

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Pedagogía de las Artes y Humanidades

“Análisis de la Influencia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la ciudadanía I”

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Filosofía.

Autoras:

Jennifer Abigail Chimbo Quituisaca

C.I: 0105465504

Correo electrónico: jenniferchimbo2017@gmail.com

Rosa Maribel Largo Montaleza

C.I: 0107872079

Correo electrónico: rositalargo@gmail.com

Tutor:

Dr. César Augusto Solano Ortiz

C.I: 0102814639

05-enero-2023

RESUMEN

En el marco de la investigación: “Análisis de los aportes de los tics para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la Ciudadanía I en el BGU”, se realizó una revisión, análisis, reflexión y se creó una propuesta sobre las TIC en Educación para la Ciudadanía y el aporte para una aplicación en las aulas de clase. En este contexto, la finalidad de esta investigación es motivar a los docentes a que incorporen las TIC como una nueva herramienta en el proceso educativo ecuatoriano.

De este modo, tomando como referencias a los métodos de aprendizaje y la pedagogía crítica, se pretende cambiar el proceso de impartir las clases en la asignatura de Educación para la Ciudadanía generando estudiantes autónomos y críticos. Para ello, se revisaron y analizaron diferentes autores que dan a conocer la importancia de la materia en la formación de los alumnos con pensamiento crítico. En tal sentido, se revisó documentos oficiales, el libro de Educación para la ciudadanía de docentes y alumnos y el currículo, este material ayudó a dar soporte al análisis y propuesta de nuestra investigación.

Por su parte, objetos de estudio son las estrategias y metodologías utilizadas en el sistema educativo. La revisión bibliográfica se realizó considerando los siguientes criterios: las TIC en la actualidad; impacto de las TIC dentro de la educación; las TIC dentro de las ciencias sociales y humanidades; reflexión sobre los recursos didácticos multimedia, gamificación; plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la Ciudadanía I; beneficios del uso de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I;

limitaciones; recursos didácticos multimedia en la asignatura en Educación para la Ciudadanía; gamificación: una estrategia para impartir clases y plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía I.

Se busca evidenciar si en el sistema educativo se aplican las estrategias de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza en esta asignatura.

Palabras clave: Estudiantes. Herramientas de las TIC. Estrategias. Educación para la Ciudadanía.

ABSTRACT

Within the framework of the research: "Analysis of the contributions of TICs for the teaching-learning process in Education for Citizenship I at the BGU", a review, analysis, reflection was carried out and a proposal was created on ICTs in Education for Citizenship and the contribution for an application in the classroom. In this context, the purpose of this research is to motivate teachers to incorporate ICT as a new tool in the Ecuadorian educational process.

In this way, taking learning methods and critical pedagogy as references, it is intended to change the process of teaching classes in the subject of Education for Citizenship, showing autonomous and critical students. To do this, different authors who reveal the importance of the subject in the training of students with critical thinking were reviewed and analyzed. In such, official documents were reviewed, the book of Education for citizenship sense of teachers and students and the curriculum, this material helped to support the analysis and proposal of our research.

On the other hand, objects of study are the strategies and methodologies used in the educational system. The bibliographic review was carried out considering the following criteria: ICTs today; impact of ICT in education; ICT within the social sciences and humanities; reflection on multimedia teaching resources, gamification; platforms in the teaching-learning process in Education for Citizenship I; benefits of the use of ICT in the subject of Education for Citizenship I; limitations; multimedia teaching resources in the

subject on Education for Citizenship; gamification: a strategy to teach classes and platforms in the teaching-learning process of the subject of Education for Citizenship I.

It seeks to show whether ICT strategies are applied in the education system in the subject of Education for Citizenship I that help improve the teaching process in this subject.

Keywords: Students, ICT tools. Strategies. Education for Citizenship.

ÍNDICE DEL TRABAJO

RESUMEN	1
ABSTRACT	3
ÍNDICE DEL TRABAJO	5
DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTOS	11
INTRODUCCIÓN	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
JUSTIFICACIÓN	17
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	20
OBJETIVOS	20
Objetivo general	20
Objetivos específicos	20
CAPÍTULO I	21
RELACIÓN DE LAS TIC CON LA EDUCACIÓN	21
1.1 Las TIC en la actualidad	22
1.2 Impacto de las TIC en la educación	27
1.3 Las TIC dentro de las ciencias sociales y humanidades	31
CAPÍTULO II	35
ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS APLICADAS EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA I	35
2.1. Reflexión sobre los recursos didácticos multimedia, gamificación, plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la Ciudadanía I.	36
2.2. Beneficios del uso de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I.	45
2.3. Limitaciones	49
CAPÍTULO III	54
PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UTILIZAR EN EL AULA BASADAS EN LAS TIC	54
3.1 Recursos didácticos multimedia en la asignatura de Educación para la Ciudadanía	55
3.2. Gamificación: una estrategia para impartir clases	59
3.3 Plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía I	63

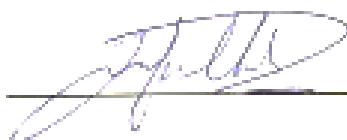
CONCLUSIONES..... 70
REFERENCIAS 73

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Jennifer Abigail Chimbo Quituisaca en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Análisis de la Influencia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la ciudadanía I”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 05 de enero del 2023



Chimbo Quituisaca Jennifer Abigail

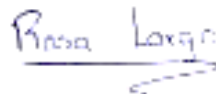
C.I: 0105465504

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Rosa Maribel Largo Montaleza en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Análisis de la Influencia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la ciudadanía I", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 05 de enero del 2023



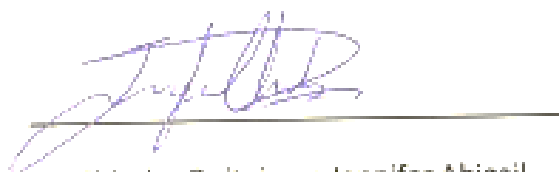
Largo Montaleza Rosa Maribel

C.I: 0107872079

Cláusula de Propiedad Intelectual

Jennifer Abigail Chimbo Quituisaca autora del trabajo de titulación “Análisis de la Influencia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la ciudadanía I”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 05 de enero de 2023



Chimbo Quituisaca Jennifer Abigail

C.I: 0105465504

Cláusula de Propiedad Intelectual

Rosa Maribel Largo Montaleza autora del trabajo de titulación "Análisis de la Influencia de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la ciudadanía I", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 05 de enero de 2023



Largo Montaleza Rosa Maribel

C.I: 0107872079

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a toda mi familia, por impulsarme a ser mejor por su apoyo incondicional, especialmente a mis padres Rafael y Olga, porque estuvieron en mis altos y bajos, sin dejar de confiar ni creer en mí.

Dedico este trabajo a toda mi familia por su amor, apoyo y paciencia, por impulsarme y motivarme siempre a lograr con éxito mi sueño académico.

AGRADECIMIENTOS

A César Solano, por su gran paciencia y desempeño como tutor y como ser humano por ayudarnos en cada etapa de nuestra investigación.

A Clementina Gonzáles por su tiempo dedicado para guiarnos en nuestro trabajo.

A Gloria Riera por su experiencia y vocación al motivarnos y orientarnos para culminar con eficacia nuestro trabajo de titulación.

INTRODUCCIÓN

La investigación titulada: “Análisis de los aportes de las TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación para la ciudadanía I en el BGU”, permite observar como es el proceso de enseñanza – aprendizaje, entre docente-discente, y al interior de la realidad del sistema educativo. Este trabajo investigativo ayuda a profundizar un tema poco estudiado: la importancia de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I en el BGU, de igual manera, analizar y reflexionar sobre las estrategias metodológicas que apoyan al docente para lograr motivar a los educandos.

Enfocada en dicho contexto, la investigación permite conocer una nueva oportunidad para mejorar la calidad de la educación, con la que se beneficia el desarrollo de las capacidades, habilidades y potencialidades de los estudiantes de BGU logrando un ambiente apto, óptimo y de calidad. Por ello, se desarrollaron tres capítulos que demuestran la eficacia de integrar las TIC: el primer capítulo enfatizó tres temáticas: las TIC en la actualidad analizamos el cambio social en la vida cotidiana, los nuevos retos actuales que se hacen presente en la educación, su importancia de adaptarse a un nuevo paradigma de cultura digital y su impacto en el área de sociales. En el segundo capítulo, se realizó un análisis profundo sobre las estrategias, recursos, plataformas, herramientas innovadoras que ayuden a obtener un aprendizaje más dinámico, motivador y tecnológico; se reconoce cuáles son las limitaciones presentes al momento de integrar las TIC. Por último, se plantea una propuesta basada en las TIC como un complemento en el proceso de enseñanza destacando la gamificación como herramienta que favorece a la asignatura.

Para direccionar a estos apartados se planteó el siguiente objetivo general: analizar los aportes del uso de las TIC para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación para la ciudadanía I del primero del BGU, proponiendo estrategias que mejoren este proceso. Para alcanzar lo manifestado, se plantearon los siguientes objetivos específicos: explicar las relaciones que existen entre los procesos educativos y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.; determinar los beneficios y limitaciones del uso de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I; y finalmente, desarrollar estrategias basadas en el uso de las TIC para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía I.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad se encuentra siempre en constante evolución, junto con ella la educación ya que la misma tiene el compromiso de plantearse nuevas metas educativas para mejorar la calidad de la educación. La tecnología juega un rol importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que contribuye a que los métodos de aprendizaje sean más eficaces, aporta una nueva vista de la tan acostumbrada educación tradicional que se conoce. Por lo tanto, es aquí donde nos centraremos en la educación y su relación e impacto con las tecnologías de la información, para desarrollar métodos dinámicos para la enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, la educación con sus enfoques pedagógicos orienta a la misma hacia un trabajo educativo de calidad, pues, son guías sistemáticas cargadas de ideología, que orientan las prácticas de enseñanza, determinan sus propósitos, sus ideas y sus actividades, estableciendo generalizaciones y directrices que se consideran óptimas para su buen desarrollo (Fingermann, 2015).

El auge de las TIC ha cambiado el modo de pensar y actuar de muchas personas, en base a ello la educación no puede quedar al margen de la misma, ya que es una oportunidad para mejorar la calidad de la educación que va a beneficiar notoriamente al desarrollo de capacidades y potencialidades de los estudiantes de BGU generando de esta manera un sistema educativo, apto, óptimo y de calidad.

Según lo publicado por We are Social y Hootsuite (2021):

Ecuador tiene una población total de 17.77 millones de habitantes, siendo el 64,3% residentes de zonas urbanizadas. El número de dispositivos móviles conectados en el país es de 13.82 millones, lo que constituye un 77,8% de la población. Hay 10.17 millones de usuarios de internet y 14 millones de perfiles de redes sociales, número que representa el 78,8% de la población. Según reporta el diario El País; en Ecuador solo el 16% de los hogares rurales posee internet y las señales gratuitas en lugares públicos han sido una solución para la brecha digital en el país (We are Social y Hootsuite, 2021).

Al hablar de las TIC “tecnologías de la información y la comunicación” se las entiende como un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados derivados de las nuevas herramientas (software y hardware), soportes de la información y canales de comunicación que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información (Educrea, 2012).

TIC de la educación se refiere a la aplicación de la tecnología en el ámbito de la educación basándose en la teoría del sistema (estudia los principios aplicables a los sistemas en cualquier nivel en todos los campos de la investigación) que ofrecen al docente recursos tecnológicos de planificación y desarrollo, es decir que son las tecnologías que se enfocan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, enfatizando en la efectividad (objetivos-resultados) del aprendizaje (Pérez & Merino, 2016).

El Ministerio de Educación en conjunto con Universidades, Institutos de Educación Superior y entidades públicas como privadas han coordinado esfuerzos para entregar cursos

de capacitación virtual gratuita a 270.971 docentes del Magisterio fiscal. A continuación, uno de muchos programas implementados es:

Se desarrolló un curso MOOC que le permite al docente identificar y utilizar las herramientas que ofrece la plataforma Moodle para el diseño, la publicación y la administración de cursos en línea, es un Curso de Moodle Básico para docentes, el mismo que permitirá fortalecer las competencias tecnológicas del docente y mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje bajo el uso de aulas virtuales, beneficiando a 37.500 docentes (Ministerio de Educación, 2020).

De allí que incluir las TIC en la asignatura Educación para la Ciudadanía del BGU es una gran ventaja porque “las TIC proporcionan gran variedad de recursos, medios y herramientas que posibilitan en su aplicación el desarrollo de habilidades de indagación y comunicación” (Ayala, 2012), pues al emplear diversas estrategias se tendrá como resultado un aprendizaje significativo y óptimo de los estudiantes. De esta manera se conseguirá mejorar la calidad del sistema educativo.

JUSTIFICACIÓN

La era tecnológica nos ha abierto muchas puertas en la educación, pues la misma ayuda a mejorar la metodología en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante la aplicación de las herramientas didácticas, recursos didácticos multimedia. Todo esto con el fin de despertar el interés por aprender, descubrir nuevas destrezas y habilidades para la mejor comprensión de los jóvenes. Tanto docentes como estudiantes tienen acceso a un sinnúmero de fuentes y medios educativos, pues el conocimiento está a su disposición. Es aquí donde las TIC pueden ser aprovechadas para el aprendizaje.

La finalidad de esta investigación es motivar a los docentes a que incorporen los TIC como una nueva herramienta de comunicación e información dado que se analiza y comprueba que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes, entonces implementar nuevos métodos que permitan mejorar y optimizar el proceso educativo va a traer grandes beneficios no solo al sistema educativo sino a los estudiantes mismos.

Se pretende que el estudiante con este conocimiento pueda llegar a ser el protagonista de la clase y no solo el maestro, por ende, los jóvenes están involucrados en participar, esto lleva al docente a buscar nuevos recursos y herramientas para lograr captar la atención del estudiante y lograr mayor eficiencia para aumentar el interés hacia la asignatura de Educación para la Ciudadanía.

Uno de los propósitos de la educación, es su constante actualización para la mejora del aprendizaje de los estudiantes, promover, motivar e incentivar a que los docentes empleen estrategias innovadoras también es una tarea fundamental, porque al incluir la tecnología

con la educación se puede obtener mejores resultados, por ejemplo con la Gamificación, el mismo que gestiona ambientes de aprendizaje, se ajusta al desarrollo de habilidades sociales, para crear una conciencia crítica, reflexiva y participativa, ya que es una estrategia motivadora que emplea práctica, teoría y juego. Por ello las Tics deben ajustarse a la naturaleza de la asignatura en este caso Educación para la ciudadanía.

Por ello el uso de videos, redes sociales (Facebook, twitter, WhatsApp), blogs, foros, Padlet entre otros permiten crear contenido didáctico novedoso, lo que permite captar la atención de los estudiantes. Además, ayuda a la conexión del estudiante como un ser social, al centrarnos en la asignatura Educación para la ciudadanía, hablamos de tener trabajos de reflexión, debates, intercambio de puntos de vista, para así generar un pensamiento crítico social.

En lo personal, nos va a ser muy útil para nuestra futura profesión, pues debemos estar preparadas y en constante aprendizaje, desde nuestra formación nos han enseñado que la educación siempre está en constante cambio y evolución, por ello debemos ser innovadoras. Utilizar o incorporar las nuevas tecnologías en nuestro quehacer docente es fundamental pues ayudará de una u otra manera a salir de lo convencional. Además, debemos tomar en cuenta que necesitaremos estar en constante actualización, porque las TIC implica una serie de tareas no previstas a las habituales de los docentes pues supone la adquisición de nuevos saberes.

Los beneficios que se tienen al incorporar las TIC son varios pues ayudan a la motivación e interacción continua, desarrollando la iniciativa del aprender en base a los errores, mejora

la comunicación entre el docente y estudiante, creando un ambiente colaborativo con un alto interdisciplinariedad grado de, alfabetización digital y audiovisual.

Esta investigación parte primero de nuestra carrera Pedagogía de las Artes y de las Humanidades, pues de ahí hemos encontrado el interés por centrarnos en esta temática que son las TIC relacionadas con la asignatura de Educación para la Ciudadanía, pues esta investigación es muy útil no solo para esta asignatura sino también servirá de referente para las otras asignaturas que forman parte del área de Ciencias Sociales como lo son Filosofía e Historia

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo aportan las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la Ciudadanía I en el BGU?

OBJETIVOS

Objetivo general:

Analizar los aportes del uso de las TIC para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación para la ciudadanía I del primero del BGU, proponiendo estrategias que mejoren este proceso.

Objetivos específicos:

- Explicar las relaciones que existen entre los procesos educativos y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Determinar los beneficios y limitaciones del uso de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I.
- Desarrollar estrategias basadas en el uso de las TIC para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura Educación para la Ciudadanía I.

CAPÍTULO I

RELACIÓN DE LAS TIC CON LA EDUCACIÓN

Actualmente la sociedad ha evolucionado en relación con la educación. Lo que se busca es mejorar la calidad de la misma. La tecnología hoy en día es una herramienta que se encuentra a disposición de la mayoría de personas, por ello es un complemento significativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente en la asignatura Educación para la Ciudadanía I. Las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) permiten llevar a cabo actividades dinámicas e interactivas, pero esto no significa que se debe usar la tecnología en su totalidad en todas las clases sino más bien como una herramienta complementaria de la educación actual.

Este primer capítulo se desarrolla en tres temáticas, en primer lugar, tenemos “Las TIC en la actualidad”, donde se muestra el cambio social que tiene en la vida cotidiana, por ende, en la educación, también se hace énfasis en el rol del estudiante que toma protagonismo y del docente que se hace responsable de una tarea más compleja que contribuye al desarrollo de competencias y pensamiento crítico en los estudiantes. Pues se busca mejorar la calidad educativa, enfrentándose a los nuevos retos actuales.

En segunda instancia, está el “Impacto de las TIC en la educación”, aquí se recalca la importancia de mejorar la educación en todos sus niveles, salir de lo tradicional, no solo limitándose solo al salón de clases, sino se debe incluir las herramientas tecnológicas, pues el acceso a dispositivos actualmente es alto, donde los jóvenes tienen una capacidad de adaptación y de agilidad de uso. Pero, una tarea importante del docente aquí es su

preparación y formación en el uso de las herramientas tecnológicas, ya que dependerá de sus modos y formas de enseñar. Es evidente que la sociedad cambia constantemente y con ella debe hacerlo la educación, adaptándose a un nuevo paradigma de cultura digital.

Por último, tenemos “Las TIC dentro de las Ciencias Sociales y Humanidades”, este apartado, se centra en el cambio cultural que tiene la sociedad, por eso la educación debe adaptarse a las necesidades actuales, las TIC no se limitan solo a lo social, político o cultural, sino que tienen impacto dentro del sistema educativo. Pretende mostrar la importancia de los recursos tecnológicos en el área de sociales, puesto que mejorará la relación de docente y estudiante, ofrece una gama de posibilidades, información en la web de fácil acceso, plataforma para crear recursos educativos, juegos interactivos (gamificación), de esta manera tenemos un aprendizaje más flexible, que motiva el desarrollo personal pero a la vez colectivo de los estudiantes, entre unos casos concretos de las TIC y las ciencias sociales tenemos dos proyectos: Los tráiler de Historia y *Proyecto Historyflix – Héroe Anónimo*, dos ejemplos claros de la importancia de las TIC en el sistema educativo.

1.1 Las TIC en la actualidad

Actualmente, “las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) —se están convirtiendo en uno de los agentes más eficaces del cambio social por su incidencia en la sociedad. De hecho, la infraestructura de Internet, las redes sociales y los dispositivos móviles constituyen el trípode tecnológico sobre el que se asienta el nuevo ecosistema informativo de la hiperconectividad” (Cattán Arellano, 2019).

Las TIC no surgieron dentro del contexto educativo, pero con el pasar del tiempo se reconoció su importancia y las ventajas en este ámbito tan relevante de la vida del ser humano, y se fueron incorporando a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La introducción de las TIC en la educación permite crear un nuevo ambiente de aprendizaje donde el estudiante es capaz de convertirse en el protagonista de su propia formación. En este nuevo ambiente, el tiempo y la flexibilidad están jugando un rol importante en una educación que se virtualiza cada vez más.

Granados Ospina (2015) el uso de las TIC supone romper con los medios habituales, pizarras, lapiceros, etc.; en donde la función docente, debe ver la necesidad de formar y actualizar sus métodos y estrategias en función de los requerimientos actuales para que sean aprovechadas eficientemente.

Es claro que las TIC dan un gran aporte a la educación y a la sociedad, al permitir la flexibilidad y adaptación a un entorno muy cambiante, que cada día se va transformando y avanzando más, tomaron un papel fundamental en la educación con un replanteamiento curricular, metodológico, pedagógico, innovador y dinámico con el propósito de mejorar la calidad educativa (Cruz Pérez et al., 2019).

Es un gran apoyo las TIC como herramientas didácticas tecnológicas, han reforzado el rango de importancia y concepción educativa demostrando varios modelos de comunicación nuevos y progresistas, generando espacios motivadores de formación, información, debate, reflexión, transmisión de conocimiento, enseñanza, entre otros,

deshaciendo el tradicionalismo del aula y apoyando al desarrollo de la creatividad en los educandos (Ayala, 2012).

El valor de las TIC actualmente ha cobrado sentido, ya que sale de la estructura habitual, que permite desarrollar actividades académicas desde una perspectiva constructiva, creando un ambiente colaborativo e innovador.

Las diferentes modificaciones que han sufrido las TIC beneficiaron en el cambio positivo como instrumentos educativos, capaces de mejorar la educación principalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, causando una mejor retención de contenidos e interpretación de información. Hay que reconocer que las TIC son una herramienta más dentro del campo educativo, su aporte es beneficioso para cambiar la estructura tradicional de la educación. (Aguilar, 2012).

Al igual que en nuestra vida cotidiana, en la actualidad las TIC en el ámbito educativo son importantes hasta un punto que se han vuelto indispensables, puesto que utilizan herramientas tecnológicas que ayudan a la comprensión del aprendizaje, para que los jóvenes obtengan mejores resultados de retención del conocimiento.

El sistema educativo destaca el aporte de las TIC, avalan su importancia al generar una conexión de una educación innovadora y adaptable a la sociedad actual, incentivando un aprendizaje significativo y colaborativo optimizando un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández, 2017).

Es notable que el aporte de las TIC se ha convertido en un elemento imprescindible en el entorno educativo. Incorporar en la educación ayuda tanto a docente como estudiantes, dado que son adaptables al rendimiento académico y personal, su finalidad es mejorar el proceso de enseñanza hacia un aprendizaje más constructivo, promoviendo el desarrollo de destrezas y habilidades en los alumnos.

Estos avances tecnológicos muestran una variedad de posibilidades de innovación en el sistema educativo, por lo que se hace indispensable llevar un proceso constante de capacitación y actualización a los profesionales, pues las TIC abren nuevos caminos a los docentes. Las posibilidades que ofrecen las TIC, permiten al docente ser partícipe de la creación de entornos formativos en los cuales es eminente la interacción multidireccional entre los participantes, aumentando así la construcción de los aprendizajes.

El reto al que se enfrenta la tecnología y sus aportaciones en la educación es evolucionar y cambiar los campos de conocimiento de una manera eficaz valorando la educación como una disciplina con nuevos desafíos que merece mayor atención y un estudio más detallado, logrando que esta aportación ayude a los estudiantes adquirir competencias cognitivas y puedan aplicarlas en diferentes situaciones (Herrera Jiménez, 2015).

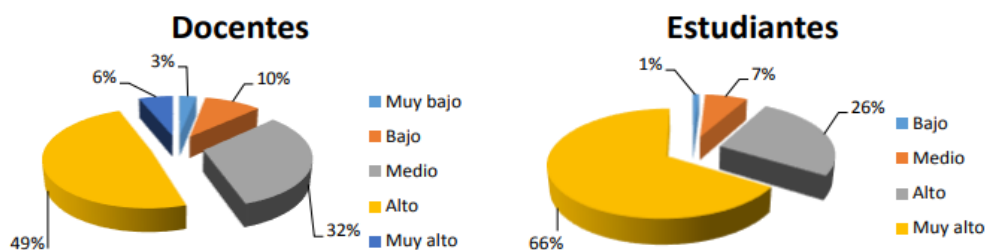
Con los nuevos retos que abarca el docente frente a la transformación de la educación con la tecnología, tiene que ser un agente capaz de lograr forjar las competencias que exige la sociedad de conocimiento tecnológico. Dado que, con la tecnología comprende una variedad de información, que es de fácil acceso, lo que permite mejorar el desarrollo cognitivo en los estudiantes, así mismo sus demás competencias.

El uso de las TIC en la actualidad ha provocado varias transformaciones en la educación en todos sus niveles centrando la atención en el estudiante, con lo que el aprendizaje se vuelve más activo y el rol del profesor también cambia, pues, ahora el docente debe orientar de manera más sabia el camino del alumno, ser un maestro que fortalece los conocimientos de su aula de clase, y de cada uno de los educandos de manera metodológicamente audaz, para que puedan crear sus propios conocimientos desde un pensamiento crítico.

El incorporar las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje juega un rol fundamental, provocando cambios en los modelos pedagógicos, desarrollando varias habilidades que diferencian al estudiante moderno demostrando un diferente aprendizaje con una capacidad de sintetizar mayor cantidad de conocimientos y generar un pensamiento crítico e innovador y resaltando el trabajo en equipo (Yanes Guzmán, s.f).

Se incluyen poco a poco las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero en el 2019 surgió la pandemia del coronavirus (COVID-19), esto llevó a que las autoridades tomen medidas urgentes como la suspensión del libre tránsito, cuarentena obligatoria, suspensión de la jornada laboral de los trabajadores del sector público y privado. De tal manera, la sociedad pasa a estar aislada en sus domicilios incentivando así el teletrabajo y la educación virtual. Se buscaron soluciones tanto del sistema fiscal y particular con la finalidad de que continúe el proceso educativo en el marco de la emergencia sanitaria.

Figura 1. Comparación del uso de las TIC en la enseñanza durante la pandemia del COVID-19.



Fuente: (Pinos-Coronel et al., 2020).

Como se puede observar los resultados muestran que los docentes implementan las TIC como herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia, se vieron obligados a conocer, investigar y prepararse para el uso de las TIC en el ámbito educativo (Pinos-Coronel et al., 2020).

1.2 Impacto de las TIC en la educación

Integrar las TIC en el entorno educativo implica que serán un instrumento valioso, ya que transmitirán información y conocimiento para los estudiantes, y esto, de una u otra manera, incentivaría a que las unidades educativas incluyan las TIC como herramienta complementaria dentro de las asignaturas.

La sociedad demuestra que cada día es más indispensable el uso de las TIC, por ende, en la educación es esencial incorporarlas, pasó a ser considerada como un recurso que mejora significativamente la educación orientando al progreso en la formación de los docentes y los estudiantes impulsando la integración en todos los niveles del sistema educativo (Rodríguez Campoverde et al., 2020).

Las TIC dentro del sistema educativo son una parte esencial para transmitir el conocimiento, que no solo se limita al aula de clase, sino también fuera de ella, ya que los estudiantes disponen de acceso a dispositivos tecnológicos para corroborar esta información.

Un estudio realizado por We are Social y Hootsuite muestra el estado general del uso de móviles, internet y redes sociales en Ecuador:

Figura 2: Uso de los celulares, internet y redes sociales en Ecuador 2021.



Fuente: We are social (2021).

Como se puede observar en la figura, alrededor de las dos terceras partes de la población ecuatoriana tiene acceso a un celular, a internet, y uso de redes sociales.

La tecnología está avanzando rápidamente, por ende, la educación debe ir a la par. A más de que los jóvenes mantienen acceso a las TIC, desarrollan una gran agilidad para usarlas, lo que representa una oportunidad para el desarrollo e incorporación de metodologías relacionadas a las herramientas tecnológicas, y de esta manera optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la metodología de aprendizaje es necesario romper con lo tradicional integrar las TIC es un gran desafío beneficioso para la formación de los educandos, establecen un espacio de reflexión, garantizando una educación inclusiva y de calidad; para que se lleve a cabo es esencial la formación y capacitación de los docentes que les permitan innovar sus clases mediante el uso de las TIC (Rodríguez Campoverde et al., 2020).

La utilización de las TIC va a depender en su mayoría de los docentes, de sus habilidades, capacidades, paciencia y creatividad, ya que ellos serán los responsables de incorporarlas en la formación de los estudiantes, al igual que de emplear ese recurso de manera correcta para los resultados esperados.

La educación y la tecnología facilitan la participación y el aumento de acceso de todos los jóvenes con el objetivo del uso pedagógico de las TIC, es el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje no son un simple medio, son parte de la educación, puesto que, los docentes guían en las actividades generando proyectos creativos con el uso de las TIC con una variada información y en diferentes formatos, por ejemplo: aplicaciones, tutoriales, libros digitales, videos, aplicaciones, cursos interactivos (Rodríguez Barrera, 2015).

Entonces requiere una reconfiguración en los modos y formas de enseñar, ya que busca que las clases sean diferentes de medios y recursos, para que se construya un aprendizaje activo, participativo, proactivo y colaborativo entre los estudiantes. Es evidente el desarrollo, avance y evolución que han tenido las TIC dentro de la sociedad, por ello, se han vuelto una necesidad para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Su objetivo es potenciar la formación del individuo de manera integral e inclusiva con el acceso y la permanencia en el sistema educativo desde una óptica transformadora que prepare a los estudiantes con calidad humana y puedan enfrentar los intereses del mundo actual (Cuello Noriega & Solano Mindola, 2021).

Las nuevas tecnologías exigen de manera directa cambios en la educación, donde los docentes apoyen el impulso de un nuevo paradigma educativo. Se debe integrar y acoplar a la nueva cultura digital, no mantener lo tradicional o pasado, sino ir avanzando conjuntamente con los cambios tecnológicos, pues servirá como un instrumento de formación lúdico, informativo, comunicativo e instructivo.

El incorporar la tecnología en el campo educativo es un llamado que hace la sociedad, ya que parte de la necesidad cada vez mayor de la información. No hacemos referencia a que se sustituya en su totalidad el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino usar las TIC como complemento para optimizar el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes.

Belloch (2012) indica que: “el uso de las TIC no conduce necesariamente a la implementación de una determinada metodología de enseñanza-aprendizaje”

Las TIC ayudan a cambiar las metodologías tradicionales para que se enfatice la enseñanza

en el alumno, que no se mantenga la memorización de lo que transmite el docente en el aula de clases, al contrario que se fomente el aprendizaje colaborativo, las tecnologías son un gran aliado para la educación, ya que, brindan técnicas que se basan en la concentración y atención en un ambiente más motivador, creativo, dinámico y rico en conocimientos, mejorando la relación docente-alumno.

1.3 Las TIC dentro de las ciencias sociales y humanidades

No podemos dejar de lado la importancia que sujeta la tecnología en la sociedad del conocimiento, pues de una u otra manera exige que la educación se adapte a sus necesidades. Las TIC son herramientas que se pueden usar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan crear, procesar y compartir información para crear habilidades y destrezas de comunicación entre docentes y estudiantes.

El contexto actual nos evidencia el cambio cultural provocado por las TIC, en la vida, ya que existe cambios constantes, lo que conlleva a adaptaciones de los nuevos entornos, que están regidos por la incertidumbre, ahora con mayor posibilidad el individuo y la sociedad, emplean el uso de los recursos digitales o tecnológicos en distintos ámbitos tanto en lo económico, político, institucional entre otros (Pacheco-Méndez, 2017).

Las TIC ofrecen una gama de recursos y de material didáctico que será un gran apoyo para el proceso educativo, pues lo que se pretende es desarrollar la creatividad, la innovación, la colaboración y participación de los estudiantes para un aprendizaje significativo y óptimo.

Las TIC dentro de la educación, implica un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se usan diferentes recursos o herramientas digitales. Además forman parte fundamental en la relación de interacción entre docente-estudiante (Lanuza Gámez et al., 2018), también existe un sin número de ventajas que se deben aprovechar al máximo con estos materiales digitales, pues ellas contribuirán al desarrollo de capacidades analíticas creativas, cognitivas entre otras en el cuerpo estudiantil (Granda Asencio et al., 2018) entre las oportunidades que ofrecen las TIC es la flexibilidad de la enseñanza, incentiva el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo, se suprime el espacio entre alumno y profesor, todo eso y entre más son la serie de posibilidades que brindan (Tomalá Campoverde, 2021).

La tecnología en la sociedad actual, generó un gran impacto e importancia en el sistema educativo, pues se adquiere una relevancia en el cambio e innovación de la enseñanza-aprendizaje del conocimiento social, es una herramienta de indagación, un aprendizaje guiado, genera propuestas didáctico pedagógicas con temas sociales y de cultura relevantes.

Según Chapa Argudo y Cedillo Ortega (2022), confirman que las TIC brindan un “conjunto de recursos para la enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales”, pues se constituyen fuentes de información, existen documentos y atlas digitales, se puede crear mapas en línea y crear videos, se puede usar juegos interactivos, los que contribuyen hacer las clases más dinámicas e interactivas, entre otros. En la web tenemos variedad de información y de fácil acceso, para el estudio de las Ciencias Sociales, ya que va a permitir que el estudiante conozca

diversas formas de aprender, pues se puede ampliar los contenidos de clase impartidos por el docente, a través de la investigación, entre las “posibilidades que ofrecen las TIC para el aprendizaje de las Ciencias Sociales se encuentran el aula invertida, la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos, etc.”

“Una experiencia concreta del uso de las TIC en el área de ciencias sociales es la iniciativa denominada *Los Tráiler de la Historia*, llevada a cabo en el I.E.S. San Juan de Dios, donde el alumnado ha producido, interpretado y editado un tráiler ambientado en una época histórica desde la Prehistoria hasta la Edad Contemporánea, contando con total libertad creativa y temática” (Junta de Andalucía, 2016).

“Por otro lado, encontramos el *Proyecto Historyflix – Héroes Anónimos* que se basó en la realización de un intercambio de cartas entre el alumnado de cuarto de la ESO de un instituto con los estudiantes de otro colegio asumiendo el rol de diferentes personajes de la I Guerra Mundial para posteriormente crear una docu-serie de Netflix, donde hicieron un resumen de la historia, 4 episodios y un tráiler” (Liarte, 2020).

A pesar de toda la información expuesta, en el área de Ciencias Sociales, aún predomina el modelo tradicional de enseñanza, en donde se imparten clases magistrales y actividades centradas solo en el texto (Moreno-Fernández, 2018), esto conlleva que se dé más valor a los contenidos desde una mirada teórica, que concentra el aprendizaje en la memorización de datos o fechas, dejando de lado el desarrollo de la capacidad procedimental, en el estudiante, la comprensión de los hechos y conceptos, así mismo marginando la integración de valores, provocando de esta manera que los estudiantes vean a la asignatura como repetitiva,

mecánica, consecuente a esto tenemos la desmotivación por parte de los estudiantes (Liceras Ruiz, 2016).

Según Taxi Cujilema (2016), recalca que el proceso de enseñanza-aprendizaje no debe limitarse por el sistema tradicional, ya que el incluir las TIC permitirá la eficacia y eficiencia en la enseñanza, pues se planificará actividades para el horario escolar, pues se fortalecerá el aprendizaje individual, colectivo y el “espíritu investigativo” en los estudiantes.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS APLICADAS EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA I.

En este capítulo, se realiza un análisis profundo sobre las estrategias, recursos, plataformas, que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje y logran generar un aprender más dinámico, motivador e innovador, pues el sistema educativo siempre está evolucionando, por lo cual, es importante ir de la mano de las TIC, se demuestra que la tecnología es de gran ayuda para los docentes al impartir sus clases mediante estudios realizados en varias instituciones.

También existen diversos beneficios al integrar las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, crean nuevos métodos de enseñanza y estrategias dinámicas de acuerdo al tema, apoya al sistema educativo creando competencias donde los estudiantes consiguen un aprender activo, reflexivo, interactivo y competitivo, fortaleciendo así el aprendizaje significativo mediante las herramientas multimedia.

Por último, se reconoce algunas limitaciones que surgen en los docentes, alumnos, comunidad educativa, pero, esto no significa el dejar de usar las TIC sino, saber superar estas desventajas que son pocas al momento de usar los recursos multimedia, no debemos restar el valor positivo que dan a la educación, puesto que han logrado resultados excelentes con un adecuado manejo en el aula de clases.

2.1. Reflexión sobre los recursos didácticos multimedia, gamificación, plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación para la Ciudadanía I.

El estudio realizado por la UNESCO y la Asociación Internacional para la Evaluación del Rendimiento Educativo (IEA), sobre los sistemas educativos resilientes para el futuro, muestra que el sistema educativo tiene un nuevo ritmo y forma de estimular el aprendizaje. Esto implica que se deben renovar los procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que es de suma importancia para los organismos internacionales que velan y preocupan por el futuro educativo de los niños y jóvenes de todo el mundo (UNESCO, 2020).

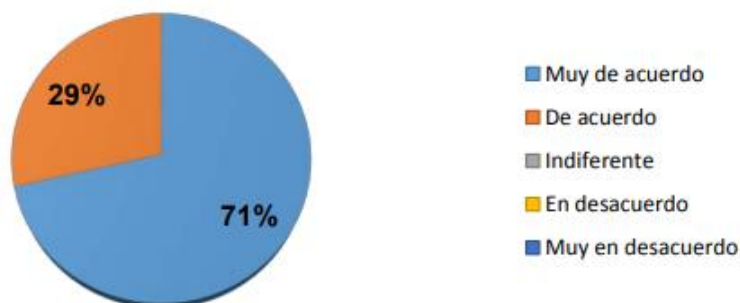
-Recursos didácticos multimedia o tecnológicos

Para Luzarraga Cornejo (2018), los recursos tecnológicos contribuyen al fortalecimiento de los aprendizajes, hacen más fácil el conocimiento, dentro del campo educativo, los recursos tienen como fin ayudar a la comunidad educativa a reforzar el proceso de enseñanza a través de la implementación de la tecnología. Nos encontramos en el siglo XXI, en cualquier parte del mundo es de suma importancia desarrollar el área tecnológica, pues las redes sociales y el internet poseen un rol fundamental actualmente.

Entonces se puede decir que la importancia de los recursos tecnológicos radica en que: son mejores para la vida cotidiana de las personas, pues ayuda a la transmisión comunicativa, ya que está se vuelve más rápida y eficaz independientemente del lugar en el que te encuentres, en cuanto a la educación, son una herramienta de apoyo al docente para poder impartir y obtener un conocimiento fructífero (Pariona Huamán, 2016).

En una investigación realizada por Luzarrga Cornejo (2018), destacamos algunos resultados de su proyecto, entre estos:

Figura 3. Recursos tecnológicos como apoyo al docente.

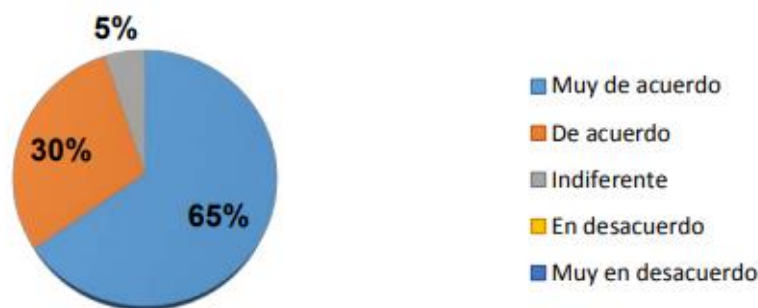


Fuente: (Luzarrga Cornejo, 2018)

Dejando en evidencia, que los recursos tecnológicos son de gran apoyo para el personal docente, pues no se busca suplir la educación por la tecnología, sino más bien complementar a la misma con los recursos y herramientas que ofrece.

La aplicación de las TIC contribuye a mejorar el ambiente de enseñanza-aprendizaje, a la motivación de los alumnos, además es un desafío innovador para los docentes que buscan mejorar su metodología. Algo a tener en cuenta es mantener un equilibrio metodológico, debido a que un exceso de recursos tecnológicos, puede conllevar a un resultado no deseado, como se hacía énfasis anteriormente, las TIC son un complemento, más no un reemplazo del proceso educativo.

Figura 4. Recursos tecnológicos como motivación del aprendizaje.



Fuente: (Luzarraga Cornejo, 2018)

En este resultado, se estableció como pregunta la siguiente ¿Considera usted que los recursos tecnológicos te motivarían en el aprendizaje de la asignatura de Educación para la ciudadanía?, a los estudiantes. Dejando en claro que la mayoría considera que sí, con el apoyo de las TIC puede incrementar el nivel de motivación en la asignatura. Con la ayuda de tales recursos se pretende que los estudiantes, se motiven, aprendan de manera práctica e interactiva, y a su vez vayan adquiriendo capacidades y habilidades.

El impacto de las TIC dentro de la educación y su requerimiento de formar “individuos digitales” conlleva a que exista un cambio en los enfoques educativos. Pues se debe rediseñar los espacios en los que lleva a cabo los procesos de enseñanza, por ejemplo, el salón de clases, en donde se implementa e incorpora actividades con este medio, logrando así un aprendizaje significativo y activo (Sandia Saldivia y Montilva Calderón, 2019).

Se entiende por ambiente de aprendizaje, que es aquel que constituye un espacio, estrategias, herramientas que serán empleadas de forma cordial y amena, para alcanzar los objetivos planteados, los ambientes se pueden clasificar en aúlico, físico y virtual siendo

este último, el que se encuentra más ligado a nuestra actualidad. Pues al hacer uso del internet, se conoce varias herramientas que solo el navegar en la web se consigue como por ejemplo los correos. los blogs entre otros que contribuyen a compartir, discutir, reflexionar y aprender (Martínez de Padrón, 2017).

-Gamificación

Toda la comunidad educativa, posee un rol importante dentro de la evolución tecnológica que se ha tenido actualmente, pues implica un compromiso activo al progreso y mejoría del aprendizaje de los estudiantes, mediante todo esto, la institución educativa toma un liderazgo que apoye y ayude a promover espacios de reflexión y capacitación para los docentes, que permitan establecer estrategias en las cuales se puedan integrar las TIC y se logre una mejora en la formación y desarrollo de las habilidades en los estudiantes.

Pues lo que necesitan las asignaturas del área de sociales, como la de Educación para la Ciudadanía, es que se implementen estrategias que se conviertan en un “catalizador de cambio social”, ya que lo que se busca es que se incremente las acciones de pertenencia, compromiso y desarrollo moral en cada uno de los estudiantes, ya que eso beneficia de manera directa a que exista una participación activa en la comunidad (Romero-Rodríguez, Torres-Toukoumidis y Aguaded, 2016).

Entonces se requiere que la propuesta metodológica parta desde el paradigma constructivista puesto que promueve que el estudiante sea la parte central de su proceso de aprendizaje. Emplear estrategias, como la gamificación, aprendizaje colaborativo, las

plataformas digitales, los recursos didácticos y el uso de las TIC, de acuerdo al entorno en el que se encuentran los estudiantes, generarán ambientes de aprendizaje motivantes y favorables al progreso de habilidades sociales que contribuyan a la formación de ciudadanos con un pensamiento crítico, participativo y reflexivo con su comunidad en relación con el mundo.

En el entorno del uso de las TIC y las estrategias de gamificación, facilita la creación de espacios o ambientes que favorezcan el aprendizaje autónomo y colectivo, se puede llevar a cabo actividades colaborativas las que beneficiaran los canales de comunicación, fomentando el trabajo colaborativo (García-Valcárcel-Muñoz-Repiso, Basilotta-Gómez-Pablos y López-García, 2014).

En varios estudios e investigaciones se ha demostrado que la gamificación dentro del proceso didáctico, es una estrategia que ha aumentado el índice de notas en los estudiantes y ha disminuido el índice de suspensión de las asignaturas (Johnson, Adams, Estrada, & Freeman, 2014), motivar, tener la atención e interés de los estudiantes, construir y reafirmar el conocimiento, fortalecer actitudes y valores para la asignatura, así como favorecer la construcción del aprendizaje activo, autorregulación y meta cognición (EduTrends, 2016).

Entre algunos casos de la aplicación de la gamificación tenemos:

En el 2do Congreso Internacional de Innovación Educativa (Castillo & Vélez, 2015).

Experiencia de innovación educativa basada en las mecánicas del juego. En este trabajo se aplicó la estrategia de Gamificación bajo la metodología Yanapay. El juego utilizado se basó en la asignación de retos individuales y colaborativos usando las mecánicas de

desafíos, logros, puntos, clasificación, recompensa, niveles y transacciones. Se desarrolló un banco de 16 tipos de retos individuales y 30 colaborativos que permiten el aprendizaje de diferentes conceptos y la apropiación de las competencias asociadas al curso.

En el segundo Congreso Internacional de Innovación Educativa (Castillo & Vélez, 2015). Experiencia de innovación educativa basada en las mecánicas del juego, se emplea la estrategia de la gamificación con la metodología Yanapay. Se elaboraron 16 tipos de retos individuales y 30 colaborativos, que dejó como resultado el aprendizaje de varios conceptos y la obtención de competencias planteadas en el curso. La estrategia fue impulsada por la mecánica de desafíos, puntos, logros, clasificación y recompensas.

En otro caso tenemos un estudio realizado por la Universidad de Extremadura, España, en donde se planteó como objetivo valorar la eficacia de la Gamificación como estrategia motivadora en el alumnado de Ciencias Sociales en la etapa de la ESO. Este trabajo al ser evaluado mediante un cuestionario mostró como resultado que el cuerpo estudiantil se sintió fuertemente motivado, pues esta metodología combinó las TIC, la gamificación y el trabajo colaborativo (Corrales Serrano, 2019).

En Ecuador, la Gamificación ya ha tenido un impacto positivo y exitoso en el ámbito educativo, en dos casos claros está el realizador Alcívar García (2015) y Vega (2016) que aplicaron la Gamificación como una estrategia didáctica motivacional, que generó en los estudiantes mayor compromiso e interés, sino que también contribuyó de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En otro caso, tenemos a Díez Rioja, Bañeres Besora y Serra Vizerm (2017), quienes implementaron experiencias de Gamificación en el Bachillerato, mantienen que el considerar “nativos digitales” a los estudiantes beneficia de manera óptima la implementación de este tipo de estrategias en el salón de clases. Pues según, García-Casaus et al. (2020) la estrategia de la gamificación no solo se reduce a un juego o video juego, sino se pretende crear prácticas efectivas en los estudiantes, ya que se va más allá de una simple idea de divertirse, sino es cambiar la dinámica de las clases.

-Plataformas para el proceso de enseñanza-aprendizaje

“Las TIC, en efecto, tienen el potencial de permitir el diseño de distintos escenarios de interacción, en experiencias significativas de ambientes de aprendizaje diversos. Cuando tales ambientes se han delineado con una intención clara y bien definida pueden resultar especialmente estimulantes en los procesos de aprendizaje” (Prada et al., 2019).

Las plataformas virtuales educativas, son herramientas que permiten hacer un manejo más óptimo del tiempo y su distribución, a su vez favorece la retroalimentación de los estudiantes, las evaluaciones de los trabajos sin tener la necesidad del trabajo en físico (Peralta, 2015).

Al respecto, Miño Puigcercós, Domingo Coscollola, & Sancho Gil, (2019) mencionan que las limitaciones que posee las plataformas virtuales o las TIC, radica en el desafío que conlleva introducirlas a un sistema tan asentado que es el tradicional, cambiar esa visión, por otras perspectivas y prácticas mejor desarrolladas, enfocadas en el aprendizaje, la comunicación y la relación entre otros.

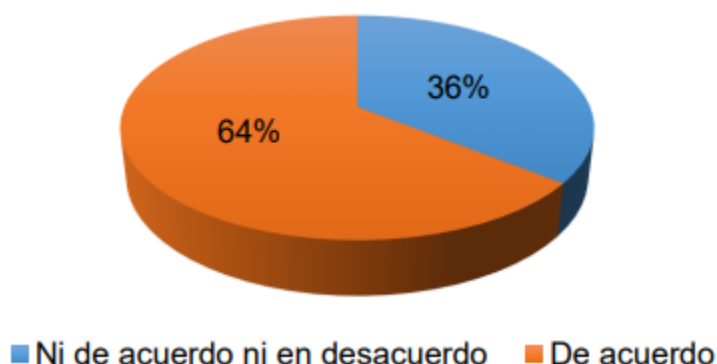
Aunque Mascarell Palau, (2019) hace énfasis que actualmente nos encontramos en una cultura digital, que nos obliga por así decirlo de cierta manera incorporarnos en la tecnología, sin juicios de valor, pero siendo conscientes de hacer un buen uso de la misma, destacando su sentido didáctico.

López Miño, (2017) dice que el sistema educativo debe acoplarse a los cambios que se tiene en la sociedad, por ejemplo, el rol del profesor, este debe tener la capacidad para desenvolverse en la sociedad de información. Pues las formas de enseñanza aprendizaje exigen varias aptitudes y habilidades, entre ellos la creatividad, flexibilidad, invención entre otros, para hacer uso pedagógico de la tecnología. Pues debe estar preparado para los altos y bajos que se tengan en este proceso de introducción tecnológica.

En el estudio de Rodríguez González y Gravini de Ávila (2019) denominado “Plataformas educativas virtuales y su incidencia en el área de Ciencias Sociales” se analizó la incidencia que poseen las plataformas educativas en el desempeño de los estudiantes en el área de ciencias sociales. Entre los resultados obtenidos se muestra que las plataformas virtuales favorecen los procesos de enseñanza en el área de Ciencias Sociales, dado que ayuda a una mejor comprensión de los temas.

Las plataformas de educación virtual favorecen la comunicación de toda la comunidad educativa, pues se pueden enviar contenidos, información, noticias entre otros. Además, sirven para gestionar las actividades, ya sea de manera presencial, virtual o semipresencial y permite crear un espacio virtual para conectar a todos los agentes educativos (Aliaga Meléndez & Dávila Rojas, 2021).

Figura 5: Plataformas educativas virtuales favorecen el aprendizaje significativo.



Fuente: Romero Criollo (2022).

En este dato estadístico, se muestra que la mayor parte de estudiantes reconoce que las plataformas educativas virtuales contribuirán a su aprendizaje de las ciencias sociales, ya que tendrán un aprendizaje más significativo. De esta manera, las plataformas virtuales se convierten en una herramienta didáctica (Romero Criollo, 2022).

Figura 6: Frecuencia para aprender ciencias sociales en plataformas educativas.



Fuente: Romero Criollo (2022).

La pregunta planteada fue ¿Con qué frecuencia le gustaría aprender ciencias sociales utilizando plataformas educativas?, en este dato estadístico, se destaca la alta intención que

tienen los estudiantes por aprender ciencias sociales utilizando plataformas educativas.

Pues existe una alta preferencia por esta herramienta didáctica, pues al pertenecer al sistema digital, se sienten más cómodos (Romero Criollo, 2022).

Lo que se busca con la plataforma virtual es generar procesos de interacción, donde se incentiva y se motiva a vivir las experiencias que generan los conocimientos (Armijo Rivera, 2022).

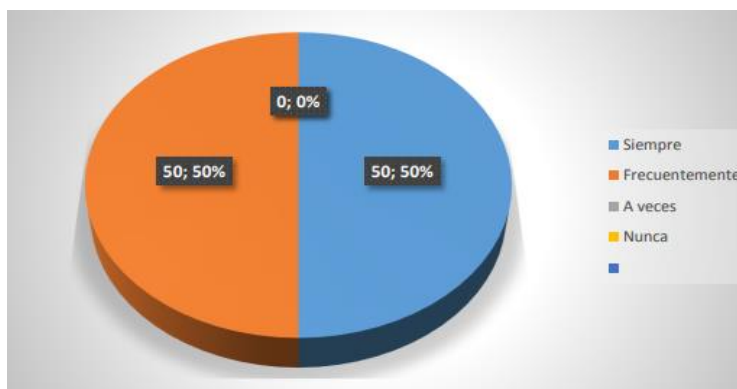
2.2. Beneficios del uso de las TIC en la asignatura de Educación para la Ciudadanía I.

Integrar la tecnología en la educación se ha convertido en una necesidad, y no solo en lo educativo también en la vida personal, familiar, social, la medicina, en los negocios, etc. Estos avances se mueven a gran velocidad, es fundamental darle un uso adecuado a las TIC, por lo tanto, es una gran ventaja para los estudiantes, docente, directivos, en sí toda la comunidad educativa esta herramienta amplía las oportunidades para la consolidación y formación de conocimientos (Ramón, 2019).

El sistema educativo obtiene diversos beneficios al utilizar las TIC, pueden ser mejor aprovechadas, de este modo, se crean nuevos métodos y estrategias del aprendizaje que vayan acorde al campo educativo, permite que los estudiantes estén más conectados con la realidad, logrando que el docente sea más competitivo y flexible. Se transmite el conocimiento con recursos multimedia innovadores, dinámicos e interactivos, desarrollando competencias para que los estudiantes obtengan un aprendizaje activo. (Ushiña Junia & Proaño Ayala, 2019).

Una ventaja de las TIC al integrarlas en la asignatura de Educación para la ciudadanía es fortalecer el aprendizaje significativo haciendo uso de las herramientas multimedia, los docentes mejoran y promueven su proceso de enseñanza-aprendizaje, pueden atender las necesidades de los alumnos no significativos, generando así un gran interés por los estudiantes en la materia, que construyan su propio conocimiento y su propia autoevaluación, por último logrando que sus clases sean más dinámicas e interactivas (Zambrano González, 2017).

Figura 7. Aprendizaje significativo en los estudiantes



Fuente: (Zambrano Gonzales, 2017).

Los resultados obtenidos muestran que la mitad de los docentes encuestados están muy de acuerdo con la aplicación de las estrategias multimedia puesto que son estimuladoras del aprendizaje significativo en los jóvenes y otros docentes están de acuerdo que las estrategias innovadoras ayudan al aprendizaje significativo.

Implementar las TIC en la metodología desde el paradigma constructivista provoca que el estudiante sea parte central y copartícipe de su proceso de aprendizaje. Además, se adaptan a varias estrategias de enseñanza como la Gamificación, el aprendizaje colaborativo y la utilización de las TIC es de acuerdo al contexto que se encuentran los estudiantes con el propósito de gestionar entornos de aprendizaje motivantes y propicios al desarrollo de habilidades sociales que formen ciudadanos con conciencia crítica, participativa y reflexiva en relación al mundo (Gaybor Vera, 2020).

En lo pedagógico esta propuesta brinda un gran aprovechamiento para la comunidad educativa, se podría decir que se centra en la transformación de un currículo flexible, predecible y teórico, a un desenvolvimiento de desempeños auténticos que se evidencian en los retos colaborativos e individuales que los estudiantes experimentan durante las clases (Gaybor Vera, 2020).

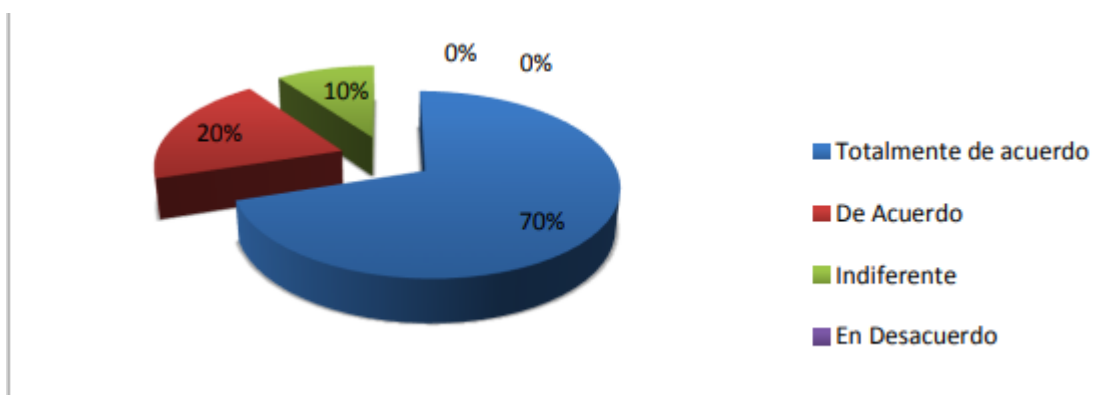
Con esto se reafirma que el uso de las herramientas facilita el trabajo y los procesos. Se habla de una integración de las TIC a la enseñanza, pero la médula de la educación no radica en las TIC, sino en una sociedad preparada y educada para hacer uso correcto de ellas en todos los ámbitos, principalmente en la educación (Ramón, 2019).

Para el maestro es más fácil motivar al estudiante si se le habla desde un idioma que el joven conoce y ellos son nativos tecnológicos; además, la tecnología proveerá recursos que permiten mejorar el aprendizaje. Las materias pueden no parecer muy llamativas, pero si se aplican las TIC en esto, los estudiantes despiertan su interés, lo cual ayuda a mantener su atención y concentración en la asignatura. La forma de comunicarse e interactuar con los

demás es una gran ventaja; por ejemplo, experimentar una clase por mensajes de texto con alguna aplicación de teléfonos inteligentes les resulta diferente, interesante, inquietante; algunos jóvenes se expresan mejor a través de las redes que en persona. Claro que la situación no debe dejarse así. La comunicación interpersonal es muy importante, pero puede ser un resquicio para acercarse a ellos. También se puede estimular la creatividad, y la autonomía del educando (Ramón, 2019).

El beneficio de agregar las herramientas y recursos multimedia para la asignatura de Educación para la Ciudadanía: fortalecer los aprendizajes colaborativos en los estudiantes, lo que permite aventajar a toda la comunidad educativa. El propósito es cambiar el sistema tradicionalista de transmitir los conocimientos, dicho de otra manera, que exista una herramienta activa y participativa para que los docentes permitan tener mayor actividad y sean los verdaderos protagonistas dentro de clases, por tal motivo el nivel de enseñanza debe dar más rápida (Pilacuan Burgos, 2018).

Figura 8. Los recursos multimedia mejora el aprendizaje



Fuente: (Pilacuan Burgos, 2018).

En esta figura se observa que los docentes en su mayor parte consideran que dentro de la asignatura de Educación para la Ciudadanía se realice este tipo de adecuación e integración de los recursos multimedia para obtener una mejoría en el aprendizaje de la asignatura, otro grupo de estudiante también lo aceptan, y una minoría lo ve un poco indiferente en que se lo aplique.

En algunos casos encontramos estudiante con problemas de atención o hiperactividad, aquí es donde las TIC apoyan a la educación buscando fortalecer el aprendizaje significativo con el objetivo de consolidar los saberes de manera personalizada, es así como al aplicar una aplicación multimedia didáctica, un recurso, una herramienta, una nueva estrategia innovadora, que permita captar la atención y se vuelva algo novedoso para los docentes y que ayuden a comprender de forma más dinámica la asignatura de Educación para la Ciudadanía. La falta de atención a la clase se evidencia en el bajo rendimiento académico, por lo que es necesario tener a la mano una aplicación multimedia que les permita incrementar la atención a los estudiantes mediante el uso de una herramienta multimedia didáctica, logrando interiorizar los conocimientos significativos de la materia. (Zambrano González, 2017).

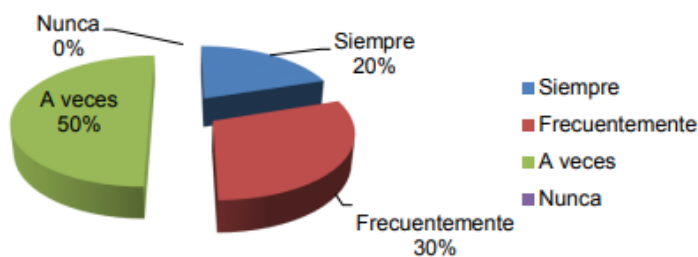
2.3. Limitaciones

Es indudable que la aplicación de las TIC en la asignatura de educación para la ciudadanía está creando nuevos procesos de aprendizaje y sobre todo la transmisión de conocimiento mediante las redes modernas de comunicación, pero también existen algunas limitaciones que están afectando a la implementación de las TIC.

La integración de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje trae consigo algunas desventajas, entre ellas tenemos: su función depende de una conexión a internet, confusión informativa, en algunas ocasiones provoca el cansancio, adicción, distracción si existe algún exceso, carencia de estandarización y adquieren información incompleta o errada. (Zambrano González, 2017).

También, se observa algunas limitaciones en el rol del docente, por ejemplo, no todos los docentes están capacitados para utilizar las TIC, en algunos casos existe desconocimiento del uso de los recursos tecnológicos que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual genera poca creatividad en los docentes para utilizar la web, los blogs, los videos, la gamificación, etc. (Suárez Zurita, 2018).

Figura 9. Utilización apoyos tecnológicos



Fuente: (Suarez, 2017).

En la encuesta que se realizó en la unidad Educativa “Nueva Concordia” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón La Concordia, se demuestra que el 59 % de los docentes utilizan apoyos tecnológicos para transmitir el conocimiento en la asignatura

Educación para la Ciudadanía, el 30 % lo hace frecuentemente y el 20 % siempre, lo cual indica que los maestros en su mayoría utilizan pocos apoyos tecnológicos en la asignatura, reflejando la necesidad de una guía metodológica interactiva de apoyo (Suárez Zurita, 2018).

Existen algunas limitaciones que inciden en el proceso educativo, por ejemplo, las distracciones de los alumnos, pues, se dedican muchas veces a jugar en lugar de trabajar, la navegación en internet causa la distracción por los atractivos espacios que la tecnología brinda, los cuales son variados e interesantes, la pérdida de tiempo para los estudiantes al momento de buscar la información que se necesita y al navegar en la web corren el riesgo de encontrar datos, referencias, informes confiables, equivocadas, obsoletas o falsas, deja a los estudiantes a veces con una información descontextualizada lo cual provoca aprendizajes incompletos con visiones de la realidad poco profunda y simplistas.

También puede existir consecuencias en las personas, dado que, existe la distracción de los estudiantes, la adicción a las redes sociales, usar la tecnología para perder el tiempo, manejar o usar información no confiable, todo esto puede conllevar el mal uso de las tecnologías, aunque no se debe tampoco restar el valor positivo que tiende ya que, con las TIC, se puede tener excelentes resultados con un adecuado manejo.

El desempeño estudiantil es limitado en nuestro país, las estrategias, recursos y metodologías de aprendizaje no se actualizan, las estrategias innovadoras, interactivas, dinámicas que contribuyen a un aprendizaje significativo no son muy actualizadas, por

ende, ayudan en la enseñanza y se alejan cada vez más de su función primordial de ayudar en las necesidades estudiantiles (Mena & Mora, 2015).

La evolución de la tecnología no se iguala con el progreso de la educación, pues el sistema educativo es retrasado y son algunos los factores que frenan el avance; por ejemplo: la integración de las TIC, poca capacitación a los profesionales sobre las tecnologías. Otro factor es la infraestructura, no hay fortalecimiento para mejorar la cobertura de internet, son pocos los espacios gratuitos en espacios públicos y no se dota de equipamiento para las instituciones educativas. Es notable que la educación no está a la par de las TIC, pero sí ha mejorado y es más significativo.

En este aspecto, lo fundamental de intervenir en esta problemática radica en aplicar en la unidad educativa estrategias más lúdicas para que al momento de la realización de la clase sea más motivante y pueda generar un reto un los estudiantes del bachillerato, pues el desafío es poder integrar las temáticas con una dirección de enfoque global puesto que, tenemos que ir a la par de la evolución del mundo; en esta propuesta metodológica se trata de aprovechar, integrar, emplear las TIC al alcance de la realidad de la clase construyendo ciudadanos más participativos y colaborativos.

La aplicación del uso de las TIC contribuye a la motivación de los estudiantes y pone una vara alta a los docentes para innovar en nuestra metodología. Pero, es importante mantener un equilibrio metodológico, pues según expertos en el tema, el abuso de este recurso podría ocasionar el efecto contrario a lo esperado en los estudiantes, como por ejemplo que el alumno se centre solo en ganar y puede romper alguna de las reglas para cumplir con su

cometido o se desmotiva. Lo que conlleva a que el docente debe considerar los posibles escenarios y diseñar de manera equilibrada su propuesta de gamificación (Bielikova, V., 2019).

Las tecnologías en la educación abren diversas puertas y a la vez significan una enorme cantidad de retos, la idea es que a través de estas pueda crearse conocimiento que se extienda de forma sustantiva y flexible, operacionalizando según el contexto en que se vea inmersa, relacionándose con adaptación, modificación, negociación, y también con el exportar, combinar, editar, criticar, ampliar, en fin; una serie de conceptos que se trasladen a la no linealidad del aprendizaje que se suscita a partir del uso de estas, dando apertura a la revisión de aprendizajes, a la corrección, deconstrucción, etcétera (Cobo, 2016).

En esta nueva era tecnológica tiene que evolucionar la educación, se requiere que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades, competencias, capacidades cognitivas relacionadas a las TIC. A raíz de la evolución tecnológica, es notable que los jóvenes desenvuelven competencias cognitivas relacionadas con la gestión de la abundancia de datos disponibles en la denominada sociedad de la información: capacidades de filtrado de datos, pensamiento estadístico, análisis y visualización de la información, pensamiento flexible e incluso un entrenamiento para tener la capacidad de desconectarse.

CAPÍTULO III

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UTILIZAR EN EL AULA BASADAS EN LAS TIC

En el último capítulo, de la presente investigación, lo que se busca, es plantear una propuesta, para impartir las clases de la asignatura de Educación para la Ciudadanía I, en el primero de bachillerato, utilizando como herramienta base las TIC, como se ha ido mostrando en capítulos anteriores, la importancia que tienen dentro del sistema educativo y el complemento que representan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se toma como punto de partida los temas de la unidad didáctica 1, para ejemplificar qué material didáctico se puede emplear y qué plataformas, para ayudar al docente en su labor, a lograr la destreza con criterio de desempeño y lo más importante contribuir en el aprendizaje del estudiante fortaleciendo sus capacidades y aptitudes.

Se va a mostrar cómo los recursos didácticos: presentación interactiva, foro y vídeo, que ayudan a la comprensión y análisis de información, también se hace justo mencionar, que elaborar los mismos requiere creatividad, por ello se muestra las plataformas gratuitas y de fácil uso que se puede emplear para la elaboración de tales recursos. Por ejemplo, *Canva*, *Genially*, *YouTube*, *Tik Tok*.

Luego se aborda, la estrategia que más destacamos en esta tesis, la gamificación, pues esta hace un cambio en la estructura del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues incluye el juego, lo que entretiene, favorece la atención y retención de información, de una manera

interactiva y entretenida. Para emplear esta estrategia podemos hacer uso de plataformas como lo son: *Go Noodle, Mobbyt, Menti, Slido y Padlet*.

Por último, se da una definición de cada plataforma planteada en la propuesta y sus beneficios, evidenciando por qué se sugiere su uso y aplicación en las clases de la asignatura Educación para la Ciudadanía I.

3.1 Recursos didácticos multimedia en la asignatura de Educación para la Ciudadanía

“La utilización de material educativo en el aula le permite al estudiante, obtener una visión más amplia, comprender, analizar y retener la información de lo aprendido en clase”

(Chávez Santamaria & Aucatoma Noroña, 2021).

La creatividad dentro del sistema educativo, implica una renovación e innovación del mismo, es verdad que el método tradicional se encuentra muy arraigado, más no significa que no pueda cambiarse esa estructura. Incluir las TIC en este proceso de enseñanza, conlleva que se genere más interés en los estudiantes, ya que se deben adaptar a sus necesidades y características específicas. Algo importante a mencionar es que no debe tampoco existir un abuso de recursos multimedia, tampoco que el mismo recurso sea repetitivo, pues no se lograría concretar el objetivo planteado (Suárez-Ramos, 2017).

Por ello para innovar las clases de la asignatura Educación para la Ciudadanía I, se propone estos recursos:

Para abordar el tema 3 de la unidad didáctica 1 que es los “Derechos: origen y evolución histórica en las polis” que plantea como destreza con criterio de desempeño CS.EC.5.1.2.

Determinar el origen y evolución histórica del concepto ‘derechos’ a partir de la organización política de la sociedad (polis)”, se plantea como recurso didáctico una **presentación interactiva**, la misma que combina imágenes, textos, vídeos, animaciones que llaman la atención e interés de los estudiantes.

Este recurso, además se puede elaborar de manera rápida y sencilla, pues existen plataformas digitales como *Canva* y *Genially*, que son gratuitas y ya vienen con plantillas para solo editar el texto, el tiempo que se requeriría para elaborar una presentación interactiva desde cero se optimiza, de esta manera contribuye a la labor docente, ya que no tomaría demasiado tiempo de trabajo.

Este recurso se acopla en la asignatura y el tema mencionado, porque, en su mayor parte es teórica, entonces al incluir vídeos obviamente cortos y entretenidos en la presentación, dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje. No se trata solo de llenar de texto la presentación, sino destacar las ideas principales, para que conjuntamente el docente con los estudiantes reflexione y aporten al tema.

Este recurso lo que pretende es ayudar a que se cumpla con la destreza planteada en el tema, en primer lugar, captando la atención e interés de los estudiantes, pues al tener otro tipo de dinámica, la impresión de la clase cambia. Se abordaría de lo más simple a lo más complejo, ayudando al docente con imágenes, gifs hasta videos para complementar el tema, lo que hace que la comprensión sea más amplia y rica, ayudando a los estudiantes a una mayor comprensión.

Para abordar el tema 4 de la unidad didáctica 1 que es la “Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano” que plantea como destreza con criterio de desempeño CS.EC.5.1.3. Analizar los procesos históricos que propiciaron la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano, mediante el análisis multicausal de los mismos, se plantea como recurso didáctico el **vídeo**.

Lo curioso de este recurso es que no vamos a buscar en la web un vídeo, sino más bien que los que elaboren el vídeo sean los propios estudiantes. Aquí el rol del docente, es solventar las dudas que vayan surgiendo, su rol más consiste en guiar. Lo que se pretende aquí es que los estudiantes, fortalezcan el trabajo colectivo y colaborativo, además de ello despierten su creatividad, también que analicen y reflexionen sobre el tema, para que pueda dinamizarlo en un vídeo, lo que de una u otra manera nos ayudaría a llegar a cumplir la destreza planteada en el tema, que hace énfasis en el análisis, algo que los estudiantes harán para elaborar el guion del vídeo. Además, pueden utilizar aplicaciones como YouTube hasta TikTok, la segunda que es una red social muy utilizada hoy en día.

Tik Tok puede ser empleada por los docentes como una herramienta para dirigirse a los estudiantes, para mejorar la productividad y el entretenimiento para los jóvenes, incluso seleccionando la asignatura que le parezca y lo que compete en este caso el área de sociales (Zabala-Shigui & Banda-Casa, 2022). Entonces el recurso del vídeo independientemente de la aplicación que se emplee, genera cierta complejidad, pero no tanta para realizarla, como por ejemplo en la misma plataforma que es Tik Tok, se puede grabar el audio o vídeo, seleccionar imágenes y una vez culminado este estará listo en menos de un minuto.

Para abordar el tema 5 de la unidad didáctica 1 que es la “Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana” que plantea como destreza con criterio de desempeño CS.EC.5.1.4.

Discutir los procesos históricos que propiciaron la Declaración de los Derechos de la Mujer y la Ciudadana, mediante el análisis multicausal de los mismos, se plantea como recurso didáctico el **foro**.

Lo que implica el foro, es la participación de los estudiantes, en una plataforma, esta puede ser el *Moodle*, *Classroom*, aula virtual de la unidad educativa, donde los estudiantes realizaran, una reflexión crítica sobre el tema planteado, complementando su participación con investigación autónoma.

Para que los estudiantes, tengan bien direccionado lo que deben colocar en el foro, el docente deberá elaborar una rúbrica de calificación donde consta todo lo que se va a tomar en cuenta. Por ejemplo, entre los criterios de evaluación se puede plantear, la asociación de las ideas, su aporte con nueva información, el contenido, la ortografía y su reflexión personal, cada uno de ellos explicados y en qué consiste, lo que hace que los estudiantes, pongan más esfuerzo y comprendan el tema.

Este recurso no es muy empleado, pero es dinámico en cierto modo, por ejemplo, en cuanto al docente, este puede configurar la fecha y hora que puede subir el foro, fomenta la participación, el análisis y como plantea la destreza la discusión del tema, además no es complejo de realizar.

En cuanto a los estudiantes contribuye al desarrollo de su pensamiento analítico, además, fomenta su espíritu investigativo, por ende, este recurso ayudará tanto al docente como estudiante a cumplir el objetivo de la clase.

Estos ejemplos de recursos que se pueden emplear para impartir clases en la asignatura de Educación para la Ciudadanía, sin dejar de lado que existen un sinnúmero de recursos que se pudieran utilizar, pero eso ya depende de la creatividad del docente y que el recurso se acople al tema que se va a abordar.

3.2. Gamificación: una estrategia para impartir clases

En esencia, gamificación es una manera muy creativa de utilizar los recursos del juego en situaciones donde no se limita al entretenimiento, emplea su metodología y lógica para lograr varios propósitos, por ejemplo, convertir un contenido complejo en algo más accesible y comprensible. Por ende, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación para la Ciudadanía de una forma más dinámica y motivadora que otros métodos.

Esta suma de varios elementos que estructuran un juego puede ser gran aliado a la hora de no sólo motivar a los estudiantes; sino también dirige a la solución de problemas como la inactividad y la dispersión en el estudiante. Además, las líneas que componen el juego como experiencia de aprendizaje puede favorecer la atención, habilidad de retención y memorización en la apropiación de habilidades y conocimientos del estudiantado (Gaybor, 2020).

Esta estrategia involucra algunos elementos llamativos de los juegos, como el clasificar o llegar a una puntuación, recompensas, etc. Incentiva la enseñanza en los jóvenes y una de sus finalidades es ayudar al docente a generar actividades lúdicas, análogas o digitales apoyándose en los elementos del juego donde la mente del estudiante esté más activa por conseguir el objetivo.

El uso de la gamificación dentro de las aulas, como elemento favorecedor y potenciador del aprendizaje del alumnado, independientemente de la materia del currículo que se trate, se ajusta perfectamente al logro de la equidad educativa que nuestro sistema educativo ansía. Estamos asistiendo al auge de esta tendencia, ya que no son pocos los documentos de la literatura científica que defienden las potencialidades y ventajas que se pueden extraer de la gamificación (Rodríguez et al., 2019).

Además, se destaca esta estrategia en la asignatura de Educación para la Ciudadanía porque motiva al alumnado, despierta el interés y orienta a una mejor atención en el aula de clase. Los jóvenes tienen un amplio conocimiento sobre las plataformas de juego, por ende, saben a los retos que se enfrentan, ya que tiene una relación con eso. Les permite adquirir contenido de una manera creativa, trabajando en equipo y facilitando la retroalimentación.

También, ayuda a la destreza con criterio de desempeño, si recordamos esta tiene que desarrollarse en un ambiente motivador, participativo, colaborativo, y con metodologías innovadoras, por eso, la gamificación juega un papel importante aquí, esta herramienta tecnológica interviene como un recurso diferente de enseñanza para dinamizar el aprendizaje de la asignatura de forma divertida.

En concreto, al construir nuestro plan de clases se puede integrar estrategias didácticas basadas en la gamificación; tal como, el tema de la unidad 1, “La ciudadanía en la Grecia antigua”, su destreza con criterio de desempeño es, CS.EC.5.1.1. Determinar el origen y evolución histórica del concepto “ciudadanía” en la Grecia y la Roma antigua.

Como actividades a realizar, al inicio tenemos un juego en la plataforma de *Go Noodle*, esta plataforma nos permite realizar bailes, juegos, actividades recreativas gratuitas y tiene como propósito entretener a los jóvenes y despertar el interés al iniciar la clase. El juego con el que se inicia será, a los lados, tijera, juntos; el enlace es el siguiente:

<https://acortar.link/9TSDd8>

Después, se realizará una exploración y activación de los conocimientos previos en las plataformas de *Menti.com* y *Slido.com* donde responderán preguntas como, ¿Somos ciudadanos? ¿Tenemos derechos?, estas son plataformas gratuitas que nos brindan la oportunidad de jugar a preguntas en un tiempo corto y también generan una conversación significativa y motivadora para los alumnos.

Otra actividad será el crear un avatar, narrando el cómo son ellos como ciudadanos, con la ayuda de la creatividad y su imaginación logrando crear su propio dibujo el cual los represente, esto será publicado en la plataforma de *Padlet* donde se podrá hacer una reflexión con toda el aula de clase. El enlace es el siguiente:

<https://padlet.com/jennyrodriguez775/x8gg8x6v3gqjtpix>

Los estudiantes requieren mejorar la comunicación para la optimización del trabajo colaborativo en sus actividades de la asignatura. También se pretende a través de esta propuesta aplicada en la materia, incorporar en la institución otra alternativa de aprendizaje activo y desafiante para los estudiantes, que fomenten aprendizajes de orden superior del pensamiento y que según otras experiencias en el ámbito educativo en el mundo pueden contribuir a un cambio significativo en las escuelas del mañana (Gaybor, 2020).

En el tema 2 de la unidad 1, “La ciudadanía en la Roma antigua”, con su destreza con criterio de desempeño, CS.EC.5.1.1. Determinar el origen y evolución histórica del concepto “ciudadanía” en la Grecia y la Roma antigua. Se pueden realizar varias actividades creativas e innovadoras que ayuden a la participación y trabajo en equipo.

Por ejemplo, al inicio de la clase se realiza una dinámica por la docente donde despertemos la mente de los estudiantes, haciendo con ellos una lluvia de ideas recordando todo lo visto en la clase anterior, donde las preguntas, ¿Somos ciudadanos? ¿Desde cuándo? ¿Tenemos derechos? darán inicio a una participación activa del aula de clase.

Además de la explicación por la docente del tema, podremos realizar el juego en la plataforma gratuita de *Mobbyt*, en la cual, se podrán dividir a los estudiantes en dos grupos y jugar como en una competencia, realizando preguntas sobre la materia explicada mediante van avanzando, y, si contestan correctamente, llegarán pronto a la meta y obtendrán una recompensa, en esta actividad se reforzará lo aprendido y se apreciará el trabajo en equipo.

Por último, se pedirá a los estudiantes que investigan para la siguiente clase sobre la situación de las mujeres esclavizadas en la Roma antigua y en clase se realizará un conversatorio en donde se comparara con la situación de las mujeres en la actualidad, a través de un juego podremos realizar la actividad, en la cual todos participan.

Entendemos que la integración del juego dentro de la docencia puede venir por dos vías. La primera como medio de aprendizaje: el alumno mientras juega está aprendiendo, y la segunda como premio final: una vez que ha estudiado puede demostrar lo que sabe y obtener una recompensa al ganar. Entonces, está destinada a un público que muestra nulo o escaso interés por la materia, como puede ser un estudiante de primaria o secundaria, o cuando se trata de un tema lejano a los intereses del alumnado (Aguilar et al., 2017).

3.3 Plataformas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía I

PLATAFORMAS DIGITALES INTERACTIVAS	DEFINICIÓN	BENEFICIO
---	-------------------	------------------

<p><i>Canva</i></p>	<p>Esta herramienta es completa, ya que dispone de varias plantillas para crear infografías, afiches, presentaciones muy creativas e interactivas fuera de lo cotidiano y es de uso libre. Se adapta a todos los niveles de educación, e implementa ideas nuevas para la clase.</p>	<p>Crea tu propio estilo</p> <p>Motiva la clase.</p> <p>Sale de la monotonía</p> <p>Se puede integrar, videos, fotos, sonidos, etc...</p> <p>Fácil, rápido y práctico.</p>
<p><i>Genially</i></p>	<p>Elabora los contenidos dejando una mejor experiencia educativa, deja atrás las tradicionales presentaciones, integra juego, imágenes dinámicas; además se puede desarrollar libros interactivos lo cual, comunica, enseña y engancha a los estudiantes. Facilita el trabajo del docente con las creaciones ilimitadas que esta brinda.</p>	<p>Se adapta a la mayoría de métodos de aprendizaje</p> <p>Incrementa la motivación de la clase en aprender.</p> <p>Genera la participación del alumnado</p> <p>Reduce las explicaciones magistrales</p> <p>Se enseña de forma natural e innovadora.</p>

<p><i>YouTube</i></p>	<p>Es accesible para cualquier persona, posee el manejo de contenidos audiovisuales, este portal es muy importante en las TIC, es un sitio web que agrada a los jóvenes porque los mismos lo utilizan frecuentemente, aquí es donde el docente le saca provecho a esta plataforma, el video es un contenido multimedia que produce un alto grado de interés y motivación en los jóvenes.</p>	<p>Medio de aprendizaje autónomo</p> <p>Versatilidad</p> <p>Mejor comprensión en los contenidos</p> <p>Desarrolla la imaginación del estudiante</p> <p>Creación de contenidos</p>
<p><i>TikTok</i></p>	<p>Es una herramienta clave que va de la mano de la innovación de la educación, esta aumenta la motivación de los alumnos lo cual ayuda a aprender de una manera diferente, esta plataforma tiene un papel esencial, los alumnos explotan su creatividad, algo nuevo en aprender.</p>	<p>Fomenta el desarrollo de la creatividad.</p> <p>Estimula la curiosidad del alumnado.</p> <p>Promueve el aprendizaje de forma dinámica y emocionante.</p> <p>Permite crear, editar y subir videos acordes a la asignatura.</p>

<p><i>Moodle</i></p>	<p>Es la plataforma más utilizada por los docentes al momento de subir el contenido del curso a la red, se puede subir como los apuntes, las lecciones, los videos, los juegos o las presentaciones para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>La <u>motivación</u> de los alumnos es grande.</p> <p>Cada estudiante tiene su propio ritmo de trabajo.</p> <p>Los estudiantes se familiarizan ágilmente con el entorno de la plataforma.</p> <p>La evaluación es continua y permanente.</p> <p>El profesor da feedback continuo.</p>
<p><i>Classroom</i></p>	<p>Es una plataforma provechosa para los docentes y estudiantes, un aula virtual amplia, donde podrán compartir varios archivos educativos de video, de texto, imágenes, audios, podcast, juegos, etc. El docente podrá ver el progreso de cada estudiante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Los docentes podrán subir y editar archivos, evaluaciones en cualquier momento. · Todos los estudiantes podrán trabajar el mismo archivo al mismo tiempo. · Se puede colaborar y trabajar individualmente o en equipo · El docente podrá realizar correcciones en tiempo real.

<p><i>Go Noodle</i></p>	<p>Ofrece videos gratuitos con dinámicas, bailes, fomentan increíbles actividades de moverse mientras se va reforzando los temas educativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Bailes divertidos que se centran en las habilidades · Practica la atención plena con videos que le enseñan a los jóvenes cómo desestresarse. · Despierta a la clase con sus juegos al empezar. · Capta la atención del alumnado al iniciar el tema.
<p><i>Menti</i></p>	<p>Recurso digital que permite realizar presentaciones interactivas, permite crear juegos agregando preguntas, encuestas, diapositivas, imágenes, los estudiantes pueden conectarse desde cualquier dispositivo en cualquier momento a responder y elaborar sus comentarios en tiempo real.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Presentaciones interactivas. · Personalizar la presentación. · Los participantes podrán enviar sus respuestas, opiniones o preguntas. · Los participantes podrán interactuar y responder a las preguntas que realicen. · Presentar las respuestas obtenidas a la audiencia en bonitas gráficas o rankings. · Reservar los resultados para su análisis posterior o

		descargarlos en un Excel.
<i>Slido</i>	Es un recurso que permite a los estudiantes agrupar las ideas o preguntas principales para generar una clase, participativa y se obtiene la retroalimentación de manera instantánea a través de encuestas en vivo y se puede compartir presentaciones con el público.	<ul style="list-style-type: none"> · Mantiene a los estudiantes interesados por la materia. · Permite realizar la actividad en cualquier momento. · Preguntas y respuestas interactivas. · Experiencias nuevas en el aprendizaje.
<i>Padlet</i>	Es un recurso digital gratuito, que permite crear murales colaborativos, los mismos que tienen distintas plantillas (muro, secuencia, estanterías, etc.) para su organización, además se pueden elaborar post tanto individuales como grupales. Es una herramienta creativa, atractiva y dinámica, de fácil acceso.	<ul style="list-style-type: none"> · Su simplicidad hace más fácil el trabajo docente. · Gratuito y de fácil acceso. · Se puede descargar en PDF y compartir en la red.

		<ul style="list-style-type: none"> · Se puede grabar vídeos y la voz.
<i>Mobbyt</i>	<p>Es una herramienta digital, que combina los videojuegos educativos, que se crean de manera sencilla. Lo que pretende este recurso, es plasmar lo aprendido en algo entretenido para los estudiantes. Además califica, valora y da una retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Permiten aprender mientras se juega · Promueven la superación personal a través de desafíos. · Posibilitan aprender varias materias. · Cientos de juegos disponibles listos para llevar a las aulas

CONCLUSIONES

La investigación tenía un carácter cualitativo, por ello se enfocó en realizar revisión bibliográfica. lectura de tesis, artículos, páginas web, hasta incluso documentos en inglés. En primer lugar, los resultados que se obtuvieron están ligados a los objetivos, donde primero se buscó explicar la relación del proceso de aprendizaje con el uso de las TIC. Para comprender dicha relación, se empezó a entender el rol de las TIC actualmente, además del impacto que representa en el ámbito educativo, se dejó en evidencia su valor y el carácter transformador que posee, pues con este se cambia el modelo tradicional de enseñanza. Se usó datos estadísticos de estudios recientes sobre el uso de la tecnología y/o dispositivos en Ecuador, lo que mostró que los estudiantes están a la par con la tecnología. Se indagó el impacto de las TIC en la educación, dejándonos constancia del resultado positivo que conlleva, pero más bien se requería la labor docente como parte fundamental de este implemento educativo, que llega como apoyo más no como un reemplazo, para destacar a las TIC se hizo énfasis su rol dentro de las Ciencias Sociales, aquí se encontraron casos concretos donde la tecnología con el área de sociales, implementan proyectos que conllevan a salir de esa esfera tradicional, cambiando el enfoque de que con el apoyo de las TIC se puede llegar a resultados óptimos de enseñanza en los estudiantes.

Se determinaron los beneficios que contenían las TIC en Educación para la Ciudadanía I, investigando los recursos didácticos, las plataformas virtuales y hasta una de las estrategias que llamó la atención que fue la gamificación.

Al hablar de recursos didácticos, se demostró que estos son apoyo fundamental para el docente, pero más no significaba que se haga uso excesivo del mismo, ya que el objetivo se basaba más en complementar el proceso de enseñanza, para que los estudiantes se motiven al querer aprender de una manera diferente, por eso en los datos estadísticos que se obtuvieron de otras investigaciones, arrojaron que los estudiantes reconocen que al usar las TIC su motivación por la asignatura. También se mostró que las plataformas educativas contribuirán al aprendizaje en los estudiantes en la asignatura de las ciencias sociales, donde se mostró que la totalidad de los estudiantes tienen una clara intención de que se implemente estos recursos en sus clases, en otro punto destacar se explicó la gamificación como estrategia que vincula teoría y tecnología, pero mediante juegos, que es un cambio total en el sistema educativo, lo que generaría un impacto en el aprendizaje, dado que lo que plantea es la innovación, el desarrollo individual y colectivo.

Porque se dejó en claro las ventajas que posee las TIC, pues se ajusta a la realidad actual, favoreciendo significativamente el aprendizaje, satisfaciendo las necesidades de la comunidad educativa. Se demostró en bases a otras investigaciones, que los docentes tienen una inclinación para incluir la tecnología en su metodología, pues hay que adaptarse al contexto actual donde los jóvenes se encuentran en relación directa con la tecnología. Se corroboró en algunos datos, que los recursos multimedia contribuyen al desarrollo del proceso de enseñanza, pues lo que se plantea es incrementar el interés y motivación por aprender Educación para la Ciudadanía. Aunque también se centró un poco más, esta tarea de implementar las TIC, no es fácil, porque se dio a conocer las limitaciones que contiene, ciertas trabas tales como requerir una buena conexión a internet, la falta de capacitación en

los docentes, el poder de tradicionalismo que aún es una estructura difícil de romper, además la evolución tecnológica no va a la par de la evolución educativa. Es también necesario que los estudiantes adquieran habilidades y capacidades relacionadas a la tecnología.

Por último, aunque se conoció las trabas que podría tener el implemento de las TIC, se consideró que el aspecto positivo es más alto, por ello se desarrolló una propuesta que vincula la asignatura de Educación para la Ciudadanía I, con la tecnología, empezando con plantear recursos tales como el vídeo, el foro y una presentación interactiva, que se ajustan directo a los temas de la unidad 01 de la asignatura, apoyando a cumplir las destrezas con criterio de desempeño, donde también se explica que no implica una tarea difícil para el docente, pues se pretende la optimización del tiempo.

Se planteó dos casos específicos para emplear la gamificación, en plataformas gratuitas, de fácil uso y lo que nos interesaba cambiar la estructura tradicional, por una dinámica, motivante, que capte la atención de los estudiantes y genere en los mismos atención, motivación e interés. Al último se explica en qué consiste cada plataforma y los beneficios que contiene, lo que deja en evidencia por qué se recomendó cada una de ellas.

Dejando como conclusión, que las TIC son un implemento dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es un apoyo para el docente, pues facilitaría su labor, aunque al inicio requerirá de compromiso y adaptación a esta nueva modalidad, que ayudará a cumplir los objetivos que se planteen, optimizando el aprendizaje significativo y lo que más importante desarrollar en los estudiantes sus capacidades y potencialidades.

REFERENCIAS

Aguilera, P. Morales, M. Piña, C. Porras, C. y Vidales, A. (2017). *Gamificación en el grado de edificación*. (Tesis de grado. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid).

Alcívar García, M. I. (2015). *Aplicación de conceptos de gamificación en la capacitación en el uso de sistemas ERP* (Tesis de grado. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Guayaquil, Ecuador).

Aliaga Meléndez, C. L. y Dávila Rojas, O. M. (2021). La plataforma Blackboard: una herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Hamut'ay*. 8(1), 42-58.

Armijo Rivera, R. E. (2022). *Schoology para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en Bachillerato*. (Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Indoamérica. Ambato-Ecuador).

Ayala Aragón, O. (2012). Las tecnologías de información y comunicación como recursos educativos en la formación para el ejercicio ciudadano. *Revista Integra Educativa*, 5(2), 105- 118. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432012000200007

Bieliková, V. (2019). *Aplicación de algunos elementos de la gamificación y del aprendizaje invertido en el aula de ELE*. (Tesis de Maestría. Universidad Masaryk. Brno, Czech Republic).

Castillo, P., & Vélez, N. (2015). *Experiencia de innovación educativa basada en las mecánicas del juego*. *Revista del Congreso Internacional de Innovación Educativa* (2), 419-428.

Cattán Arellano, M. S. (2019). *Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramienta pedagógica en la era digital*. <https://cutt.ly/NLhEqa8>

Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. ed.Sudamericana Uruguay S.A.

Corrales Serrano, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias sociales. *CIVINEDU 2019*, 385.

Cuello Noriega, N. A. y Solano Mindola, I. (2021). *Uso de las tic como herramienta de aprendizaje en tiempos de aislamiento social*. <https://cutt.ly/jLhEiJ5>

Chapa Argudo, C. E. y Cedillo Ortega, D. P. (2022). *Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales*. *Enseñanza General Básica, Revista Ciencia & Sociedad*, 2(2), 139-151. <https://cutt.ly/9LhEtmf>

Charchabal Pérez, D y Vega Trujillo, P. (2016). *La gamificación con scratch como rincón de aprendizaje para el subnivel dos del currículo de educación inicial de los alumnos de educación inicial del centro de desarrollo infantil “Caritas Felices” durante el periodo lectivo 2015 - 2016*. *Lineamientos propositivos* (Tesis de Grado. Universidad Nacional de Loja, Ecuador.)

Chávez Santamaria, W. A & Aucatoma Noroña, M. C. (2021). *Recursos didácticos para la enseñanza de las ciencias sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado en el Ecuador*. (Tesis de grado. Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador).

Cruz Pérez, M.A., Pozo Vinueza, M.A., Aushay Yupangui, H.R. y Arias Parra, A.D. (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*. <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>

Díez Rioja, J. C., Bañeres Besora, D., & Serra Vizern, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18(2), 85–105. <https://doi.org/10.14201/eks201718285105>

EduTrends. (2016). *Gamificación*. Tecnológico de Monterrey, Observatorio de Innovación Educativa. <http://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>

Educrea. (s.f). Las TICS en el ámbito educativo. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambitoeducativo/>

Fingermann, H. (2015). ¿Qué son los enfoques pedagógicos? <https://educacion.laguia2000.com/ensenanza/que-son-los-enfoques-pedagogicos>

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*. 1(1), 16-24.

García-Valcárcel-Muñoz-Repiso, A. Basilotta-Gómez-Pablos, V. y López-García, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*, 21(42), 65-74.
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=42&articulo=42-2014-06>

Gaybor, M. (2020). *Propuesta unidad curricular para educación para la ciudadanía primero de bachillerato general unificado para institución educativa ubicada en parroquia chongón, recinto chongoncito, provincia de las guayas, ecuador a partir del uso del tic y la gamificación*. (Tesis de grado. Universidad Casa Grande. Guayaquil-Ecuador.)

Granda Asencio, L. Y., Espinoza Freire, E. E., y Mayon Espinoza, S. E. (2018). *Las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje*.
<https://cutt.ly/wLhEaaK>

Granados Ospina, A. (2015). *Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos*. *Sophia Educación*. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413740778003.pdf>

Hernández, R. M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5904762.pdf>

Herrera Jiménez, A. M. (2015). *Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. <https://cutt.ly/9LhEg5M>

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. Austin, Texas, Estados Unidos: The New Media Consortium.

Junta de Andalucía. (2016). *Los Trailers de la Historia*. <https://cutt.ly/9LhElbr>

Lanuzza Gámez, F. I., Rizo Rodríguez Rizo, M. y Saavedra Torres, L. E. (2018). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 25, 16–30. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i25.5667>

Liarte Alcaine, R. (2020). *Proyecto Historyflix – Héroes Anónimos. Lecciones de Historia*. <https://cutt.ly/ILhEOJy>

Liceras Ruiz, Á. (2016). Las dificultades en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Didáctica de las Ciencias Sociales. Fundamentos, contextos y propuestas* 96-118. Pirámide.

López Niño, A. T. (2017). Educación en la sociedad de la tecnología de la educación. *Revista Vinculando*, 1-7.

Luzarraga Cornejo, J. J. (2018). “*Recursos tecnológicos para la comprensión lectora en la asignatura de Educación para la Ciudadanía diseño de Software Interactivo*”. (Tesis de Grado. Universidad de Guayaquil. Ecuador.)

Martínez de Padrón, T. M. (2017). *Proposiciones Teóricas para la Formación de la Ciudadanía Mediadas por la Tecnología.*

https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/186/277

Mascarell Palau, D. (2019). Implementación y uso de las TIC. Dispositivos móviles en educación en artes. *Revista de Comunicación de la SEECI*. 50. 73-86.

Mena Benitez, L. M., Mora Torres, J. V. (2015). *Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto grado de educación básica de la escuela fiscal "modesto Wolf pasaguay" de guayaquil año 2014-2015. propuesta: diseño de una guía de estrategias lúdicas de aprendizaje significativo.* (Tesis de grado. Universidad de Guayaquil. Guayaquil-Ecuador.)

Ministerio de Educación. (2020). Informe preliminar Rendición de Cuentas 2020.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Informe-preliminar-RC2020.pdf>

Miño Puigcercós, R., Domingo Coscollola, M., & Sancho Gil, J. M. (2019). Transformando la cultura de enseñanza y aprendizaje en la educación superior desde una perspectiva de bricolaje. *Educación XXI*, 22 (1), 139-160.

Moreno-Fernández, O. (2018). *La enseñanza de las Ciencias Sociales: un diagnóstico a partir de las memorias, reflexiones y expectativas de profesores de enseñanza primaria en formación inicial.* 26(100), 1021- 1037. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362018002601452>

Pariona Huamán, E. A. (2016). *Recursos Tecnológicos*.

<http://es.calameo.com/read/004892990d2227612ca00>

Peralta, W. M. (2015). La plataforma virtual como herramienta de enseñanza. *Revista Vinculando*. 1-18.

Pilacuan Burgos, M.J. (2018). *Recursos multimedia en el aprendizaje colaborativo de la asignatura Educación para la ciudadanía para los estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa República de Francia. Tesis de Grado. Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.*

Pinos-Coronel, P. C; García-Herrera, D. G; Erzazo-Álvarez, J. C. y Narváez-Zurita, C. I. *Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza–aprendizaje durante la pandemia del COVID-19*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610726>

Prada Núñez, R., Ailoiso Gamboa, A., & Hernández Suárez, C. (2019). Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. 57, 137-156

Quispe, B. M., Paz, L. C., Gambarini, W. C. F., Palomino, Y. A., & Quispituanca, A. A. C. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia Pedagógica*, 7(2), 339-362. <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193/216>

Ramón Cáliz, M.A. (2019). *Práctica reflexiva: un comentario a la enseñanza bilingüe inglés-español*. En J.A. Trujillo Holguín, A.C. Ríos Castillo y J.L. García Leos (coords.), *Desarrollo Profesional Docente: reflexiones de maestros en servicio en el escenario de la Nueva Escuela Mexicana* (pp. 207-220). Doble Hélice Ediciones.

Rodríguez Barrera, C. (2015). *Uso de las TIC para favorecer el proceso de aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual en la Institución Educativa Nicolás Gómez Dávila, Bogotá, Colombia. Estudio de caso*. <https://cutt.ly/1LhEbit>

Rodríguez Campoverde, D; Peña Holguín R. R. y Salvattore Stracuzzi, P. M. (2020) “*Impacto e inclusión de las TIC en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva*”, *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, ISSN: 1989-4155 [/https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.html](https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/08/inclusion-tics.html)

Rodríguez González, J.J. y Gravini de Ávila, E. J. (2019). *Plataformas educativas virtuales y su incidencia en el desempeño académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de la básica secundaria*. (Tesis de Grado. Barranquilla: Universidad De La Costa).

Rodríguez, J. (2021). *Estrategias de gamificación en la asignatura de educación para la ciudadanía*. Issuu. https://issuu.com/jennyc.rodriguez/docs/estrategias_de_gamificacion

Romero Criollo, A. E. (2022). *Plataformas Virtuales Educativas en el Aprendizaje de las Ciencias Sociales para estudiantes del quinto EGB de la Escuela Héroes de Paquisha*.

Guía Didáctica de Plataformas Virtuales para el Aprendizaje de Ciencias Sociales. (Tesis de Grado. Universidad de Guayaquil. Ecuador.)

Romero-Rodríguez, L. M. Torres-Toukourmidis, Á. y Aguaded, I. (2016). Ludificación y educación para la ciudadanía. *Revisión de las experiencias significativas. Educar.*

https://www.researchgate.net/publication/311880957_Ludificacion_y_educacion_para_la_ciudadania_Revision_de_las_experiencias_significativas/link/586a444c08ae329d621016b5/download

Sandia Saldivia, B. y Montilva Calderón, J. (2019). Tecnologías Digitales en el Aprendizaje-Servicio para la Formación Ciudadana del Nuevo Milenio. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.* 23 (1). 129-148.

Suárez-Ramos, J. C. (2017). Importancia del uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las ciencias biológicas para la estimulación visual del estudiantado. *Revista Electrónica Educare,* 21(2), 442-459.

Suárez Zurita, F. (2018). *Las tic en el aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía en los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa “ nueva concordia ” ubicada en el cantón la concordia de la provincia de santo domingo de los tsáchilas, en el año lectivo 2016-2017.* (Tesis de Grado. Quito, Ecuador.)

Taxi Cujilema, N. R. (2016) *Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.*

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4153/1/UTC-PIM-000037.pdf>

Tomalá Campoverde, C. A. (2021). *Plataforma Moodle y proceso de enseñanza–aprendizaje de Educación para la Ciudadanía en los estudiantes de la Unidad Educativa “Ancón”.* <https://cutt.ly/8LhEWdH>

UNESCO (2020). *Hacia sistemas educativos resilientes en el futuro – Nuevo estudio conjunto presentado por la UNESCO y la IEA.* <https://es.unesco.org/news/sistemas-educativos-resilientes-futuro-nuevo-estudio-conjunto-presentado-unesco-y-iea>

Ushiña Junia, S.E. & Proaño Ayala, J.E. (2019). *Herramientas Multimedia en el Aprendizaje de la Asignatura Educación para la Ciudadanía de los Estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Rafael Larrea Andrade.* Tesis de Grado. Quito, Ecuador.

We are Social y Hootsuite. (2021). *Estadísticas de la situación digital de Ecuador en el 2020-2021* <https://cutt.ly/XLhETH5>

Yanes Gúzman, J. (s.f). *Las TIC y la Crisis de la Educación. Biblioteca Digital Virtual Educa.* <https://virtualeduca.org/documentos/yanez.pdf>

Zabala-Shigui, R. I & Banda-Casa, M. A. (2022). Tik Tok como herramienta educomunicacional en los estudiantes de bachillerato del cantón Latacunga. Polo del Conocimiento. 7(2). <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8331415.pdf>

Zambrano González, G. (2017). *Las herramientas multimedia para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año del BGU en la unidad educativa “Republica de Francia” en la asignatura de Educacion para la Ciudadanía.* (Tesis de grado. Guayaquil-Ecuador.)