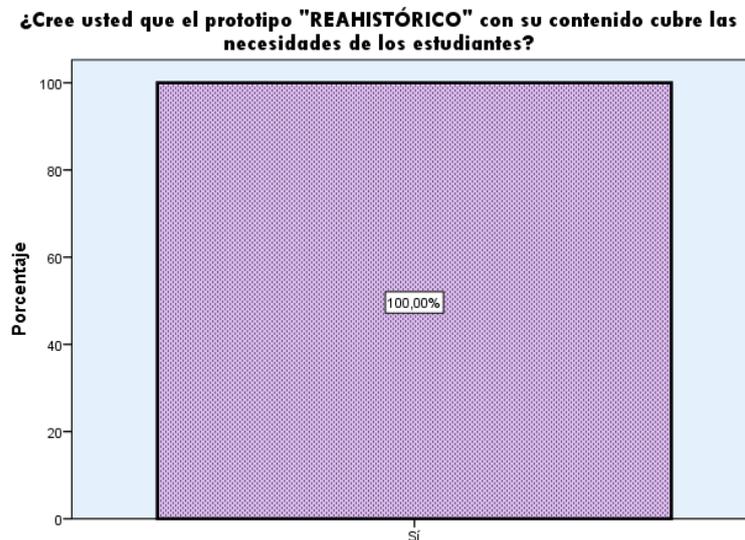
Resultados de la pregunta 1.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 1 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 13.

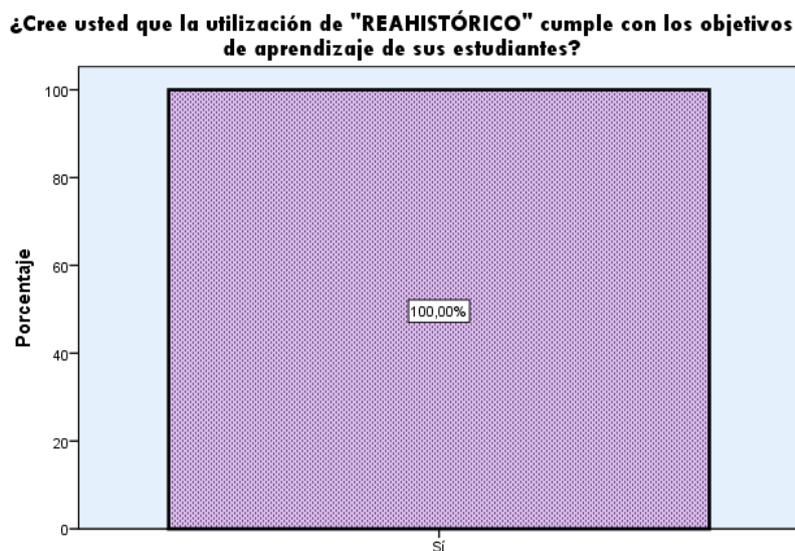
Resultados de la pregunta 2.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 2 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 14.

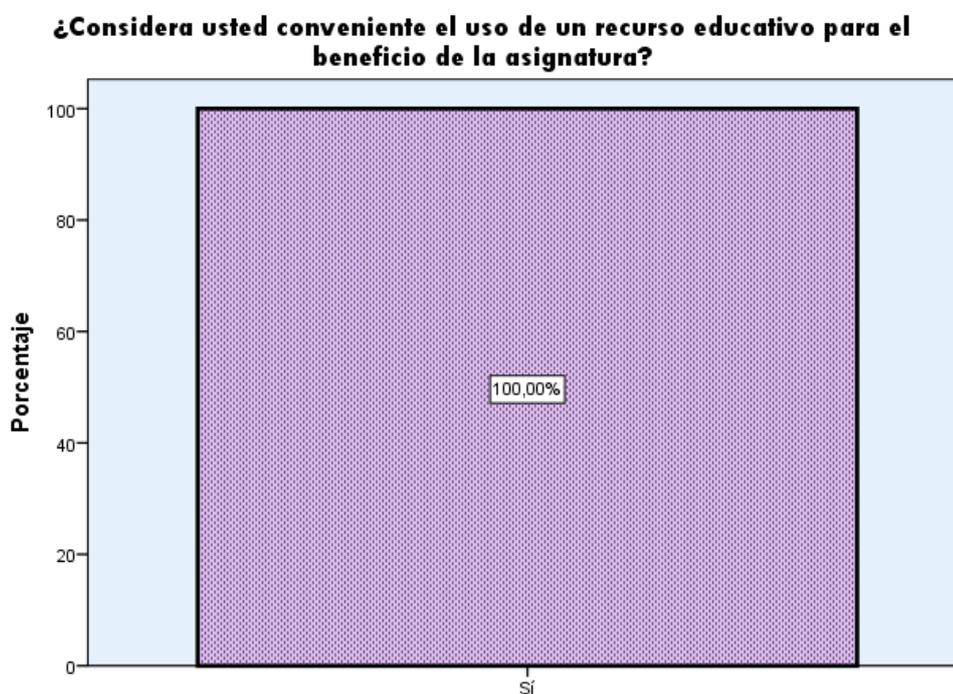
Resultados de la pregunta 3.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 3 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 15.

Resultados de la pregunta 4.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 4 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 16.

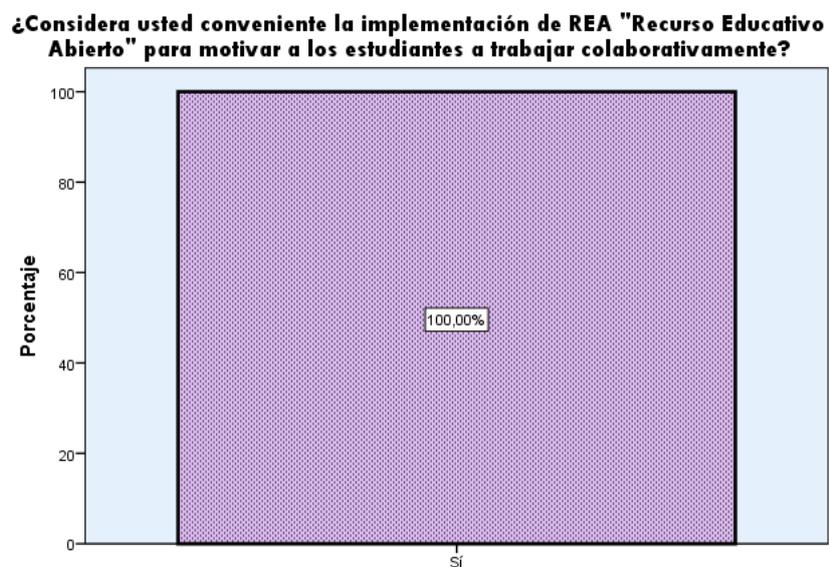
Resultados de la pregunta 5.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 5 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 17.

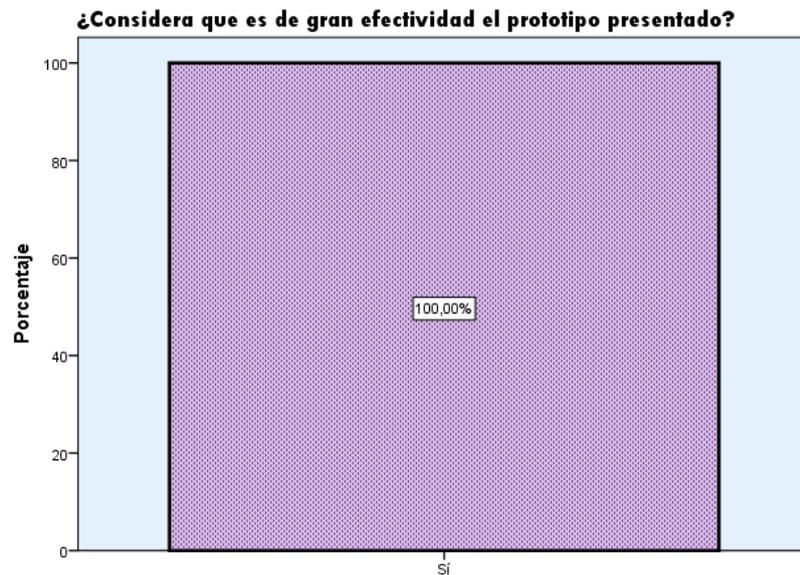
Resultados de la pregunta 6.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 6 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 18.

Resultados de la pregunta 7.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 7 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 19.

Resultados de la pregunta 8.

¿A parte de recursos multimedia y texto, que otras herramientas le gustaría encontrar en un entorno virtual de aprendizaje?

1 respuesta

Aulas virtuales, Moodle, Educativo.

Nota: Respuesta que representa los valores de la pregunta 8 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Figura 20.

Resultados de la pregunta 9.

¿Tiene alguna recomendación o mejora que desea realizar al prototipo presentado? Deje su comentario.

1 respuesta

El prototipo que han presentado me parece un recurso didáctico muy dinámico y pedagógico. Felicitaciones.

Nota: Respuesta que representa los valores de la pregunta 9 de la encuesta realizada a la docente en el desarrollo de la experiencia I. Fuente: Elaboración propia.

Análisis general

Los porcentajes mediante la escala de calificación, refleja un 100% por parte de la docente, la cual respondió de forma positiva en cuanto a la cantidad de contenidos en relación a los temas y la utilización del Recurso Educativo Abierto (REA), como demás resultados se puede decir que, la docente se mostró de acuerdo con todas las actividades y recursos que han sido insertados en cada uno de los espacios del prototipo.

De la misma forma, todas las preguntas realizadas en la encuesta tomaban camino hacia una educación de calidad con el apoyo pedagógico del REA, siendo la docente quien responde de manera afirmativa todas y cada una de las preguntas planteadas. En porcentajes altos los resultados son buenos para los docentes, pero básicamente es importante utilizar este recurso didáctico porque creemos que podemos hacer pequeños cambios mientras prototipamos, pero también podemos desarrollar elementos más interactivos. Contenido con una variedad de herramientas multimedia para disfrutar de los beneficios de un mejor aprendizaje.

3.1.3.2 Reflexión

Dentro de esta primera interacción, se llevó al análisis cada uno de los datos de la encuesta realizada, dentro de las cuales se pudo evidenciar un alto porcentaje en aceptación del prototipo por parte de la docente. De la misma forma, manifestaron que cada uno de los contenidos insertados dentro del REA son adecuados para los estudiantes, dado que les resultada fácil y agradable al momento de ser utilizados por los estudiantes, no obstante, mencionó también que se debería añadir unas actividades más en los contenidos del interfaz, para así obtener un mejor resultado dentro de la materia de Estudios Sociales y la educación en general.

3.2 EXPERIENCIA II

La segunda experiencia en la Escuela “Prof. Alberto Cruz Murillo” se coordinó junto a la docente tutora de la institución educativa. Antes de poder iniciar con la experiencia II, sé examinó que los cambios sugeridos por nosotras las autoras sean los correctos y convenientes para el desarrollo del mismo.

3.2.1 Planeación.

La experiencia II se coordinó, con los estudiantes de 7mo año EGB para el martes 23 de agosto del 2022 a la 16:30 pm de forma presencial; la intervención se definirá en 4 espacios: el primer espacio corresponderá al inicio y bienvenida; presentar el objetivo y propósito del prototipo en los estudiantes; en el espacio dos se desarrollará la inducción y presentación de cada interfaz que corresponde al REAHISTÓRICO, el tercer espacio corresponde a la participación de algunos estudiantes en las diferentes actividades en el desarrollo del prototipo, se pretende seleccionar a cierto grupo de estudiantes para tomar en cuenta la experiencia que cada uno de ellos adquirirá al momento de hacer uso del prototipo y, finalmente se aplicará una encuesta como técnica de recolección de datos, esto se lo hará a través de hojas impresas para mayor facilidad y acogimiento por los estudiantes. El proceso se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 3.

Descripción de la planeación para Experiencia II.

Recurso Educativo Abierto “REAHISTÓRICO”	
Tiempo	Descripción de las actividades
16:30 pm – 16:35 pm	Saludo y explicación sobre el significado y la importancia del REA y cuál es el objetivo y propósito de su aplicación en la asignatura y estudiantes.
16:35 pm – 16:45 pm	Presentación, descripción e inducción del prototipo “REAHISTÓRICO” a los estudiantes.
16:45 pm – 17:00 pm	Interacción de un grupo de estudiantes con el prototipo “REAHISTÓRICO”.
17:00 pm – 17:05 pm	Reflexión y comentar la experiencia sobre el uso del prototipo con los estudiantes.
17:05 pm – 17:25 pm	Aplicación de la encuesta a los estudiantes.
17:25 pm – 17:30 pm	Finalización de la experiencia.

Nota. Cronograma que se utilizó para llevar a cabo la experimentación II. Fuente: Elaboración propia.

3.2.2 Experimentación.

A través de la reunión presencial en la institución educativa, se pudo realizar la primera interacción del prototipo con los estudiantes de 7mo EGB “A”, demostrando así cada uno de los recursos dentro del desarrollo de la experiencia.

En la institución se solicitó la apertura del laboratorio para trabajar de manera dinámica con los estudiantes, del mismo modo se nos facilitó un proyector para así realizar la socialización del prototipo de manera general, motivos por el cual no todos los estudiantes lograron manipular el prototipo, dado que, el laboratorio se encuentra inhabilitado para uso del alumnado, debido a que las máquinas no se encuentran en estado para hacer uso de ellas.

No obstante, los estudiantes pudieron familiarizarse rápidamente con el manejo del prototipo presentado, de la misma forma se proporcionó a cada estudiante voluntario el tiempo necesario para que pueda explorar y hacer seguimiento del recurso a través de las imágenes, videos, presentaciones y actividades correspondientes a la asignatura y unidad seleccionada.

Por último, después de la experimentación con los alumnos se realizó la aplicación de la encuesta como instrumento de evaluación que consta de 8 preguntas, de manera que cada uno de los estudiantes puedan evidenciar el valor, importancia y efectividad del recurso.

3.2.3 Evaluación y Reflexión.

3.2.3.1 Evaluación.

Para lograr una evaluación de calidad del recurso educativo abierto “REA HISTÓRICO” mediante la experiencia II, se realizó una encuesta de 8 preguntas las mismas que 8 preguntas eran cerradas y la 8va pregunta fue de manera abierta donde los estudiantes colocaron sus comentarios de su experiencia con el prototipo, de tal forma que su respuesta es para verificar si se realiza algún cambio. La encuesta se respondió de manera física.

3.2.3.2 Reflexión.

Se logró trabajar de manera amena con estudiantes voluntarios para la participación de las actividades incrustadas en el REA Histórico, cabe recalcar que la experiencia fue muy satisfactoria, por lo tanto, no se encontraron obstáculos de parte de los alumnos al

momento de hacer uso, visualizar los recursos y realizar las actividades dentro del prototipo; por tal razón se logró evidenciar lo siguiente:

- Participación en clase activa por todos los estudiantes del salón.
- Comprensión inmediata de todos los temas tratados.
- Curiosidad activa por encontrar el prototipo en la web de manera gratuita.
- Dudas expresadas en el momento que lograron tener respuestas inmediatas.
- Respuestas libres y excelente argumentación al participar.
- Conmoción al interactuar en las actividades.
- Demuestran agilidad en responder correctamente en las actividades.
- Colaborar de manera grupal al concordar en respuestas.
- Dominan los temas tratados sin complejidad.
- Independencia total al realizar la encuesta.

3.3 EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.

En el proceso de la experiencia II, se aplicó a los estudiantes una encuesta como instrumento de evaluación para identificar el nivel de aceptación acerca del Recurso Educativo Abierto presentado, obteniendo los siguientes resultados.

A continuación, se presenta la información de los resultados a través de la tabulación de datos desarrollada en tablas y gráficos, aplicando su correspondiente análisis.

Tabla 4.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 1.

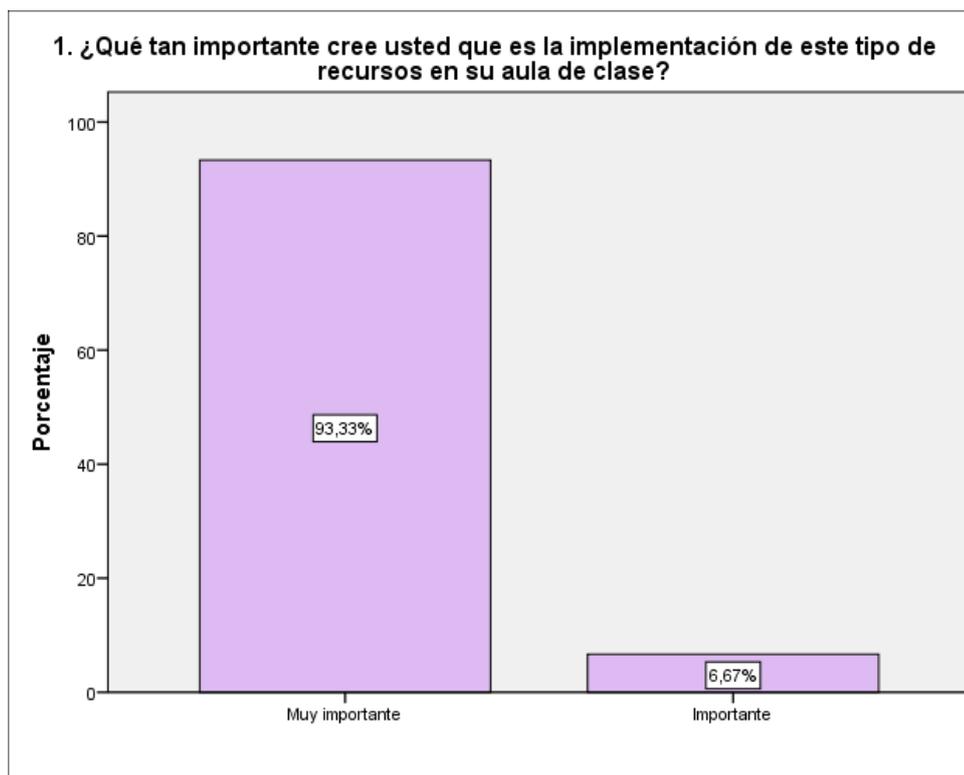
¿Qué tan importante cree usted que es la implementación de este tipo de recursos en su aula de clase?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy importante	28	93,3	93,3	93,3
Válidos Importante	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 1 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 21.

Resultados de la pregunta 1.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 1 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Con los respectivos valores obtenidos en la primera pregunta, la mayoría de los estudiantes, exactamente el 93,33%, hicieron énfasis en que es muy importante la implementación de este tipo de recursos como el REAHISTÓRICO dentro de las aulas de clase, mientras que el 6,67% considera que es importante. Dentro de esta valoración se puede evidenciar que la gran parte de los estudiantes son conscientes en que este tipo de recursos sean insertados en la educación áulica.

Tabla 5.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 2.

¿Cree usted que el prototipo "REAHISTÓRICO" con su contenido cubre sus necesidades como estudiantes?

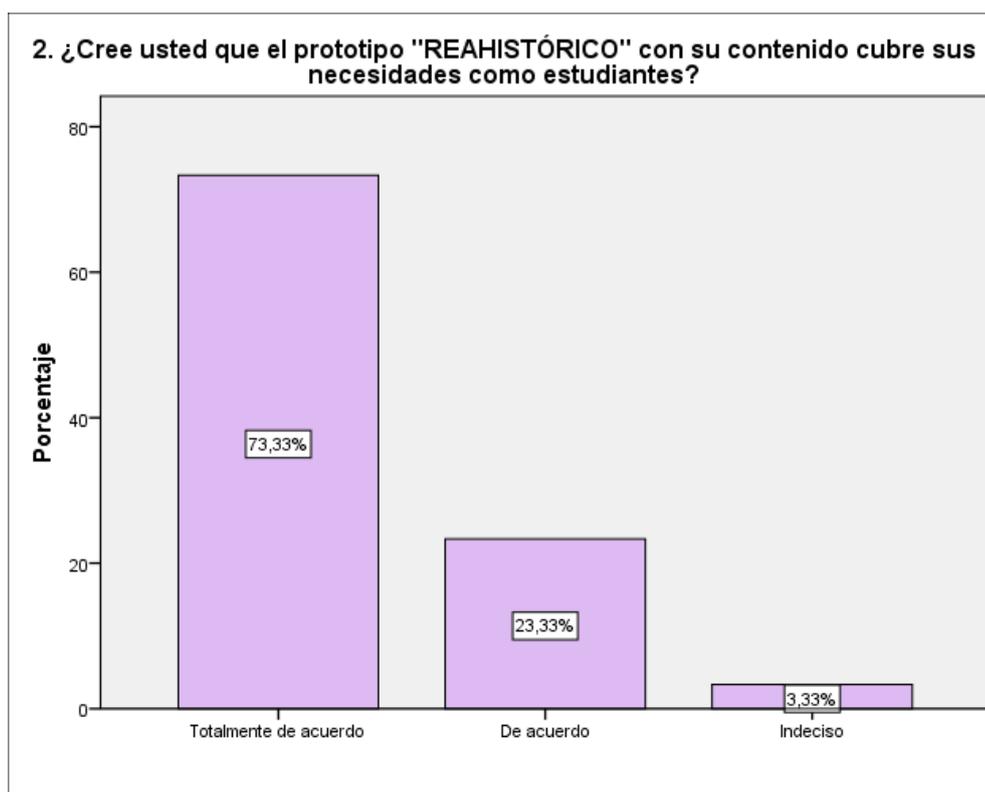
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	------------	-------------------	----------------------

	Totalmente de acuerdo	22	73,3	73,3	73,3
Válidos	De acuerdo	7	23,3	23,3	96,7
	Indeciso	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 2 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 22.

Resultados de la pregunta 2.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 2 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Según los datos obtenidos en la segunda pregunta, el 73,33% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que el prototipo REAHISTÓRICO y su contenido insertado, cubre con las necesidades como estudiantes, por otra parte, el 23,33% mencionó que están de acuerdo y finalmente la mínima parte de un 3,33% consideran estar indecisos. Dentro de este análisis podemos evidenciar que un buen número de estudiantes posee el interés en el recurso.

Tabla 6.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 3.

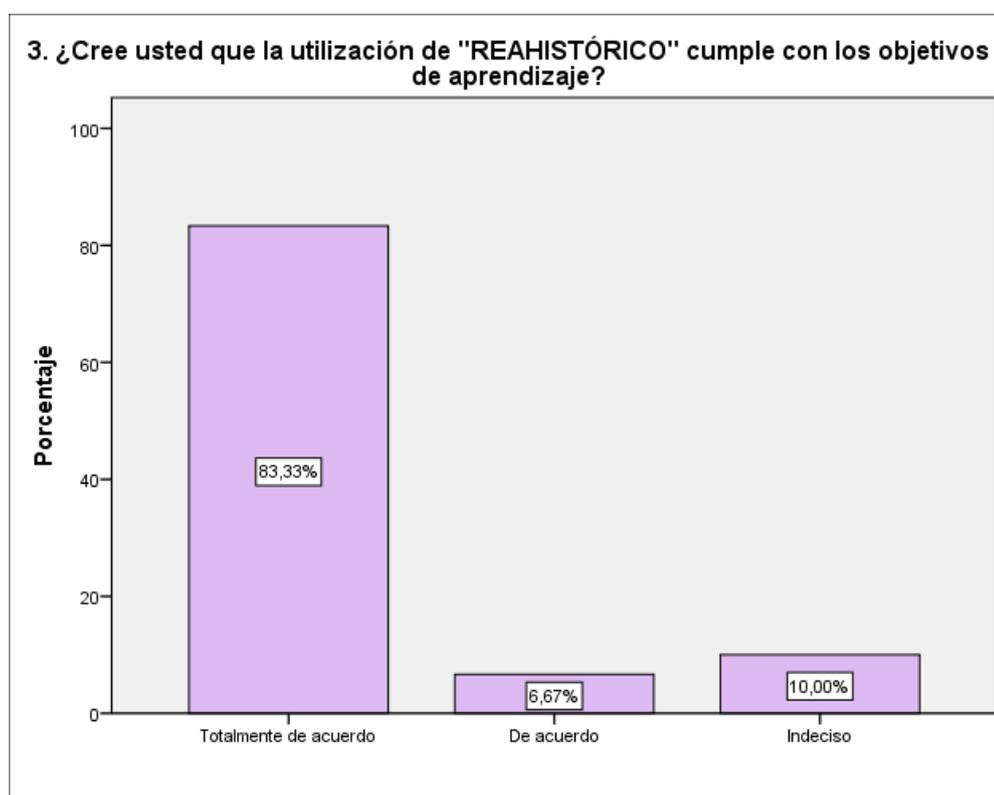
¿Cree usted que la utilización de "REAHISTÓRICO" cumple con los objetivos de aprendizaje?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	25	83,3	83,3	83,3
De acuerdo	2	6,7	6,7	90,0
Indeciso	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 3 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 23.

Resultados de la pregunta 3.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 3 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Con los respectivos valores obtenidos de la pregunta tres, el 83,33% asegura estar totalmente de acuerdo en que la utilización del prototipo cumple con los objetivos

de aprendizaje, mientras que el 6,67% indica estar de acuerdo y el resto de un 10% de estudiantes indican estar indecisos. En síntesis, podemos evidenciar que gracias a los beneficios de este tipo de recursos los estudiantes aprenden de una manera más dinámica e interactiva y, sobre todo, innovadora.

Tabla 7.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 4.

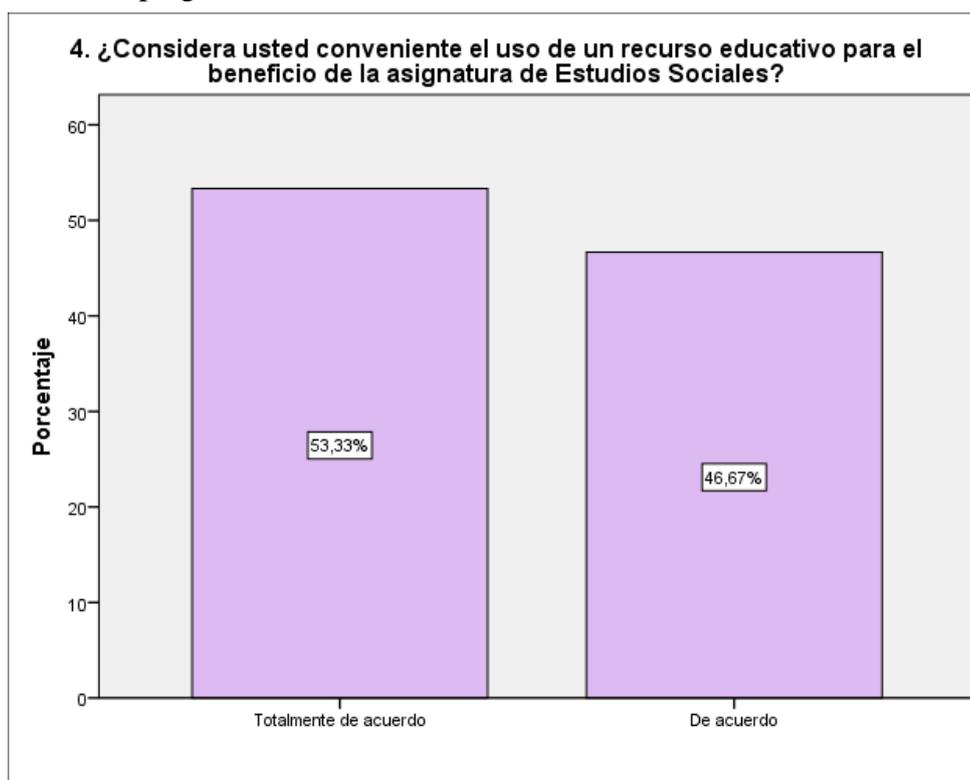
¿Considera usted conveniente el uso de un recurso educativo para el beneficio de la asignatura de Estudios Sociales?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	16	53,3	53,3	53,3
Válidos De acuerdo	14	46,7	46,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 4 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 24.

Resultados de la pregunta 4.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 4 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: En los datos obtenidos de la pregunta cuatro, el 53,33% de los alumnos recalcan estar totalmente de acuerdo en que la utilización de este recurso ayuda generando beneficios para la asignatura de Estudios Sociales, no obstante, el 46,67% asegura estar de acuerdo. Dentro de este marco, la mayor parte del alumnado considera que más recursos deberían ser añadidos dentro de la materia, debido a que hay una mayor efectividad y flexibilidad al momento de hacer uso de cada una de las temáticas.

Tabla 8.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 5.

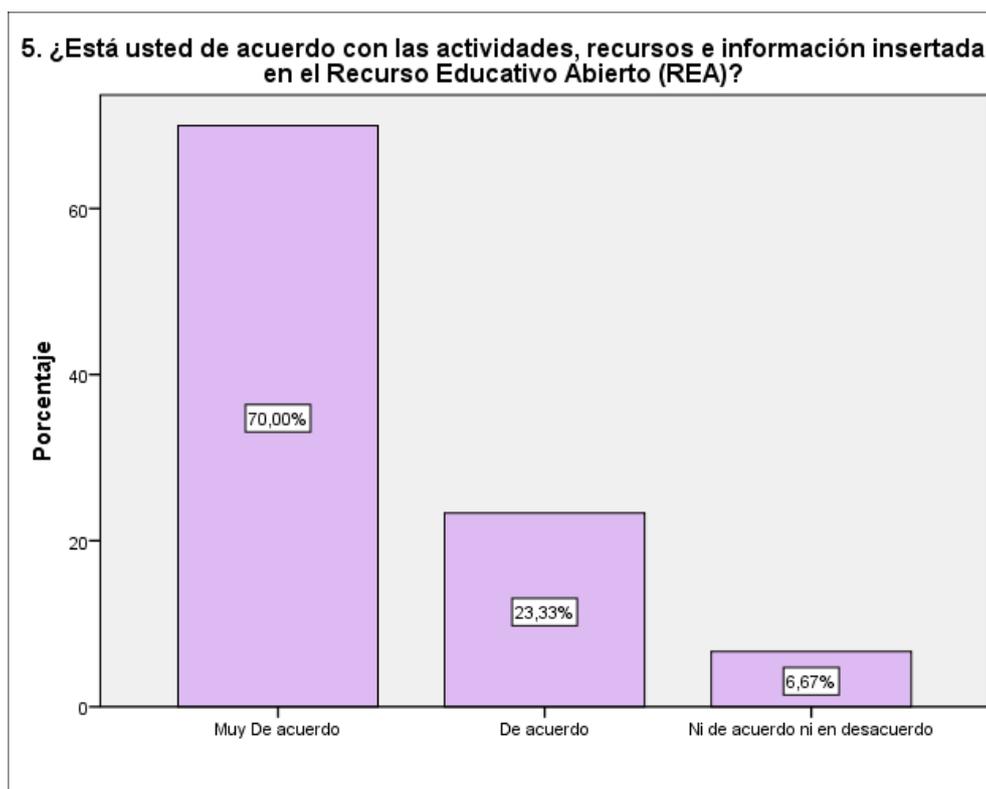
¿Está usted de acuerdo con las actividades, recursos e información insertada en el Recurso Educativo Abierto (REA)?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy De acuerdo	21	70,0	70,0	70,0
De acuerdo	7	23,3	23,3	93,3
Válidos Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 5 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 25.

Resultados de la pregunta 5.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 5 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: A través de los resultados obtenidos en la pregunta cinco, se pudo verificar que el 70% de los estudiantes mencionan estar muy de acuerdo con las actividades, recursos e información incrustadas en el prototipo, mientras el 23,33% indica estar de acuerdo y para finalizar, un 6,67% confirman no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Según los datos expuestos, se considera que la mayoría de los estudiantes tuvo un buen recibimiento de todos los recursos que han sido insertados dentro del REA, por lo tanto, esto indica tener una respuesta satisfactoria de parte del alumnado.

Tabla 9.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 6.

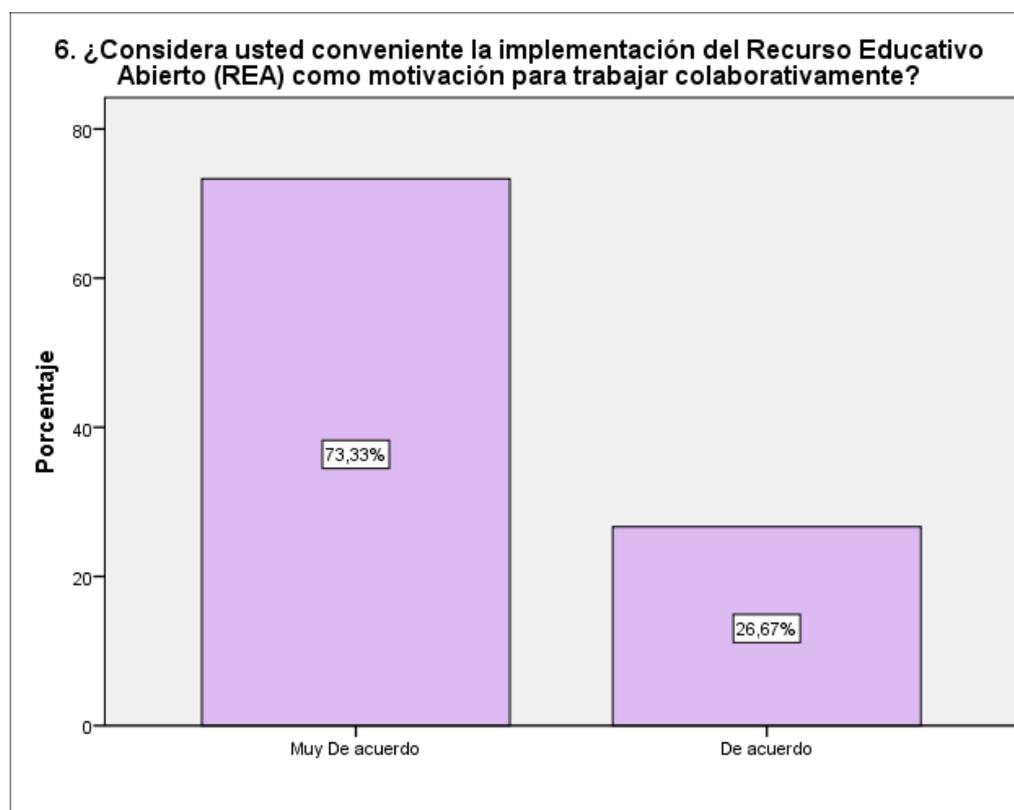
¿Considera usted conveniente la implementación del Recurso Educativo Abierto (REA) como motivación para trabajar colaborativamente?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy De acuerdo	22	73,3	73,3	73,3
Válidos De acuerdo	8	26,7	26,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 6 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 26.

Resultados de la pregunta 6.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 6 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: En los datos obtenidos de la pregunta seis, la mayor parte de los estudiantes está muy de acuerdo en que el REA es muy conveniente como un prototipo a implementar de manera que fomente la motivación y de esta forma genere el trabajo colaborativo en el desarrollo de las clases, sin embargo, el 26,67% restante considera estar de acuerdo con la pregunta realizada.

Tabla 10.

Tabla de frecuencia correspondiente a la pregunta 7.

¿Considera que es de gran efectividad el prototipo presentado?

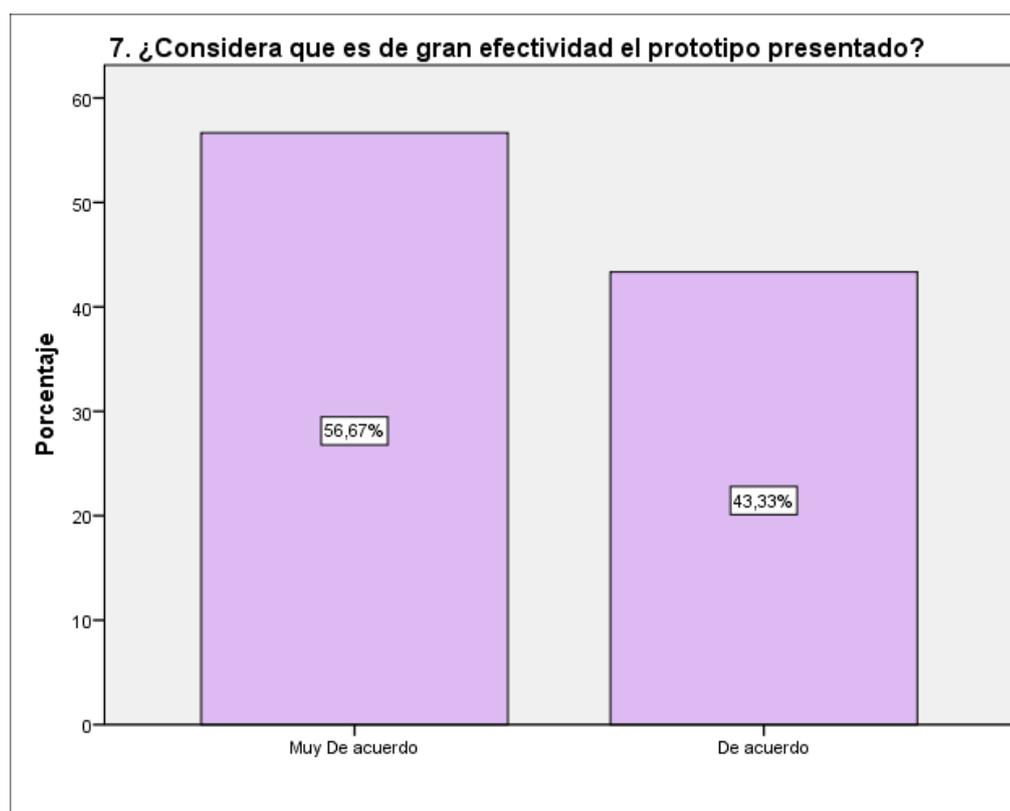
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

Muy De acuerdo	17	56,7	56,7	56,7
Válidos De acuerdo	13	43,3	43,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Nota: Tabla que representa los valores de la pregunta 7 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Figura 27.

Resultados de la pregunta 7.



Nota: Gráfico que representa los valores de la pregunta 7 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Mediante la valoración de la pregunta siete, el 56,67% de los alumnos consideran estar muy de acuerdo en que el prototipo presentado es de gran efectividad, mientras tanto el 43,33% menciona estar de acuerdo. En síntesis, podemos evidenciar que todo el alumnado brinda una respuesta positiva en cuanto a la aplicación de este recurso.

Figura 28.

Resultados de la pregunta 8.

No tengo ninguna recomendacion
Todo esta bien
No, ninguna porque estaba muy bonito y me llenó de felicidad y la aplicación muy bonita. Felicidades de aprender más con los chicos de la universidad tecnica.
Que implementen otro juego. Si lees este mensaje, Dios te bendiga
Este contenido está muy bonito, me gusta mucho y quiero aprender mas
No, está bien. Estoy de acuerdo, solo falta implementar talleres de estudios sociales
Estoy de acuerdo
Todo está bien, es algo que se puede utilizar facilmente
No tenao ninauna recomendacion

Nota: Respuestas que representan a la pregunta abierta 8 de la encuesta realizada a los estudiantes en el desarrollo de la experiencia II. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Gracias a los datos obtenidos de la pregunta ocho, la gran parte de los estudiantes encuestados recomiendan mejoras para el REA, indicando añadir más juegos, actividades y talleres; mostrando de esta forma que se sienten motivados y con ganas de que estos recursos innovadores sean insertados dentro del aula de clases.

3.3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo.

Dentro de este marco, como propuestas futuras de mejora del prototipo y basándonos en los instrumentos de recolección de datos, se sugiere lo siguiente:

- Insertar talleres y más actividades que hagan alusión a la temática seleccionada.
- Añadir más juegos interactivos con mayor dificultad y organizado por niveles.
- Diseñar más videos con el fin de dinamizar más el recurso y los estudiantes puedan sentirse atraídos por estos.
- Añadir más herramientas que permitan fomentar el PEA en los estudiantes.

3.3.3 Conclusiones.

En base a los objetivos específicos planteados y a la investigación realizada, se determinan las siguientes conclusiones:

- Dentro de la asignatura de Estudios Sociales, la docente inserta diferentes recursos como videos, actividades y evaluaciones que permiten desarrollar diferentes habilidades de aprendizaje y de esta forma, ayudan a fomentar el PEA en los estudiantes.
- Se desarrolló el REA seleccionando la herramienta Exelearning, así mismo, se incorporaron cada una de las temáticas con el contenido de clase, cumpliendo el objetivo de desenvolverse como apoyo pedagógico al momento de ser ejecutadas y convirtiéndose en una herramienta de ayuda para los estudiantes.
- La aplicación del REA llamado REAHISTÓRICO como apoyo pedagógico, ayudó en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales promoviendo en los estudiantes un aprendizaje colaborativo, destrezas y habilidades que se vieron reflejadas a través de la experiencia II.
- El análisis realizado a través del instrumento de evaluación que valoró la factibilidad del recurso educativo, destacando que fueron dirigidos a los actores principales dentro de la educación como lo son la docente y los estudiantes, dio como resultado satisfactorio.

3.3.4 Recomendaciones.

En relación con este tema y para promover el fortalecimiento de los diferentes recursos educativos abiertos que desarrollen el trabajo colaborativo, se plantean las siguientes recomendaciones:

- Para la aplicación de este recurso o diversas herramientas tecnológicas, se recomienda contar con una laboratorio de cómputo que permita a los estudiantes desenvolverse dentro de las herramientas tecnológicas y que no sean únicamente presentadas a través de proyección, sino permitirles ser los actores principales y de esta forma, puedan tener un acercamiento más profundo, de tal manera que, se vayan familiarizando con los recursos o herramientas presentadas.
- Es necesario que las instituciones educativas puedan implementar este tipo de recursos que permitan brindar una educación de calidad para sus estudiantes, dando como resultado, el desarrollo de la motivación y su proceso de enseñanza-aprendizaje gracias al apoyo pedagógico que posee esta variedad de herramientas tecnológicas.

- Se recomienda realizar un manual de uso para un mejor desenvolvimiento dentro del recurso, esto permitirá tener una mejor visión y perspectiva de la herramienta a utilizar.
- Promover en los docentes las capacitaciones sobre el buen uso y manejo de las TIC, herramientas tecnológicas que desarrollen un mejor ambiente educativo, debido a que nos encontramos en una era donde la tecnología es base fundamental para la educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A., Breijo Worosz, T., y Bonilla Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista de educacion MENDIVE*, 16(4), 610-623. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextypid=S1815-76962018000400610
- Aguilar Gordón, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 213-223. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf>
- Aguilar Ortega, C., Tovar Luna, B., y Hernández Cruz, B. (2018). Escenarios de aprendizaje basados en simulación: experiencia multidisciplinaria de la Universidad del Valle de Mexico. *FEM*, 21(4), 195-200. <https://scielo.isciii.es/pdf/fem/v21n4/2014-9832-fem-21-4-195.pdf>
- Albenis, C. R. (2016). *UAB*. Practicas innovadors de integracion educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Un estudio en Instituciones de niveles basica y media de la ciudad de Bogotá (Col) [Tesis doctora, Colombia]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence>
- Bedregal, P., Carolina, B., Reinoso, A., y Zubarew, T. (2017). La investigación cualitativa: un aporte para mejorar los servicios de salud. *Revista Medico Chile*, 145, 373-379. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rmc/v145n3/art12.pdf>
- Bravo Zúñiga, B., González Peñafiel, A., y Valle Flores, J. A. (2018). AMBIENTES Y DISEÑO DE ESCENARIOS EN EL APRENDIZAJE BASADOS EN SIMULACIÓN. *Conrado*, 14(61), 184-190. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextypid=S1990-86442018000100029ylnq=ptynrm=iso
- Campos Soto, M. N., Navas Parejo, M. R., y Moreno Guerrero, A. J. (2020). Realidad virtual y motivación en el contexto educativo: Estudio bibliométrico de los últimos veinte años de Scopus. *ALTERIDAD*, 15(1), 47-60. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttextypid=S1390-86422020000100047
- Cardozo Galeano, G., Hernández Arteaga, I., Vargas Cañizales, D., y Constanza García, A. (2018). Factores del contexto que influyen en las dificultades de aprendizaje. *Revista Plumilla Educativa*, 21(1), 59-79. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/view/2975/4836>
- Cucalón Franco, C. J. (2021, Abril). Herramientas tecnológicas educativas para la enseñanza de la contabilidad básica. Guia didactica. *Herramientas tecnológicas educativas para la enseñanza de la contabilidad básica*. [Tesis de grado, Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/53379/1/BFILO-PCA-21P01.pdf>

- De la Torre Navarro, L. M., y Domínguez Gómez, J. (2012). Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los objetos de aprendizaje. *Revista cubana de informatica medica*, 4(1), 83-92. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592012000100008
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., y Egüez Cevallos, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la educación superior frente al covid-19. *Revista científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000200113
- Escontrela Mao, R., y Stojanovic Casas, L. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Revista de Pedagogia*, 25(74), 481-502. http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S0798-97922004000300006&script=sci_arttext
- Espíritu Martínez, Y. N., Barrantes Santos, F. E., y Sigvas Chavarria, P. (2022). La integración de las TIC en la educación superior: Aprendizajes a partir del contexto covid-19. *Revista multidisciplinaria Ciencia Latina*, 6(2), 4260-4277. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2162/3142>
- Figuerola Martínez, E. (2018). Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad, reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador. *INNOVA*, 2(10), 175-188. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6324902.pdf>
- Fuentes Aparicio, A., Alejo, B. P., Granados Campo, A., y Puerto Menéndez, O. (2021). El proceso de evaluación del aprendizaje desde el Entorno Virtual de Aprendizaje en el nivel universitario. *Revista Científica UISRAEL*, 8(3), 117-134. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000100117
- Gargallo Castel, A. F. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educar em Revista Curitiba, Brasil*, 34(69), 325-339. <https://www.scielo.br/j/er/a/3MvpyCnBN8jrjFsLZdnyNhj/?lang=es&format=pdf>
- Garrido, E., Pérez Quintero, F., Zuluaga, J., y Mena, H. (2020). 30UNACIENCIA. Revista de Estudios e Investigaciones Estado del Arte de la Importancia de las Tic en la Educación en Colombia. *UNACIENCIA*, 13(25), 30-37. <https://revistas.unac.edu.co/ojs/index.php/unaciencia/article/view/479>
- Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., y Mayon Espinoza, S. E. (2019). ICT as didactic tools of the teaching-learning process. *Conrado*, 15(66), 104-110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100104&script=sci_arttext&lng=en
- Hernández, J. (2016). Mejoramiento de la Comprensión de Textos Narrativos Mediante la Implementación del Recurso Educativo Abierto “Biblioteca Digital Ciudad Seva” a Través de la Plataforma Digital Edmodo. *Obtenido de: https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/20434/HernandezArriasJorgeEnrique2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y*

- Lárez Villaroel, J. (2018). Algunos obstáculos que imposibilitan el aprendizaje efectivo de la matemática. *Investigacion y Postgrado*, 33(1), 53-74. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6736266.pdf>
- León Pereira, C. C., y Heredia Escoza, Y. (2020). USO DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS EN MATEMÁTICAS PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL DE ESTUDIANTES DE GRADO SEPTIMO DE EDUCACION BASICA SECUNDARIA. *PANORAMA*, 14(26). <https://www.redalyc.org/journal/3439/343963784004/343963784004.pdf>
- Llanga Vargas, E., Guacho Tixi, M., Andrade Cuadrado, C., y Flores Brito, P. (2019). Los espacios, ambientes y escenarios para la enseñanza - aprendizaje de la medicina. *La ciencia al servicio de la salud y la natrucion*, 10, 10-16. <http://revistas.esPOCH.edu.ec/index.php/cssn/article/view/253/217>
- López Fernández, R., Nieto Almeida, L. E., Vera Zapata, J. A., y Quintana Álvarez, M. R. (2021). Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 542-550. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextypid=S2218-36202021000500542
- López Hung, E., Ávila Seco, Y., Pérez Rodríguez, B. A., Joa Triay, L. G., y Cordoví Hernández, V. D. (2019). Recursos educativos abiertos para la enseñanza aprendizaje de Matemática Superior en Tecnología de la Salud. *Revista Cubana de Informática Médica*, 11(1), 47-62. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextypid=S1684-18592019000100047
- Martín, R. (2014). Contextos de Aprendizaje: formales, no formales e informales. *Ikastorratza, e-Revista de didáctica*(12), 1-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786184>
- Monroy Correa, G. (2020, Junio 14). *GICES. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA*. [Tesis de grado, Peru]. <https://www.gicesperu.org/articulo.php?id=q+sNp2eAe7ON4EYpqsMuAQ>
- Mosquera Gende, I. (2018, Abril 19). *UNIR. Los recursos educativos en abierto (REA): hasta el infinito y más allá*. <https://www.unir.net/educacion/revista/los-recursos-educativos-en-abierto-rea-hasta-el-infinito-y-mas-alla/>
- Nápoles Díaz, H., Sobrino Pontigo, E., y Rodríguez Hidalgo, R. C. (2022). Los dispositivos móviles como escenario de aprendizaje en línea en condiciones de virtualidad. *Mendive. Revista de Educación*, 20(2), 569-582. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextypid=S1815-76962022000200569
- Otero Ortega, A. (2018). Enfoques de la investigacion. 1-32. https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Parra, A. (2021, Enero 31). *Docentes digitales. La participación del docente en ambientes virtuales de aprendizaje; una alternativa más activa desde la virtualidad*.

- <https://docentesdigitalesonline.com/la-participacion-del-docente-en-ambientes-virtuales-de-aprendizaje-una-alternativa-mas-activa-desde-la-virtualidad/>
- Peláez López, R. M., Alvarado Peláez, J. A., Zambrano Peláez, M. J., y Lara Vásconez, C. B. (2020). Lineamientos pedagógicos para aplicar TICS y EVEA en Instituciones Educativas de Educación Básica y Bachillerato en Guayaquil-Ecuador. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 7, 1-14. <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/319>
- Pilliza Luguaña, G., y Parra Iñacasha, L. (2022). Uso de las tecnologías de la información y la comunicación (tic) su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes en tiempos de covid-19. *Kronos – The Language Teaching Journal*, 3(1), 81-94. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/KronosJournal/article/view/3572>
- Pincay Piza, K. (2020). Recursos educativos abiertos y su utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje en educación superior. *Revista de la facultad de ciencias de la ingeniería INGENIO*, 3(1), 15-22. <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/ingenio/article/view/23/39>
- Pita Briones, K. M., y Sanchez Villegas, H. (2020, Junio). HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. PROPUESTA: INDICACIONES METODOLOGICAS PARA EL USO DE HERRAMIENTAS TTECNOLOGICAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. [Tesis de grado, Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/48612/1/PITA%20%20BRIONES%20KERLY%20-S%c3%81NCHEZ%20VILLEGAS%20H%c3%89CTOR.pdf>
- Quimis Arteaga, M., Soledispa Gonzales, G., Maldonado Zúñiga, K., y Tóala Arias, F. (2021). IMPACTO DE LAS TICS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL ECUADOR. *UNESUM-Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 113-120. <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/238/425>
- Sánchez Sánchez, G. I., y Jara Amigo, X. E. (2019). Estudiantes, docentes y contexto educativo en la representación del profesorado en formación. *Revista electrónica Educare*, 23(2). <https://www.redalyc.org/journal/1941/194161290007/194161290007.pdf>
- Sclegel, D. (2021). Comunidades. Estudios y experiencias sobre contextos y comunidades de aprendizajes. *Psicología, conocimiento y sociedad*, 11(1), 161-166. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-70262021000100161
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*(74), 617-669. <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/html/>
- UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>

- Vásquez, D. (2021). REA como herramienta util en el aprendizaje basado en recursos. *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 18(35), 28-36. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7879190.pdf>
- Zamora Musa, R., Velez, J., Paez Logreira, H., Coba, J., Cano Cano, C., y Martinez Palmera, O. (2017). Implementación de un recurso educativo abierto a través del modelo del diseño universal para el aprendizaje teniendo en cuenta evaluación de competencias y las necesidades individuales de los estudiantes. *Revista espacios*, 38(5), 3. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2218>
- Zúniga González, C. (2021). El rol del docente-mediador y del estudiante ante los nuevos escenarios educativos: Covid-19. *Revista electronica calidad en la educacion superior*, 12(2), 297-294. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/3730>

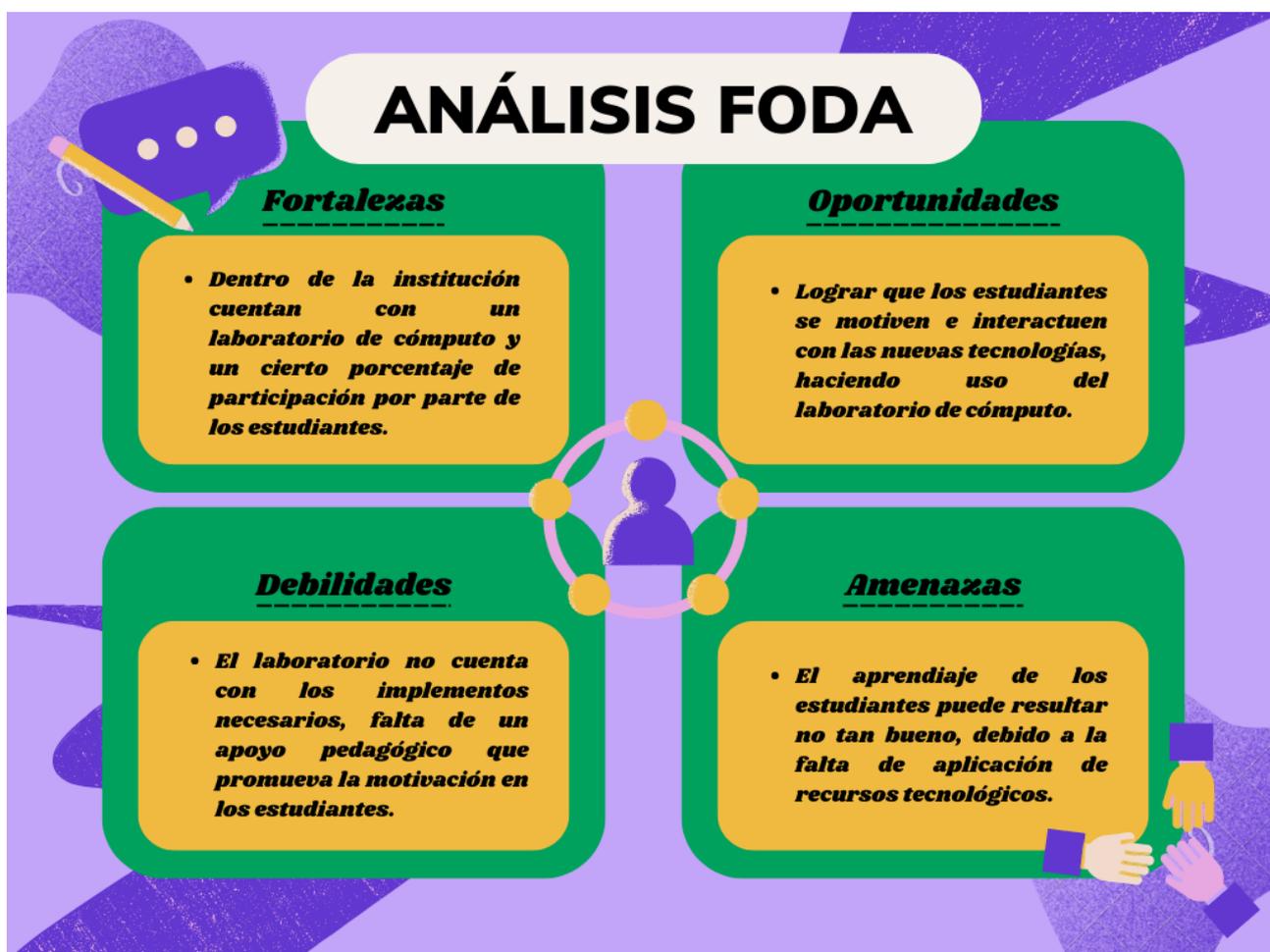
ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRACT	VI
INDICE DE CONTENIDOS	VIII
INDICE DE FIGURAS	IX
INDICE DE TABLAS	X
INTRODUCCIÓN	XI
CAPÍTULO I	14
1. DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés	14
1.1.1 Planteamiento del problema	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio	14
1.1.3 Problema Central	16
1.1.4 Problemas Complementarios	16
1.1.5 Objetivos de investigación	16
1.1.5.1 Objetivo General	16
1.1.5.2 Objetivos Específicos	16
1.1.6 Población y Muestra	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	17
1.1.8 Descripción de los participantes	18
1.1.9 Características de la Investigación	18
1.1.9.1 Enfoque de la Investigación	18
1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación	19
1.1.9.3 Método de investigación	20
1.2 Establecimiento de requerimientos	20
1.2.1 Descripción de los requerimientos del prototipo a resolver	21
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer	23
1.3.1 Marco referencial	23
1.3.1.1 Referencias conceptuales	23
1.3.2 Estado del Arte	30
CAPÍTULO II	35
2. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	35
2.1 Definición del prototipo	35
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	36
2.3 Objetivos del Prototipo	36

2.3.1 Objetivo General	36
2.3.2 Objetivos Específicos	37
2.4 Diseño del Recurso Educativo Abierto	37
2.5 Desarrollo del Recurso Educativo Abierto	39
2.6 Herramienta de desarrollo.	39
2.7 Descripción del Recurso Educativo Abierto.	40
CAPÍTULO III	43
3.1 EXPERIENCIA I	43
3.1.1 Planeación.	43
3.1.2 Experimentación.....	43
3.1.3 Evaluación y reflexión.....	47
3.2 EXPERIENCIA II	51
3.2.1 Planeación.	52
3.2.2 Experimentación.....	53
3.2.3 Evaluación y Reflexión.	53
3.3 EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	54
3.3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	54
3.3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	63
Conclusiones.....	63
Recomendaciones.....	64
Referencias bibliográficas.	64
Anexos	64

ANEXOS

Anexo 1. Análisis FODA realizado con el objetivo de detectar la problemática.



Nota: En la presente imagen se demuestra cada uno de los puntos a considerar a través del FODA, determinando así la problemática central dentro de la asignatura.

Anexo 2. Encuesta realizada a través de Google Forms dirigida a la docente tutora.

<p>1. ¿La Institución cuenta con un laboratorio de cómputo? *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>	<p>5. ¿Está usted de acuerdo con las actividades, recursos e información insertada en el "Recurso Educativo Abierto"? *</p> <p><input type="radio"/> Muy De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Poco de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Nada de acuerdo</p>
<p>2. ¿Cree usted que el prototipo "REAHISTÓRICO" con su contenido cubre las necesidades de los estudiantes? *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>	<p>6. ¿Considera usted conveniente la implementación de REA "Recurso Educativo Abierto" para motivar a los estudiantes a trabajar colaborativamente? *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>
<p>3. ¿Cree usted que la utilización de "REAHISTÓRICO" cumple con los objetivos de aprendizaje de sus estudiantes? *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>	<p>7. ¿Considera que es de gran efectividad el prototipo presentado? *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>
<p>4. ¿Considera usted conveniente el uso de un recurso educativo para el beneficio de la asignatura? *</p> <p><input type="radio"/> Sí</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> Tal vez</p>	<p>8. ¿A parte de recursos multimedia y texto, que otras herramientas le gustaría encontrar en un entorno virtual de aprendizaje? *</p> <p>Tu respuesta _____</p>
	<p>9. ¿Tiene alguna recomendación o mejora que desea realizar al prototipo presentado? Deje su comentario. *</p> <p>Tu respuesta _____</p>

Nota: Encuesta aplicada a la docente para evidenciar su valoración en cuanto al prototipo presentado, añadiendo también algunos cambios al mismo.

Anexo 3. Encuesta realizada a través de Google Forms dirigida a los estudiantes.

<p>¿Qué tan importante cree usted que es la implementación de este tipo de recursos en su aula de clase? *</p> <p><input type="radio"/> Muy importante</p> <p><input type="radio"/> Importante</p> <p><input type="radio"/> Moderadamente importante</p> <p><input type="radio"/> De poca importancia</p> <p><input type="radio"/> Sin importancia</p>	<p>¿Considera usted conveniente el uso de un recurso educativo para el beneficio de la asignatura de Estudios Sociales? *</p> <p><input type="radio"/> Totalmente de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Indeciso</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>
<p>¿Cree usted que el prototipo "REAHISTÓRICO" con su contenido cubre sus necesidades como estudiantes? *</p> <p><input type="radio"/> Totalmente de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Indeciso</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>	<p>¿Está usted de acuerdo con las actividades, recursos e información insertada en el Recurso Educativo Abierto (REA)? *</p> <p><input type="radio"/> Muy De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>
<p>¿Cree usted que la utilización de "REAHISTÓRICO" cumple con los objetivos de aprendizaje? *</p> <p><input type="radio"/> Totalmente de acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Indeciso</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>	<p>¿Considera usted conveniente la implementación del Recurso Educativo Abierto (REA) como motivación para trabajar colaborativamente? *</p> <p><input type="radio"/> Muy De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>
<p>¿Considera que es de gran efectividad el prototipo presentado? *</p> <p><input type="radio"/> Muy De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> De acuerdo</p> <p><input type="radio"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> En desacuerdo</p> <p><input type="radio"/> Totalmente en desacuerdo</p>	
<p>¿Tiene alguna recomendación o mejora que desea realizar al prototipo presentado? Deje su comentario. *</p> <p>Tu respuesta _____</p>	

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes del Séptimo EGB "A" para evidenciar la efectividad en cuanto al prototipo presentado, añadiendo también algunos cambios al mismo.

Anexo 4.

Plan de clase facilitado por la docente tutora del Séptimo EGB.

		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA <i>"Prof. Alberto Cruz Murillo"</i> Machala - El Oro - Ecuador				AÑO LECTIVO 2022-2023	
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PROYECTO SEXTO INTERDISCIPLINAR							
DATOS INFORMATIVOS							
DOCENTE:	LCDA. VIVIANA CAMPOVERDE	GRADO:	SÉPTIMO	PARALELO:	"A"	SEMANA:	FECHA:
						8,9,10,11	Del 18 de Julio al 08 de agosto del 2022
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DE UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR HUMANÍSTICO							
PROYECTO 6: La lucha por la democracia.							
PRODUCTO:							
Objetivo de aprendizaje:	Comprender la dinámica individuo-sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencias.						
VALOR DE LA SEMANA:	Justicia, equidad, empatía, comunicación asertiva.						
DESARROLLO CURRICULAR							
DESTREAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS				RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O TUTOR EN EL HOGAR	
		TRABAJO AUTÓNOMO					
CS.3.1.46. Examinar los impactos de la crisis en la vida política y el desarrollo de manifestaciones artísticas comprometidas con el cambio social. CS.3.1.49. Discutir las causas y consecuencias de la guerra con el Perú y	CE.CS.3.6. Relaciona el papel de la oligarquía liberal y plutocrática con la crisis económica de los años veinte y territorial de los años cuarenta, las respuestas sociales y artísticas, la inestabilidad política de los años veinticinco al treinta y ocho, el origen del velasquismo, el conflicto bélico limítrofe con el Perú, el auge bananero y sus	TEMA: ECUADOR DURANTE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX  <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block; text-align: center;"> UN LÍDER ES: Una persona que se distingue del resto y es capaz de tomar decisiones acertadas para el grupo, equipo u organización que representa, inspirando al resto que representa. </div>				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Observar y participar junto a sus hijos de las diferentes actividades planteadas. ➤ Supervisar las clases y actividades enviadas a los estudiantes. ➤ Archivar todos los trabajos en el portafolio. 	

Nota: Plan de clase facilitado por la docente, con el fin de seleccionar una unidad y temáticas en el proceso del prototipo.

Anexo 5. Experiencia I con la docente institucional de la Escuela de Educación Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”.



Nota: Encuentro en la experiencia I con la docente tutora de Séptimo “A”, demostrando cada uno de los puntos en cuanto a la planificación realizada para presentar el prototipo.

Anexo 6. Experiencia II con los estudiantes del Séptimo “A” de la Escuela de Educación Básica “Prof. Alberto Cruz Murillo”.



Nota: Encuentro en la experiencia II con los estudiantes del Séptimo “A”, demostrando cada uno de los puntos en cuanto a la planificación realizada para presentar el prototipo.