



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA**

**ESTACIO FAJARDO GENESIS YAMILETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**USHCA SALAS JESSENIA ESTEFANIA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA**

**ESTACIO FAJARDO GENESIS YAMILETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**USHCA SALAS JESSENIA ESTEFANIA
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**

**DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES PARA
FORTALECER
EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA**

**ESTACIO FAJARDO GENESIS YAMILETH
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**USHCA SALAS JESSENIA ESTEFANIA
LICENCIADA EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

DELGADO RAMIREZ JORGE CRISTOPHER

**MACHALA
2022**

TESIS FINAL

por GENESIS ESTACIO

Fecha de entrega: 07-mar-2023 11:54a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2026142252

Nombre del archivo: TESIS_FINAL_8V0.docx (4.59M)

Total de palabras: 11605

Total de caracteres: 65588

TESIS FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

3%

INDICE DE SIMILITUD

3%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

2%

2

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

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

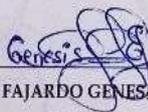
Las que suscriben, ESTACIO FAJARDO GENESIS YAMILETH y USHCA SALAS JESSENIA ESTEFANIA, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO BÁSICA, otorgan a la Universidad Técnica 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.

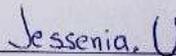
Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

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.



ESTACIO FAJARDO GENESIS YAMILETH
0705845113



USHCA SALAS JESSENIA ESTEFANIA
0750492233

DEDICATORIAS

Dedicó todo mi esfuerzo y sacrificio de este trabajo de tesis principalmente a Dios quién nos da las fuerzas para seguir adelante, a mi madre y a todas las personas que estuvieron incondicionalmente en este largo camino de muchas experiencias y enseñanzas adquiridas.

Genesis Yamileth Estacio Fajardo

El trabajo de investigación está dedicado primeramente a Dios, ha sido quien ha cumplido una meta más en mi vida la cual ha sido contestada de manera perfecta. Agradecida a mis padres quienes me enseñaron desde niña a tener una educación buena, lograr tener una profesión y junto a su ayuda a su esfuerzo tan admirable y palabras de motivación día a día hicieron que siga con dificultades, pero siempre me recordaban que he sido una mujer que he logrado y no me he rendido sino lo he cumplido. A una persona especial en mi vida mi esposo llegó con su fortaleza su apoyo incondicional y con su amor a respaldar todo lo que he logrado, a esforzarse por seguir apoyándome en todo lo que me proponga en mis metas, hemos sido un equipo lleno de sabiduría y fortaleza junto a Dios en este largo recorrido de una etapa hermosa llena de aprendizajes. Gracias a toda mi familia y a todos.

Jessenia Estefanía Ushca Salas

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradecida con Dios por haberme permitido cumplir una meta más en lo largo de mi vida, gracias a mi familia por su apoyo incondicional, en especial a mi madre que con sus consejos llenos de experiencia y sabiduría me han fortalecido cada día, consiguiendo ser capaz de lograr todo lo que me he propuesto, a mis docentes que me han forjado en mis estudios y así mismo a mis compañeros que a pesar de todas las dificultades nos hemos apoyado mutuamente.

Genesis Yamileth Estacio Fajardo

Todo el agradecimiento de este trabajo de investigación se lo debo a Dios siempre pondré a Él, en primer lugar, porque ha sido mi base fundamental en mi vida quien me ha dado la fortaleza necesaria para culminar una meta más, con mis padres por brindarme su ayuda hasta donde tuvieron la obligación de apoyarme, a mi esposo por tener la valentía de seguir cumpliendo mi sueño hasta cumplir mi meta. A los docentes por todas las enseñanzas buenas que me brindaron fue de ayuda que lo aplicare en mi meta profesional.

Jessenia Estefanía Ushca Salas

RESUMEN

Desarrollo de recursos digitales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.

Autores: Genesis Yamileth Estacio Fajardo

Jessenia Estefanía Ushca Salas

Tutor: Lcdo. Delgado Ramírez Jorge Christopher, Mgs.

En la actualidad la tecnología ha tomado un papel importante en todo el mundo, gracias a los innumerables beneficios que esta aporta, uno de estos beneficios radica en la educación, donde se utilizan diferentes estrategias metodológicas, técnicas y recursos de enseñanza-aprendizaje. A pesar de ello aún existe en las instituciones educativas la ausencia del uso de tecnología, donde podemos evidenciar de acuerdo a la información recolectada que en la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo” no cuentan con materiales didácticos digitales necesarios para aplicar la tecnología dentro del ámbito educativo. Partiendo de esta necesidad, se plantea como objetivo principal desarrollar recursos digitales con una variedad de equipos tecnológicos para consolidar los procesos académicos en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes del Octavo paralelo “A”, los mismos que fueron elaborados en la plataforma de página web “Wix” permitiendo alcanzar resultados favorables en las actividades dentro del aula. En esta investigación se utilizó un enfoque cuantitativo y cualitativo, en cuanto al instrumento de recolección de datos se aplicó la entrevista a la docente responsable de la asignatura y la encuesta dirigida a los estudiantes para conocer el grado de aceptación o valoración de la página web educativa, empleando el diseño de investigación experimental Pre-test y Pos-Test, con el fin de recopilar datos de la población del antes y después. Cabe mencionar que se trabajó con el modelo ADDIE, que hace referencia a una guía instruccional de cinco fases que abarcó la construcción del recurso educativo. Dentro de los resultados obtenidos se logró la creación de una página web educativa la cual permitió realizar un ambiente educativo gracias a su interfaz que resultó agradable al momento de ser utilizada, alojando contenidos a través de presentaciones,

materiales multimedia, actividades, juegos interactivos, captando el interés de aprender de una manera más dinámica e interactiva.

Podemos concluir que el empleo de recursos digitales educativos dentro del aula de clase permitió una mayor interactividad entre docente y estudiante, denotando un interés en seguir trabajando con la plataforma web educativa en futuras actividades, consiguiendo la comprensión de los contenidos o temáticas de las asignaturas en los estudiantes, logrando desarrollar habilidades, destrezas y fomentando aprendizajes significativos.

Palabras claves: ADDIE, enseñanza-aprendizaje, recurso educativo, soporte pedagógico.

ABSTRACT

Development of digital resources to strengthen the teaching-learning process in the subject of Social Studies of the students of Eighth parallel "A" of The Basic Education School " Alberto Cruz Murillo".

Authors: Genesis Yamileth Estacio Fajardo

Jessenia Estefanía Ushca Salas

Tutor: Lcdo. Delgado Ramírez Jorge Cristopher, Mgs.

Nowadays technology has taken an important role all over the world, thanks to the innumerable benefits it brings, one of these benefits is in education, where different methodological strategies, techniques and teaching-learning resources are used. In spite of this, there still exists in educational institutions the absence of the use of technology, where we can evidence according to the information collected that in the School of Basic Education "Alberto Cruz Murillo" they do not have digital didactic materials necessary to apply technology within the educational environment. Based on this need, the main objective is to develop digital resources with a variety of technological equipment to consolidate the academic processes in the subject of Social Studies of the students of the Eighth parallel "A", the same that were developed on the website platform "Wix" allowing to achieve favorable results in classroom activities. In this research a quantitative and qualitative approach was used, as for the data collection instrument, the interview to the teacher responsible for the subject and the survey directed to the students were applied to know the degree of acceptance or valuation of the educational web page, using the experimental research design Pre-test and Post-Test, in order to collect data from the population before and after. It is worth mentioning that we worked with the ADDIE model, which refers to a five-phase instructional guide that covered the construction of the educational resource. Among the results obtained, the creation of an educational web page was achieved, which allowed the creation of an educational environment thanks to its interface that was pleasant to use, hosting content

through presentations, multimedia materials, activities, interactive games, capturing the interest of learning in a more dynamic and interactive way.

We can conclude that the use of digital educational resources in the classroom allowed a greater interactivity between teacher and student, denoting an interest in continuing to work with the educational web platform in future activities, achieving the understanding of the contents or topics of the subjects in the students, developing skills, abilities and promoting meaningful learning.

Key words: ADDIE, teaching-learning, educational resource, pedagogical support.

INDICE GENERAL

CAPÍTULO I.....	13
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	13
1.1 Ámbito de Aplicación: Descripción del contexto y hechos de interés.....	13
1.1.1 Planteamiento del Problema	13
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	14
1.1.3 Problema central.....	15
1.1.4 Problemas complementarios	16
1.1.5 Objetivos de investigación	16
Objetivo General	16
Objetivos Específicos	17
1.1.6 Población y muestra.....	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.....	18
1.1.8 Descripción de los participantes	19
1.1.9 Características de la investigación.....	19
1.1.9.1 Enfoque de la investigación	19
1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación.....	20
1.1.9.3. Método de investigación	21
1.2 Establecimiento de requerimientos	22
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver	22
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	23
1.3.1 Marco referencial.....	24
1.3.1.1 Referencias conceptuales	24
1.3.1.1.1 TIC en la Educación.....	24
1.3.1.1.2 Tecnologías innovadoras en el campo educativo.....	25
1.3.1.1.3 Aprendizaje Autónomo.....	27
1.3.1.2 Estado del arte.....	28
1.3.1.2.1 Plataformas digitales educativas.....	28
1.3.1.2.2 La importancia de los sitios web en el sector educativo.....	29
1.3.1.2.3 Competencias digitales.....	30
CAPÍTULO II DESARROLLO DEL PROTOTIPO	31
2.1 Definición del prototipo	31
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	32

2.3 Objetivos del prototipo	33
2.3.1 Objetivos General:	33
2.3.2 Objetivos Específicos:	33
2.4. Diseño de la página web educativa	33
2.5 Desarrollo de la página web educativa.....	36
2.5.1 Herramientas de desarrollo.....	36
2.5.2 DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA WEB WIX	38
2.6 EXPERIENCIA I	42
2.6.1 PLANEACIÓN.....	42
2.6.2 EXPERIMENTACIÓN	42
2.6.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN.....	43
2.7 EXPERIENCIA II.....	50
2.7.1 PLANEACIÓN.....	50
2.7.2 EXPERIMENTACIÓN	51
2.7.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN.....	52
2.7.4 CAMBIOS EN EL PROTOTIPO.....	53
CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	53
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	53
3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo	59
CONCLUSIONES.....	59
RECOMENDACIONES.....	60
ANEXOS	71

Índice de tablas

Tabla 1 Datos informativos de la institución educativa	15
Tabla 2 Descripción de los participantes de estudio	18
Tabla 3 Planificación de las actividades	51
Tabla 4 Matriz de consistencia.....	71

Índice de figuras

Figura 1 Ubicación geográfica de la institución educativa	14
Figura 2 Tendencias innovadoras en la educación.....	26
Figura 3 Plataformas para diseñar sitios web.....	30
Figura 4 Modelo ADDIE	34
Figura 5 Interfaz #1 de la plataforma web	38
Figura 6 Interfaz #2 de la plataforma web	39
Figura 7 Interfaz #4 de la plataforma web educativa	40
Figura 8 Interfaz#5 de la plataforma web	40
Figura 9 Interfaz#6 de la plataforma web	41
Figura 10 Gráfico de resultados de la pregunta uno de la primera experiencia	44
Figura 11 Gráfico de resultados de la pregunta dos de la primera experiencia.....	44
Figura 12 Gráfico de resultados de la pregunta tres de la primera experiencia	46
Figura 13 Gráfico de resultados de la pregunta cuatro de la primera experiencia	47
Figura 14 Gráfico de resultados de la pregunta cinco de la primera experiencia.....	48
Figura 15 Gráfico de resultados de la pregunta seis de la primera experiencia	48
Figura 16 Gráfico de resultados de la pregunta final de la primera experiencia.....	49
Figura 17 Mejoras de la plataforma digital	53
Figura 18 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta uno de la segunda experiencia.....	53
Figura 19 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta dos de la segunda experiencia	54
Figura 20 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta tres de la segunda experiencia	55
Figura 21 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta cuatro de la segunda experiencia ...	56
Figura 22 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta cinco de la segunda experiencia	57
Figura 23 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta seis de la segunda experiencia	57
Figura 24 Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta final de la segunda experiencia.....	58
Figura 25 Árbol de problemas.....	71
Figura 26 Esquema inicial de la plataforma web educativa.....	72
Figura 27 Bosquejo de las diversas secciones de la plataforma web educativa.....	73
Figura 28 Diseño de presentación inicial del prototipo realizado en Wix	73
Figura 29 Elaboración de las actividades de la plataforma web educativa	74
Figura 30 Interfaz de la estructura de actividades de la plataforma digital educativa	74
Figura 31 Contenido de la interfaz de actividades en la plataforma web educativa	75
Figura 32 Visualización de la sección de evaluación de la plataforma web educativa.....	76
Figura 33 Interfaz#7 de la plataforma web	76
Figura 34 Interfaz#8 de la plataforma web	77
Figura 35 Interfaz#9 de la plataforma web	77
Figura 36 Presentación de la plataforma educativa con los estudiantes.....	78
Figura 37 Desarrollo de las actividades en la plataforma	78
Figura 38 Cierre de la experiencia educativa final.....	79

INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad se ve enmarcada por diversas tendencias pedagógicas, curriculares y tecnológicas, los recursos digitales ocupan un gran espacio en la sociedad debido a que se trabaja una diversidad de herramientas o plataformas que permiten solventar los problemas o realizar alguna actividad no solo en el ámbito educativo sino también en las actividades diarias de las personas optimizando la ejecución de las actividades.

Dentro de los recursos tecno educativos se destaca lo que son aplicaciones, plataformas y entornos que buscan desarrollar los conocimientos de las áreas básicas en la educación, además, de perfeccionar las capacidades en torno a las temáticas abarcadas así también como competencias digitales para saber sobre el manejo de los recursos que existen e implementarlo de manera productiva estando así a la vanguardia de las tendencias tecnológicas.

Las plataformas web tiene gran relevancia en la comunidad educativa debido a que ofrece un entorno accesible con una diversidad de información, elementos de interacción que permite un aprendizaje significativo y realización de actividades en pro de la formación académica de cada nivel educativo, las plataformas pueden tener distintos fines puede ser como un canal comunicador, sitio de información y como un recurso de apoyo pedagógico en el contexto áulico.

La educación como proceso de enseñanza-aprendizaje ha ido evolucionando constantemente, tuvo un salto importante en el siglo XIX planteando cambios dentro del modelo de una educación pasiva. La teoría de Jean Piaget, afirma que los conocimientos no deben ser transmitidos si no generados o contruidos por sí mismos.

En el año de 1941, en los Estados Unidos la educación dio paso a la tecnología aplicada en el ámbito educativo, siendo utilizada como una disciplina pedagógica. Hoy en día, podemos evidenciar que el surgimiento de este tipo de tecnología está presente en la vida personal y

académica de cada persona, pudiendo utilizarlas desde cualquier hora y lugar, siendo implementadas para favorecer a la enseñanza de cada estudiante, dando respuestas a sus necesidades y a la vez aprende a su propio ritmo.

El presente trabajo tiene como finalidad crear contenidos digitales, transformándolos como material de apoyo en el proceso de enseñanza que benefician al docente, impartiendo sus clases diferentes con actividades que sean interactivas y dinámicas, para que los estudiantes puedan generar sus propios conocimientos en un ambiente agradable. Así mismo este trabajo de investigación se produjo a través de un proceso de interacción ejecutado con los estudiantes de Octavo año “A” con el fin de mejorar los procesos académicos de la asignatura de Estudios Sociales por medio de la creación e implementación de una página Web. Dicha página educativa se encuentra alojada en la web <https://gestacio1.wixsite.com/recursos> haciendo uso de la plataforma <https://es.wix.com/>.

Por ello se ha pensado que la creación de la página web educativa como recurso didáctico mediante las herramientas tecnológicas interactivas son importantes para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, surgiendo la presente tesis titulada: “DESARROLLO DE RECURSOS DIGITALES PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO PARALELO “A” DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “ALBERTO CRUZ MURILLO”.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 **Ámbito de Aplicación: Descripción del contexto y hechos de interés.**

1.1.1 **Planteamiento del Problema**

El empleo y apoderamiento en torno a las TIC como instrumentos para los cambios educativos, diseños curriculares que afiancen el surgimiento de competencias enfocadas a la formación del alumnado respondiendo a las demandas sociales, el desarrollo a nivel individual y laboral, el refuerzo de los métodos pedagógicos, contenidos garantizan la calidad educativa y con la utilización de los recursos que ofrecen las TIC su diseño e implementación expande las estrategias didácticas, procesos de preparación y compartir información con los participantes del contexto educativo enmarcando cambios trascendentales en la era actual (Becerra & Benítez, 2020).

Se elaboran recursos digitales como ayuda a fomentar el aprendizaje mediante TIC para los educandos de dicho plantel, lo cual se fundamenta en contenidos digitales de acuerdo a las herramientas que utilizarán y que son conocidas dentro de las plataformas web digitales, esto será un intermediario a todos los educadores mediante un refuerzo.

En el presente país se presenta un fuerte percance por la enseñanza aprendizaje mediante las TIC, la gran mayoría no aporta con sistemas que ayuden y faciliten a los educadores a saber cómo enseñar mediante nuevas técnicas que beneficien la enseñanza, esto conlleva a saber que no cuentan con materiales necesarios para basarse en nuevas estrategias dentro del ámbito educativo. Se necesita de ayuda para que los alumnos logren adquirir nuevos conocimientos a través de herramientas que les permita facilitar los recursos digitales, apoyando el esfuerzo y control del aprendizaje significativo.

En el actual proyecto educativo su temática se proyecta en el desarrollo de recursos digitales por medio del manejo de herramientas educativas para alcanzar niveles de desarrollo en los procesos de aprendizaje en los alumnos del Octavo paralelo “A” en la asignatura de Estudios

Sociales de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”, se tiene como objetivo principal crear recursos digitales con una variedad de herramientas o instrumentos que asistan alcanzar nuevos niveles de calidad educativa logrando obtener favorables resultados en las actividades dentro del aula. Por ello mediante en la construcción de la actual investigación se ha analizado y detectando la problemática central formulando la siguiente interrogante:

¿Cuál es la influencia que presenta el empleo de recursos digitales enfocada a potenciar los procesos académicos de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales dirigida a estudiantes del Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”?

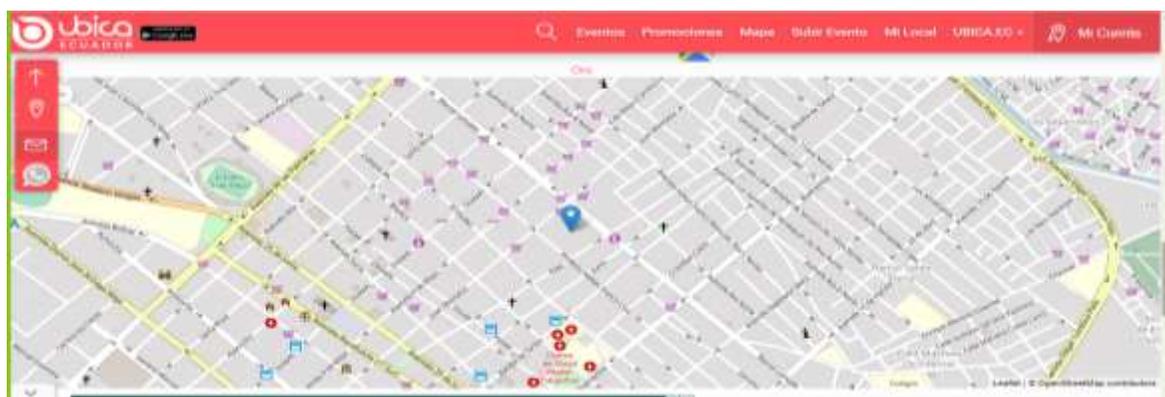
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.

Internamente el abordaje del objeto de estudio las acciones de investigación es un paso importante para orientar en un área de estudio determinada en torno a la educación por lo tanto el objeto de estudio se focaliza en una población o persona delimitada por el investigador (Torres & Monroy, 2020). Este punto se lo visualiza como una acción de interrelación reflexiva en torno a la teoría y la práctica.

La problemática de estudio de la presente investigación se desarrolló en la siguiente zona establecida:

Figura 1

Ubicación geográfica de la institución educativa



Nota: Esta figura representa la ubicación de la problemática de estudio. Tomado de: <https://www.ubica.ec/info/d8e366eb7c9c6de2c6b1ba0a486f3e9e>

Tabla 1

Datos informativos de la institución educativa

Información Institucional de la Escuela Alberto Cruz Murillo	
País: Ecuador	Provincia: El Oro
Cantón: Machala	Parroquia: Machala
Dirección de la institución: PAEZ 1026 MARCEL LANIADO Y KLEBER FRANCO	Nombre de la institución: Alberto Cruz Murillo
Código AMIE: 07H00293	Nivel educativo que oferta: Inicial y EGB
Tipo de Unidad Educativa: Fiscal	Régimen Escolar: Costa
Educación: Hispana	Modalidad: Presencial
Jornada: Matutina y Vespertina	La forma de acceso: Terrestre
Número de docentes: 24	Número de estudiantes: 688

Nota: Esta tabla representa datos informativos de la institución educativa tomado de ubicación. Ecuador: <https://www.ubica.ec/info/d8e366eb7c9c6de2c6b1ba0a486f3e9e>

1.1.3 Problema central

El objeto e interrogante del eje de estudio están definidos en la investigación es por ello donde se ejecuta el eje de las acciones investigativas el investigador tiene la responsabilidad de establecer estos puntos, también se incluye la interpretación de elementos que conforman el diseño de la investigación (Haza & Guerra, 2020).

(Espinoza, 2019), rotulan que el problema de investigación debe ser descripto, además, de seleccionar los recursos y el tiempo de planificación, así como de ejecución obteniendo una resolución a la problemática planteada en el proceso de la investigación.

¿Cuál es la influencia que presenta el empleo de recursos digitales enfocada a potenciar los procesos académicos de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales dirigida a estudiantes del Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”?

1.1.4 Problemas complementarios

¿Por qué es importante el desarrollo de recursos digitales mediante la aplicación de instrumentos tecnológicos direccionados al fortalecimiento académico en los estudiantes del Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”?

¿Cómo lograr que a través del desarrollo de contenidos digitales mediante herramientas tecnológicas se fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”?

¿Cómo mejorar la interacción dentro del aula con el desarrollo de innovación digital mediante el manejo de los recursos tecnológicos en los estudiantes de Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo General

Desarrollar recursos digitales por medio de utilización de la variedad de equipos tecnológicos para consolidar los procesos académicos en la asignatura de Estudios Sociales de los

estudiantes del Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.

Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de utilización de los materiales digitales en la formación académica de los estudiantes del Octavo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.
- Determinar los instrumentos digitales que utilizan los docentes en el espacio de formación de enseñanza en los estudiantes del Octavo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.
- Utilizar recursos digitales para fortalecer al sector educativo en las actividades académicas de los estudiantes del Octavo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.
- Evaluar el impacto de la implementación de recursos digitales en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.

1.1.6 Población y muestra

La Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo” es una escuela fiscal, actualmente tiene un total de 668 estudiantes que lo conforman en torno a la diversidad de niveles educativos que comienza en Inicial y EGB. En resultado, en la formación de la investigación se seleccionó el nivel general básica que se encuentra bajo la tutoría de la docente a cargo de la asignatura establecida en los puntos anteriores así también como los estudiantes del Octavo año paralelo “A” de la asignatura de Estudios Sociales. A continuación, se describe la población y muestra que se obtuvo en base la exploración e investigación previa realizada.

Población: El grupo a trabajar son 668 estudiantes entre los que se encuentran tanto como género masculino y femenino, supervisados por la rectora de la Escuela de Educación Básica la Lcda. Tania Elizabeth Esmeraldas Pata Mgs.

Muestra: La muestra seleccionada constituyen 35 estudiantes que presentan edades entre 12 a 14 años, con la ayuda de la Lcda. Lourdes del Carmen Guamán Prieto, como orientadora de la materia.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

La Escuela selecta en la construcción del actual proyecto es la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”, misma que se localiza en las Calles Páez 1026 Marcel Laniado y Kleber Franco, Cuidad de Machala, Provincia de El Oro.

Docente: A cargo de ser la orientadora del área y aportar con acciones investigaciones en la construcción del proyecto además del empleo y visualización del recurso digital.

Estudiantes: Ocuparon el rol de participantes en la implementación del recurso digital y a través de una encuesta indicar una valoración y aspectos a mejorar en el producto educativo diseñado.

Tabla 2

Descripción de los participantes de estudio

GÉNERO	NÚMERO	TOTAL
FEMENINO	20	35
MASCULINO	15	

Nota: Tabla demostrativa de la distribución y total de población.

1.1.8 Descripción de los participantes

En el transcurso de la estructuración del proyecto de investigación se apoyó en los datos de toda la naturaleza, seleccionar la muestra correspondiente a los estudiantes de Octavo año paralelo “A”, de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”, estableciéndose una muestra de 35 estudiantes, siendo el fenómeno educativo que se estudia, del mismo modo se contó con la valoración respecto al empleo de herramientas tecnológicas y a su vez recolectar los datos requeridos en torno al recurso digital aplicado en el aula. Se optó por la implementación tecnológica debido a que en una reunión consolidada con la orientadora manifestó el interés en el uso de la TIC con el fin de aprender, conocer nuevas experiencias y competencias de las tendencias educativas actuales dejando su proceso de formación tradicional a uno digital e innovador.

1.1.9 Características de la investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

La dirección de estudio que se emplea en la investigación es un enfoque cualitativo debido a que las acciones encaminadas son conocer aspectos incrementar la calidad educativa por medio de la enseñanza y el uso de las TIC además de dar una valoración del producto educativo aplicado en la institución y dar solución a los diversos inconvenientes previamente identificados que se observan dentro del aula, recopilando información de los estudiantes de Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo” aplicando recursos digitales mediante herramientas tecnológicas consolidando los procesos de enseñanza académica logrando la obtención de resultados favorables.

Las técnicas cuantitativas, se estructura por una variedad de estrategias basadas en la producción y procesamiento de información que trabaja con varias dimensiones numéricas y técnicas estadísticas, que conlleva a un análisis que se enmarca en un resultado obtenido en base a la aplicación de estas técnicas es decir es toda valoración numérica en los fenómenos de estudio (Etecé, 2021).

Por otro lado, las técnicas cualitativas se direcciona en la subjetividad de la realidad, se conforma por una multiplicidad de los contextos, aunque se ejecuta un análisis exploratorio y reflexivo de los hechos que conforman la realidad del foco de estudio, su proceso es

inductivo dando como resultado que los procesos y las categorizaciones que se definan den un estudio flexible con un desarrollo abierto del marco de estudio abarcando una diversidad de fases en donde el investigador postula una respuesta intersubjetiva en el espacio de estudio, es más crítico y permite ampliar las perspectivas de los resultados y no tiene un valor determinado (Solis, 2019).

1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación

Mediante los datos obtenidos por la recolección de la información y la implementación de las técnicas cuantitativa y cualitativa en la investigación brinda la opción de expandir hechos respecto al foco de estudio por lo que la respuesta a la problemática del proyecto fue el uso de recursos digitales estableciendo el nivel de la investigación respecto al manejo de TIC, dando espacio al estudiante para lograr interactuar con la tecnología, respecto al análisis realizado también se incluye las técnicas pedagógicas, talleres y material académico que debe cumplir el estudiante junto a la orientación de la docente, conllevando a ejecutar un estudio focalizado en una investigación de índole descriptiva que presenta elementos correlacional. Los autores de la investigación emplean técnicas basadas en la observación y los instrumentos de recolección de datos encuesta y entrevista sobre las dinámicas, actividades dentro del espacio áulico arrojando propuestas a mejorar.

Dentro de este punto la investigación tiene establecida los hechos del fenómeno de estudio, lo que sigue es presentar datos o comprobar este acontecimiento en un grupo definido, por medio del proceso cuantitativo se realiza un análisis de datos que presenta una media específica, luego la postulación de hipótesis que permitan caracterizar el fenómeno de estudio, por otro lado en la investigación descriptiva que se caracteriza de ser inductiva, se centra en describir las representaciones que surgen del grupo establecido en el foco de estudio (Galarza, 2020).

La investigación experimental se realiza una indagación de la variables y elementos que se detectaron en la obtención de datos discernirlo y evaluar una relación estadística dando un direccionamiento al proyecto de estudio, por medio del método cuantitativo se delimita una frecuencia entre el fenómeno central y elementos esenciales del mismo. Desde el enfoque cualitativo se construye ideas subjetivas derivadas del contexto.

En la atmósfera educativa en la actualidad tiene que agregar modelos curriculares dependiendo del contexto que se trabaje en las instituciones educativas observar todo el entorno que interactuamos es factible para ejecutar acciones educativas (Amores & Serpa, 2020). Para ello, se debe considerar desarrollar progresos en las técnicas, estrategias establecidas en el currículo, la preparación del orientador es un pilar para el desempeño de las metas de aprendizaje y en los estudiantes alcanzar un pensamiento meta cognitivo.

1.1.9.3. Método de investigación

El marco de la indagación educativa se dirige con un alcance experimental con el objetivo principal de proyectar un aproximado a la realidad de la temática abordada a través de las acciones de observación, compartir experiencias y la búsqueda de información se estructuraron los hechos de la investigación dando lugar a la implementación de nuevos estándares en el sistema para dar a conocer su eje central.

Se destaca el método Pretest en la investigación actual debido que ofrece puntos claros dirigidos al conocimiento y destrezas que tienen los participantes del contexto educativo, previo al empleo del recurso educativo, además establecer un grado de desempeño académico en la asignatura obteniendo datos que permitan aplicar mejorar al prototipo y la investigación expandiendo un desarrollo tecno educativo, finalmente se utilizó el método Posttest que se engloba en la relaciones de encuestas y entrevistas para indicar la valoración final del recurso implementado en el campo educativo. (Susanti, 2019), pondera que la utilización de estos métodos (pretest y posttest) son totalmente viables en las investigaciones alcanzando resultados provechosos para estructurar el proyecto desde su inicio y el desarrollo de su ejecución.

Las diferentes técnicas investigativas tienen su particularidad, el investigador debe seleccionar la técnica que se adecue mejor en su investigación para obtener los datos requeridos y extraer los resultados logrando así responder a las interrogantes de la investigación mediante el empleo de los enfoques cualitativo y cuantitativo en cada etapa del desarrollo de las investigaciones, los instrumentos de la encuesta y entrevista encaminan a la obtención del conocimiento esperado.

1.2 Establecimiento de requerimientos

En el presente proyecto de investigación el objeto de estudio fue la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”, de la ciudad de Machala donde mediante la observación dirigida y la entrevista se identificó las necesidades educativas que presenta la unidad educativa. Se orienta a la construcción y perfeccionamiento de recursos digitales vinculados a los objetivos planteados en la investigación de igual forma establecer los requerimientos necesarios para la aplicación en la asignatura de Estudios Sociales efectuando el uso de herramientas tecnológicas, con los recursos disponibles entre los participantes del contexto educativo (docente y estudiante).

1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver

Con el perfeccionamiento del recurso diseñado en la plataforma digital Wix se fortalecerá la formación de enseñanza dirigida a la asignatura de Estudios Sociales adquiriendo en los estudiantes un aprendizaje significativo con el uso de la tecnología.

A continuación, se describe los siguientes requerimientos elementales para la ejecución del prototipo:

Requerimientos pedagógicos: Se establecen en base a los lineamientos educativos que se implementará.

- Temas a incluir que estén especificados en la planificación micro curricular.
- Corroborar que los objetivos de aprendizaje y las planificaciones curriculares estén relacionado en base a lo que estipula el Ministerio de Educación dentro del centro educativo.
- Usar herramientas tecnológicas dinámicas que sean de apoyo a la clase de la asignatura.
- Participación y capacitación docente.

Requerimientos técnicos: Se deben puntualizar los requisitos en torno al recurso tecnológico del proyecto.

- Construcción de un bosquejo inicial del sitio digital en la plataforma de páginas web Wix.
- Creación de actividades pedagógicas con el uso de herramientas tecnológicas.
- Computadoras o laptops y dispositivos móviles de gama media para la visualización de la plataforma.

Requerimientos tecnológicos: Se define los recursos tecnológicos a implementar en el proyecto.

- Conexión estable de internet (a partir de 4G).
- Tener un navegador como Google Chrome o cualquiera que sea de su preferencia.
- Portátil o laptop con características de gama media o superior.
- Diseño e ilustración de imágenes (Canva, Powtoon, Genially, Prezi, Pixton, Emaze).
- Páginas web: Wix.
- Herramientas tecnológicas: Quizizz, Kahoot, Wordwall, Animaker.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

A nivel mundial los cambios en el campo educativo afrontan desafíos como el de aplicar tecnología educativa debido a que estamos en la era digital y es necesaria su adaptabilidad, en el medio social hay una diversidad de recursos tecnológicos como son: plataformas, ambientes virtuales, aplicaciones y robótica educativa cada uno presenta funcionalidades dirigidas a mejorar las competencias digitales de estudiantes y docentes. El nuevo paradigma educativo orienta al docente a seguir capacitándose, adaptar las tendencias actuales en el espacio áulico según los recursos disponibles, dejar a lado el modelo tradicional de dar una clase en un pizarrón.

Las plataformas web tienen una gran acogida en los diversos medios sociales, trabajar con estos entornos proyecta a los usuarios un contenido multimedia dinámico accesible para revisar los contenidos y elementos de las plataformas, hay una diversidad de programas

para construir los sitios digitales desde lo más básico hasta lo más técnico a nivel profesional. Los orientadores educativos tienen que seleccionar la herramienta más factible para trabajar en su entorno, dentro de la investigación se justifica la plataforma de Wix, es una herramienta con una amplia variedad de elementos para diseñar una página y darle un enfoque educativo, las funcionalidades para interactuar en la plataforma son sencillas, la amplia gama de plantillas para seleccionar de acuerdo al entorno, además de ser un recurso gratuito la transforma en una herramienta idónea para trabajar en el campo educativo y crear un contenido que potencie los procesos de enseñanzas en una determinada asignatura.

1.3.1 Marco referencial.

1.3.1.1 Referencias conceptuales

En la presente investigación se estructuran temáticas que consolidan el marco referencial del proyecto, se empleó un número de conocimientos previos para desarrollar mediante las herramientas tecnológicas con acciones de formación en el contexto educativo.

1.3.1.1.1 TIC en la Educación.

La educación en la actualidad continúa presentando nuevas tendencias y metodologías educativas que transforman el Currículo tradicional, destacando el uso de recursos y plataformas digitales para potenciar las habilidades, conocimientos en los estudiantes. (Granda et al., 2019), hace referencia que las tecnologías influyen en el contexto social como: trabajo, colaborar con otros participantes y la comunicación, facilitando ciertas acciones establecidas dando a la apertura de nuevas tendencias y disminuir la brecha digital en los actuales escenarios educativos.

Linne (2020), menciona que un elemento esencial al emplear la tecnología es la conectividad debido a que asegura la transmisión de la información y emplear las herramientas digitales técnicamente, incluyendo su uso con un enfoque pedagógico, lo que conlleva al empleo del dispositivo móvil como una alternativa para trabajar contenidos en torno a la asignatura que se imparte en el campo educacional.

La autora (Gargallo, 2018), recalca que la diversidad de recursos que ofrecen las TIC es que permite trabajar con un modelo de gestión de almacenamiento basado en la nube que está en constante actualización.

Integrar las TIC en el campo educativo es un reto que aún se mantiene en construcción hay varios factores que dificultan cumplir con estas metas, pero con una organización y planeación adecuada es posible integrar ciertos recursos como: presentaciones dinámicas, plataformas web, ambientes virtuales que conectan al estudiante y docente a transformar los contenidos académicos del día a día (Formichella & Alderete, 2020).

Un nuevo nivel en la educación aparece con la integración de la TIC como formas de aprendizaje, métodos, estrategias, recursos ayudando a expandir las habilidades personales para esquematizar nuevos escenarios con los conocimientos adquiridos en la formación entre estudiante y docente (Díaz et al., 2021).

Los aportes de las TIC van ocupando un espacio transcendental en la educación dejando atrás el paradigma tradicional, los actores del contexto educativo (docente y estudiante) adquieren nuevas habilidades en su formación personal y los contenidos académicos tiene una variedad de formas para discernir los conocimientos mediante el empleo de las herramientas que ofrecen las TIC cabe recalcar que se empieza en la construcción de metas de competencias educativas que se encuentren vinculadas a la esquematización, realización y evaluación en torno a la atmosfera educativa.

1.3.1.1.2 Tecnologías innovadoras en el campo educativo.

Los avances tecnológicos en la era actual siguen transformando a la humanidad gracias a los procesos de innovación que presentan los recursos, dando la ampliación a otras ramas como empresarial, social y educativo, proyectando nuevos paradigmas en los procesos que se aplique (Marín & Vallejo, 2020), centrándose en el sector educativo ha favorecido la accesibilidad de la información, recibir las ultimas actualizaciones de los hechos y cumplir con los objetivos educativos planteados en el currículo.

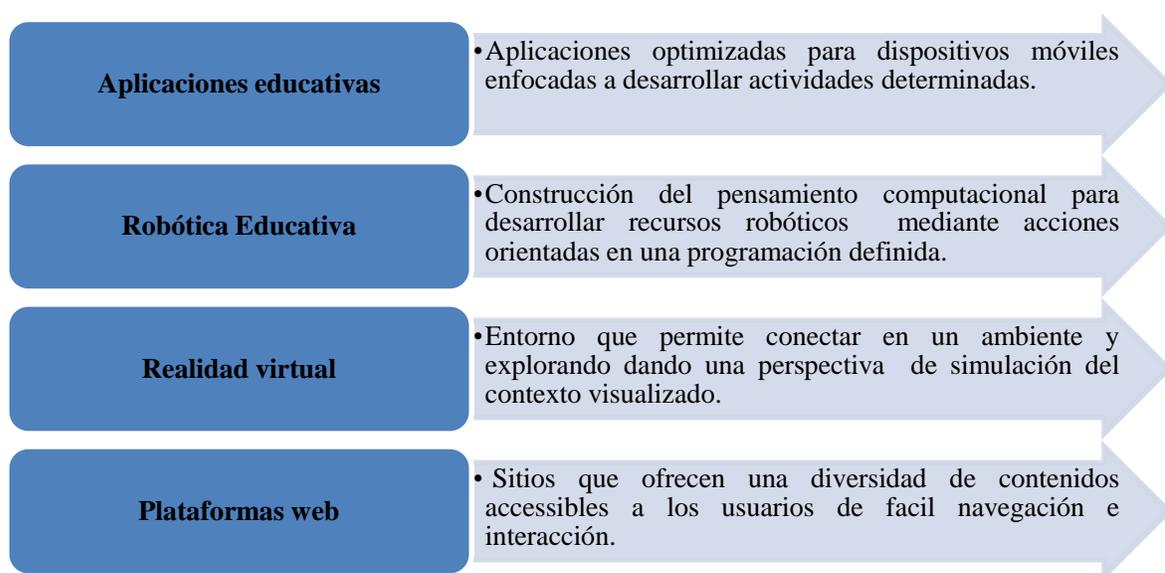
(Flores et al., 2021, los retos que demanda la sociedad han llevado a que los docentes deben estar en constante capacitación para adaptarse a las nuevas tendencias que presenta la TIC, conllevando a que los procesos de enseñanza y adaptación de los recursos tecnológicos es para el docente y estudiante, dando como resultado un aprendizaje que está en constante evolución debido a los cambios que se produce en las actividades académicas.

La incorporación de los recursos tecnológicos que son tendencia actualmente, su aplicación en el campo educativo es ser una herramienta didáctica que permita fortalecer las temáticas que se espera consolidar mediante la exploración de los elementos que integra el recurso dando a la consolidación de un aprendizaje significativo (Robles & Zambrano, 2020).

A continuación, se presentan los recursos tecnológicos que son tendencia actualmente gracias a su grado de innovación que proyecta en el campo educativo.

Figura 2

Tendencias innovadoras en la educación



Nota: Esta figura representa las tecnologías innovadoras en la era actual.

Cada uno de los avances tecnológicos expuestos en el esquema aportan una diversidad de habilidad y competencias digitales que ayudan en su formación, las apps educativas es completar actividades de manera dinámica, la robótica educativa aporta con la aplicación de robots con un enfoque educativo desarrollando su pensamiento computacional , la realidad virtual, presenta un ambiente simulado que con la orientación adecuada se puede generar ambientes donde se pueda construir el aprendizaje y finalmente las plataformas web son espacios virtuales accesibles a los usuarios para compartir algún contenido en torno a una asignatura.

La incorporación de las tendencias innovadoras de recursos tecnológicos genera competencias que desarrollan el crecimiento de calidad educativa, generación en entornos factibles donde el docente y estudiante intercambias ideas, ayuden al crecimiento y perfeccionamiento de los cambios curriculares que impulsan la innovación los métodos de enseñanza (Trigueros, 2018).

1.3.1.1.3 Aprendizaje Autónomo.

Los cambios educativos que sucedieron producto de la pandemia tienen gran relevancia el aprendizaje autónomo debido a que al principio el sector educativo se quedó estancando en sus actividades académicas por lo tanto los estudiantes tuvieron que buscar la manera de continuar su aprendizaje de manera individual, investigando las temáticas por su propia cuenta. (Arauco & Tolentino, 2021), la preparación de forma individual se dirige a definir los elementos y estilos de aprendizaje que se relaciona con la parte cognitiva del estudiante donde visualiza sus fortalezas y debilidades para así autoevaluarse y planificar nuevas estrategias en su estudio de aprendizaje.

(Medina, 2019), el ejercicio de potenciar un pensamiento reflexivo permite emplear estrategias autosustentables con la capacidad de asimilar los conocimientos por sí mismo para ello el estudiante debe tener presente las capacidades y logros que puede alcanzar siendo una persona proactiva, no obstante, es importante que el docente oriente o estimule a que el estudiante se interesa en la búsqueda de información que le ayuda en su formación.

Mediante el trabajo del aprendizaje autónomo permite a los estudiantes organizar el tiempo de estudio y sus actividades conforme a su preferencia, siendo una forma factible de estudio, en la educación a distancia el trabajo autónomo es fundamental para cumplir con el cumplimiento del curso (Escobedo et al., 2020).

Una estrategia para ejecutar el aprendizaje individual de manera factible es establecer un vínculo entre la lectura y la comprensión para finalmente aprender lo que se lee (Coronado & Nagamine, 2019), de esta forma es más transcendental adquirir la información de las temáticas abordadas generando nuevas experiencias de los conocimientos previstos.

Dentro de las acciones de formación se debe incluir objetivos, contenidos, estrategias que visualiza un proceso integrador examinando continuamente las tareas realiza evaluando los

pro y contra para finalmente aplicar estrategias de solución que fortalezcan o den soluciones a las debilidades detectadas (Espinozai et al., 2017).

Los contenidos que imparte el docente son relevantes en la formación académica del estudiante sin embargo hay que destacar la importancia que el estudiante se interesa en la autoformación para que adquiera destrezas que permitan potenciar sus conocimientos, además, de mejorar su perspectiva de las ideas generales que receptan transformándolo en un estudiante crítico, creativo que puedan afrontar los retos educativos actuales logrando así el cumplimiento con las metas educativas, tener el deseo de seguir aprendiendo es de suma importancia que los docentes siembren esa semilla de seguir aprendiendo.

1.3.1.2 Estado del arte

1.3.1.2.1 Plataformas digitales educativas

Una plataforma es un entorno digital donde se comparte una variedad de información un grupo de usuarios con un contenido determinado dentro de estos entornos se puede dirigir a un grupo en específico o de manera pública accesibles para cualquier usuario en el campo educativo, los sitios digitales son muy amplios incluso entidades educativas manejan estas plataformas para dar a conocer información sobre concursos, tendencias, modificaciones en el currículum y otros aspectos relacionados al sector educativo.

El (Ministerio de Educación, 2020), expone que el aprendizaje empleando una plataforma digital ayuda a los usuarios manejar una flexibilidad en los horarios, variedad de recursos, trabajar de manera colaborativa, abriendo una nueva modalidad de estudio como es la educación virtual, perfeccionando las competencias digitales.

Es importante que los estudiantes obtengan las competencias digitales demandadas para su formación frente a las demandas de la sociedad, el docente debe poseer conocimientos en manejo de herramientas digitales idóneas (Del Prete & Cabero, 2019). Por esta razón se debe capacitar o adquirir las técnicas requeridas para obtener resultados favorables en el uso de las plataformas digitales y su vez una aplicación didáctica que fortalecen los contenidos de la asignatura impartida.

(Vaillant et al., 2020), en Uruguay hay un registro donde se evidencia una sólida inversión en medios tecnológicos en instituciones educativas en los diversos niveles como: Educación Primaria, secundaria mediante un Plan de conectividad los resultados presentaron un avance

significativo en torno a la brecha digital y aumento del conocimiento académico, evidenciando que los sitios digitales ofrecen una formación sostenible con una correcta inversión en base a la planificación del proyecto.

El desafío que tienen los docentes es de transformar los espacios virtuales desiguales en un espacio proporcionado donde cada uno de los participantes educativos (docente y estudiante) interactúan recíprocamente generando un proceso comunicacional y de conocimiento generando un ambiente armónico mediante el empleo de las plataformas digitales (Aguilar, 2020). Trabajar con los entornos digitales generamos un espacio de emprendimiento donde se busca vías de seguir compartiendo los conocimientos académicos, así como también elaborando nuevas estrategias que permitan expandir los métodos de enseñanza.

1.3.1.2.2 La importancia de los sitios web en el sector educativo

Actualmente en el internet hay una diversidad de plataformas con diverso contenido, enfocado a temáticas de marketing, empresariales, social y educativas. El portal web (UNIR, 2020) manifiesta que las plataformas permiten compartir recursos, analizarlos contenidos y generar contenido de debate para establecer vínculos educativos mediante el internet podemos estar conectados de mejor manera mejorando los procesos comunicacionales.

Por medio del empleo de los sitios web es un instrumento digital estratégico para gestionar acciones educativas enfocadas al desarrollo personal de los conocimientos en un espacio digital que permiten navegar y explorar los elementos que integran intercambiando información e ideas respecto al portal web (Gordillo et al., 2020).

Dentro del sector educativo se generan cambios sustanciales dirigido al empleo de recursos digitales, los sitios web tiene una gran acogida en las instituciones educativas básicas y superior (Cruz et al., 2019). Debido a que abarca funcionales que enmarcan los contenidos y la información que comparte formando una comunidad de aprendizaje de refuerzo o desarrollo académico.

La educación trabaja conjuntamente con las tendencias tecnológicas en la red hay una variedad de plataformas gratuitas que permiten construir recursos que son productivos para aplicarlos con un enfoque de enseñanza y el manejo para la creación de los entornos digitales son sencillo y factible no se necesita demasiado conocimientos de programación en la

construcción de sitios digitales, a continuación, se destacan algunas plataformas para la construcción de un sitio web.

Figura 3

Plataformas para diseñar sitios web



Nota: Esta figura representa algunas plataformas para construir sitios web.

La plataforma de Wix presenta una interfaz sencilla destacando las funcionalidades para crear un sitio web, su sistema basado en la nube la hace muy popular en los diseñadores, las plantillas que integran son atractivas hacia los usuarios generando un gran interés en su uso y crear un portal dinámico, no se necesita ser un experto en programación como orientadores educativos se debe definir los entornos digitales para trabajar contenido de índole académico y accesible para los participantes determinados.

1.3.1.2.3 Competencias digitales

Las competencias digitales hacen referencia a un conjunto de destrezas enfocadas en el manejo de herramientas tecnológicas, obteniendo las actitudes necesarias dentro del contexto educativo. (García, 2022), ser personas que dominan el contexto digital se requiere una adecuada formación en que resalten las destrezas y aptitudes que permiten gestionar de manera eficiente los recursos tecnológicos como plataformas y aplicaciones con la finalidad de potenciar los contenidos de formación de estudio en el plano educativo.

Los estudiantes en la era actual son nativos digitales por lo tanto en el campo educativo se debe adaptar las metodologías de aprendizaje conjuntamente con las nuevas tecnológicas para adquirir nuevas habilidades innovadoras (UNIR, 2020), estos cambios son fundamental para el docente debido al impacto del espacio de enseñanza en el desarrollo de una nueva etapa donde comunica y participa de los acontecimientos.

En el panorama educativo las competencias digitales constituyen instrumentos en el manejo de actitudes y conocimientos que buscan que los estudiantes adquieran nuevas habilidades

que facilita la disernición de los conocimientos generando innovación (Levano & Sánchez, 2019).

Adquirir habilidades para compartir el conocimiento generando innovación mediante el manejo de recursos o plataforma digitales, planteando nuevas perspectivas enfocadas a las tendencias culturas y de entretenimiento de la actualidad (K. García et al., 2021).

La incorporación de la TIC en el currículo académico debe apoyarse también en la creatividad de la construcción de actividades, generar interés, motivación (Gonzales & Oseda, 2021). El docente debe tener las actitudes necesarias que respondan a las demandas del nuevo currículo mientras que el estudiante palpa los recursos tecnológicos para construir su material de trabajo.

Analizar el contexto educativo las condiciones los estudiantes junto al docente deben trabajar con los recursos que se puedan adaptar así sea algo básico logrando dejar el modelo tradicional y trabajando con las tendencias educativas: realidad virtual, robótica, aplicaciones educativas, ambientes y plataformas digitales (Suarez & Montoya, 2022).

Las nuevas tendencias tecnológicas junto a las competencias digitales brindan una mayor seguridad en el manejo brindando a la comunidad, diseñar un material que pueda potenciar en las diversas áreas educativas, no solo se incluye una habilidad individual también va relacionado con la creatividad el trabajo colaborativo así también un aprendizaje crítico con el fin de transformar la gestión de contenidos y romper las barreras que afronta la educación. Un docente y estudiante con competencia digital tendrá la capacidad de generar una diversidad de interacciones con los demás participantes mediante los espacios digitales beneficiando a un aprendizaje enriquecedor que sigue innovando.

CAPÍTULO II DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1 Definición del prototipo

Los prototipos ofrecen una perspectiva a los usuarios de una versión inicial que se enfoca en proyectar algunos elementos básicos (Rincón, 2020), conllevando que los modelos iniciales de un prototipo generan una experiencia de las herramientas, que postula propuestas a futuro para mejorar la versión inicial construyendo una versión más completa logrando resultados más favorables.

La versión inicial de la plataforma digital se desarrolló mediante el entorno de Wix que ofrece la creación de sitios web mediante la variedad de elementos que estructuran la construcción de la plataforma con la finalidad de consolidar procesos de formación académica apoyado en el empleo de recursos tecnológicos , los contenidos que integra la plataforma digital están vinculados con las planificaciones didácticas de la asignatura de estudios sociales estipuladas por el Ministerio de Educación , dejando atrás el modelo tradicionalista que se han venido generando en todos estos años, con la implementación de nuestro prototipo ayudaremos a cambiar esta realidad que viven los estudiantes, mejorando las metodologías de clase por parte de los docentes. El modelo inicial de la plataforma también incluye talleres de refuerzo hacia el estudiante como actividades asíncronas para consolidar los procesos académicos de la asignatura, para captar el interés del estudiante presenta una interfaz atractiva para una visualización e interacción de la plataforma de forma innovadora.

2.2 Fundamentación teórica del prototipo

Las plataformas digitales en la actualidad ofrecen beneficios que perfeccionan las metodologías en el campo educativo, transformando los contenidos gracias al desarrollo pedagógico y didáctico que en base a las inferencias de la colaboración, comunicación e información actualizada que innova los procesos de formación (Del Prete & Cabero, 2019). Esta premisa muestra que las plataformas manifiestan un impacto en la educación alcanzando cambios de desarrollo en modelo curricular y potenciar las habilidades personales, digitales entre los participantes de la comunidad educativa.

Los medios educativos digitales se transforman en instrumentos para el diseño de aplicaciones innovadoras basadas en TIC, el sector educativo siempre se ha establecido bajo lineamientos y normas que están establecidos en el currículo educativo, es deber de que todo organismo educativo cumplan con lo establecido y se necesitan realizar adaptaciones curriculares en diversos contextos por lo tanto aplicar cualquier adaptación curricular necesario para incrementar el nivel educativo en torno a la enseñanza y aprendizaje, la inclusión de las tendencias digitales tiene mayor aceptación para adaptarlo en las planificaciones curriculares debido a que con la correcta planeación y ejecución se obtuvieron resultados favorables en los procesos de formación en el entorno educativo

mientras , que en el entorno social se ha evidenciado una disminución en la brecha digital debido a que la población que emplea estos medios va creciendo. No solo los recursos innovan las formas de aprender también como el surgimiento de la educación a distancia debido a las plataformas web que permiten cumplir con los procesos de cada nivel académico trabajado en una educación E- Learning.

Otra perspectiva de los materiales educativos digitales es que el surgimiento de las nuevas modalidades de estudio, es que permiten trabajar una diversidad de talleres dinámicos que busca potenciar las habilidades académicas y digitales de los usuarios, además de incrementar los procesos comunicacionales, presenta una nueva cultura educativa direccionada en la innovación tecnológica que rompe las barreras actuales y transforma en nuevos modelos de crecimiento educacional (Díaz, 2021).

2.3 Objetivos del prototipo

2.3.1 Objetivos General:

Desarrollar un recurso digital mediante la plataforma de Wix con la finalidad de potenciar la formación académica enfocado en una plataforma web con una variedad de elementos didácticos para la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.

2.3.2 Objetivos Específicos:

- Analizar el entorno educativo.
- Diseñar las secciones interactivas para la implementación del prototipo.
- Fortalecer el aprendizaje mediante diferentes herramientas tecnológicas.
- Evaluar el funcionamiento de la implementación del prototipo como estrategia de retroalimentación.

2.4. Diseño de la página web educativa

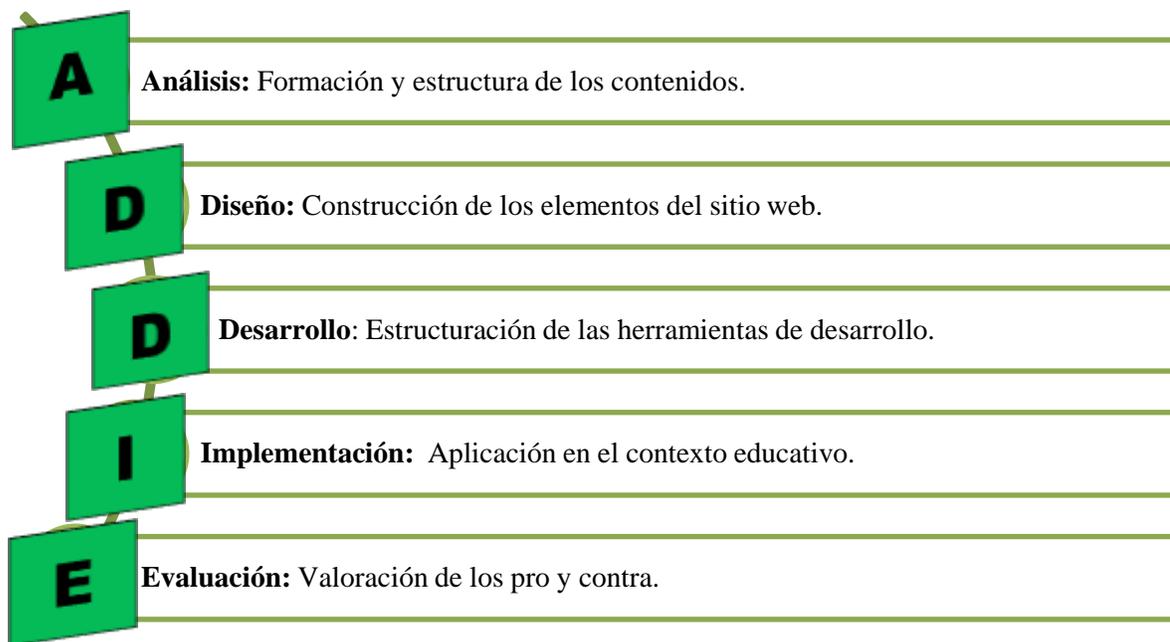
La elaboración y diseño del prototipo se basó en la guía de formación ADDIE, se constituye por cinco etapas donde se describe los procesos, instrumentos y resultados del diseño del prototipo. Las etapas del modelo son las siguiente: Análisis, Diseño, Desarrollo,

Implementación y Evaluación, dando como resultado tener un adecuado manejo de las acciones en el diseño e indicar una valoración al finalizar la etapa.

(Morales, 2022), cada una de las fases que constituyen el modelo ADDIE representan las dimensiones disciplinar y tecnológicas generando una valoración y aspectos a mejorar en la construcción del prototipo, es una guía instruccional que ofrece el desarrollo de los contenidos de estudios.

Figura 4

Modelo ADDIE



Nota: Esta figura representa las cinco fases del MODELO ADDIE.

Análisis: En esta etapa se examinó el problema actual del instituto educativo en correlación al aprendizaje en la asignatura de estudios sociales, por ello la investigación va direccionada a desarrollar recursos digitales mediante herramientas tecnológicas interactivas que

retroalimente las clases impartidas por los docentes y a la vez fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Diseño: Se realizó los primeros bosquejos del prototipo en Wix, se pretende utilizar herramientas dinámicas y óptimas para los estudiantes, con el propósito de fortificar las acciones de aprendizaje en la asignatura de estudios sociales. Ver en anexos (Figura 27) el esquema inicial de la plataforma.

Desarrollo: Dentro de esta fase para el diseño del prototipo fue por medio de la plataforma de Wix que es un editor para elaborar páginas web en línea, no es elemental poseer habilidades técnicas, en programar debido que ofrece una interfaz fácil de manejar, del mismo modo (Santiago, 2018), indica que el editor Wix contiene en su entorno web una actualización barra de herramientas que permite trabajar de manera online convirtiéndola en un espacio profesional, atractiva y accesible para los usuarios que visitan el entorno.

Establecido el programa para elaborar el sitio web, analizado los posibles esquemas del sitio se estructura paso a paso la plataforma web educativa.

- Ver en anexos (Figura 27) las diferentes secciones de la plataforma.
- Ver en anexos (Figura 28) la presentación inicial del prototipo realizado en Wix.
- Ver en anexos (Figura 29) las actividades de la plataforma web educativa.
- Ver en anexos (Figura 30) la estructura de las actividades de la plataforma digital.
- Ver en anexos (Figura 31) los contenidos de las actividades de la plataforma digital.
- Ver en anexos (Figura 32) las actividades de evaluación de la plataforma digital.

Implementación: La cuarta fase del modelo ADDIE consta de la interacción educativa junto al prototipo educativo se proyectó a los participantes la versión del recurso donde se explora las funcionalidades o actividades que integra.

Evaluación: Dentro de esta etapa final del modelo instruccional se conoce los aspectos a mejorar del recurso es decir los pro y contra, estos datos se obtiene mediante una encuesta o entrevista enfocada a evaluar el prototipo en el contexto educativo en los participantes, esta fase constituye aspecto a mejorar potenciando el desarrollo del producto.

2.5 Desarrollo de la página web educativa

Basándose en las etapas que ofrece la guía ADDIE, sigue un procedimiento estructurado de la construcción del diseño interactivo del recurso, el diseñador debe cumplir con las etapas que describe el modelo, se focaliza en una organización de enseñanza para la correcta elaboración del producto educativo, haciendo referencia en las fases del diseño e implementación del recurso. El modelo ADDIE encaja perfectamente en los proyectos educativo debido a que las fases son explícitas debido a que su planificación es estructural en el contexto aplicado.

La primera etapa es para definir el entorno y analizar el alcance del recurso, la etapa de diseño ofrece establecer las plataformas para crear la perspectiva del recurso aspectos como: color, forma, funciones , siguiendo con la etapa de desarrollo ya se ejecuta las acciones para construir el recurso, la siguiente etapa es la implementación donde se aplica la versión del prototipo en un campo determinado del foco de estudio y finalmente la evaluación se realiza una valoración de la aplicación del recurso.

2.5.1 Herramientas de desarrollo

En el siguiente prototipo se desarrolló la página web educativa donde se destaca las herramientas y las funcionalidades que aportaron en la construcción del modelo inicial de la plataforma web.

- **Wix:** El entorno ofrece una variedad de plantillas para trabajar el diseño de páginas web, presenta un editor factible para que los desarrolladores empiecen a elaborar sus plataformas digitales desde lo básico a un nivel técnico además de ser un entorno gratuito donde se registra mediante una cuenta de Gmail, se puede agregar diversos elementos donde los usuarios podrán explorar e interactuar dependiendo hacia la temática que se oriente la plataforma.
- **Genially:** Esta plataforma online ofrece una variedad de plantillas interactivas con un atractivo visual construyendo un recurso innovador como infografías,

gamificación, videos presentaciones, material formativo, guías donde los elementos que se plasme son interactivos, dentro de la investigación permitió crear una encuesta de valoración de conocimientos, se puede compartir con otros usuarios y trabajar el recurso de forma óptima.

- **Canva:** Es una aplicación gratuita que permite editar y crear cualquier tipo de contenidos, presentaciones con imágenes, insertar videos, etc. La barra de herramientas se destaca debido a que los usuarios solo tienen que seleccionar o arrastrar para elaborar su material de trabajo, además de poder trabajar en línea con otros usuarios, teniendo mayor acogida en la comunidad de internet.
- **Powtoon:** Permite crear presentaciones, arrastrando imágenes prediseñadas en la diapositiva, para luego crear animaciones automáticamente de manera profesional o personal se destaca debido a su sistema de trabajo mediante la nube donde las animaciones tienen un impacto visual transmitiendo contenido informativo claro y directo.
- **Storyboard:** Dentro de la plataforma ofrece a los usuarios realizar dibujos secuenciales que se visualizan en los planos de un proyecto creado creando un material multimedia funcional, elaborando un guión gráfico de una historia planteada similar a una película, de manera online es decir una narrativa gráfica como material didáctico en el sector educativo.
- **Quizizz:** La plataforma tiene como finalidad diseñar una diversidad de cuestionarios en línea para evaluar y trabajar los conocimientos de acuerdo a la temática de la asignatura definida para finalmente observar los resultados de forma individual esta optimada para computadoras y dispositivo móviles.
- **Wordwall:** Es una herramienta online de alfabetización que permite crear o editar actividades para que los estudiantes desarrollen en el aula, puede acceder mediante la web Wordwall, orientada a trabajar un muro de palabras donde los usuarios que acceden plasman ideas centrales de las temáticas abordadas.
- **Kahoot:** Es un entorno similar a Quizizz, que ofrece la realización de preguntas de evaluación para evaluar a los usuarios que ingresen al cuestionario, esta herramienta permite ver los resultados obtenidos y a su vez fomenta la competitividad de manera positiva igualmente esta optimizada para computadora y móviles.

2.5.2 DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA WEB WIX

INTERFAZ #1: La pantalla principal se presenta 4 botones de inicio donde se plasma datos informativos y logo de la plataforma el botón de unidad son los contenidos de la asignatura, el botón de actividades que son los talleres elaborados en las diferentes plataformas y el ultimo botón que dirige a evaluar los conocimientos

Figura 5

Interfaz #1 de la plataforma web



Nota: Esta figura representa la página principal del sitio web obtenido de: <https://gestacio1.wixsite.com/recursos>

INTERFAZ #2: La siguiente sección se visualiza un pequeño cuestionario para diagnosticar los conocimientos en torno a la asignatura, el cuestionario esta desarrollado en la plataforma Genially y a su vez está anclado a la plataforma digital.

Figura 6



Interfaz #2 de la plataforma web

Nota: En este apartado se muestra una pequeña evaluación creada en Genially, con el fin de conocer los conocimientos previos de los estudiantes del tema a tratar. Obtenido de: <https://view.genial.ly/6307f971f736f00018b003e3/interactive-content-quiz-prueba-tus-conocimientos>

INTERFAZ #4: La cuarta sección presenta información de la primera unidad acerca del contenido de la Formación de la tierra, y un video multimedia donde se explica el contenido de la unidad.

Figura 7

Interfaz #4 de la plataforma web educativa



Nota: Esta figura se visualiza los temas de la I unidad mediante la utilización de las herramientas para la presentación: Prezzi y Animaker.

INTERFAZ #5: La quinta interfaz continua con la presentación de los contenidos con una nueva temática referente a las Eras Geológicas.

Figura 8

Interfaz#5 de la plataforma web



Nota: Esta figura se visualiza la información del tema en cada apartado, posteriormente se encuentra un link en la cual podrás encontrar mucha más información elaborado en la herramienta de Emaze.

INTERFAZ #6: La sexta interfaz presenta una exposición enfocada a los contenidos de la formación de los continentes, la parte multimedia se encuentra vinculada con la plataforma canva.

Figura 9

Interfaz#6 de la plataforma web



Nota: Esta figura presenta la información concisa creada en la herramienta de Word Wall, posteriormente se encuentra un link en la cual podrás encontrar mucha más información elaborado en la herramienta de canva.

INTERFAZ #7: La séptima interfaz se visualiza información concisa creada en la herramienta storyboard, posteriormente se encuentra un video explicativo creado con la herramienta de Powtoon, referente a la temática de la tierra.

Ver en anexo (Figura 33) la interfaz#7.

INTERFAZ #8: La siguiente interfaz son actividades enfocadas a los contenidos abarcados mediante la interacción en las plataformas Miro y Padlet

Ver en anexo (Figura 34) la interfaz#8.

INTERFAZ #9: La última sección de la plataforma web es para evaluar los conocimientos de los estudiantes empleando las plataformas de Quizizz y Kahoot, las plataformas se encuentran vinculadas a la plataforma y el estudiante medirá sus conocimientos de los contenidos explorados en la plataforma.

Ver en anexo (Figura 35) la interfaz#9.

2.6 EXPERIENCIA I

En la Escuela de Educación Básica Prof. “Alberto Cruz Murillo” se coordinó junto a las autoridades y la docente tutora, el primer encuentro presencial para recoger datos e información válida para nuestro trabajo investigativo, para valorar el nivel de eficacia de los contenidos educativos incluidos en la página web educativa dirigida a los estudiantes de Octavo “A” de dicha institución.

2.6.1 PLANEACIÓN

Se describirán las actividades de la primera interacción y exposición del manejo de la plataforma web educativa.

Participantes: Docente de la asignatura de Estudios Sociales, perteneciente al Octavo año de Escuela de Educación Básica.

Instrumento de recolección de datos:

En la presente investigación se procedió a realizar de manera sistemática, la primera experiencia de manera presencial, con la colaboración de la Lcda. Lourdes Guamán, docente responsable de la asignatura de Estudios Sociales, exponiendo nuestra página educativa web y conocer el uso de recursos digitales educativos, involucrando a los estudiantes en el aprendizaje a través de las actividades interactivas propuestas, que les permitan adquirir nuevos conocimientos de manera creativa.

Como instrumento de recolección de datos, se realizó la respectiva entrevista a la docente, lo que permitió conocer los aspectos, la satisfacción del trabajo, valoraciones, recomendaciones para la obtención de los objetivos planteados y así poder incluir posibles mejoras para la segunda experiencia dirigida a los estudiantes. El actual prototipo de trabajo se presentó y explicó en la sala de docentes en presencia de la docente tutora, el día miércoles 14 de diciembre de 2022 coordinado el tiempo de 13:00 hasta las 13:40, en la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo” de la provincia de El Oro, Machala.

2.6.2 EXPERIMENTACIÓN

Para llevar a cabo la primera interacción, cabe mencionar que los contenidos que se encuentran en la plataforma web educativa, fueron facilitados por la docente antes

mencionada, según su planificación, a continuación, se relatan las diferentes actividades llevadas a cabo:

- ✓ Se empezó con un cordial saludo agradeciendo por el tiempo facilitado, se presentó la plataforma web educativa, su uso y la finalidad, describiendo los contenidos y las actividades en diferentes herramientas tecnológicas.
- ✓ Como segundo punto, se describió la estructura de la plataforma con los siguientes contenidos:
- ✓ Bienvenida con un pequeño test realizado en Genially para conocer los conocimientos que poseen los estudiantes respecto a la temática.
- ✓ Contenido de planificación de las 4 unidades.
- ✓ Actividades diseñadas para que el estudiante realice dentro y fuera del aula.
- ✓ Apartado de evaluación mediante diferentes herramientas tecnológicas gamificadas, en donde la docente mencionó su punto de vista y el cual le pareció muy satisfactorio el uso de recursos digitales implementados dentro de una plataforma web educativa.
- ✓ Finalmente, la evaluación sobre el prototipo se realizó mediante una entrevista a la docente.

2.6.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

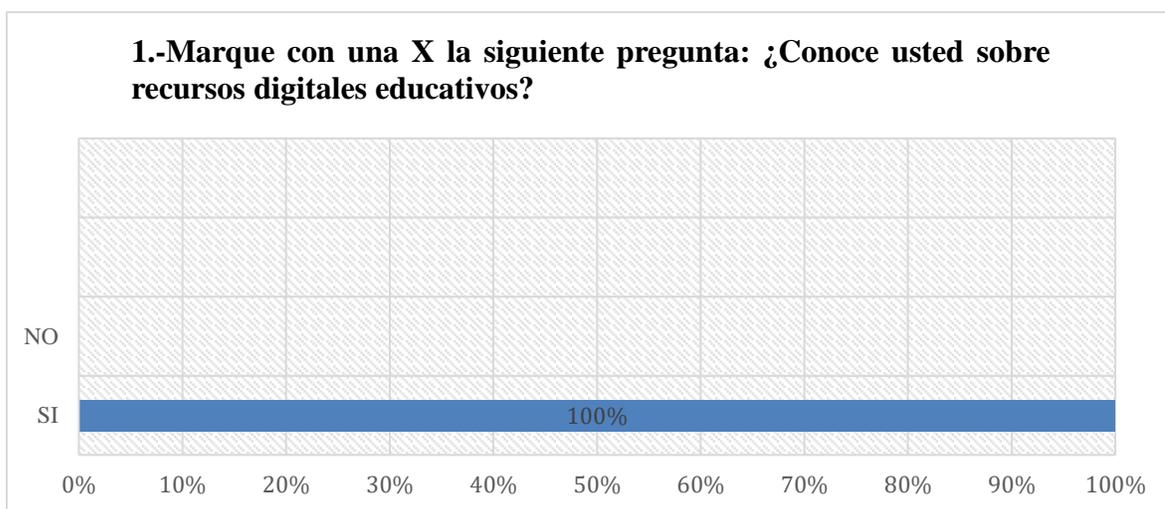
1.-Marque con una X la siguiente pregunta: ¿Conoce usted sobre recursos digitales educativos?

SI (X)

NO ()

Figura 10

Gráfico de resultados de la pregunta uno de la primera experiencia



Nota: Esta figura representa el resultado obtenido de la primera pregunta de la entrevista en la experiencia inicial.

Análisis de resultado: La docente conoce sobre los recursos digitales educativos los cuales están hechos para utilizar como estrategia dentro de la asignatura para lograr que los estudiantes tengan mejores conocimientos y habilidades utilizando recursos digitales.

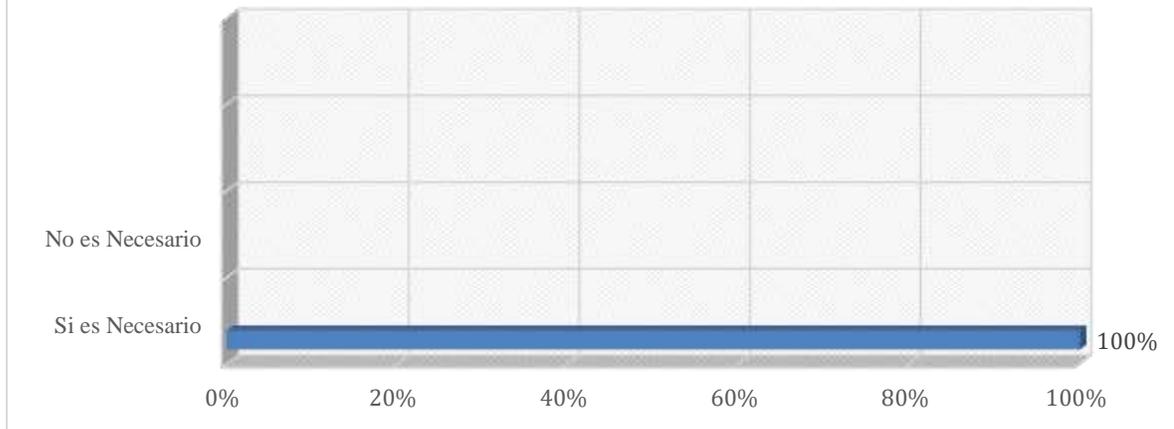
2.-En base a su criterio responda: ¿Considera usted que es factible el desarrollo de plataformas digitales como recurso educativo? Justifique su respuesta.

Sí, es necesario para los docentes, mencionando que se tuvo que aprender adaptándose a esta realidad virtual y digital que vivimos, con la llegada de la pandemia, permitió el contacto con el estudiante a través de plataformas digitales, herramientas tecnológicas, etc.

Figura 11

Gráfico de resultados de la pregunta dos de la primera experiencia

**2.- En base a su criterio responda: ¿Considera usted que es factible el desarrollo de plataformas digitales como recurso educativo?
Justifique su respuesta.**



Nota: Esta figura se visualiza el resultado obtenido de la segunda pregunta de la entrevista en la experiencia inicial.

Análisis de resultado: En el siguiente resultado la docente responde que es necesario adaptar plataformas digitales. Debido a que vivimos en una era digital donde las herramientas tecnológicas predominan, emplear estas herramientas contribuyen al sector educativo alcanzar metas educativas, con el fin de innovar un aprendizaje actual.

3.- Indique su nivel de satisfacción en torno al contenido multimedia que presentó el recurso educativo digital.

A.-Muy Satisfactorio

B.-Satisfactorio

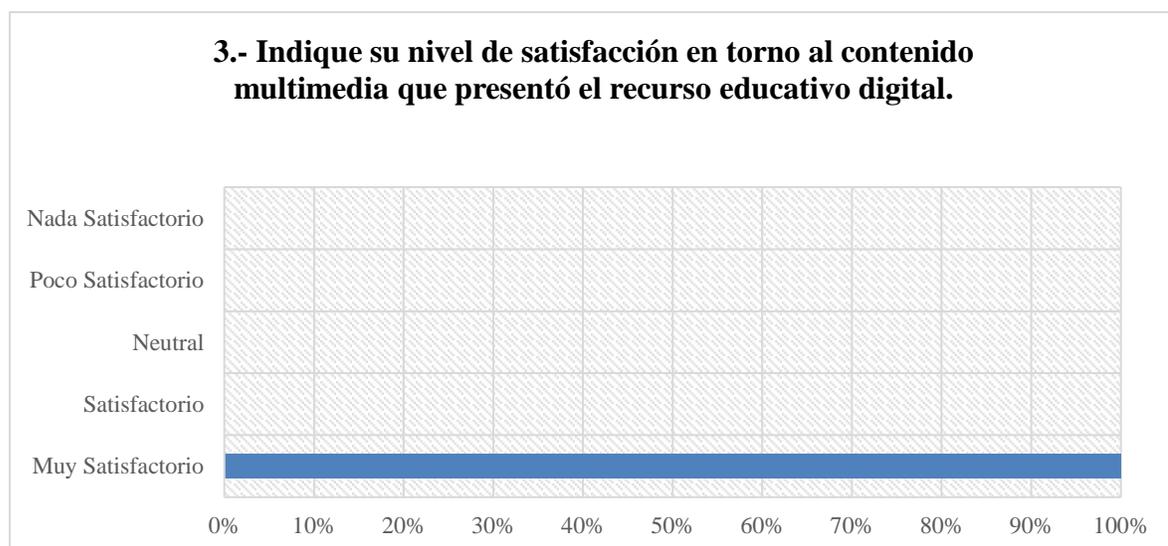
C.- Neutral

D.-Poco Satisfactorio

E.- Nada Satisfactorio

Figura 12

Gráfico de resultados de la pregunta tres de la primera experiencia



Nota: Esta figura presenta el resultado obtenido de la tercera pregunta de la entrevista en la experiencia inicial.

Análisis de resultado: Es de satisfacción para la docente el recurso que se presentó. El contenido multimedia de la plataforma abarca elementos atractivos que ayudan articular las temáticas de la asignatura dando una nueva perspectiva al tema y captando la atención de los usuarios.

4.- Está de acuerdo que los contenidos de la plataforma digital se relacionan con las temáticas de su asignatura.

A.-Totalmente de acuerdo

B.-De Acuerdo

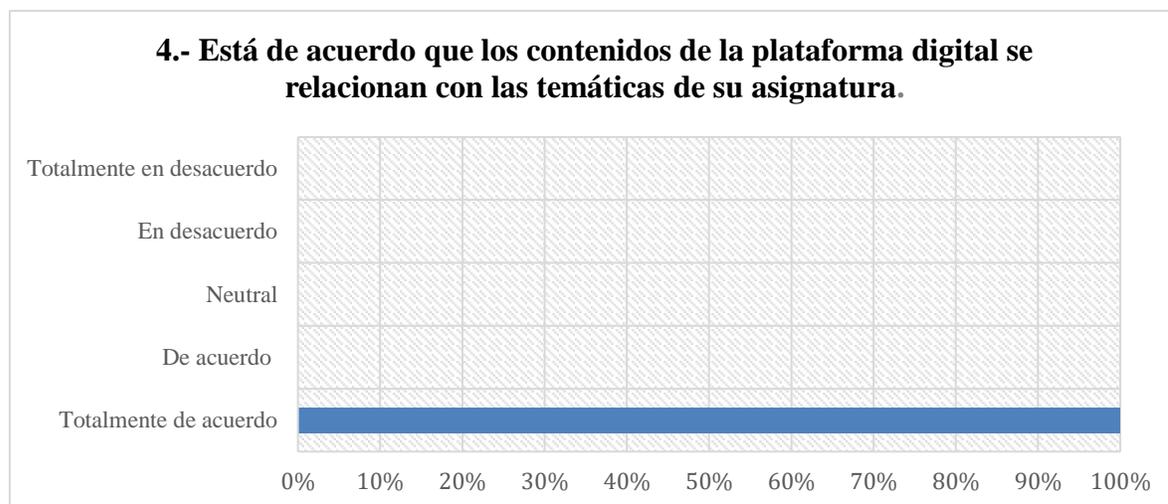
C.- Neutral

D.- En desacuerdo

E.- Totalmente en desacuerdo

Figura 13

Gráfico de resultados de la pregunta cuatro de la primera experiencia



Nota: Esta figura representa el resultado obtenido de la cuarta pregunta de la entrevista en la experiencia inicial.

Análisis de resultado: Está totalmente de acuerdo según menciona la docente, debido a que los contenidos de la asignatura plasmados en la plataforma están tomados de los planes curriculares del Ministerio de Educación conectando con los lineamientos académicos, lo cual favorece los contenidos que da la docente en su asignatura.

5.-Indique el nivel de satisfacción en torno a la navegación y visualización del recurso educativo digital (Plataforma web educativa).

A.-Muy Satisfactorio

B.-Satisfactorio

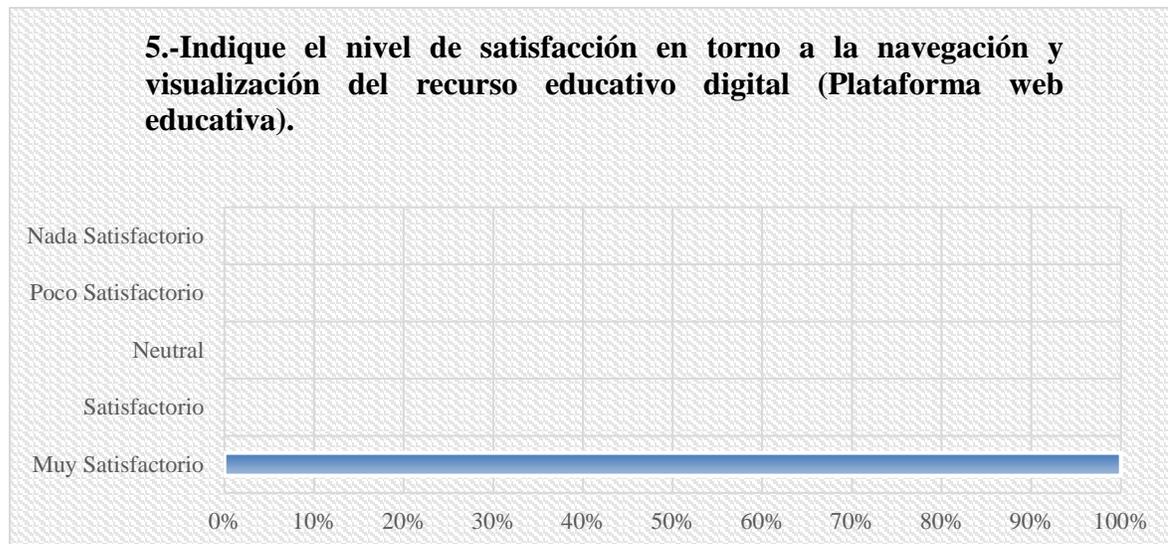
C.- Neutral

D.-Poco Satisfactorio

E.- Nada Satisfactorio

Figura 14

Gráfico de resultados de la pregunta cinco de la primera experiencia



Nota: Esta figura indica el resultado obtenido de la quinta pregunta de la entrevista en la experiencia inicial.

Análisis de resultado: La docente manifestó una total satisfacción respecto a la navegación y visualización de los recursos, todos los elementos fueron agradable y fácil de interactuar en la plataforma.

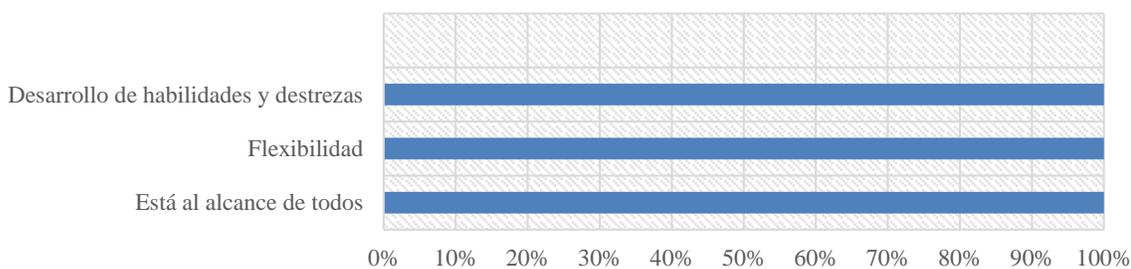
6.- Describa al menos 3 beneficios del recurso educativo digital que se presentó.

- Está al alcance de todos.
- Flexibilidad.
- Desarrollo de habilidades y destrezas.

Figura 15

Gráfico de resultados de la pregunta seis de la primera experiencia

6.- Describa al menos 3 beneficios del recurso educativo digital que se presentó.



Nota: Esta figura presenta los beneficios del recurso educativo digital de la experiencia inicial.

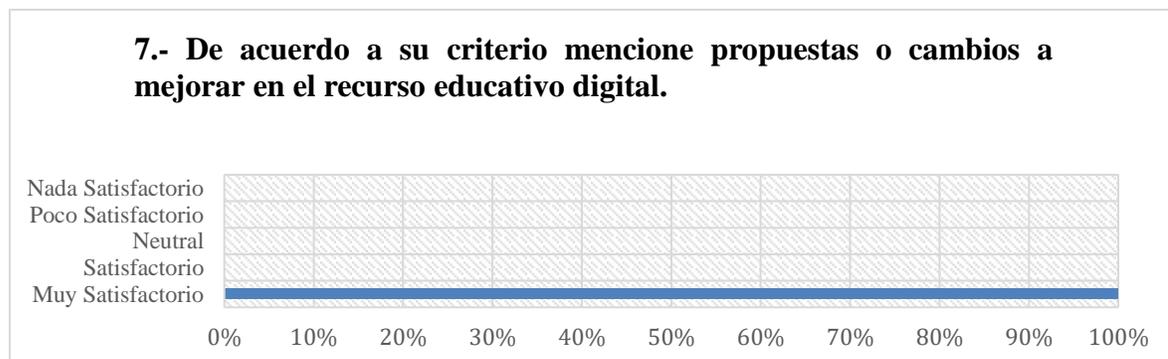
Análisis de resultado: La docente expresó algunos de los beneficios del recurso educativo entre los que se destaca desarrollo de habilidades, competencias, accesibilidad y la flexibilidad de interactuar y trabajar en la plataforma, de esta manera la docente plasmó los beneficios que genera el recurso educativo que es favorable y con beneficios.

7.- De acuerdo a su criterio mencione propuestas o cambios a mejorar en el recurso educativo digital.

Me pareció muy satisfactorio el uso de recursos digitales para poder trabajar dentro del aula, porque permite mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes. Menciono que no debe realizarse ningún cambio al prototipo, puesto que lleno todas mis expectativas.

Figura 16

Gráfico de resultados de la pregunta final de la primera experiencia



Nota: Esta figura se visualiza el resultado obtenido de la pregunta final de la entrevista en la experiencia inicial.

Análisis de resultado: La docente se mantiene con satisfacción en el buen uso de los recursos educativos porque menciona que ayuda de igual forma aporta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la que destaca una correcta elaboración y estructuración del prototipo manifestando expectativas agradables.

2.7 EXPERIENCIA II

La segunda interacción en la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo” se coordinó junto a la docente tutora, el horario y fecha establecida. Antes de iniciar la segunda experiencia, preparamos cada actividad a realizarse para la presentación del prototipo, en lo cual contamos con la aprobación de la docente para impartirlo con los estudiantes del Octavo “A” para una valoración de nuestra página web educativa.

2.7.1 PLANEACIÓN

La experiencia II se estableció, con los estudiantes del Octavo “A” para el día miércoles 25 de enero de 2023 de 13:00- 2:00 pm en el aula establecida; la intervención tuvo paso como primer punto a la bienvenida y explicar los objetivos del prototipo, mostrando la página web educativa mediante un proyector conectado a la computadora, donde se mostró cada botón o sección de actividades, dentro del inicio se muestra la bienvenida con una presentación en Genially para conocer los conocimientos que poseen los estudiantes en cuanto a la temática, continuando con la presentación procedimos a presentar la sección de unidad con los diferentes temas de la asignatura de Estudios Sociales, podemos mencionar que en esta sección elaboramos diferentes recursos en herramientas interactivas presentando las temáticas de la asignatura, la tercera intervención corresponde a las tareas enfocadas para los estudiantes, donde interactuaron y trabajaron en diferentes herramientas como Jamboard en la cual elaboraron un organizador gráfico en grupos de 5 y en Padlet resolviendo 3 preguntas sobre las temáticas explicadas en clase, como última intervención trabajaron con las herramientas de gamificación de Quizizz y Kahoot para evaluar a los estudiantes y

finalmente utilizamos la herramienta de Mentimeter para conocer las opiniones de los mismos en cuanto a la presentación de la página web educativa.

2.7.2 EXPERIMENTACIÓN

En el desarrollo de la II experiencia se examinó junto a la docente cada actividad realizada en el prototipo y se describe las actividades para la interacción educativa en la institución de acogida.

Tabla 3

Planificación de las actividades

Planificación de actividades		
Número de actividades	Tiempo	Descripción de las actividades
1°	13:00 PM - 13:05 PM	Se inició con la bienvenida y presentación de la página web educativa.
2°	13:05 PM - 13:25 PM	Siguiendo en el desarrollo de la presentación con los estudiantes del Octavo “A”, mediante la interacción de los elementos e interfaces que compone la página web educativa.
3°	13:25 PM - 13:40 PM	Aplicación de la encuesta dirigida a los estudiantes respecto a la página web educativa

Nota: Esta tabla se visualiza las actividades planificadas para la segunda experiencia educativa.

A continuación, se presenta la página web educativa dirigida a los estudiantes del Octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo” detallando cada actividad en la experiencia educativa.

Ver en anexo (Figura 36) la presentación de la plataforma educativa con los estudiantes.

En esta sección se inicia con la inducción y presentación de los elementos que integra la plataforma digital educativa por medio del proyector se efectuó la presentación de cada actividad, componentes que integra el sitio, además que se realizó actividades participativa y colaborativa en pequeños grupos para la culminación de las actividades.

Ver en anexo (Figura 37) el desarrollo de las actividades en la plataforma educativa con los estudiantes.

Utilizando las herramientas digitales se diseñó los contenidos en el sitio web, relacionándolo con los contenidos de la asignatura que constituye en la formación de los estudiantes y finalmente se aplicó un pequeño taller para consolidar y corroborar los conocimientos de la temática abarcada.

Ver en anexo (Figura 38) el cierre de la experiencia educativa final.

Para el cierre de la experiencia se efectuó por medio de una encuesta donde indicaban una valoración de aspectos de la plataforma digital referente a la navegación, contenido, elementos multimedia, secciones, cada componente que constituye el sitio web, culminando con satisfacción los contenidos de la clase y la presentación del recurso educativo digital que logro capturar el interés del estudiante y finalmente mediante la herramienta Mentimeter se trabajó con los participantes para solventar interrogantes sobre la presentación.

2.7. 3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

El presente proyecto facilitó la creación de una página web educativa mediante el uso de la plataforma digital Wix, para mejorar el proceso de formación en los estudiantes del Octavo “A” de la asignatura de Estudios Sociales en la Escuela de Educación Básica “Alberto Cruz Murillo”.

La ejecución del prototipo brindó a los estudiantes nuevas maneras de aprender, donde mostraron gran interés en la página web educativa, mencionado su deseo por aprender y a futuro poder emplear este tipo de recursos para su formación académica y perfeccionar sus capacidades digitales. Mediante la experiencia I Y II se logró mejorar la página web educativa, señalando las sugerencias asertivas de la docente, lo cual se puede visualizar a continuación:

2.7.4 CAMBIOS EN EL PROTOTIPO

Figura 17

Mejoras de la plataforma digital



Nota: Esta figura se visualiza los elementos finales que se agregó en la plataforma digital.

CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

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

Dentro del proceso de la experiencia II, se aplicó a los estudiantes la respectiva encuesta en Google Forms como instrumento de evaluación para identificar el nivel de aceptación de la página web educativa presentada.

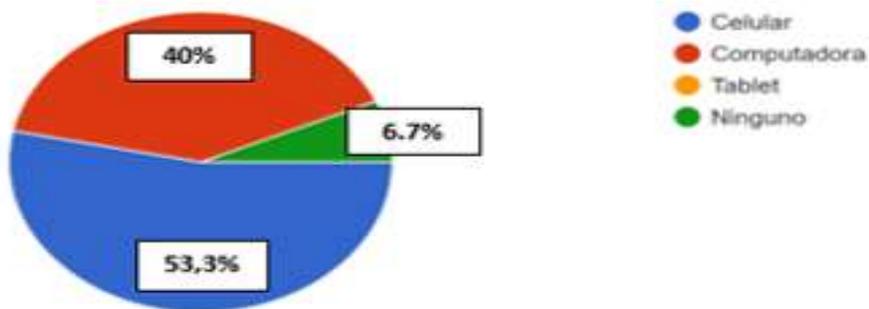
A continuación, se muestra la información de los resultados a través de la tabulación de datos realizado en gráficos, aplicando su correspondiente análisis.

1. ¿Con que dispositivo electrónico cuenta para realizar sus tareas?

Figura 18

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta uno de la segunda experiencia

35 respuestas



Nota: Esta figura representa el porcentaje de la primera pregunta de la encuesta dirigida a la comunidad educativa.

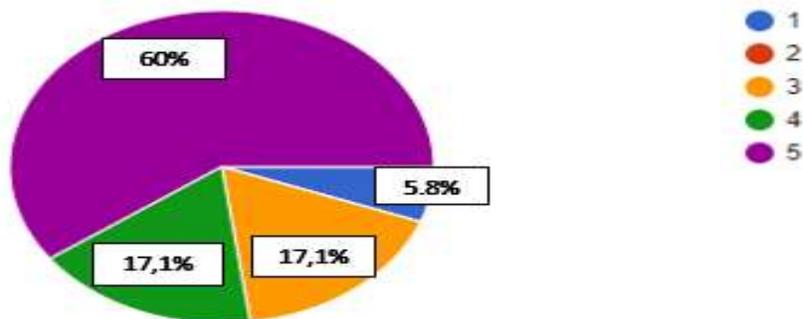
Análisis de resultado: Los encuestados manifestaron que el 53,3% posee un celular para realizar sus tareas académicas mientras que el 40% utiliza un computador y finalmente un 6.7% no posee ninguna exteriorizando que los participantes que predominan son los del uso del celular para las tareas académicas más del 50% de la población encuestada cuenta un recurso para trabajar abarcando un resultado favorable en el empleo de la plataforma web educativa.

2. ¿Evalúe del 1 al 5 el diseño de la página web educativa presentada, considerando que 1 concierne a un mal diseño y 5 a un excelente diseño?

Figura 19

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta dos de la segunda experiencia

35 respuestas



Nota: Esta figura indica el porcentaje obtenido en la segunda experiencia de la pregunta número dos de la encuesta dirigida a la comunidad educativa.

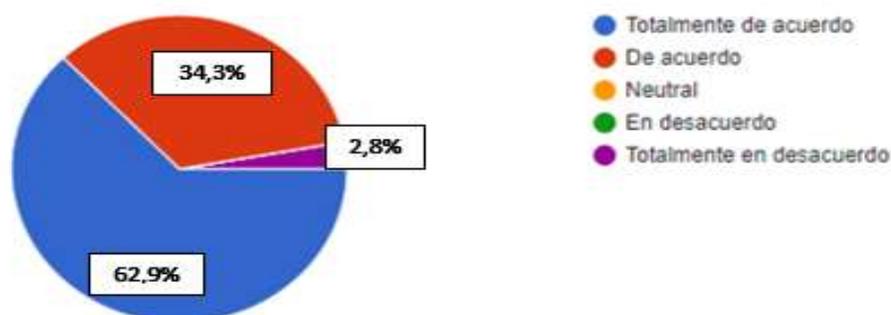
Análisis de resultado: Los encuestados expresaron que el diseño de la página web educativa el 60% con un valor de 5 que corresponde a un excelente diseño, el 17,1% un valor de 4 representando un diseño armonioso, el 17,1 restante un diseño neutral de la página web y finalmente un 5.8% manifestó un mal diseño con el valor de 1 proporcionando como resultado final es que la presentación de la página web más del 50% de los usuarios fue agradable el diseño del sitio web.

3. ¿Considera usted que las secciones dentro de la página web educativa le ayudaría a mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje?

Figura 20

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta tres de la segunda experiencia

35 respuestas



Nota: Esta figura se visualiza el porcentaje obtenido en la segunda experiencia de la tercera pregunta de la encuesta dirigida a la comunidad educativa.

Análisis de resultado: Los resultados por parte de los encuestados en torno a las secciones del sitio web influyen de manera positiva en su formación de aprendizaje, el 62,9% manifestaron estar totalmente de acuerdo el 34,3% expresaron estar de acuerdo y finalmente un 2.8% estuvieron totalmente en desacuerdo, los resultados es que la mayor parte de los

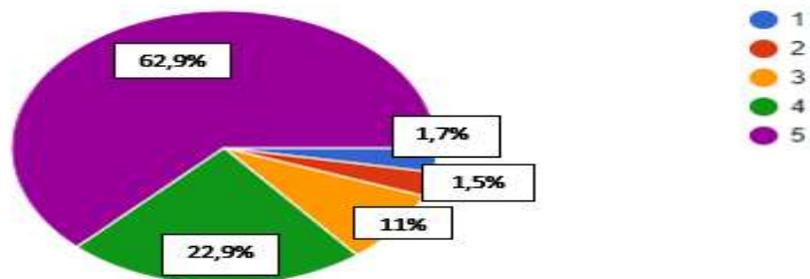
estudiantes formulan que las secciones que integra el sitio web son beneficioso para su formación académica.

4. Indique si utilizaría la plataforma web educativa, teniendo en cuenta que 1 es nada frecuente y 5 es muy frecuente.

Figura 21

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta cuatro de la segunda experiencia

35 respuestas



Nota: Esta figura representa el porcentaje obtenido de la cuarta pregunta de la encuesta dirigida a la comunidad estudiantil.

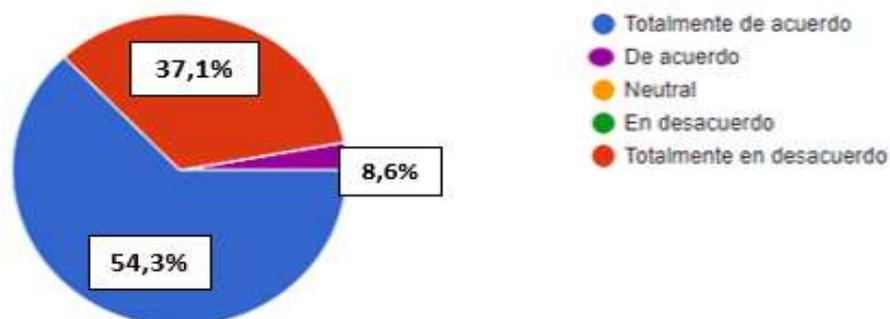
Análisis de resultado: Los encuestados declaran que el 62,9% que representa el valor de 5 (muy frecuente) emplearía la plataforma web educativa mientras que el 22,9% expresa un valor de 4(frecuente) el 11% con un valor de 3 mantiene una posición neutral y finalmente el 1,5 poco frecuente y el 1,7 nada frecuente. El resultado que se obtiene es que el uso de la plataforma será muy habitual para las actividades diarias que se requiera cumplir.

5. De acuerdo a su criterio ¿Considera que la plataforma web educativa le resultó interesante?

Figura 22

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta cinco de la segunda experiencia

35 respuestas



Nota: Esta figura presenta el porcentaje obtenido en la segunda experiencia de la quinta pregunta de la encuesta dirigida a la comunidad educativa.

Análisis de resultado: Los encuestados expresan que el 54,3% está totalmente de acuerdo que la plataforma fue de interés, el 37,1% indica estar de acuerdo y finalmente el 8,6% se mantiene una posición neutral. El resultado que se extrae es que la plataforma web educativa pudo captar la atención de los usuarios por elementos que integra y beneficia en su formación.

6. Desde su perspectiva ¿Durante la interacción con la plataforma web educativa logró evidenciar las temáticas de la asignatura de Estudios Sociales?

Figura 23

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta seis de la segunda experiencia

35 respuestas

35 respuestas



Nota: Esta figura indica el porcentaje obtenido en la segunda experiencia de la sexta pregunta de la encuesta dirigida a la comunidad educativa.

Análisis de resultado: Los resultados obtenidos referente a los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales por parte de los encuestados es que el 22,9% estuvo totalmente de acuerdo, el 51,4% expresó estar de acuerdo siguiendo con el 22,9% sostuvo una posición neutral y finalmente un 2,8% manifestó estar en desacuerdo. Como resultado final es que más del 50% evidenció los contenidos de la plataforma en la interacción con el sitio web.

7. Según su criterio ¿Le gustaría que la docente incorpore la plataforma web educativa en el desarrollo de sus clases a futuro?

Figura 24

Gráfico de resultados correspondiente a la pregunta final de la segunda experiencia

Nota: Esta figura representa el porcentaje obtenido en la segunda experiencia de la séptima pregunta de la encuesta dirigida a la comunidad educativa.

Análisis de resultado: Los resultados obtenidos respecto a que si los estudiantes les gustaría que la docente empleara la plataforma web en sus clases a futuro el 45,7% manifestó estar totalmente de acuerdo, el 37,1% sostuvo estar de acuerdo, el 11,4% expresó un estado neutral y finalmente un 5.8% (Suma de 2,9% de en desacuerdo+ 2,9 totalmente en desacuerdo) manifestaron una respuesta negativa de que no es de su agrado que la docente integre plataformas educativas a clases a futuro a pesar de no alcanzar el 50% de los encuestados referente a estar totalmente de acuerdo se obtuvo una gran aceptación de integrar la plataforma web en las clases a futuro, las plataformas tienen gran acogida en el aula de clase los elementos que integra evidentemente beneficia a los participantes.

3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo

Dentro de esta investigación, como propuestas futuras de mejora del prototipo y basándonos en los instrumentos de recolección de datos, según lo indicado por el docente y alumnos, se indica lo siguiente:

- ✓ Insertar un dominio privado para los usuarios.
- ✓ Añadir juegos educativos interactivos organizado por niveles.
- ✓ Diseñar más videos dinámicos para que el estudiante capte con mayor facilidad los contenidos.
- ✓ Utilizar programación HTML5 para incluir más actividades dinámicas con mayores funcionalidades, donde permita despertar el aprendizaje en los estudiantes.

CONCLUSIONES

Con base a los resultados obtenidos mediante la investigación realizada, se determinan las siguientes conclusiones:

- Mediante el instrumento de recolección de datos se pudo determinar los recursos educativos que la docente utiliza para impartir su clase, lo cual se pudo evidenciar el poco conocimiento que posee en cuanto al manejo de recursos digitales.

- El desarrollo de recursos digitales como apoyo pedagógico dentro de la asignatura de Estudios Sociales favoreció en las actividades académicas de los estudiantes contribuyendo a nuevos aprendizajes.
- Se desarrolló la página web educativa con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, incorporando diferentes contenidos dentro de la misma, convirtiéndose en un recurso digital de apoyo para los estudiantes.
- El empleo de recursos digitales educativos fueron acogidos favorablemente, lo cual se puede evidenciar en los datos que se obtuvieron a través de la entrevista dirigida a la docente y encuesta a los estudiantes, se puede concluir que el implementar este tipo de recursos dentro del aula de clase mejora la comprensión de los contenidos o temáticas de las asignaturas en los estudiantes, logrando desarrollar habilidades, destrezas y fomentando aprendizajes significativos.

RECOMENDACIONES

- En la estructuración de la página web corroborar que los elementos como texto o gráficos sean visibles y de fácil comprensión para los usuarios manteniendo así una armonía en el sitio web.
- Dentro de la plataforma digital educativa los contenidos que se integra para una asignatura corroborar que estén relacionados o enfocado en las temáticas establecidas por el ministerio de Educación.
- Desde la perspectiva pedagógica integrar estrategias o actividades enfocadas a los docentes a mejorar el material de trabajo y a los estudiantes vincularse a un proceso de formación de estudio de los contenidos y actividades que presente el sitio web.
- Agregar un contenido de evaluación y retroalimentación para medir los conocimientos que ha alcanzado además de fortalecer algún vacío o tema que no pudo comprender en la interacción de la plataforma.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf>
- Amores, J. L., & Serpa, G. (2020). Limitaciones del modelo constructivista en la enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Salcedo, Ecuador. *Revista Educación*, 45(1), 36–51. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41009>
- Arauco, E., & Tolentino, H. (2021). Aprendizaje autónomo en la educación de jóvenes y adultos. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(5–1), 31–43. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.5-1.706>
- Ayala Servín, J. N., Duré, M. A., Franco, E. D., Lajarthe, A. M., López, R. D., Rolón, D. J., . . . Insaurralde Alviso, A. (2021). Utilización de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en estudiantes universitarios paraguayos. *Anales*, 83-92. Retrieved from <http://scielo.iics.una.py/pdf/anales/v54n1/1816-8949-anales-54-01-83.pdf>
- Aznar Díaz, I., Romero Rodríguez, J., & Rodríguez García, A. (2018). La tecnología móvil de Realidad Virtual en educación: una revisión del estado de la literatura científica en España. *edmetic*, 256-274. Retrieved from <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaTecnologiaMovilDeRealidadVirtualEnEducacion-6382213.pdf>
- Belloch, C. (2013). *Diseño Instruccional*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia, 1-15. Retrieved from <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1321/1/EVA4.pdf>
- Brazuelo Grund, F., & Gallego Gil, D. (2011). Mobile learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Ed. MAD, SL. Sevilla., 189-190. Retrieved from http://www.quintanal.es/recensiones/Mobile_learning.pdf
- Becerra, D., & Benítez, M. (2020). Ventajas del uso de las TIC y laboratorios virtuales en la enseñanza de conceptos de electricidad y magnetismo con estudiantes de la Universidad

Antonio Nariño. *Innovación Educativa En Iberoamérica: Estudio de Casos de Investigación*, 1–30. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/8769>

Briede, J., Leal, I., Mora, M., & Pleguezuelos, C. (2015, octubre 23). Propuesta de modelo para el proceso de enseñanza - aprendizaje colaborativo de la observación en diseño utilizando la pizarra digital interactiva. *Formación Universitaria*, 15-26. Retrieved from <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v8n3/art03.pdf>

Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. *Anuario de Psicología*, 377- 400. Retrieved from <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/8407/10382>

Collazos, C. A., & Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*, vol. 9, núm. 2, 61-76. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83490204>

Compte Guerrero, M., & Sánchez del Campo, L. M. (2019). Aprendizaje Colaborativo en el sistema de educación Superior Ecuatoriano. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 131-138. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28059953011>

Condori Churata, V. (2018). Influencia del sistema de información web basado en la metodología ágil Scrum en el proceso de matrícula de la institución educativa la Victoria Pichari. Universidad de Tacna, Perú, <http://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/UPT/1070/1/Condori-Churata-Vilma.pdf>.

Coronado, D., & Nagamine, M. (2019). Estrategias de aprendizaje autónomo en la comprensión lectora de estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 134–146. <https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N2.276>

Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de La Información*, 9(1), 44–59. <https://doi.org/10.15517/ECI.V1I1.33052>

- Del Prete, A., & Cabero, J. (2019). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 11(2), 138–153. <https://doi.org/10.32870/AP.V11N2.1521>
- Díaz, A. G. (December 2, 2021). Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI. Luca Learning Systems, SL.
- Díaz, J., Ruiz, A., & 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. <https://doi.org/10.35290/RCUI.V8N2.2021.448>
- Duarte, J. E., Gutiérrez, G. J., & Fernández Morales, F. H. (2007). Desarrollo de un prototipo didáctico como alternativa pedagógica para la enseñanza del concepto de inducción electromagnética. *TEA*, 77-83. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/234803672.pdf>
- Escobar Arteaga, N. (2011, diciembre 02). La educación mediada por la tecnología. *VIRTUALPRO*, 1 - 8. Retrieved from <http://biblio.uptc.edu.co:2129/download/la-educacion-mediada-por-la-tecnologia.pdf>
- Escobedo, R., Pimentel, A., & Cruz, C. (2020). EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN EL SISTEMA A DISTANCIA Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato. <https://www.eumed.net/rev/rilcoDS/07/aprendizaje-autonomo.html>
- Espinoza, E. (2019). *EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400022
- Espinozai, M., Cárdenasii, T., & Chávez, M. (2017). Estrategias orientadas al aprendizaje autónomo en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(3), 74–84. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000300007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Estrada Perea, B. M., & Pinto Blanco, A. M. (2021). Análisis Comparativo de modelos educativos para la educación superior virtual y sostenible. *Ciencia y Tecnología*, 168-184.

- Estudio, A. (2021). Aiteco Consultores, SL. Aiteco Consultores, SL.
- Etecé, E. (2021). Método Cuantitativo.
- Flores, M., Ortega, M., & Sánchez, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/406051/299931>
- Formichella, M., & Alderete, M. (2020). EL EFECTO DE LAS TIC EN EL DESEMPEÑO EDUCATIVO: EL ANÁLISIS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA. 23(54), 2248–4345. <https://doi.org/10.22395/seec.v23n54a9>
- Franco Galeano, L. E. (2018). Software educativo y aprendizaje basado en problemas - ABP: estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades en Ciencias Naturales. (Trabajo de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 1 - 158. Retrieved from <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/3143>
- Galarza, C. A. (2020). LOS ALCANCES DE UNA INVESTIGACIÓN. CIENCIAMERICA.
- García, M. (2022, febrero 16). *Competencias Digitales en el aprendizaje del siglo XXI*. EduTech Centroamérica. <https://www.edutechca.com/blog/2022-02-15-competencias-digitales-y-su-importancia-en-la-educaci%C3%B3n/>
- García, K., Ortiz, T., & Chávez, M. (2021). Relevancia y dominio de las competencias digitales del docente en la educación superior. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000300020
- Gargallo, A. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. <https://www.scielo.br/j/er/a/3MvpyCnBN8jrjFsLZdnyNhj/?lang=es&format=pdf>
- Gil Rivera, M. d. (2004). Modelo de diseño instruccional para programas educativos a distancia. Horizontes, 93-114. Retrieved from <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v26n104/v26n104a6.pdf>

- Granda, L., Espinoza, E., & Mayon, S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 15(66), 104–110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104
- Gonzales, J., & Oseda, D. (2021). Influencia de herramientas virtuales en el desarrollo de competencias digitales. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/759/1037>
- Gordillo, L., Domínguez, B., Vega, C., de la Cruz, A., & Angeles, M. (2020). El marketing educativo como estrategia para la satisfacción de alumnos universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 8(SPE), 499. <https://doi.org/10.20511/PYR2020.V8NSPE1.499>
- Haza, J., & Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: componentes del diseño de una investigación científica. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000300241
- Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 26-35. Retrieved from <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v5n2-hernandez/335-1252-2-PB.pdf>
- Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Universidad San Ignacio de Loyola*, 2-31. Retrieved from http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf
- Levano, L., & Sanchez, S. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569–588. <https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N2.329>
- Linne, J. (2020). Las TIC en la intersección áulica: desafíos y tensiones de la alfabetización digital en la escuela media. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22(1), 1. <https://doi.org/10.24320/REDIE.2020.22.E24.3072>
- Mancinas Gonzalez, A. (2018). Modalidades de cognición en un curso universitario basado en el aprendizaje móvil. *apertura*, 40-55.

- Marín, R., & Vallejo, C. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/html/>
- Medina, D. (2019). Estrategias de aprendizaje autónomo en la comprensión lectora de estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 134–146. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200006&script=sci_arttext
- Ministerio de Educación. (2020). La Educación a través de plataformas digitales – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/>
- Morales, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 14(1), 80–95. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802022000100080&script=sci_arttext
- Moreno Martínez, J. P., & Escalante Moreno, C. J. (2016, octubre 15). App educativa para el desarrollo del razonamiento verbal en el Segundo Bachillerato General Unificado del Colegio Jambelí, Cantón Santa Rosa. Universidad Técnica de Machala, 1 - 48. Retrieved from http://186.3.32.121/bitstream/48000/8327/1/T-1055_ESCALANTE%20ROMERO%20CARLOS%20JACINTO.pdf
- Nobillo Maldonado, E. F., Espinosa Galarza, M. O., & Guerrero Jíron, J. R. (2017). Influencia de las TIC en la Educación Uniersitaria, caso Universidad Técnica de Machala. *UIDE - INNOVA*, 69-79. Retrieved from <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/136/200>
- Núñez Moscoso, J. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación hacia un uso reflexivo. *ARTIGOS*, 632-648. Retrieved from <https://www.scielo.br/j/cp/a/CWZs4ZzGJj95D7fK6VCBFxy/?format=pdf&lang=es>
- Pere , C., Meritxell , E., & David , B. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19. Retrieved from <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Prieto Preboste, S. (2015, 04 29). Educaweb. Retrieved from *Criterios para la utilización y diseño de aplicaciones móviles educativas:*

<https://www.educaweb.com/noticia/2015/04/29/criterios-utilizacion-diseno-aplicaciones-moviles-educativas-8814/>

Rincón, R. (2020). PROTOTIPO DIDÁCTICO ENFOCADO A LA ROBÓTICA EDUCATIVA, SIMULANDO EL MOVIMIENTOS DE HEXÁPODOS MEDIANTE EL USO DE MECANISMOS Y HERRAMIENTAS TIC. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3201/1/Prototipo_didactico.pdf

Robles, C., & Zambrano, L. (2020). PRÁCTICAS ACADÉMICAS BASADAS EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE AMBIENTES CREATIVOS DE APRENDIZAJE. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Sánchez Rojo, A., & Martín Lucas, J. (2021). Educación y TIC: Entre medios y fines ; Una reflexión post-crítica. *Educ. Soc., Campinas*, 1-14. Retrieved from <https://www.scielo.br/j/es/a/dvqVBqSLbL3BXxt93LMnDhd/?lang=es&format=pdf>

Sandí Delgado, J. C., Cruz Alvarado, M. A., Chen, C. &, Huang, C. L., Herrera, F. &, Martin & Ertzberger, 2., & Apezteguía & Rapetti, 2. (2014). Análisis comparativo de juegos móviles educativos basados en posicionamiento. *Inter sedes*. Retrieved from <https://www.redalyc.org/jatsRepo/666/66658188009/html/index.html#B2>

Santiago, I. (2018, Septiembre). Qué Es WIX y Cómo Crear Tu Página Web GRATIS. Retrieved from <https://ignaciosantiago.com/wix/>: <https://ignaciosantiago.com/wix/>

Solis, L. D. (2019, Mayo 28). El enfoque cualitativo de investigación.

Suarez, W., & Montoya, E. (2022). Desarrollo de Competencias Digitales en Docentes de Educación Básica y Media. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 15(1), 67–74. <https://doi.org/10.37843/rted.v15i1.306>

Susanti, L. (2019). Hubungan Nilai Pretest dan Postest Pada Pembelajaran Model Motivasi Attention Relevance Confidence Satisfaction (ARCS) Siswa Kelas 1 SD CHARIS Malang. SNHRP-II UNIPA Surabaya.

Torres, A., & Monroy, J. (2020). El problema de la definición del Problema de Investigación. <file:///C:/Users/DELL/Downloads/5265-Manuscrito-24645-3-10-20191122.pdf>

Trigueros, I. (2018). GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍAS COMO RECURSOS Y ESTRATEGIAS INNOVADORES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA HISTORIA. <http://dx.doi.org/http://seer.uece.br/redufor>

UNESCO. (2021). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Retrieved from Las TIC en la educación: <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Unimedios. (2020, 05 27). Universidad Nacional de Colombia. Retrieved from Unimedios: <https://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/article/my-class-una-app-innovadora-para-ensenar-ciencias-naturales.html>

UNIR. (2020). Internet en la educación: ¿cómo ha influido en la enseñanza? <https://www.unir.net/educacion/revista/internet-en-la-educacion/>

UNIR. (2020). ¿Qué es el Marco Común de Competencias Digitales Docentes? | UNIR Ecuador. <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/que-es-el-marco-comun-de-competencias-digitales-docentes/>

Vaillant, D., Zidán, E., & Biagas, G. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas Em Educação*, 28(108), 718–740. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241>

Vidal Ledo, M., Mariño, X. G., Rodríguez Díaz, A., & Cuellar Rojas, A. (2015). Aprendizaje móvil. *Escuela Nacional de Salud Pública*, 669-679. Retrieved from <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v29n3/ems24315.pdf>

Vivar Zurita, H., García García, A., Abuín Vences, N., Vinader Segura, R., Núñez Gómez, P., & Martín Pérez, M. (2011). La innovación educativa en la enseñanza superior: facebook como herramienta docente. *Vivat Academia*, 530-544. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752959040>

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIAS.....	II
AGRADECIMIENTOS	III
RESUMEN.....	IV
ABSTRACT	VI
CAPÍTULO I.....	13
DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS.....	13
1.1 Ámbito de Aplicación: Descripción del contexto y hechos de interés.....	13
1.1.1 Planteamiento del Problema	13
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	14
1.1.3 Problema central.....	15
1.1.4 Problemas complementarios	16
1.1.5 Objetivos de investigación	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	17
1.1.6 Población y muestra.....	17
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación.....	18
1.1.8 Descripción de los participantes	19
1.1.9 Características de la investigación.....	19
1.1.9.1 Enfoque de la investigación	19
1.1.9.2. Nivel o alcance de la investigación.....	20
1.1.9.3. Método de investigación	21
1.2 Establecimiento de requerimientos	22
1.2.1 Descripción de los requerimientos/necesidades que el prototipo debe resolver	22
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	23
1.3.1 Marco referencial.....	24
1.3.1.1 Referencias conceptuales	24
1.3.1.1.1 TIC en la Educación.....	24
1.3.1.1.2 Tecnologías innovadoras en el campo educativo.....	25
1.3.1.1.3 Aprendizaje Autónomo.....	27
1.3.1.2 Estado del arte.....	28

1.3.1.2.1 Plataformas digitales educativas.....	28
1.3.1.2.2 La importancia de los sitios web en el sector educativo.....	29
1.3.1.2.3 Competencias digitales.....	30
CAPÍTULO II DESARROLLO DEL PROTOTIPO	31
2.1 Definición del prototipo	31
2.2 Fundamentación teórica del prototipo	32
2.3 Objetivos del prototipo	33
2.3.1 Objetivos General:	33
2.3.2 Objetivos Específicos:	33
2.4. Diseño de la página web educativa	33
2.5 Desarrollo de la página web educativa.....	36
2.5.1 Herramientas de desarrollo.....	36
2.5.2 DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA WEB WIX	38
2.6 EXPERIENCIA I	42
2.6.1 PLANEACIÓN.....	42
2.6.2 EXPERIMENTACIÓN	42
2.6.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN.....	43
2.7 EXPERIENCIA II.....	50
2.7.1 PLANEACIÓN.....	50
2.7.2 EXPERIMENTACIÓN	51
2.7.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN.....	52
2.7.4 CAMBIOS EN EL PROTOTIPO.....	53
CAPÍTULO III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO.....	53
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II y propuestas futuras de mejora del prototipo.....	53
3.2 Propuestas futuras de mejora del prototipo	59
CONCLUSIONES.....	59
RECOMENDACIONES.....	60
ANEXOS	71

ANEXOS

Anexo 1

Tabla 4

Matriz de consistencia

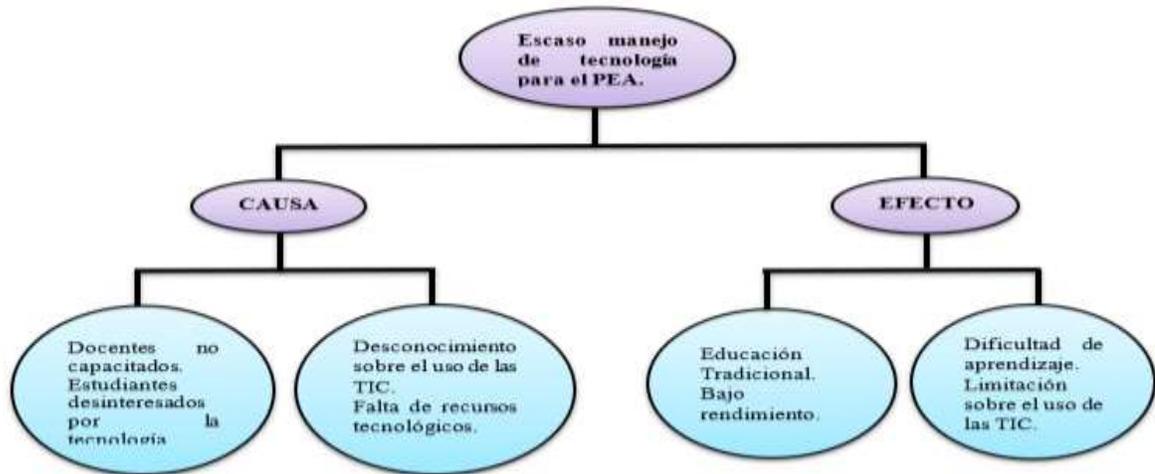
TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	HIPÓTESIS
Desarrollo de recursos digitales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes del Octavo "A" de la Escuela de Educación Básica "Alberto Cruz Murillo".	¿Cuál es la influencia que presenta el empleo de recursos digitales enfocada a potenciar los procesos académicos de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales dirigida a estudiantes del Octavo paralelo "A" de la Escuela de Educación Básica "Prof. Alberto Cruz Murillo"?	<p>GENERAL:</p> <p>Desarrollar recursos digitales por medio de utilización de la variedad de equipos tecnológicos para consolidar los procesos académicos en la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes del Octavo paralelo "A".</p> <p>ESPECÍFICOS:</p> <p>-Identificar el nivel de utilización de los materiales digitales en la formación académica.</p> <p>-Determinar los instrumentos digitales que utilizan los docentes en el espacio de formación de enseñanza.</p> <p>-Utilizar recursos digitales para fortalecer al sector educativo en las actividades académicas.</p> <p>-Evaluar el impacto de la implementación de recursos digitales en la asignatura de Estudios Sociales.</p>	<p>Variable 1: Recursos digitales</p> <p>Variable 2: Proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Este estudio tiene enfoque cualitativo y cuantitativo.</p> <p>Los métodos utilizados son: inductivo y de estudio focalizado en una investigación de índole descriptiva que presenta elementos correlacionales.</p> <p>Diseño de la investigación es Experimental</p> <p>Población: 668 alumnos.</p> <p>Muestra: 35 alumnos</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Hoja de encuesta</p>

Nota: Esta tabla representa aspectos específicos del proyecto para su estructuración.

Anexo 2

Figura 25

Árbol de problemas

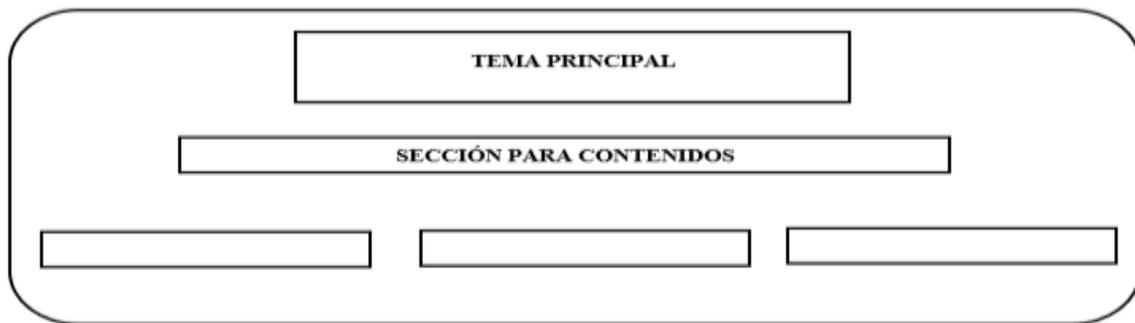


Nota: Esta figura se visualiza las causas y efectos en base a la temática del proyecto que constituye el árbol de problemas.

Anexo 3

Figura 26

Esquema inicial de la plataforma web educativa

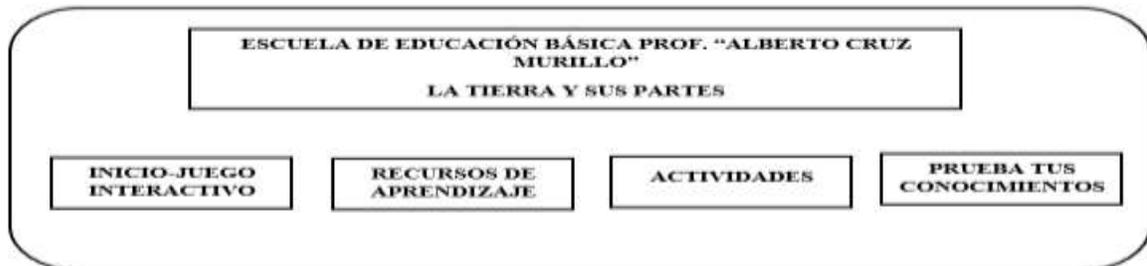


Nota: Esta figura representa el bosquejo inicial de la portada de la plataforma web.

Anexo 4

Figura 27

Bosquejo de las diversas secciones de la plataforma web educativa



Nota: La figura incorpora las diferentes secciones de la interfaz de la plataforma web.

Anexo 5

Figura 28

Diseño de presentación inicial del prototipo realizado en Wix



Nota: Esta figura presenta la interfaz inicial de la plataforma web educativa.

Anexo 6

Figura 29

Elaboración de las actividades de la plataforma web educativa



Nota: Esta figura representa la sección inicial de la plataforma digital.

Anexo 7

Figura 30

Interfaz de la estructura de actividades de la plataforma digital educativa



Nota: Esta figura representa la interfaz de los recursos de la plataforma digital educativa.

Anexo 8

Figura 31

Contenido de la interfaz de actividades en la plataforma web educativa



Nota: Esta figura representa la sección de actividades de la plataforma web educativa.

Anexo 9

Figura 32

Visualización de la sección de evaluación de la plataforma web educativa



Nota: Esta figura representa la sección de las unidades de evaluaciones en la plataforma web.

Anexo 10

Figura 33

Interfaz#7 de la plataforma web



Nota: Esta figura representa la temática de la tierra con una presentación multimedia.

Anexo 11

Figura 34

Interfaz#8 de la plataforma web



Nota: Esta figura se visualiza las tareas de la unidad.

Anexo 12

Figura 35

Interfaz#9 de la plataforma web



Nota: Esta figura representa la sección de evaluación de la plataforma web en torno a los contenidos establecidos.

Anexo 13

Figura 36

Presentación de la plataforma educativa con los estudiantes



Nota: Esta figura representa evidencias de la presentación de la plataforma digital.

Anexo 14

Figura 37

Desarrollo de las actividades en la plataforma



Nota: Esta figura se visualiza la exposición acerca de la temática de la clase de los estudiantes del Octavo año.

Anexo 15

Figura 38

Cierre de la experiencia educativa final



Nota: Esta figura representa el cierre de la plataforma digital a los estudiantes del octavo año.