



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS
CIENCIAS SOCIALES**

**Los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la
asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la
UEI Liceo Iberoamericano.**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en
Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales**

Autor:

Pico Hidalgo, Neufar Miguel

Tutor:

MGS. Fernando Rafael Guffante Naranjo.

Riobamba, Ecuador. 2023

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Neufar Miguel Pico Hidalgo**, con cédula de ciudadanía **1724244304**, autor del trabajo de investigación titulado: **“LOS MURALES DIGITALES COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EGB EN LA UEI LICEO IBEROAMERICANO”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 21 de julio de 2023 a la fecha de su presentación.



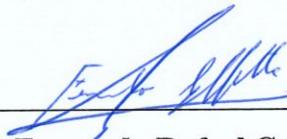
Neufar Miguel Pico Hidalgo

C.I: 1724244304

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, MGS. Fernando Rafael Guffante Naranjo, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: “Los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano”, bajo la autoría de Neufar Miguel Pico Hidalgo; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 17 días del mes de Julio de 2023.



MGS. Fernando Rafael Guffante Naranjo.
C.I: 0603208182

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

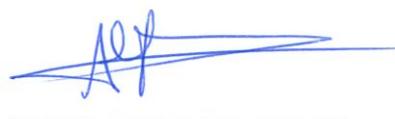
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano, presentado por Neufar Miguel Pico Hidalgo, con cédula de identidad número 1724244304, bajo la tutoría del Mg. Fernando Rafael Guffante Naranjo; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 28 días del mes de junio del 2023.

Mgs. Amanda Méndez
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL
DE GRADO**



Mgs. Alfredo Figueroa
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



Mgs. Oscar Imbaquingo
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**





CERTIFICACIÓN

Que, **PICO HIDALGO NEUFAR MIGUEL** con CC: **1724244304**, estudiante de la Carrera **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"Los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano"**, cumple con el 7 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 11 de julio de 2023



Mgs. Fernando Guffante N.
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios y mi madre que desde el cielo me han guiado a lo largo de mi vida y encaminarme hacia el bien y es quienes me han acompañado a lo largo de este proceso estudiantil. A mis queridos tíos, padre, abuelos y hermanos por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar y creer en mí, por los consejos, valores y principios que me han inculcado.

A mi familia y mi novia porque de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas. Y con sus palabras de aliento, consejos y oraciones hicieron de mí una excelente persona.

A todos muchas gracias.

Att. Neufar Miguel Pico Hidalgo

AGRADECIMIENTO

*A Dios por haberme guiado y darme la sabiduría suficiente para recorrer este trayecto de mi vida. En segundo lugar, quiero agradecer de manera muy especial a mi tío **Rodrigo Rigoberto Hidalgo Pico**, mi tía **Margarita Ailaca** y sus **hijos** por el inmenso apoyo brindado para poder cumplir este sueño de ser profesional.*

A la Universidad Nacional de Chimborazo por abrirme sus puertas y enriquecer mis conocimientos profesionales y actitudinales. Además, me permito agradecer de manera muy especial al Mgs. Fernando Guffante Naranjo quien se ha encargado de orientar este trabajo de investigación.

*Para finalizar agradezco a mi **padre, hermanos, cuñadas, novia y amigos** por estar a mi lado y apoyarme en cada una de mis decisiones y a todos los docentes de la carrera que día a día me transmitieron sus conocimientos y experiencias con excelencia y sabiduría.*

A ustedes mi gratitud y agradecimiento eterno.

Att. Neufar Miguel Pico Hidalgo

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE TABLAS

ÍNDICE GRÁFICOS

ÍNDICE FIGURAS

ÍNDICE FOTOGRAFÍAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN 16

2.1 Antecedentes 16

2.1 Problema 18

2.1 Justificación 19

2.1 Objetivos 22

2..1 General 22

2..2 Específicos 22

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO. 23

2.1 Estado del arte 23

2.2 Marco teórico 25

2.2.1 Tecnologías de información y comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje 25

2.2.2 Recursos digitales para el proceso enseñanza aprendizaje 26

2.2.3 Murales digitales 27

2.2.4 Estrategia de aprendizaje cooperativo 30

2.2.5 Proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales 33

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA 35

5.1 Tipo de Investigación 35

5.2	Diseño de Investigación.....	35
5.3	Técnicas de recolección de Datos	36
5.4	Población de estudio y tamaño de muestra	37
5.5	Hipótesis	37
5.6	Métodos de análisis.....	37
5.7	Procesamiento de datos.....	37
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		40
4.1	Resultados.....	40
4.1.1	Análisis de la encuesta.....	40
4.1.2	Verificación de hipótesis	52
4.1.3	Análisis de la entrevista.....	53
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		55
5.1	Conclusiones.....	55
5.2	Recomendaciones	55
CAPÍTULO VI. PROPUESTA		57
6.1	Introducción	57
6.2	Desarrollo de la propuesta	57
6.2.1	Estrategia de aprendizaje cooperativo aplicándose murales digitales	57
6.2.2	Socialización de los componentes de los murales	62
BIBLIOGRAFÍA		67
ANEXOS		72
	ANEXO 1. GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	72
	ANEXO 2. CUESTIONARIO DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	73
	ANEXO 3: FOTOGRAFÍAS DE APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES Y ENTREVISTA AL DOCENTE	74
	ANEXO 4: CUESTIONARIO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES APLICADO.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Sexo de los estudiantes encuestados	40
Tabla 2: Edades de los estudiantes	41
Tabla 3: Respuesta de los estudiantes al ítem 1.....	42
Tabla 4: Respuesta de los estudiantes al ítem 2.....	43
Tabla 5: Respuesta de los estudiantes al ítem 3.....	44
Tabla 6: Respuesta de los estudiantes al ítem 4.....	45
Tabla 7: Respuesta de los estudiantes al ítem 5.....	46
Tabla 8: Respuesta de los estudiantes al ítem 6.....	47
Tabla 9: Respuesta de los estudiantes al ítem 7.....	48
Tabla 10: Respuesta de los estudiantes al ítem 8.....	49
Tabla 11: Respuesta de los estudiantes al ítem 9.....	50
Tabla 12: Respuesta de los estudiantes al ítem 10.....	51
Tabla 13: Frecuencias observadas y esperadas.....	52
Tabla 14: Pruebas de Chi-Cuadrado.....	53
Tabla 15: Entrevista a la docente de nivelno año.	53
Tabla 16: Taller 1	63
Tabla 17: Taller 2	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Sexo de los estudiantes encuestados.	40
Gráfico 2: Edades de los estudiantes.	41
Gráfico 3: Respuesta de los estudiantes al ítem 1	42
Gráfico 4: Respuesta de los estudiantes al ítem 2	43
Gráfico 5: Respuesta de los estudiantes al ítem 3.	44
Gráfico 6: Respuesta de los estudiantes al ítem 4	45
Gráfico 7: Respuesta de los estudiantes al ítem 5.	46
Gráfico 8: Respuesta de los estudiantes al ítem 6.	47
Gráfico 9: Respuesta de los estudiantes al ítem 7.	48
Gráfico 10: Respuesta de los estudiantes al ítem 8.	49
Gráfico 11: Respuesta de los estudiantes al ítem 9.	50
Gráfico 12: Respuesta de los estudiantes al ítem 10.	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño del mural digital 1	38
Figura 2: Diseño del mural digital 2.....	39
Figura 3: Mural digital 1.....	58
Figura 4: Mural digital 2.....	59
Figura 5: Mural digital 3.....	60
Figura 6: Mural digital 4.....	61
Figura 7: Mural digital 5.....	62

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: Estudiantes intervienen en la aplicación de la encuesta.....	74
Fotografía 2: Presentación de las preguntas de la encuesta a los estudiantes.....	74
Fotografía 3: Presentación de la encuesta a la docente	75
Fotografía 4: Exposición de la finalidad de la aplicación de la encuesta	75
Fotografía 5: Revisión de las preguntas de la entrevista por parte de la docente.....	76
Fotografía 6: Recolección de los instrumentos aplicados en la investigación	76
Fotografía 7: Exposición a cerca de la herramienta Murales Digitales.....	77
Fotografía 8: Exposición a cerca de la herramienta Murales Digitales.....	77
Fotografía 9: Presentación de las preguntas de la encuestas	78
Fotografía 10: Cuestionario de encuesta a estudiantes	79

RESUMEN

El desarrollo tecnológico ha transformado los procesos de enseñanza – aprendizaje, el docente tiene la posibilidad de crear propuestas y recursos educativos online. La creación de murales digitales constituye una opción como complemento al aprendizaje en el aula, usando las aplicaciones que proporciona las TIC, constituyéndose una base del aprendizaje colaborativo y desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Tradicionalmente se utilizaban papeles o cartulinas en las cuales se colocaban imágenes, gráficas que sean atractivas para los compañeros, menos interactivas y más tradicionalista. El objetivo del estudio es proponer los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano. La metodología tiene un enfoque de estudio mixto, exploratorio, documental, y de campo, el diseño es no experimental de corte transversal y de alcance descriptivo. La muestra de estudio fueron 25 estudiantes y 1 docente a quienes se aplicó una encuesta y una entrevista. Los hallazgos de la encuesta muestran el 52% respondieron estar medianamente de acuerdo que los docentes utilizan los murales digitales en la asignatura de Estudios Sociales, el 32% están de acuerdo que el uso de murales digitales favorece el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y el 44% que aprenden de manera interactiva a través de la utilización de imágenes, videos y audios. La socialización desarrollada según la entrevista a los docentes mejora las competencias profesionales para el uso de herramientas digitales para la creación de recursos educativos y estrategias de aprendizaje innovadoras.

Palabras claves: aprendizaje, cooperativo, estrategia, interactivo, murales digitales.

ABSTRACT

Technological development has transformed teaching-learning processes; teachers can create proposals and educational resources online. The creation of digital murals constitutes an option as a complement to learning in the classroom, using the applications provided by ICT, constituting a basis for collaborative learning and the development of student creativity. Traditionally, paper or cardboard is used on which images are placed, graphics attractive to peers, less interactive, and more traditional. The study aims to propose digital murals as a cooperative learning strategy in the Social Studies subject in ninth year EGB students at the UEI Liceo Iberoamericano. The methodology has a mixed, exploratory, documentary, and field study approach, the design is not experimental, cross-sectional, or descriptive in scope. The study sample consisted of 25 students and one teacher to whom a survey and an interview were applied. The survey findings show that 52% agreed that teachers use digital murals in the Social Studies subject, 32% agreed that digital murals favor the learning of the Social Studies subject, and 44% learned interactively through images, videos, and audio. The socialization developed according to the interview with teachers improves professional skills for using digital tools to create educational resources and innovative learning strategies.

Keywords: learning, cooperative, strategy, interactive, digital murals.



Reviewed by:
Ms.C. Ana Maldonado León
ENGLISH PROFESSOR
C.I.0601975980

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de los murales digitales como estrategia para el aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano.

El desarrollo tecnológico ha transformado los procesos enseñanza aprendizaje en el aula, desde el Covid 19. Los estudiantes de esta generación son estimulados por culturas distintas y diversas para mostrar caracteres o respuestas más activas y flexibles, motivados por recursos visuales atractivos y la necesidad de ser creativos y proactivos en el aula de clases. En este contexto, el estudio propone la implementación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano. La finalidad es fomentar el trabajo cooperativo, que va más allá sólo del reparto de tareas entre grupos, sino plantear un paradigma educativo, que haga que los estudiantes sean sujetos activos del conocimiento, convirtiéndose como eje central del proceso enseñanza aprendizaje, basado en la adquisición de competencias y metodologías constructivistas, participativas y colaborativas a través del uso de los murales digitales.

La creación de murales tiene diferentes beneficios, constituyéndose una base del aprendizaje colaborativo y desarrollo de la creatividad de los estudiantes (Ouro, 2021, p.285). Los murales sirven para que los estudiantes expongan los contenidos en el aula de clases, sobre un tema específico, que favorece al reforzamiento y consolidación de conocimientos y permiten su difusión temporal en el aula y en el centro educativo (De la Cruz & García, 2018,p.114). Tradicionalmente se utilizaban papeles o cartulinas en las cuales se colocaban imágenes, gráficas que sean atractivas para los compañeros, pero con las nuevas tecnologías se pueden efectuar a través de herramientas digitales y ser publicadas incluso en redes sociales.

Para analizar la problemática es necesario mencionar sus causas, una de ellas el deficiente conocimiento en la utilización de herramientas y recursos digitales, los estudiantes deben cumplir con el dictado en clases algunas veces, aplicación de trabajo individual, memorizar países, fechas, nombres, pero no se generan aprendizajes significativos ni la participación de los estudiantes, con un limitado uso de los recursos digitales.

2.1 Antecedentes

La investigación del problema se realizó por el interés de implementar el aprendizaje colaborativo que utiliza técnicas y métodos en lo que los estudiantes se enfrentan en el aprendizaje de las disciplinas curriculares trabajando en pequeños grupos de forma interactiva, responsable, solidaria y colaborativa.

El objetivo general es proponer los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano, puesto que es la respuesta para estimular al estudiante, otorgándole la oportunidad de aprender y lograr los mejores resultados educativos colaborando con otros.

La decisión implementar murales digitales como estrategia cooperativa, de hecho, es la respuesta para estimular al estudiante, otorgándole la oportunidad de aprender y lograr los mejores resultados educativos colaborando con otros. Al mismo tiempo, al trabajar en grupo, cubriendo un rol preciso e invirtiendo en una responsabilidad individual por la influencia que tendrá su desempeño en el grupo, el alumno tiene la oportunidad de enriquecer su confianza en sí mismo, habilidad necesaria e indispensable para el logro del objetivo común (Marzano et al., 2013, p.25). En un contexto cooperativo, además, todo estudiante se siente motivado para apoyar a sus compañeros y anima a esforzarse por mejorar gracias al apoyo recibido.

Para el desarrollo del proyecto y complementar el objetivo general, se ha planteado cuatro objetivos específicos, el primer objetivo tiene como fin Fundamentar científicamente los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo a través del análisis de diferentes artículos que tratan acerca de recursos digitales, aprendizaje cooperativo, proceso enseñanza aprendizaje en Estudios Sociales, murales digitales como estrategia. Como segundo objetivo específico es analizar la aplicación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo para diagnosticar y analizar si tienen conocimiento o no sobre el uso de esta estrategia y considerar si es factible su aplicación, en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes. el tercer objetivo es diseñar ejemplos de murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo, para presentar a los docentes los mismos e identificar si tenían conocimientos de sus elementos y características, detallándose cuestionamientos acerca de su aplicación y la opinión que tienen del recurso y también a los estudiantes para definir su grado de motivación con el recurso pedagógico y como beneficia como estrategia de aprendizaje cooperativo. Para finalmente, socializar los componentes para la implementación de los murales digitales a través de una propuesta dirigida a los docentes, a través de talleres formativos contruidos de los antecedentes recopilados en las dos primeras etapas de la investigación.

La metodología del estudio responde a un estudio con enfoque mixto, porque se integraron de manera sistemática los métodos cuantitativos y cualitativos para medir las variables de investigación y cualificar a través de criterios específicos, el cual utiliza la técnica de recopilación de datos para la comprensión de la problemática puesto que se requiere de una encuesta dirigida a los estudiantes y una entrevista a la docente acerca de la importancia de los murales digitales, el aprendizaje colaborativo y las habilidades de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales, que ayuden a definir las ventajas de su aplicación en el aula de clases. Adicionalmente se aplicó la investigación bibliográfica para un análisis

documental, un estudio correlacional para desarrollar una asociación entre las variables. Las técnicas seleccionadas serán la encuesta aplicándose cuestionarios con preguntas que ayuden a responder los objetivos de investigación.

La presente propuesta permitirá diseñar murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la Asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano, detallándose su aplicación, su relación con los contenidos curriculares, las habilidades y competencias de los estudiantes dejando de lado el aprendizaje tradicional.

Al considerarse que la investigación ayudará al análisis de la importancia de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano, es pertinente mencionar que no se han elaborado guías para la aplicación de los murales digitales, porque los ejemplos son base para la sensibilización de los docentes y la determinación de la motivación de los estudiantes.

2.1 Problema

En Latinoamérica el aprendizaje colaborativo se ha implementado en las aulas. Isaías Francisco et al. (2021,p.31) plantearon que el trabajo colaborativo se utiliza en los diferentes países de América Latina como estrategia para mejorar la calidad de la enseñanza - aprendizaje en los diferentes niveles educativos (inicial, primaria, secundaria y superior), por lo que es valioso como aporte debido a la facilidad que brinda este método y sin discriminación de nivel o área, El estudio evidencia que mejoran las habilidades y actitudes, elevan el desempeño académico, constituyéndose como una herramienta pedagógica que despierta y eleva las capacidades cognitivas, muy necesarias para el desarrollo humano.

Durante los últimos 15 años, el aprendizaje cooperativo (ac) se ha convertido en un enfoque metodológico útil utilizado en la escuela. El Ecuador se enfrenta a enormes desafíos en el aprendizaje desde la pandemia. Al mismo tiempo, existe una necesidad creciente de mejorar el nivel de habilidades de los estudiantes. La escuela está lejos de los objetivos, la situación general es insatisfactoria. En el Ecuador esta metodología ha tenido una buena difusión en educación inicial y educación básica. El nuevo Reglamento de Régimen Académico del Ecuador, incluye como uno de los componentes de la organización de la enseñanza, el aprendizaje colaborativo, es una novedad en el diseño curricular del país. La inserción del aprendizaje colaborativo y su reconocimiento explícito dentro del proceso formativo y evaluativo de los estudiantes, es relevante y se vincula con las metodologías para el logro del mismo a través de trabajos que generan colaboración, práctica, integración, investigación y compromiso (Compte Guerrero & Sánchez, 2019, p.131).

La problemática es el aprendizaje tradicional con recursos que no incentivan procesos enseñanza aprendizaje significativos en la asignatura de Estudios Sociales. En la unidad educativa se utilizan diferentes recursos pedagógicos para que el estudiante exponga sus

conocimientos y refleje su aprendizaje. En general, se basan en el libro del estudiante, aplicándose algunas técnicas innovadoras como exposiciones y discusiones en el aula, pero es deficiente la utilización de herramientas digitales direccionadas a un aprendizaje significativo cooperativo. Los murales digitales por lo general no se usan en el aula, aunque se aplican los tradicionales con cartulina o papel, los estudiantes deben elaborar gráficas y exponerlas en el aula de clases.

El aprendizaje de Estudios Sociales es criticado por tradicional, conceptual, sin centrarse en recursos participativos que activen el conocimiento, implementándose herramientas repetitivas en el aula, que influye en la desmotivación de los estudiantes. Los métodos de enseñanza generalmente adoptados en la escuela mantiene aprendizajes tradicionales, con más interés en los contenidos transmitidos y los adquiridos, dejando de centrarse en el entorno físico y social (el escenario educativo) en el que se manifiesta la relación educativa. Los estudiantes se sienten desmotivados en el aula de clases, porque no se generan aprendizajes significativos en el aula y el aprendizaje es individualizado.

El aporte de la investigación es la planificación y uso de murales digitales en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales, tienen una serie de ventajas y potencialidades didácticas, se sintetizarán todos los pasos necesarios para su implementación, a través de la selección de los contenidos adecuados y como resultado fortalecer los recursos didácticos para la enseñanza y el cumplimiento de las destrezas con criterio de desempeño. La finalidad innovar en los modelos de aprendizaje y desarrollar la competencia digital adecuada a las necesidades que impone la sociedad actual.

Los estudiantes en un modelo de aprendizaje tradicional con clases pasivas no se concentrarán en el salón de clases. Los exámenes han sido una parte fundamental de la educación durante mucho tiempo. Generalmente, la educación tradicional ha prevalecido en la asignatura de Estudios Sociales, basada en lecturas descriptivas, trabajos individuales, uso de pizarras que se usan comúnmente, diseño de cartulinas para exponer en clases, con una limitada utilización de las TIC en el aula. Durante la pandemia, los recursos digitales de enseñanza sirvieron en el fortalecimiento de los conocimientos, el mural es una opción, pero que se aplica no muy frecuentemente en el aula, los estudiantes pueden crear sus conocimientos y presentarlos creativamente.

Por ende, el proyecto responderá lo siguiente: ¿De qué manera la implementación de los murales digitales como estrategia didáctica aporta al aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano?

2.1 Justificación

La situación problemática guarda relación con la enseñanza tradicional en el aula de clases, existe una mayor preferencia por el uso de recursos tradicionales de enseñanza, basado

comúnmente en el uso del libro del estudiante y memorización, que no favorecen a un aprendizaje significativo de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales, al considerar este punto, el uso de recursos como los murales digitales ayudan a crear espacios de aprendizaje en la cual los estudiantes cooperan entre sí, para desarrollar compartir conocimientos y generar confianza cuando participan en público.

El trabajo es importante porque los estudiantes desarrollan habilidades sociales y de cooperación en el aula, trabajan en modo cooperativo, comparten responsabilidades, mejoran las relaciones sociales, desarrollan tareas complejas que estimulan el conflicto cognitivo; se les anima a resolver problemas, a aprender estudiando y trabajando en grupo. El logro de estos objetivos trae como consecuencia la formación de competencias superiores a las que ofrecen los métodos tradicionales, para mejorar el desempeño y el adecuado control de las relaciones interpersonales.

El aprendizaje cooperativo es significativo porque ayuda a los estudiantes a aplicar y practicar sus conocimientos, acompañada del uso de recursos visuales como los murales digitales, puesto que las tecnologías de la información son herramientas materiales que los estudiantes deben aplicar activa y ampliamente en un canal de interacción positiva entre ellos y el entorno para involucrar de manera efectiva al público con los demás y el medio ambiente (Aguilar et al., 2021; Li et al., 2021). La filosofía educativa debe estar basada en el estudiante para promover el pensamiento. En este caso, el aprendizaje cooperativo permite a los estudiantes cambiar del aprendizaje pasivo a la construcción activa del conocimiento, induce la motivación por el aprendizaje de Estudios Sociales y mejorar la eficacia del autoaprendizaje. La mayoría de los estudiantes son nativos digitales, pero muchos docentes no usan con frecuencia la gran variedad de herramientas que brindan tecnologías educativas.

Los estudiantes modernos son nativos digitales capaces de usar teléfonos móviles, televisores, computadoras, laptops y tabletas desde la infancia, y altamente dependientes de las nuevas tecnologías. La instrucción integrada en tecnología de la información con equipos y materiales multimedia significa que la enseñanza y el aprendizaje ya no se limitan al dictado y al papel y lápiz (Vaz et al., 2022). La importancia del estudio es analizar los efectos y beneficios de los murales digitales como herramienta del aprendizaje cooperativo en línea con las habilidades de resolución de problemas y la satisfacción en la asignatura de Estudios Sociales, centrándose en las teorías del aprendizaje y en las comunidades aprendizaje interactiva.

El aprendizaje cooperativo es más fluido a través de la tecnología de la información, y se puede construir un puente de comunicación e interacción, para que el estudiante pueda cultivar la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes para promover aún más la satisfacción (Wang & Wu, 2022). Los murales digitales tienen como finalidad fortalecer la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y participar en clases de manera activa, es un recurso que favorecerá a la construcción de conocimientos, interactuando en grupos de trabajo, también que ayuden a la creación del conocimiento.

La creación de los murales es considerada como una estrategia didáctica para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, puesto que el estudiante tiene la capacidad para sintetizar y analizar información (De la Cruz & García, 2018). Los murales al ser elaborados por los estudiantes sirven la exposición de contenidos importantes de una asignatura, sobre un tema concreto de manera visual y atractiva. Por ende, el presente trabajo es de impacto teórico y práctico porque se incentivará a proponer los murales digitales como recurso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

El estudio es viable a nivel pedagógico, puesto que la participación en el público en la asignatura de Estudios Sociales es el resultado de los caracteres de independencia positiva y fomento de habilidades interactivas e interpersonales relacionados con el aprendizaje cooperativo, que orienta a los estudiantes a estar bien y desarrolla diversas habilidades de interacción con el yo, los demás, la sociedad y la naturaleza. Pero para ser más creativos y mostrar sus habilidades requieren de recursos modernos como murales digitales.

También es pertinente porque la elección de los murales digitales para el aprendizaje cooperativo partió de las reflexiones que ayuden al proceso enseñanza aprendizaje en áreas como los Estudios Sociales, los resultados son insatisfactorios en cuanto al desempeño, las estrategias no llaman la atención e interés de los estudiantes en el aula de clases.

El estudio es viable porque es un tema de actualidad, de creciente interés por parte de los investigadores, el investigador tiene información para su sustentación científica e implementación como propuesta en el aula de clases. Es factible porque se cuenta con el apoyo de las autoridades de la unidad educativa para su aplicación en los tiempos específicos y con las herramientas necesarias para el diseño de la propuesta según las necesidades evidenciadas en la encuesta aplicada a los estudiantes acerca de la importancia de los murales y su aplicación como parte del aprendizaje colaborativo, con actividades que incentiven el trabajo en equipo.

Los beneficiarios del diseño de murales digitales porque el recurso está direccionado a mejorar los procesos enseñanza aprendizaje en el aula, crear espacios para la cooperación entre los estudiantes, así mejorar sus habilidades creativas y del pensamiento crítico, con un recurso visual, atractivo y motivador adaptado a las necesidades actuales de la educación tecnológica postcovid 19.

El impacto de la estrategia se sustenta en que cada búsqueda creativa y diseño de murales digitales, el estudiante aplicará conocimientos de investigación con la recopilación de datos que pueden formarse a partir de una colección de información elemental. Los murales digitales mejoran las habilidades sociales que son utilizadas espontánea y continuamente por el alumno para iniciar, mantener y gestionar una interacción en parejas o en grupos.

2.1 Objetivos

2..1 General

Proponer los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.

2..2 Específicos

- Fundamentar científicamente los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.
- Analizar la aplicación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.
- Diseñar ejemplos de murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.
- Socializar los componentes para la implementación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo de la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.

2.1 Estado del arte

En el contexto internacional se han desarrollado diferentes investigaciones provenientes de España, Estados Unidos, Colombia, Argentina, en los cuales se han diseñado estrategias para el uso de murales digitales en los niveles de primaria, secundaria, bachillerato y en las instituciones universitarias.

Para De la Cruz & García (2018), “la creación de póster y murales ha sido considerada como una de las estrategias didácticas más recurrentes para el refuerzo del aprendizaje, dado que fomenta la capacidad para sintetizar y analizar la información generados por los estudiantes” (p. 114). Los autores manifiestan en su investigación “Los murales digitales para un aprendizaje cooperativo de la historia: una herramienta innovadora”, indica que, en la actualidad, las tecnologías se han convertido en una de las principales herramientas para el proceso enseñanza aprendizaje. Estas ayudan a incorporar elementos interactivos. El autor se centra en todo el proceso: desde la selección de contenidos hasta el diseño del producto. Finalmente, muestran algunos ejemplos elaborados por profesores del Máster de Magisterio de la Universidad de Jaén, son diseñados como murales para ser publicados como pizarras educativas. En conclusión, el autor menciona que una de las ventajas de los murales como recurso didáctico para los estudiantes ayudan a la estructuración de temas de estudio que ayudan a la organización de ideas y reforzar conceptos en el aula de clases, puede ser diseñados en las pizarras digitales o herramientas web interactivas (p. 113 - 114).

Reyes (2021) en su tesis “El periódico mural digital como estrategia para el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Leticia de Montería” indica que la escuela busca mejorar las habilidades de comunicación lingüística de los estudiantes, incluyendo la capacidad de leer y producir escritos que tengan significado, que al mismo tiempo les permitan participar con gran éxito en las diferentes situaciones de comunicación que los niños enfrentan día a día desde diferentes contextos. La implementación de este tipo de estrategias que fortalecen la lectura y la escritura genera un impacto positivo en cuanto a la motivación y disposición hacia el aprendizaje y desarrollo de los procesos de lectura y escritura, pues son herramientas que responden a las realidades, necesidades y características de educandos (p. 4).

Martínez et al. (2021) en su proyecto “Los murales digitales interactivos como recurso para la poesía en el aula” menciona que en la actualidad la integración de la tecnología en el aula de clases requiere de la transformación de recursos educativos tradicionales. El mural digital fomenta una metodología activa, que fortalece las competencias en el aula. Los resultados establecen un alto grado de satisfacción por parte de los estudiantes. En conclusión, el recurso es relevante y es interesante ahondar en el uso de recursos digitales que fomentan el acercamiento con el género literario a partir de un aprendizaje significativo en el aula (p. 331).

En el Ecuador hay pocos trabajos diseñados acerca de la aplicación de los murales digitales, los trabajos de titulación y los artículos guardan relación con la implementación de herramientas varias en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, presentándose en el contexto nacional, según lo define el Ministerio de Educación del Ecuador.

Algunos trabajos de aplicación de recursos digitales en Ciencias Sociales, destacan su utilidad. Zambrano-Zambrano & García-Vera (2020) en su artículo “Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para los estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador”. Los resultados de mayor relevancia muestran que los EVA son herramientas valiosas y favorecen a las demandas del proceso enseñanza aprendizaje. En conclusión, estos recursos brindan nuevas y diferentes formas de aprendizaje y enseñar en el aula de clases, fomenta la educación de calidad en cualquier asignatura (p. 233).

Otras investigaciones presentan la implementación de recursos tecnológicos en la asignatura de Estudios Sociales, considerándose experiencias que favorecen al aprendizaje de los estudiantes de los diferentes contenidos y la experiencia lograda con el uso de estas nuevas herramientas tecnológicas digitales.

También otro trabajo del uso de recursos didácticos en la asignatura de Estudios Sociales señala sus beneficios en sí aprendizaje, aunque no haga referencia directa a los murales determina las ventajas de otros tipos en el aprendizaje. Ordoñez et al. (2021) en su artículo “Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de Ciencias Sociales”, la investigación de carácter descriptiva de revisión bibliográfica tiene como objetivo analizar las metodologías actividades propicias para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación General Básica en el Ecuador. Los métodos utilizados fueron: revisión documental, análisis documental, hermenéutico y analítico-sintético. Entre los principales hallazgos los autores detallan los beneficios de las metodologías activas, el aula invertida y la gamificación movilizan las estructuras cognitivas hacia la adquisición de nuevos conocimientos, incorporándose de manera rápida y duradera. Estos apoyan las estrategias en un contexto constructivista, direccionándose el aprendizaje significativo que contribuyen a la creatividad, la reflexión, la argumentación, la independencia cognoscitiva y la criticidad (p. 497).

Ataballo Llamba (2021) en su investigación “El recurso didáctico digital “Mural” en la educación virtual de los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la ciudad de Ambato”. Los hallazgos encontrados establecen que los recursos digitalizados permiten a los estudiantes desarrollar habilidades, aprender con recursos interactivos y dinámicos. Pero no todos los estudiantes tienen acceso a los mismos, debido a la falta de accesibilidades a las TIC. Las herramientas digitales y el mural fueron aplicados con frecuencia por necesidad ante la pandemia y motivan el aprendizaje. Las limitaciones encontradas fueron las restricciones económicas, tecnológicas o geográficas de los hogares, puesto que la educación virtual se limita a la aplicación de las

plataformas. En conclusión, los recursos digitales como los murales son motivadoras para los estudiantes, pero existe desigualdad por falta de acceso a estos, también tienen algunas dificultades en las actividades cuando no existe la guía del docente y la aplicación adecuada de la estrategia enseñanza aprendizaje (p. 11).

2.2 Marco teórico

Para el desarrollo de la investigación se han presentado una serie de trabajos investigativos que hacen referencia a los murales digitales y el aprendizaje cooperativo que dan contexto y fundamento científico a las variables y ayudarán a conceptualizar e identificar los elementos para el diseño de los ejemplos y su socialización.

2.2.1 Tecnologías de información y comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han sido investigadas durante años. Son instrumentos de gran ayuda para la enseñanza. A lo largo de los años, el impacto de las TIC se ha hecho notorio. De esta forma, se le dio la importancia que merecía, considerando el aprendizaje online o “e-learning” como una nueva dimensión (Borja & Gutierrez, 2016).

La exposición de las nuevas generaciones al uso de la tecnología no es una cuestión de predisposición generacional, sino una exposición ineludible que obliga a estas generaciones a utilizar la tecnología de manera temprana, continua y prácticamente ineludible (Pérez, 2018). Las TIC han tenido un gran impacto en la sociedad del conocimiento, provocando grandes cambios en forma y contenido, con un efecto intenso, de manera que ha penetrado en la sociedad en general. Una de las áreas donde más modificaciones se han visto debido a estas tecnologías ha sido la educación y la escuela (Hernández, 2017).

En un principio, las TIC estaban enfocadas y centradas en el aprendizaje basado en tecnología. Actualmente, el foco está en el estudiante y la metodología. El objetivo sería mejorar la calidad de la interacción, haciendo uso del ordenador para facilitar el aprendizaje colaborativo, así como centrándose en el trabajo cooperativo entre el profesor y el alumno. De esta forma, se pretende lograr una participación e interacción activa entre ambos (Gómez & Rabal, 2021). El uso de las TIC implica romper con los medios tradicionales utilizados en la educación, como pizarrones, lápices, etc., y avanzar en la enseñanza a partir de la exigencia de actualizar los métodos de enseñanza en función de los requerimientos actuales, para no quedar anclados en el pasado, en una educación desactualizada que no motiva al estudiante (Hernandez, 2017).

Como se ha comentado, las TIC son instrumentos que favorecen mucho la docencia. De esta forma, las principales funciones de las TIC en los centros educativos son, entre otras:

- Alfabetización digital en los estudiantes.

- Acceso a la información, comunicación y gestión y tratamiento de datos.
- Facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje aprendiendo a utilizar las TIC (Gómez & Rabal, 2021).

2.2.2 Recursos digitales para el proceso enseñanza aprendizaje

Los recursos de aprendizaje multimedia o digitales ayudan a los estudiantes a manejarse bien con las representaciones mentales con el uso de diferentes elementos de los medios, que respaldan el procesamiento de la información. La información, que se compone de contenido y, en ocasiones, de actividades de aprendizaje, se presenta con el uso de la combinación de texto, imagen, video y audio mediante recursos de aprendizaje digital. Se ha demostrado, mediante investigaciones sobre el uso de multimedia para el aprendizaje, que se observan más resultados positivos en los estudiantes que combinan imágenes y palabras que en aquellos que solo usan palabras (Abdulrahman et al., 2020).

En términos generales, la tecnología multimedia con fines educativos puede clasificarse según se utilice para enseñar o para aprender. Según Guan et al. (2018) varios estudios han establecido la importancia de las tecnologías multimedia para la educación y la adopción generalizada de herramientas multimedia. Generalmente implica el uso de tecnología y la adopción generalizada de aplicaciones multimedia en la educación es el resultado de sus muchos beneficios (Almarabeh et al., 2015). Algunos de los beneficios de las herramientas de aplicación multimedia para la enseñanza y el aprendizaje se resumen a continuación:

- a) Habilidad para convertir conceptos abstractos en contenidos concretos.
- b) Capacidad para presentar grandes volúmenes de información en un tiempo limitado con menos esfuerzo
- c) Habilidad para estimular el interés de los estudiantes por aprender.
- d) Brinda al maestro la capacidad de conocer la posición de los estudiantes en el aprendizaje (Abdulrahman et al., 2020).

Los multimedia diseñados para el aprendizaje se refieren al proceso de construcción de representaciones mentales a partir de palabras e imágenes en diferentes contextos. Están diseñados para ayudar al aprendizaje con herramientas que se pueden usar en presentaciones, aprendizaje en el aula o en el laboratorio, simulaciones, aprendizaje electrónico, juegos de computadora y realidad virtual, lo que permite a los estudiantes procesar información tanto en forma verbal como pictórica. Los multimedia diseñados para el aprendizaje requieren la comprensión de algunas teorías, como la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia, que postula tres supuestos que describen cómo las personas aprenden a partir de materiales didácticos multimedia. Estos supuestos pueden expresarse como doble canal, capacidad limitada y procesamiento activo (Alemdag & Cagiltay, 2018). El doble canal supone que los alumnos tienen muchos canales para separar la información visual y auditiva. La capacidad restringida-limitada supone que existe un límite en la carga de datos que se pueden procesar en cada canal. El comprender esto permitirá a los maestros no abrumar a los alumnos con

mucha información. Por otro lado, los alumnos serán conscientes de sus limitaciones o capacidades de procesamiento de información. El procesamiento activo propone que cuando se trata de la selección, organización e integración de la información, los seres humanos son agentes activos y son capaces de gestionar las formas de información con las que interactúan (Abdulrahman et al., 2020).

El uso apropiado de las TIC en la enseñanza transforma el entorno de aprendizaje del docente y el alumno, al igual que está transformando todos los aspectos de la vida humana (Guan et al., 2018). Coleman et al. (2016) enfatizaron que el cambio crea un aprendizaje centrado en el estudiante, donde los docentes están allí como facilitadores y no como sabios en los escenarios, cambiando así el papel del docente de transmisor de conocimiento a facilitador, navegador de conocimiento y co-aprendizaje (Abdulrahman et al., 2020). Keengwe et al. (2008) concluyeron que la aplicación de tecnologías multimedia asegura una entrega de instrucción en el aula muy productiva, interesante, motivadora, interactiva y de calidad al tiempo que aborda las diversas necesidades de los alumnos.

2.2.3 Murales digitales

En el ámbito educativo existen multitud de herramientas didácticas que facilitan y optimizan la práctica docente. Estos pueden ser estructurados o no estructurados, lo que significa que se elaboran en serie y con las mismas características o son elaborados por los propios docentes, adaptándolos a la realidad educativa que perciben. Con el paso del tiempo, estos recursos han sido sustituidos por otros más fáciles de transportar o que se ubican de forma permanente en el aula y están disponibles para ser utilizados en cualquier momento. La opción más pertinente y acorde al auge de Internet son los dispositivos tecnológicos, como computadoras, tabletas, celulares, proyectores multimedia, entre otros. A partir de estos componentes se han diseñado recursos de enseñanza aprendizaje que se vinculan o integran a las Tic. Se han desarrollado materiales estructurados que son un conjunto de herramientas tecnológicas que pueden ser implementadas en las aulas en sustitución de los tradicionales murales (Rojas Segovia & Romero-Varela, 2019).

El mural digital es una herramienta de comunicación que presenta contenidos de manera visual, son compatibles con las directrices del aprendizaje cooperativo y el interés entre los miembros de un equipo pueden trabajar juntos simultáneamente en diferentes lugares. Es una herramienta que se ha estado reinventando y ampliando su capacidad para apoyar a escuelas y educadores. Si los docentes quieren mantener estas actividades y esperan imitar la experiencia del salón de clases en el entorno virtual. Los estudiantes pueden hacer cosas similares en entornos remotos. Por ejemplo, en lugar de escribir ideas en notas adhesivas y compartirlas en una pizarra, los estudiantes pueden escribir, arrastrar archivos y pegar enlaces en las "notas adhesivas" que ayuden a diseñar ideas creativas (Aguilar et al., 2021).

En algunas investigaciones relacionan algunas características, pero con una finalidad más analítica y descriptiva. Según Corrales (2015) los murales son herramientas tecnológicas,

compuesta básicamente por una pantalla sensible de diferentes dimensiones, una computadora multimedia y un proyector (p. 161). Según Murado (2012) se trata de un sistema compuesto por una computadora y un videoprojector que permite mostrar sobre una superficie una serie de contenidos digitales. También son definidas como un sistema que integra una computadora, un proyector multimedia y una pantalla sensible en la que se puede escribir con los dedos o un puntero especial que presenta un contenido que puede ser manipulado desde la computadora para que los estudiantes interactúen con el mundo (Rojas Segovia & Romero-Varela, 2019).

Las tecnologías implementadas en los murales digitales son un avance tecnológico disruptivo y desafían a los educadores a innovar en nuevos enfoques de la educación. En consecuencia, la introducción de la innovación en la educación cuando no se centra en conectarla con la pedagogía no transforma el aprendizaje y la enseñanza. Para fomentar su incorporación en la educación primaria y mejorar los programas para apoyar el logro de los maestros en el proceso de integración de tecnología en general, se requiere una comprensión de las prácticas de los maestros de primaria en la formación, impartición y evaluación de lecciones. La asimilación de nuevas tecnologías en todas las partes de la educación es un proceso continuo, y la integración de los murales, no es una excepción. Lo que en su mayoría se desconoce es cómo los educadores de primaria toman las decisiones diarias para desarrollar nuevas formas de agregar tecnología al vincularla con la pedagogía para producir tareas de aprendizaje apropiadas (Samsonova, 2020).

Una mirada a la investigación sobre el uso de herramientas digitales como los murales, dice que se necesitan apropiadas y efectivas que le permitan al niño tener el control, abrirle al mundo de la tecnología a sus percepciones y habilidades y permitiéndole pensar creativamente. El docente tiene un papel importante que desempeñar para ayudar a los estudiantes a comprender cómo se puede desarrollar el proceso de creatividad mediante el uso de herramientas digitales y para promover la conciencia de cómo y cuándo se pueden usar en el aula. Los estudiantes requieren desarrollar la capacidad para utilizar dichas herramientas digitales.

Un posible problema en este campo es que las políticas educativas en la mayoría de los países no prestan atención a la creatividad de los niños; de hecho, la educación en la actualidad parece estar diseñada para obstruir la creatividad al centrarse en los resultados de los exámenes y las evaluaciones escolares formales. Los investigadores han sugerido que una forma moderna de desarrollar lecciones convencionales es utilizar herramientas digitales más ampliamente como método de desarrollo del estudiante, pero el uso ha sido relativamente descuidado (Aboalgasm & Ward, 2014).

2.2.3.1 Elementos de los murales digitales

Uno de los elementos de los murales digitales son las llamadas imágenes digitales, al desarrollo de la tecnología para su desarrollo se introdujo por primera vez utilizando sistemas

de cables subterráneos a principios del siglo XX a través de los avances de la web 2.0, pero su desarrollo es mucho más rápido a medida que aumenta la creatividad humana, porque el uso de medios digitales ha demostrado ser eficaz para las actividades de aprendizaje y mejorar las capacidades y habilidades cognitivas de los estudiantes. Los estudiantes utilizan cada vez más los medios digitales durante la pandemia de COVID-19, la disponibilidad de dispositivos que pueden acceder a varias aplicaciones interesantes y la intensa interacción durante el proceso de aprendizaje en línea sobre temas de arte hacen que el arte digital sea más popular en el entorno de aprendizaje de los estudiantes (Ramadhan et al., 2022).

2.2.3.2 Importancia los murales y pizarras digitales interactivas

Con el rápido avance de los sistemas de información y los recursos de comunicación, el contacto directo y la conexión entre los componentes de la enseñanza y el aprendizaje (el docente, el alumno y el libro de texto) ya no son los principales recursos para recibir conocimientos. Las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel esencial en todos los aspectos de la vida, puesto que transforma la civilización y ayuda al reencuentro entre las naciones, las distancias se reducen y no existen barreras entre los miembros de la comunidad. El mundo entero se vuelve como un pueblo. Los desafíos que enfrenta el mundo actual y el cambio que se está produciendo en muchos aspectos de la vida, hacen necesario que las instituciones educativas adopten tecnologías educativas modernas. El desarrollo científico ha traído consigo muchas técnicas de instrucción que se pueden utilizar para crear áreas de especialización para los alumnos. Los estudiantes que tienen un alto grado de competencia los califican para enfrentar desafíos (Al Hassan & Badwi, 2016).

Se teoriza que el uso de tecnología como computadoras, pizarras inteligentes, proyectores, Internet y muchas otras cosas en la educación es una de las mejores formas de brindar efectividad a la enseñanza. Las murales digitales tienen muchas formas de mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. El uso de la tecnología de pizarra inteligente brinda a los estudiantes y aprendices apoyo, conocimientos y habilidades mediante el uso de funciones ópticas. Este recurso ayuda a que las lecciones sean divertidas, porque el docente puede usar muchos estilos y ayudas didácticas diferentes. Además, ayuda a todo tipo de estudiantes, cada uno con requisitos individuales, a comprender la lección al mismo tiempo. Por ejemplo, los estudiantes "visuales" pueden ver el mural, mientras que los estudiantes que aprenden "a mano" pueden tocarla (Hendawi & Nosair, 2020). El uso de una pizarra inteligente en la enseñanza ayuda a aumentar la motivación de los alumnos. Las clases se convirtieron en aulas inteligentes, y la pizarra inteligente tiene un impacto masivo en el conocimiento y el rendimiento de los estudiantes (Davidovitch & Yavich, 2017).

Muchos tipos de investigación muestran que los estudiantes aprendan a mejorar cuando están completamente involucrados en las actividades de la lección. Con el mural digital todos los estudiantes tienen la oportunidad de usarla, y esto les permite convertirse activamente en parte del proceso de aprendizaje. Este tipo de interactividad brinda a los estudiantes la oportunidad de escribir o incluso dibujar (Hendawi & Nosair, 2020).

2.2.3.3 Ventajas de los murales digitales

El mural digital proporciona pizarras colaborativas y compartibles donde los miembros de un equipo pueden trabajar juntos simultáneamente en diferentes lugares. Si los docentes quieren mantener estas actividades y esperan imitar la experiencia del salón de clases en el entorno virtual. Los estudiantes pueden hacer cosas similares en entornos remotos. Por ejemplo, en lugar de escribir ideas en notas adhesivas y compartirlas en una pizarra, los estudiantes pueden escribir, arrastrar archivos y pegar enlaces en las "notas adhesivas" que ayuden a diseñar ideas creativas (Aguilar et al., 2021, p. 100).

La literatura menciona los murales digitales detallándose una variedad de ventajas:

- Permite publicar contenidos en diferentes formatos, como textos, dibujos, imágenes, videos y enlaces
- Documenta automáticamente los contenidos que se publicaron en la pizarra digital
- Amplia asistencia al usuario con una guía de facilitación detallada, oportunidades de aprendizaje en vivo y grabadas, plantillas prediseñadas, estudios de casos, blogs y más
- Permite no solo colaboraciones sincrónicas, sino también contribuciones asincrónicas, incluido el acceso de visualización, lectura y edición (Aguilar et al., 2021, p. 88).

2.2.4 Estrategia de aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo ha atraído mucha atención debido a la creciente importancia de trabajar en equipos y redes para resolver problemas complejos de la vida, el trabajo y la sociedad contemporáneos. El desarrollo de la tecnología también ha aumentado las oportunidades para el aprendizaje colaborativo y ha atraído la atención de investigadores de campos como el aprendizaje colaborativo asistido por computadora, el aprendizaje en línea, la psicología, la sociología y la informática. Los beneficios del aprendizaje colaborativo mediado por tecnología o asistido por computadora pueden incluir ejemplos como un mayor sentido de comunidad, potencial creativo, pensamiento crítico, rendimiento académico e integración en comunidades de aprendizaje. La colaboración exitosa requiere una mezcla compleja de procesos interrelacionados. Según varias fuentes, se pueden reconocer dos dimensiones clave de la colaboración: social y cognitiva. El dominio cognitivo suele estar relacionado con la literatura existente sobre resolución de problemas y aprendizaje autorregulado (e incluye la regulación de tareas y la construcción de conocimiento (Gašević et al., 2019, p. 3).

El aprendizaje cooperativo se enmarca dentro en los enfoques sociales del aprendizaje. Uno de los padres fundadores de la teoría del desarrollo social es Vygotsky (1934/1978), quien destaca el papel fundamental de la interacción social en el proceso de aprendizaje. En otras

palabras, creía firmemente en la relevancia de la comunidad y la cultura en el aprendizaje. El aprendizaje cooperativo como tal se hizo muy popular en los años 80 con investigadores como Johnson et al. (1991), Slavin (1985, 1987, 1989) y Kagan (1989) quienes, a través de diferentes estudios experimentales, desarrollaron principios y categorías para este método que se volvió inmensamente fructífero en los años 90 y 2000. El aprendizaje cooperativo proporciona un conjunto de técnicas de instrucción dirigidas a desarrollar habilidades interpersonales y un aprendizaje más centrado en el estudiante. Uno de los fundadores de este método es Kagan (1989), cuya definición de aprendizaje cooperativo proporcionó un valioso paraguas para otros autores que también desarrollaron esta metodología. En su definición, Kagan hace hincapié en la organización de la interacción social en el aula que proporciona una cierta estructura que facilita el uso de actividades con un enfoque cooperativo para mejorar el aprendizaje. Este enfoque se diferencia del aprendizaje colaborativo que a veces se utiliza erróneamente como sinónimo pero que se diferencia en que el aprendizaje cooperativo está más centrado en conocimientos específicos y procesos de aprendizaje que tienen lugar en el aula mientras que el colaborativo es más bien una actitud ante la vida, y tiene menos atención a la estructura específica (De la Barra & Carbone, 2020).

El aprendizaje cooperativo es una estrategia de instrucción basada en el instinto humano de cooperación. Se describe como un método en el que los estudiantes trabajan en grupos pequeños y reciben recompensas y reconocimiento en función del desempeño de sus grupos (Yusuf et al., 2019, p. 14).

Mandal (2009) agrega que la idea detrás de la estrategia es que cuando se recompensa al grupo en lugar de a los individuos, los estudiantes estarán motivados para ayudarse unos a otros a dominar los materiales académicos. En el trabajo grupal cooperativo, cada miembro de un equipo es responsable no solo de aprender lo que se enseña, sino también de ayudar a otros miembros del grupo a aprender y crear una atmósfera de logro. Se puede decir que los estudiantes aprenden efectivamente cuando trabajan cooperativamente (Revelo et al., 2018). Esta declaración se ve reforzada por Slavin (1980), quien dice que los alumnos se beneficiarán más al compartir los pensamientos de los demás cuando trabajan juntos como grupo en lugar de trabajar solos.

El aprendizaje cooperativo ha estado presente en los contextos educativos durante mucho tiempo, pero no tiene un punto de vista uniforme (Fernández-Rio et al., 2022). Slavin (2014) identificó cuatro perspectivas teóricas principales sobre el aprendizaje cooperativo:

- a) Motivacional: la motivación de la tarea es la parte más influyente del proceso de aprendizaje y la estructura de objetivos de la tarea es el elemento clave.
- b) Cohesión social: los estudiantes se preocupan por el grupo y se ayudan mutuamente a aprender porque obtienen beneficios de la pertenencia al grupo.
- c) Desarrollo cognitivo: los estudiantes deben interactuar dentro de tareas apropiadas para su desarrollo para aumentar su dominio de conceptos significativos y aprender.

- d) Elaboración cognitiva: los estudiantes deben involucrarse en la reestructuración cognitiva de nuevos materiales para aprender.

Además, Johnson et al. (2013) indican que existen cuatro tipos de aprendizaje cooperativo:

- a) Aprendizaje cooperativo formal: el objetivo es enseñar un contenido específico durante un período de tiempo determinado (de uno a varios períodos de clase).
- b) Aprendizaje cooperativo informal: el objetivo es promover el procesamiento cognitivo activo de la información y lograr un objetivo de aprendizaje en grupos provisionales (de una tarea a un período de clase);
- c) Grupos cooperativos de base: el objetivo es brindar un respaldo estable y de largo plazo (en grupos heterogéneos de largo plazo) para producir progreso académico.
- d) Controversia constructiva: el objetivo es confrontar conflictos intelectuales para obtener consenso entre las ideas, opiniones y soluciones de dos individuos.

Independientemente del tipo de aprendizaje cooperativo que se utilice en un contexto educativo o de la perspectiva teórica que constituya el fundamento de la implementación, existe acuerdo sobre los cinco elementos básicos que debe incluir un marco de aprendizaje cooperativo. Fernandez-Rio et al. (2022) plantearon los siguientes:

- a) Interdependencia positiva: todos los compañeros de grupo dependen unos de otros para conseguir el objetivo marcado, y todos lo consiguen si todos lo hacen (todos ganan, nadie pierde). Interdependencia positiva: para lograr el objetivo previsto, los miembros del equipo de estudiantes dependen y confían unos en otros. Cada estudiante miembro del equipo debe contribuir con ideas y puntos de vista, y además compartir la responsabilidad de realizar un buen trabajo al completar las tareas del equipo que se les asignó.
- b) Interacción promotora: todos los compañeros de grupo deben estar en contacto directo para apoyarse mientras realizan las tareas. Otra característica es que enfatiza la interacción en grupos pequeños. Si bien algunas tareas se completan individualmente, los miembros del grupo al mismo tiempo juegan un papel importante al brindarse retroalimentación, desafiar el razonamiento y las conclusiones, apoyarse y alentarse mutuamente para lograr las metas del grupo.
- c) Responsabilidad individual: cada miembro del grupo debe ser individualmente responsable de completar al menos una parte de la tarea del grupo. Cada miembro del equipo de estudiantes debe ser responsable de contribuir con su propia parte del trabajo y dominar todos los materiales que se aprenderán para el éxito del grupo. El desempeño de cada individuo debe ser evaluado y el resultado es devuelto al grupo.
- d) Procesamiento grupal: el grupo debe discutir y debatir sobre el trabajo del grupo para evaluar su funcionamiento. El procesamiento grupal consiste en reflexionar sobre una sesión grupal para describir qué acciones de los miembros fueron útiles e inútiles

y tomar decisiones sobre qué acciones continuar o cambiar. También ayuda a promover la autoestima y las actitudes positivas hacia el proceso de aprendizaje (Yusuf et al., 2019).

- e) **Habilidades interpersonales:** como resultado de los elementos anteriores, los miembros del grupo desarrollarán habilidades de comunicación interpersonal (es decir, animar, elogiar, etc.), habilidades de gestión (es decir, compartir, mediar...) y habilidades de liderazgo (es decir, explicar, sugerir, entre otros). Son las habilidades básicas en el trabajo en equipo. Los miembros del grupo deben aprender habilidades interpersonales, como el aprendizaje activo, concentrarse en la tarea, hacer preguntas, alentar y ayudar a los demás para facilitar el trabajo en equipo, crear confianza y mejorar la comunicación.

La dimensión social de la colaboración se puede enmarcar como una estructura de red que se forma a través de la interacción entre los actores de la colaboración. Es decir, los procesos sociales se expresan a través de interacciones actor a actor. De manera similar, la dimensión cognitiva, típicamente extraída con el análisis de contenido del discurso colaborativo, se puede enmarcar como un fenómeno en red, ya que el conocimiento y la demostración de competencia no funcionan de manera aislada (Gašević et al., 2019).

2.2.5 Proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales

El término constructivismo se usa para describir prácticamente todo tipo de experiencia de aprendizaje que recurre al conocimiento previo de los estudiantes. En realidad, la forma en que los docentes interpretan y traducen estas afirmaciones en planes de estudio y prácticas docentes efectivas debe basarse en una comprensión adecuada de la idea constructivista en sí (Mohammed et al., 2020).

Los Estudios Sociales como materia central permite a los estudiantes ampliar sus horizontes intelectuales y culturales a través del trato con la realidad social multifacética. La realidad social, que está lejos de ser una entidad estable singular, es revisada y reescrita bajo el control del poder hegemónico. Debido a que es “social”, el aula de estudios sociales es el mejor lugar para motivar al estudiante a cuestionar las normas sociales prevalecientes y su comprensión de lo que realmente es la "realidad". El objetivo de la educación en estudios sociales es cultivar cualidades, actitudes, habilidades, comportamientos en los estudiantes y desarrollar patrones de relaciones que nos ayuden a superar los problemas sociales (Mohammed et al., 2020, p. 251).

Para este fin educativo, como Essien y Unden (2018) han enfatizado en las prácticas pedagógicas constructivistas en las que los estudiantes participan en el pensamiento crítico y el aprendizaje reflexivo, que producen ideas y soluciones innovadoras para los problemas sociales del mundo real. Los estudios sociales son un campo esencial en la educación, contribuyendo significativamente al carácter humano, las diversas posibilidades de

resolución de problemas y el pensamiento lógico, el desarrollo de los sentidos sociales humanos y la creación de la identidad social, incluida la naturaleza del conocimiento y las actitudes que ayudan a los estudiantes a la comprensión del sistema social (Hendawi & Nosair, 2020).

Para Jean Piaget (1932), el conocimiento es producto de una mente individual; el conocimiento se crea y adquiere sentido mediante la interacción personal y la interpretación contextual del entorno. En este sentido, el conocimiento deriva su significado de la identidad y la experiencia ambiental de ese individuo solo. Esto se interpreta para crear una atmósfera de aprendizaje realista en la que los estudiantes pueden asociar cualquier concepto nuevo con su conocimiento previo. Visto de esta manera, el entorno pedagógico constructivista puede entenderse como un espacio en el que un alumno tiene la libertad de explorar, experimentar y examinar material nuevo y establecer conexiones útiles entre lo que ya sabe y lo que llega a descubrir (Mohammed et al., 2020).

2.2.6 Descripción geográfica y social de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano

La Unidad Educativa se inauguró en el Año Lectivo 2006-2007, con el Sexto Año de Educación Básica, la Licenciada Dorita Bermeo, promotora y a su vez, directora de la Institución; manifiesta a los miembros de la Corporación Educativa Dr. Edgar Frías Borja, la urgente necesidad de pensar en dar continuidad en los estudios de los alumnos que el próximo año culminan su educación primaria.

La Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano está ubicada en la provincia de Chimborazo cantón Riobamba en la Av. José Veloz 3202 y Vargas Torres. La modalidad es presencial de jornada matutina. y nivel educativo de Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Tienen 25 docentes con tercero y cuarto nivel académico y que se desempeñan en el área de su formación, de la misma manera en el establecimiento posee un total de 178 estudiantes.

Es una Institución de carácter educativo particular mixto privado, sin fines de lucro, creado con el objeto de educar a la juventud urbana y rural de la ciudad de Riobamba, y entregar a la sociedad entes intelectuales, productivos con capacidad de enfrentar los restos del nuevo milenio, y de la dinámica circundante dentro del Bachillerato Técnico en Artes especialidad de Diseño Gráfico, El Bachillerato Técnico productivo con las especialidades de informática y Contabilidad, al igual que el Bachillerato General Unificado en Ciencias.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

5.1 Tipo de Investigación

El enfoque de estudio es mixto porque se integraron de manera sistemática los métodos cuantitativos y cualitativos para medir las variables de investigación y cualificar a través de criterios específicos, su fin obtener estadísticas cuantificables, que ayudaron a evaluar el uso de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo con las encuestas a estudiantes, detallándose dimensiones y conocer opiniones sobre su importancia con la aplicación de la entrevista.

Exploratoria: La investigación es exploratoria porque se analizó un tema relevante, pero que requieren fortalecer sus conocimientos en el contexto enseñanza aprendizaje, con información que ayude a establecer la importancia de los murales digitales como recurso educativo de los docentes, a través de estudios bibliográficos y la aplicación de la encuesta.

Documental: Se usó para desarrollar un análisis documental de diferentes publicaciones acerca de las variables y sus dimensiones que traten acerca de los murales digitales y el aprendizaje cooperativo en el contexto de la asignatura de Estudios Sociales. La revisión ayudó al sustento teórico según artículos científicos, libros, tesis y manuales educativos.

De campo: Los datos se recopilaron acudiendo a la institución educativa con los estudiantes y docentes, basado en sus criterios y opiniones según el calendario de recolección de datos efectuado y los permisos correspondientes. La información se consiguió en la unidad educativa.

5.2 Diseño de Investigación

La investigación es diseño no experimental y corte transversal porque las variables no se manipularon en laboratorios para comparar las variables, la información es de carácter cuantificable, pero de criterios, opiniones y experiencias de los docentes y estudiantes participantes. Se desarrolló la investigación en un período y tiempo específico según el cronograma de actividades.

El alcance de investigación fue descriptivo: La investigación es descriptiva porque se analizó la situación educativa, las opiniones, las experiencias, el nivel de satisfacción con los murales digitales de los docentes y estudiantes en lo referente a la utilización de los murales digitales, con una descripción de sus experiencias y conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

5.3 Técnicas de recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron las siguientes:

Encuesta

La técnica usada fue la encuesta utilizada para analizar experiencias y conocimientos de los docentes y estudiantes de las variables después del diseño de ejemplos de murales digitales que se presentó para medir comportamientos y motivación en ambos grupos, implementada a través de un cuestionario con preguntas cerradas a través de la Escala Likert que midieron las respuestas obtenidas y ayudaron a su cuantificación, que se procesó en el programa estadístico.

Entrevista

Al considerarse que solo existe un docente de Estudios Sociales para noveno año de educación básica se seleccionó como técnica la entrevista con preguntas específicas relacionadas con los murales digitales, esta se efectuó antes y después del diseño de la propuesta para obtener opiniones acerca de uso aplicación y las experiencias obtenidas de la socialización desarrollada con los docentes de Estudios Sociales.

Instrumentos de recolección de información

Se diseñó un cuestionario de encuesta a la docente y estudiantes, a través de preguntas cerradas que responderán a criterios específicos acerca de los murales digitales, detallándose la satisfacción de la experiencia de su utilización, al diseñarse los ejemplos planteados como parte del objetivo específico.

Cuestionario de encuesta: El cuestionario fue aplicado a los alumnos de la UEI Liceo Iberoamericano, la encuesta consta de 10 preguntas cerradas de selección múltiple con el fin de conocer cuanto saben sobre el uso de los murales digitales (ver anexo 2).

Guía de entrevista: El cuestionario se efectuó al docente de noveno año de educación básica, antes y después de la aplicación de la propuesta desarrollada, con la finalidad de comparar criterios y opiniones acerca de los murales digitales (ver anexo 1).

Validez de los instrumentos

Para dar validez a los instrumentos aplicados los mismos fueron aprobados por el docente del área, quien revisó las preguntas y válido su aplicación después de seleccionar las más acordes con los objetivos presentados, por definirse en preguntas científicas que responden al fin de la temática. El proceso fue elaborar el cuestionario con 20 preguntas, en las reuniones procedió a revisar y seleccionar argumentativamente las preguntas más apropiadas para la recolección de información (ver anexo 1 y 2).

5.4 Población de estudio y tamaño de muestra

La población de estudio está representada por los 1 docente y 25 estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano. La muestra aleatoria no se requiere aplicar fórmula muestral porque se trabajará con la totalidad.

5.5 Hipótesis

H₁ (alternativa) “Los murales digitales como estrategia Sí se relacionan con el aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano”.

H₀ (nula) “Los murales digitales como estrategia No se relacionan con el aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano”.

5.6 Métodos de análisis

Método empírico: El método empírico consistió en medir y analizar la realidad que se quiere conocer a través de la aplicación de las técnicas de recolección de datos como la encuesta y establecer la implementación e importancia de los murales digitales.

Método analítico – sintético: Su finalidad fue analizar la problemática de investigación, direccionados a la crítica de los hallazgos a través de la discusión de los resultados, para finalmente sistematizarlos según los objetivos y conclusiones obtenidos.

5.7 Procesamiento de datos

Para el procesamiento de los datos se cumplió el siguiente proceso:

- El primer paso fue el diseño de los cuestionarios de encuesta y entrevista con preguntas cerradas y específicas.
- Con la obtención de permisos correspondientes se acudió a la institución educativa a solicitar la aplicación de encuestas y el desarrollo de la socialización con los docentes.
- Se aplicó la encuesta a los estudiantes, la cual se procesó en el programa IBM SPSS 20 para el desarrollo de tablas de resultados y cálculo de la hipótesis.
- Se aplicó la entrevista al docente de la institución educativa antes y después de la socialización, las respuestas sistematizadas se comparan para conocer sus opiniones acerca de los murales digitales.
- Se desarrollan las conclusiones y recomendaciones finales.

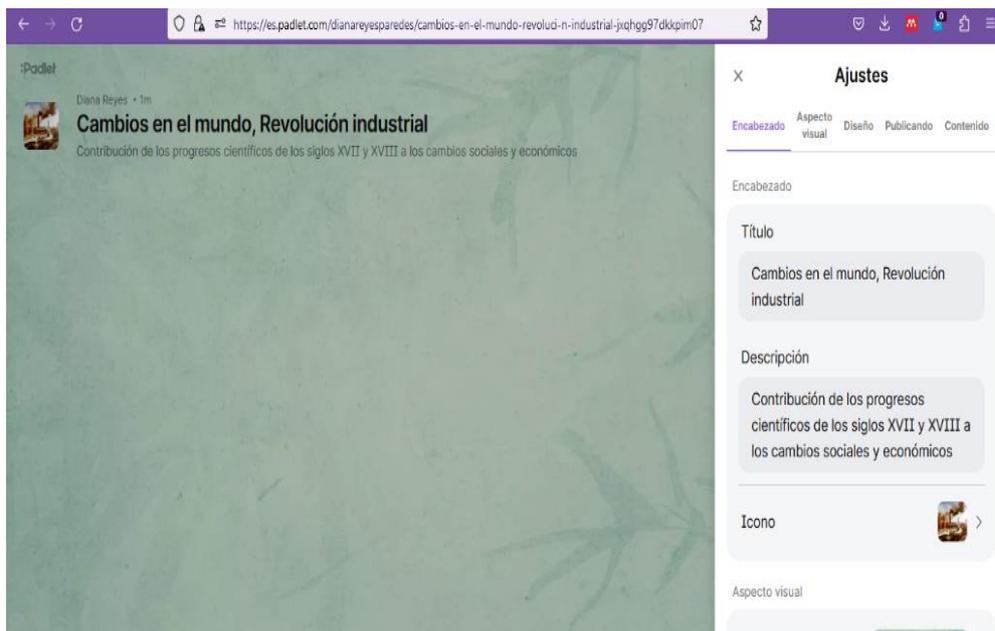
Para el desarrollo de los murales se cumplen el siguiente procedimiento:

1. Selección de los contenidos a desarrollarse en los murales digitales.
2. Evaluación de los programas y aplicaciones adecuadas para su diseño.

3. En las aplicaciones se accede a través del correo electrónico para crear una opción de diferentes de diseños.
4. Las aplicaciones brindan opciones de diseño, que seleccionaron según la información.
5. Se inserta la imagen y el texto que se publicará en el mural digital.
6. Los murales se elaboran en grupo porque se seleccionará ideas y resúmenes generales.
7. Se accede al programa a través del correo electrónico, se puede crear con el icono hacer un palet, en la opción ajustes se le da un nombre al mural, los colores, se define la presentación normal o secciones, icono de presentación.
8. Los estudiantes en grupos de trabajo seleccionan las ideas principales del texto de la asignatura.
9. Se diseñaron los murales digitales con base a la creatividad y gustos de los estudiantes, el programa brinda la opción de cargar fotos e imágenes de la computadora, también buscarlas a través de la web o también publicar videos.

Figura 1

Diseño del mural digital

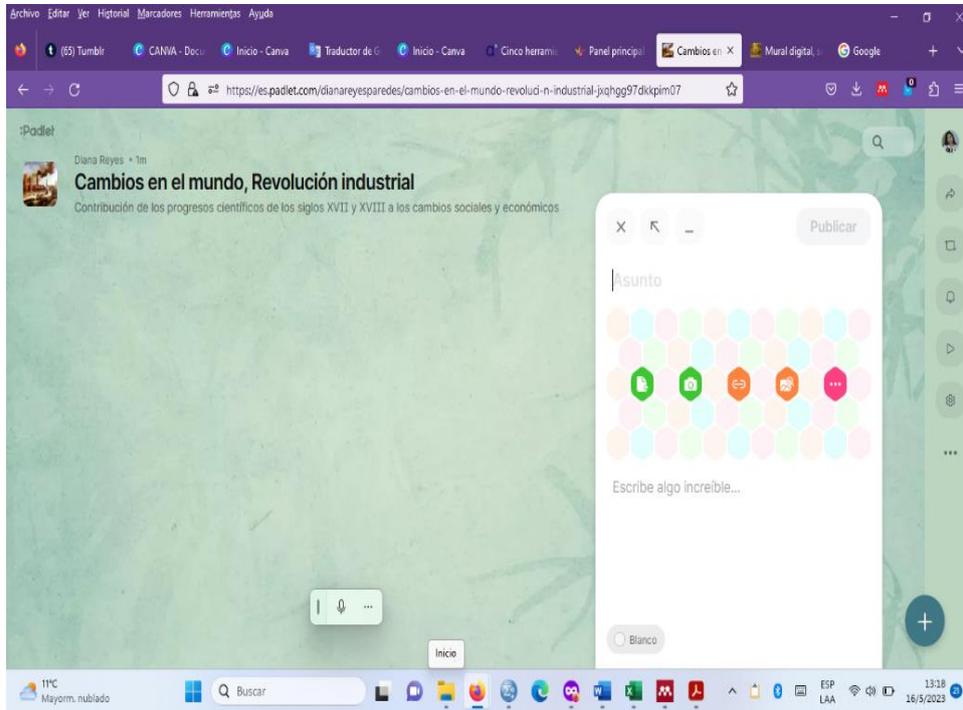


Nota. Formato en pantalla del diseño del mural digital en un aplicación.

10. En la ventana se agrega la información para el desarrollo de mural digital.

Figura 2

Diseño del mural digital



Nota. Formato en pantalla del diseño del mural digital en un aplicación.

11. La publicación es sencilla se presenta como un mural normal con la descripción y la imagen, se requiere de Internet y el conocimiento de herramientas online para la búsqueda de videos e imágenes.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

4.1.1 Análisis de la encuesta

Sexo

Tabla 1

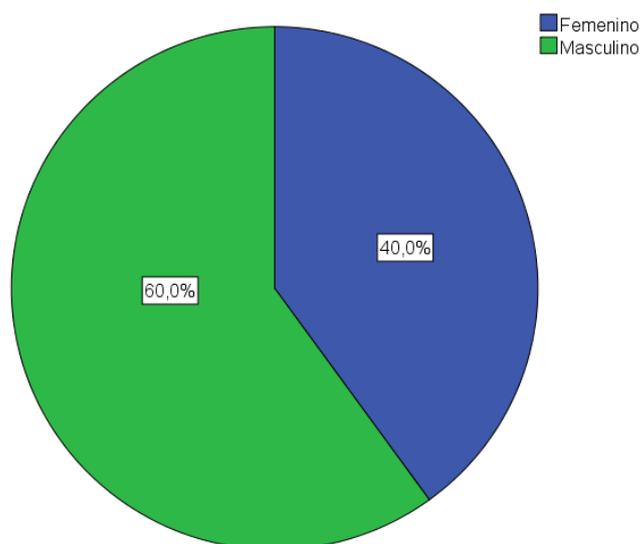
Sexo

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	10	40,0
Masculino	15	60,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 1.

Sexo



Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, más de la mitad de los estudiantes pertenecen al sexo masculino, el otro porcentaje al femenino representado por el 40%.

El grupo con mayor porcentaje pertenecen al sexo masculino, diferenciándose con un 20% con el femenino, por lo general se mantienen las mismas diferencias en grupos de estudiantes menores de 30.

Edad

Tabla 2

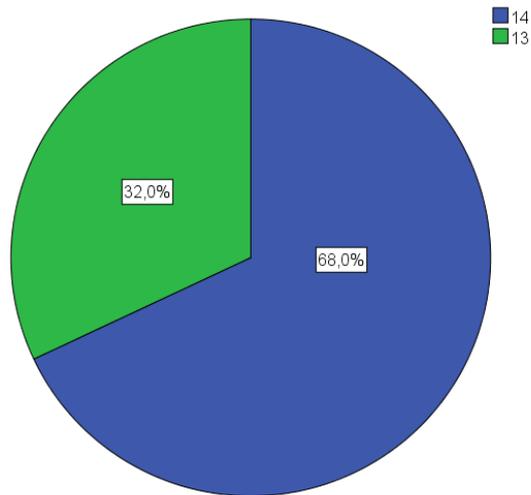
Edad

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
14 años	17	68,0
13 años	8	32,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 2.

Edad



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, un alto porcentaje tienen 14 años, que es la edad adecuada para cursar los estudiantes en el nivel escolar evaluado, mientras que un bajo porcentaje tiene 13 años, la diferencia no es significativa entre ambos grupos.

1. ¿El docente utiliza los murales digitales en la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 3

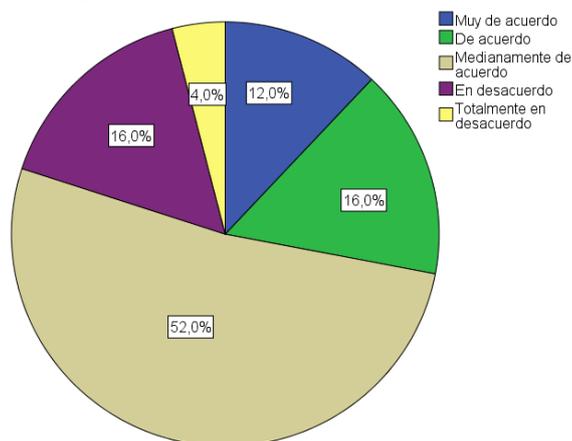
Utilización de los murales digitales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	12,0
De acuerdo	4	16,0
Medianamente de acuerdo	13	52,0
En desacuerdo	4	16,0
Totalmente en desacuerdo	1	4,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 3

Utilización de los murales digitales



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, la mitad de los estudiantes están medianamente de acuerdo que los docentes usan los murales digitales en la asignatura de Estudios Sociales, las otras opciones obtuvieron porcentajes menores al 20%, solo un bajo porcentaje

La mayoría de estudiantes respondieron que los docentes no utilizan de manera frecuente recursos como los murales digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes todavía no se adaptan a su aplicación, tanto porque se requiere accesibilidad, contar con conexión de servicio de Internet, conocimientos previos que el docente debe impartir antes empezar utilizarlos de manera periódica e interesante en el aula de clase, lo cual responde a la aceptación media de su aplicación como recurso de enseñanza. A pesar de los criterios dados por Aguilar et al. (2021) quien menciona que los murales digitales son útiles para cursos y talleres que requieren actividades colaborativas, como una actividad que pide a los estudiantes que hagan una lluvia de ideas, las escriban en notas adhesivas, las coloquen en la pizarra y las discutan en grupos.

2. ¿Los murales digitales le ayudan a interactuar con sus compañeros de clases en la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 4

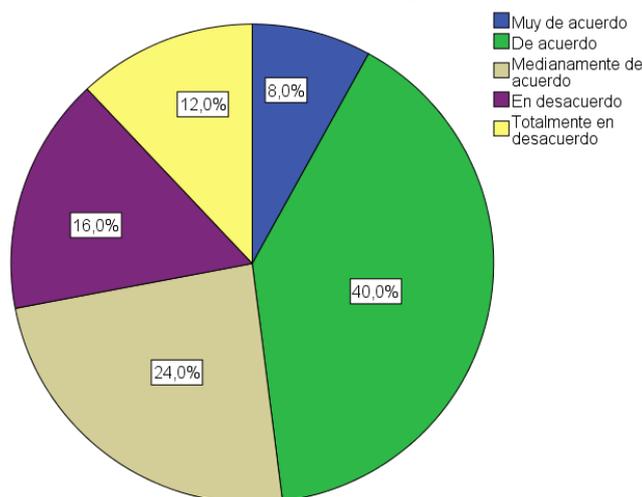
Murales digitales ayudan a interactuar con sus compañeros de clases

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	8,0
De acuerdo	10	40,0
Medianamente de acuerdo	6	24,0
En desacuerdo	4	16,0
Totalmente en desacuerdo	3	12,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 4

Murales digitales ayudan a interactuar con sus compañeros de clases



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, un porcentaje representativo de estudiantes consideraron estar de acuerdo que los murales digitales les ayudan a interactuar con sus compañeros de clases en la asignatura de Estudios Sociales, la quinta parte aproximadamente respondieron estar medianamente de acuerdo, las opciones desacuerdo, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo obtuvieron bajos porcentajes.

Un porcentaje representativo de los estudiantes mencionaron los beneficios de los murales digitales porque puede favorecer a mejorar sus relaciones entre sus compañeros, les favorece interactuar entre sí. Vaz et al. (2022) indicaron que el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes cuando se implementan a través de grupos de trabajo También las TIC proporcionan la opción de compartir conocimientos y la interactividad a través de las herramientas digitales. por lo cual un porcentaje representativo de estudiantes consideraron estar de acuerdo con el beneficio en el desarrollo de relaciones sociales entre compañeros de clase y al mismo tiempo favorecen al aprendizaje.

3. ¿Considera usted que el uso de murales digitales favorece el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 5.

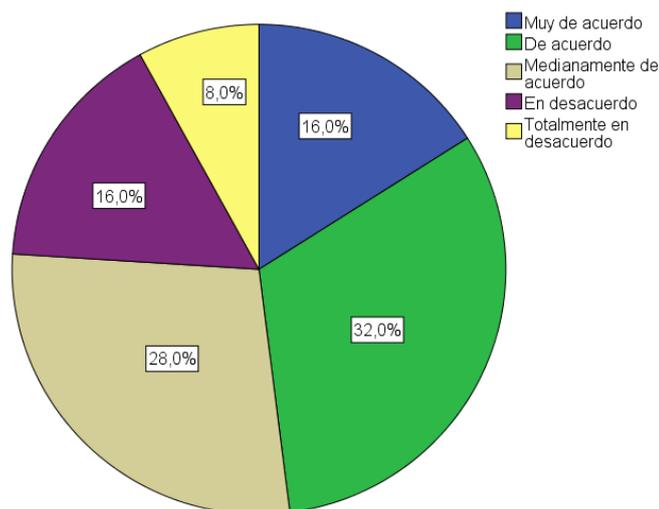
Uso de los murales digitales para el aprendizaje

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	16,0
De acuerdo	8	32,0
Medianamente de acuerdo	7	28,0
En desacuerdo	4	16,0
Totalmente en desacuerdo	2	8,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 5.

Uso de los murales digitales para el aprendizaje



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, las dos terceras partes de estudiantes consideraron estar de acuerdo y medianamente de acuerdo con el uso de murales digitales favorece el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, las opciones desacuerdo, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo presentaron bajos porcentajes.

La mayor parte de estudiantes respondieron que los murales digitales son recursos para ayudar al aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, todavía existe deficiencias y desconocimiento acerca de sus beneficios, no es una herramienta usada con frecuencia por el docente, ni durante la pandemia, su desarrollo requiere el uso de algunas aplicaciones y los estudiantes requieren aprender la utilización de estos con la guía del docente. Para Aguilar et al. (2021) es una herramienta que se ha estado reinventando y ampliando su capacidad para apoyar a escuelas y educadores.

4. ¿Los contenidos de los murales digitales son atractivos e innovadores para aprender Estudios Sociales?

Tabla 6

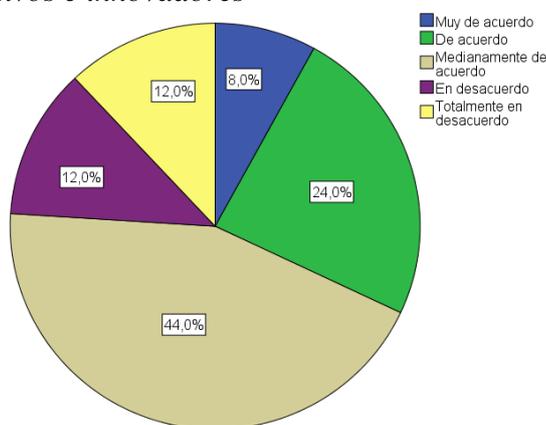
Murales digitales atractivos e innovadores

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	8,0
De acuerdo	6	24,0
Medianamente de acuerdo	11	44,0
En desacuerdo	3	12,0
Totalmente en desacuerdo	3	12,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 6

Murales digitales atractivos e innovadores



Nota: Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, aproximadamente la mitad de los estudiantes consideraron estar medianamente de acuerdo que los contenidos de los murales digitales son atractivos e innovadores para aprender Estudios Sociales, la quinta parte se encuentran de acuerdo, las opciones desacuerdo, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo presentaron bajos porcentajes.

La mayoría de los estudiantes respondieron en un nivel medio por responder la opción medianamente de acuerdo que los murales digitales son innovadores y atractivos para el proceso de aprendizaje de cualquier asignatura, puesto que son diseñados de forma interactiva con imágenes y diferentes recursos visuales que proporciona el Internet. Las opciones de diseño son variables, pero al no usarse con frecuencia en el aula son desconocidas por el estudiante. Al respecto, Roig & Ferrández (2013) señalan que los docentes pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo mediante el uso de los murales digitales, son espacios donde los estudiantes y los profesores pueden escribir, dibujar y visualizar conceptos en tiempo real en un lienzo compartido. Por lo cual es atractivo aprender a diseñar y usar los murales digitales.

5. ¿El docente utiliza los murales digitales para fomentar el trabajo en equipo?

Tabla 7

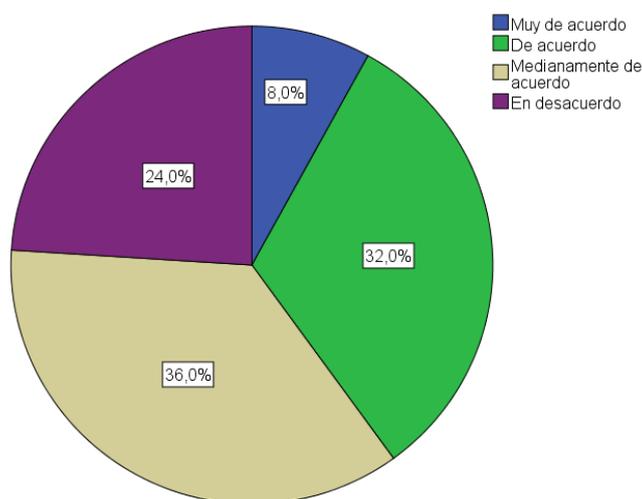
Murales digitales para fomentar el trabajo en equipo

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	8,0
De acuerdo	8	32,0
Medianamente de acuerdo	9	36,0
En desacuerdo	6	24,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 7.

Murales digitales para fomentar el trabajo en equipo



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, las dos terceras partes de los estudiantes están medianamente de acuerdo y de acuerdo que los docentes utilizan los murales digitales para fomentar el trabajo en equipo, la quinta parte están desacuerdo, la escala muy de acuerdo obtuvo un bajo porcentaje.

La mayor parte de estudiantes consideran que los murales ayudan al trabajo en equipo, Un grupo de estudiantes conocen algunos de los beneficios que proporciona los murales digitales en el proceso de aprendizaje, al emplearse como estrategia el trabajo en equipo, aplicándose actividades en conjunto con otros estudiantes en el aula de clases. Para Martínez et al. (2021) la herramienta como tal favorece al desarrollo de la interactividad y compartir conocimientos específicos entre los compañeros, retroalimentándose los contenidos e incentivándose la creatividad.

6. ¿A usted le gustaría aprender Estudios Sociales con recursos didácticos como los murales digitales?

Tabla 8.

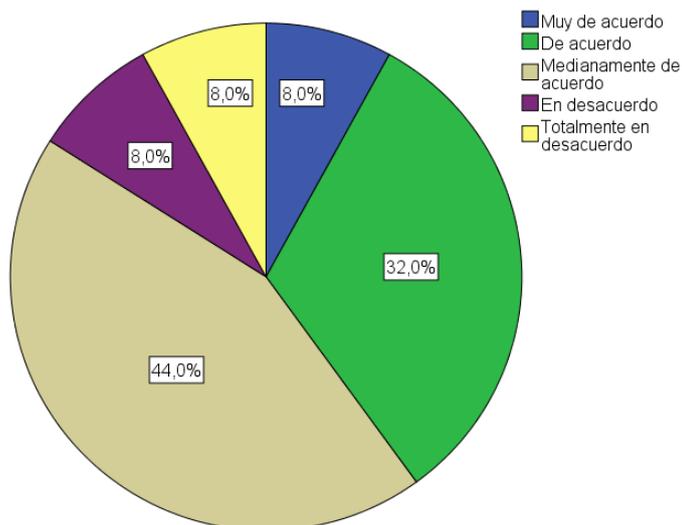
Gusto por aprender Estudios Sociales con recursos didácticos

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	2	8,0
De acuerdo	8	32,0
Medianamente de acuerdo	11	44,0
En desacuerdo	2	8,0
Totalmente en desacuerdo	2	8,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 8.

Gusto por aprender Estudios Sociales con recursos didácticos



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, cerca de la mitad de los estudiantes están medianamente de acuerdo que les gustaría aprender Estudios Sociales con recursos didácticos como los murales digitales, la tercera parte están de acuerdo, las escalas en desacuerdo, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo obtuvieron muy bajos porcentajes.

La mayor parte de estudiantes consideraron que les gustaría aprender a través de los murales digitales como recurso didáctico, para su implementación como herramienta innovadora – motivadora, pero se requiere mayor frecuencia de su utilización, a través de la implementación de ejemplos específicos, adaptados a los contenidos de los asignatura de Estudios Sociales y diseñándose estrategias de su aplicación en el aula.

7. ¿Le gusta compartir sus conocimientos con otros compañeros de clase a través de los murales digitales?

Tabla 9.

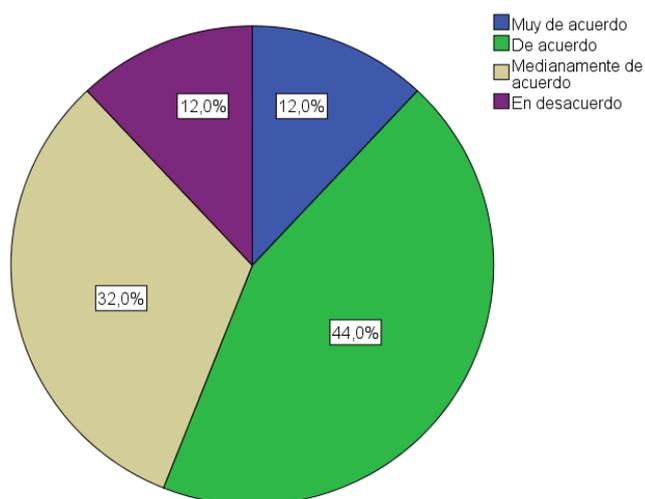
Compartir sus conocimientos con otros compañeros de clase

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	3	12,0
De acuerdo	11	44,0
Medianamente de acuerdo	8	32,0
En desacuerdo	3	12,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 9.

Murales digitales proporcionan recursos para el aprendizaje



Nota: Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, cerca de la mitad de los estudiantes están de acuerdo que les gustaría compartir sus conocimientos con otros compañeros de clase a través de los murales digitales, la tercera parte aproximadamente están medianamente acuerdo, las escalas en desacuerdo, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo obtuvieron muy bajos porcentajes.

La mayoría de los estudiantes encuestados respondieron que les gustaría compartir sus conocimientos con otros compañeros, pero usándose herramientas digitales innovadoras diseñada según las necesidad del proceso enseñanza aprendizaje, permitiéndoles interactuar con otros compañeros y trabajar en equipo con ideas innovadoras que sirvan para el desarrollo de la inteligencia visual adaptándose a sus estilos de aprendizaje. Para Mowbray (2020) con el mural digital, un equipo de estudiantes puede planificar, intercambiar ideas, evaluar, diseñar, aprender y empatizar para resolver problemas desafiantes.

8. ¿Usted aprende de manera interactiva los contenidos de Estudios Sociales mediante la utilización de imágenes, videos y audios a través de los murales digitales?

Tabla 10.

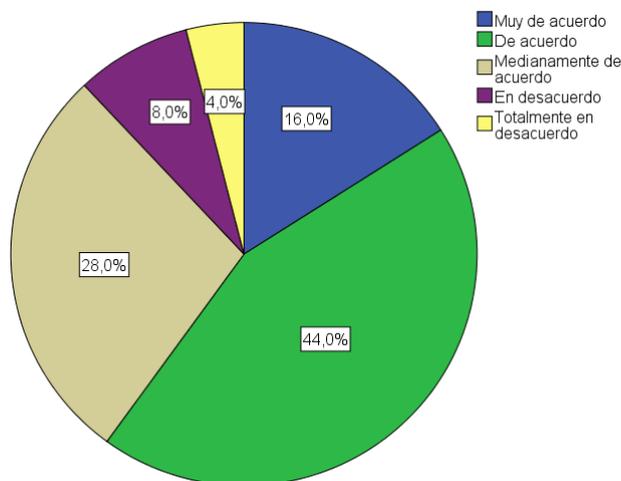
Aprendizaje de manera interactiva los contenidos de Estudios Sociales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	16,0
De acuerdo	11	44,0
Medianamente de acuerdo	7	28,0
En desacuerdo	2	8,0
Totalmente en desacuerdo	1	4,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 10.

Aprendizaje de manera interactiva los contenidos de Estudios Sociales



Nota. Datos de la tabla de la pregunta 8.

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, cerca de la mitad de los estudiantes están de acuerdo que aprenden de forma interactiva los contenidos de Estudios Sociales mediante la utilización de imágenes, videos y audios de los murales digitales, la tercera parte aproximadamente están medianamente acuerdo, las escalas en desacuerdos, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo obtuvieron muy bajos porcentajes menores al 20%.

Al plantear la interrogante desde el punto de vista de la aplicación de imágenes, vídeos y audios a través de murales digitales, la mayoría de los estudiantes consideraron que pueden aprender de forma interactiva en el aula de clases, la generación actual se siente atraída por ese tipo de contenidos, que se pueden realizar y visualizar a través de páginas web, redes sociales y otras herramientas digitales creadas a través de lo visual para atraer a los usuarios. En este contexto se menciona lo indicado por Mowbray (2020) plantea que el mural es una recursos virtual colaborativo, que sobresale en el apoyo a la resolución de problemas y el

pensamiento creativo. Los estudiantes pueden documentar visualmente su pensamiento usando una variedad de modalidades como texto, imágenes, videos y dibujos.

9. ¿Usted es más creativo y dinámico al trabajar con murales digitales en conjunto con sus compañeros de clase?

Tabla 11

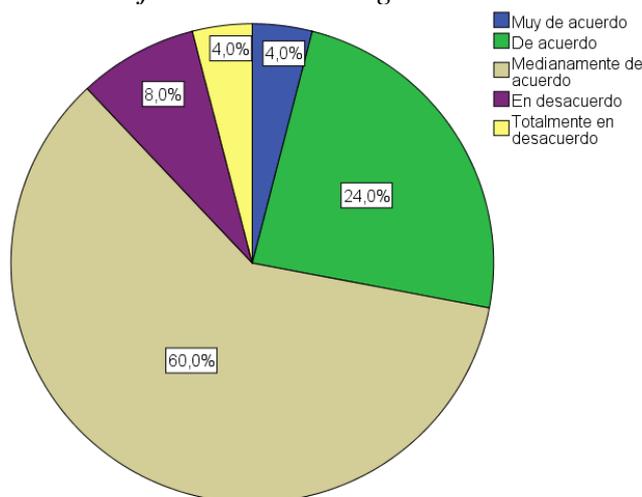
Creativos y dinámicos al trabajar con murales digitales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	1	4,0
De acuerdo	6	24,0
Medianamente de acuerdo	15	60,0
En desacuerdo	2	8,0
Totalmente en desacuerdo	1	4,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 11.

Creativos y dinámicos al trabajar con murales digitales



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, un porcentaje mayor a la mitad de los estudiantes están medianamente de acuerdo que son más creativos y dinámicos al trabajar con murales digitales conjuntamente con sus compañeros de clase, la quinta parte aproximadamente están de acuerdo, las escalas en desacuerdos, totalmente en desacuerdo y muy de acuerdo obtuvieron muy bajos porcentajes. La mayor parte de estudiantes contestaron que reciben en un nivel medio beneficios de los murales digitales según la pregunta, consideran que al utilizarlos pueden favorecerles a su creatividad, cuando se incentiva el trabajo en equipo, la colaboración es un eje fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje, se comparten conocimientos y ayuda para comprender los contenidos impartidos por el docente en el aula de clases, pero requieren una mayor

utilización para demostrar su importancia y los beneficios que puede brindar como recurso tecnológico. El mural es un excelente contenedor virtual, o lienzo, para hacer que el pensamiento y los procesos de pensamiento sean visuales (Mowbray, 2020).

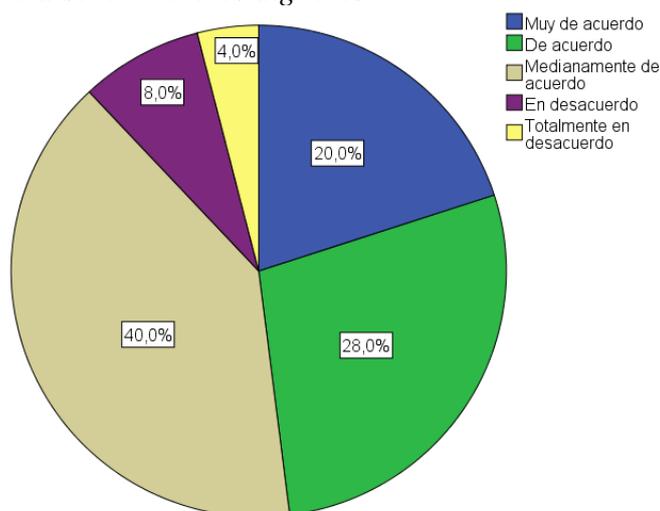
10. ¿Le gustaría aprender a diseñar murales digitales para presentar los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 12
Gusto por aprender a diseñar murales digitales

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	20,0
De acuerdo	7	28,0
Medianamente de acuerdo	10	40,0
En desacuerdo	2	8,0
Totalmente en desacuerdo	1	4,0
Total	25	100,0

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

Gráfico 12.
Gusto por aprender a diseñar murales digitales



Nota. Datos de la tabla

Análisis e interpretación de resultados

En el noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano en el año lectivo 2022 – 2023, un porcentaje representativo de estudiantes están medianamente de acuerdo que les gustaría aprender a diseñar murales digitales para presentar los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales, la tercera parte se encuentra de acuerdo, la quinta parte en cambio prefieren estos recursos, las escalas en desacuerdos y totalmente en desacuerdo obtuvieron muy bajos porcentajes.

La mayor parte de los estudiantes desconocen en un nivel medio el uso de los murales digitales para el proceso enseñanza aprendizaje, cuando es aplicado por lo docente para desarrollar el aprendizaje cooperativo a través de dos características básicas que proporcionan las Tic: compartir diferentes contenidos y la retroalimentación de

conocimientos, por lo cual un bajo porcentaje si les gustaría usarlos. A diferencia de los murales tradicionales, se puede acceder desde casi cualquier dispositivo, incluidas computadoras portátiles, teléfonos móviles y tabletas. Los docentes y los estudiantes pueden colaborar a través de estos dispositivos, desarrollar la creatividad y la innovación en los recursos del proceso enseñanza aprendizaje a través de Linoit, Padlet Canva, entre otros (Agüera, 2023).

4.1.2 Verificación de hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el método chi-cuadrado, seleccionándose la pregunta 1 y 9 de la encuesta a estudiantes. La finalidad establecer si existe relación entre variables.

Tabla 13.

Frecuencias observadas y esperadas

			9. ¿Usted es más creativo y dinámico al trabajar con murales digitales en conjunto con sus compañeros de clase?					Total
			Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Medianamente de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	
¿El docente utiliza los murales digitales en la asignatura de Estudios Sociales?	Totalmente en desacuerdo	Recuento	0	1	0	0	0	1
		Frecuencia esperada	0	0,1	0,6	0,2	0	1
	En desacuerdo	Recuento	0	0	3	1	0	4
		Frecuencia esperada	0,2	0,3	2,4	1	0,2	4
	Medianamente de acuerdo	Recuento	1	0	12	0	0	13
		Frecuencia esperada	0,5	1	7,8	3,1	0,5	13
	De acuerdo	Recuento	0	1	0	2	1	4
		Frecuencia esperada	0,2	0,3	2,4	1	0,2	4
	Muy de acuerdo	Recuento	0	0	0	3	0	3
		Frecuencia esperada	0,1	0,2	1,8	0,7	0,1	3
Total	Recuento	1	2	15	6	1	25	
	Frecuencia esperada	1	2	15	6	1	25	

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

La regla de decisión establece que al ser valor de chi-cuadrado calculado 38,718 es mayor al de la tabla de distribución se acepta la hipótesis H_1 (alternativa) “Los murales digitales como estrategia Sí se relacionan con el aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano” y se rechaza la H_0 (nula) “Los murales digitales como estrategia No se relacionan con el aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios sociales en los estudiantes de noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano”.

Tabla 14.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	38,718	16	,001
Razón de verosimilitudes	35,561	16	,003
Asociación lineal por lineal	5,860	1	,015
N de casos válidos	25		

Nota. Datos obtenidos de los estudiantes encuestados.

4.1.3 Análisis de la entrevista

Se aplicó la entrevista al docente de Estudios Sociales de noveno, en dos etapas antes de la socialización y luego de la su aplicación para cumplir con los objetivos específicos.

Tabla 15.

Entrevista al docente de noveno año

Preguntas	Antes de la propuesta	Después de la aplicación de la socialización
1. ¿Considera usted que se utiliza frecuentemente los murales digitales para el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?	Frecuentemente no se utilizan.	Pueden constituirse en una opción para mí como docente.
2. ¿Considera usted que el contenido de los murales digitales es versátil y adecuado para la asignatura de Estudios Sociales?	No utilizo con frecuencia, aunque sí tienen recursos variados.	Cada programa brinda diferentes opciones para el diseño de actividades con los estudiantes.
3. ¿Los murales digitales pueden ayudar a estructurar los contenidos de la clase con información relevante?	Sí, pero no se aplican frecuentemente.	Sí, son una buena opción porque se pueden presentar de manera interactiva.

4. ¿Los murales digitales favorecen al aprendizaje cooperativo en el aula de clases?	No, porque son medios digitales y es difícil que los estudiantes los usen.	Es una buena posibilidad según la información proporcionada y se puede trabajar en grupos.
5. ¿Los murales digitales facilitan su tarea como docente en la asignatura de Estudios Sociales?	No, porque no los uso con frecuencia.	Sí, me pueden ayudar mucho en la enseñanza
6. ¿Al integrar los murales digitales, los estudiantes aprenden de manera interactiva a través de la utilización de imágenes, videos y audios?	Sí, porque les gusta las imágenes y videos.	Sí, porque se integran recursos visuales atractivos.
7. ¿Los murales digitales proporcionan diversos recursos para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?	Sí, hay diferentes recursos visuales que puede ayudar.	Hay una gran variedad de recursos que puede ayudar al docente en la planificación de su clase.
8. ¿La aplicación de los murales le pueden facilitar el proceso de evaluación del desempeño de los estudiantes?	No, porque no considero que sea una herramienta de evaluación.	Sí puede favorecer porque el estudiante crea sus proyectos en grupos y se puede evaluar no solo su conocimiento sino creatividad.
9. ¿Los estudiantes se encuentran motivados a trabajar en grupo al desarrollar murales digitales?	No, los he utilizado con ese objetivo.	Sí, porque les gusta crear con sus compañeros de clase.
10. ¿Los estudiantes puede compartir y retroalimentar sus conocimientos con otros compañeros a través de los murales digitales?	No, los usado para este objetivo	Sí, se puede usar porque mejora los conocimientos de los estudiantes.

La socialización permite al docente conocer los beneficios de los murales digitales para el proceso enseñanza aprendizaje en el aula de clases, mejorándose sus competencias y formación en el uso de Tic en el ámbito educativo, antes se denota desinterés en su uso, luego presentan mayor motivación. Al respecto Zambrano & Rivadeneira (2023) indicaron que los docentes requieren de competencias digitales por el crecimiento del desarrollo tecnológico, por las exigencias actuales del entorno social. También es necesario mencionar que el uso de un mural, suele ser un acto de colaboración. Se necesita todas las aplicaciones para permitir que varios usuarios colaboraran en tiempo real. Las aplicaciones permiten compartir un enlace o código para que incluso los que no son usuarios puedan comentar o agregar notas (Guinness, 2022).

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Los fundamentos científicos de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes establecen que son recursos que ayudan a procesos de aprendizaje atractivos y motivadores para los estudiantes, porque tienen la oportunidad de crear espacios de comunicación y desarrollar trabajos para exposiciones en grupos de trabajo, cada estudiante puede brindar su aporte y presentar contenidos relevantes según su comprensión, su aplicación complementa el proceso enseñanza aprendizaje y desarrolla las habilidades creativas del pensamiento crítico.

La aplicación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales no es frecuente, las respuestas de las encuestas muestran un nivel medio, los estudiantes reconocen sus beneficios puesto que les pueden ayudar a interactuar con sus compañeros, los estudiantes están medianamente de acuerdo que los contenidos de los murales digitales son atractivos e innovadores, pero consideran que aprenden de manera interactiva mediante la utilización de imágenes, videos y audios.

El diseño de ejemplos de murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de estudios Sociales mostró que existe una variedad de aplicaciones en las cuales se puede elaborar como Canva, Padle, Popplet, Lino, Genially, con un procedimiento similar, se elige contenidos relevantes y se pueden adjuntar dibujos, imágenes, videos para su presentación, con similitud a los murales manuales, los trabajos se publican en las ventanas de las aplicaciones y puede transformarse en presentaciones.

La socialización de los componentes para la implementación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes se desarrolla con base a talleres a los docentes, que requiere adquirir conocimientos acerca su utilización, las aplicaciones opcionales donde se pueden diseñar y los puede ser útiles para fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

Elaborar un análisis bibliográfico comparativo de manuales, guías, recomendaciones online y publicaciones acerca del diseño de murales digitales para el diseño de recursos de capacitación dirigidos a los docentes, que plantean las diferentes aplicaciones, su utilidad, importancia y su inclusión como opción para el envío de tareas innovadoras a través de equipos de trabajo colaborativo.

Evaluar cuantitativamente el uso de las aplicaciones para el diseño de murales digitales, detallándose las aplicaciones, la facilidad de uso, la metodología que prefieren los docentes

como estrategia de aprendizaje cooperativo, desde un contexto innovador, creativo, así definirse la importancia de las Tic en el proceso de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales.

Proponer nuevos diseños de murales digitales interactuando con docentes y estudiantes de manera activa, la finalidad que desarrollen sus propios trabajos previo a un análisis y revisión de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales, sumándose su presentación a padres de familia, autoridades la institución educativa aplicándose reuniones virtuales y talleres formativos online.

Diseñar un programa de capacitación y formación de competencias digitales docentes basados en el manejo de recursos Tic para el diseño de murales digitales y el aprendizaje cooperativo, brindándose información y guías educativas que les ayuden a comprender y utilizar los conocimientos aprendidos en el aula de clases con los estudiantes, incentivándose el uso creativo de aplicaciones digitales como Canva y Genially por su utilidad y fácil uso.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1 Introducción

Los murales digitales constituyen herramientas de enseñanza aprendizaje que los docentes pueden utilizar y adaptar a los contenidos curriculares, puesto que brindan la opción de compartir imágenes y vídeos ilustrativos, incentivándose al aprendizaje visual y actualizándose a las necesidades de los estudiantes que prefieren crear contenidos a través de los programas que proporciona la Web y compartirlos incluso en redes sociales. Los beneficiarios de la propuesta son los docentes inicialmente porque de estos partirá la formación necesaria para impartir los conocimientos acerca de los murales digitales, se les brindará la información necesaria para el diseño de murales con ejemplos ilustrativos y posteriormente socializarlos. También los estudiantes porque el docente les enseñará su aplicación en el aula de clases.

6.2 Desarrollo de la propuesta

Para el desarrollo de la propuesta se parte de dos actividades fundamentales. La primera es el diseño de ejemplos de murales digitales enfocados al aprendizaje de Estudios Sociales que se basarán en los contenidos del libro de noveno año de educación básica, pero se sensibilizará y compartirá con todos los docentes del área de estudios sociales de la institución beneficiaria. La segunda actividad es la realización de talleres para socializar el uso de los murales digitales con lo cual se aplicarán dos sesiones de trabajo fuera del horario de los docentes y con el apoyo de las autoridades de la institución, según la planificación presentada.

6.2.1 Estrategia de aprendizaje cooperativo aplicándose murales digitales

Se han diseñado ejemplos de murales digitales basado en los contenidos de las unidades de la asignatura de Estudios Sociales de noveno año.

Actividad 1. Mural digital, su utilización en el aprendizaje de Estudios Sociales

- a) En grupos desarrollar slogan acerca de la importancia de la asignatura de Estudios Sociales.**

Objetivo: Crear un mural digital acerca de intereses y motivaciones para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

Número de participantes: 5 estudiantes

Herramienta tecnológica utilizada: Padlet

Link:

<https://es.padlet.com/dianareyeparedes/mural-digital-su-utilizaci-n-en-el-aprendizaje-de-estudios-s-hsabyqxxapecsxei>

Figura 3

Mural digital 1



Nota. Obtenido del Ministerio de Educación del Ecuador (2018) y Google Imágenes (2023).

Actividad 2. Cambios en el mundo, Revolución industrial

Objetivo: Diseñar un mural digital de los representantes de la revolución industrial.

Número de participantes: 5 estudiantes

Herramienta tecnológica utilizada: Padlet

Link: <https://es.padlet.com/dianareyeparedes/cambios-en-el-mundo-revoluci-n-industrial-jxqhg97dkkpim07>

Figura 4

Mural digital 2



Nota. Ministerio de Educación del Ecuador (2018) y Google Imágenes (2023).

Actividad 3. Economía del Ecuador, Agricultura, ganadería, pesca y minería

Objetivo: Elaborar un mural digital destacándose la importancia de la Agricultura, ganadería, pesca y minería del Ecuador a través de frases e imágenes distintivas.

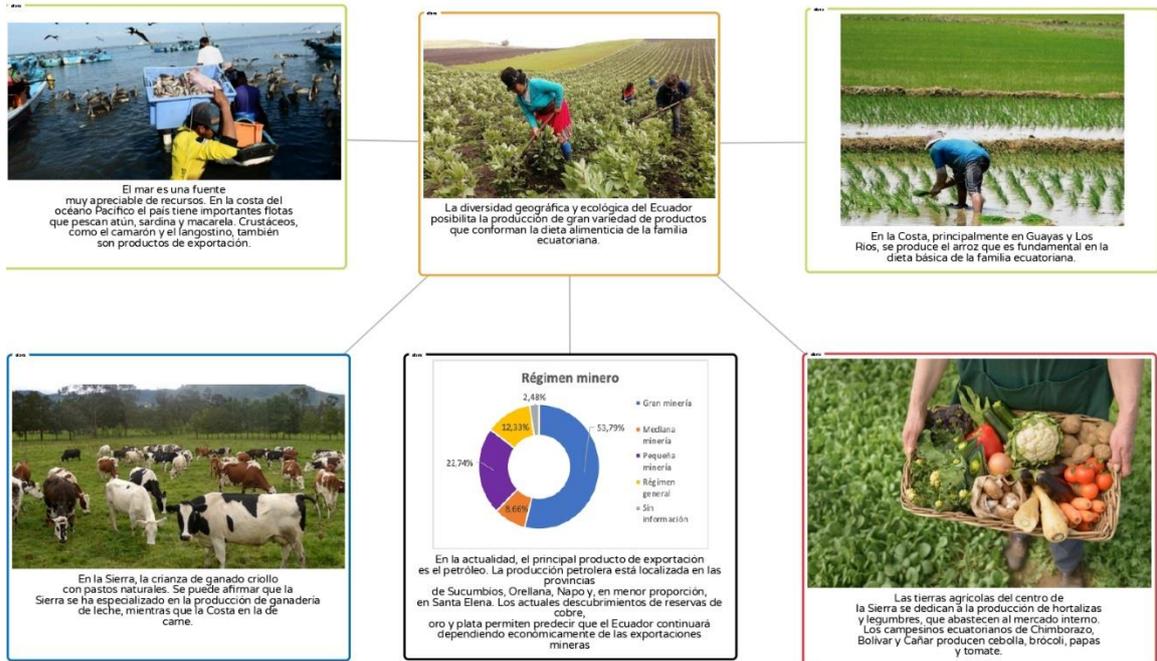
Número de participantes: 5 estudiantes

Herramienta tecnológica utilizada: Popplet

Link: <https://app.popplet.com/#/p/7406704>

Figura 5

Mural digital 3



Nota. Ministerio de Educación del Ecuador (2018) y Google Imágenes (2023).

Actividad 4. Desarrollo humano en el Ecuador

Objetivo: Diseñar un mural digital que presente los aspectos críticos del desarrollo humanos en el Ecuador.

Número de participantes: 5 estudiantes

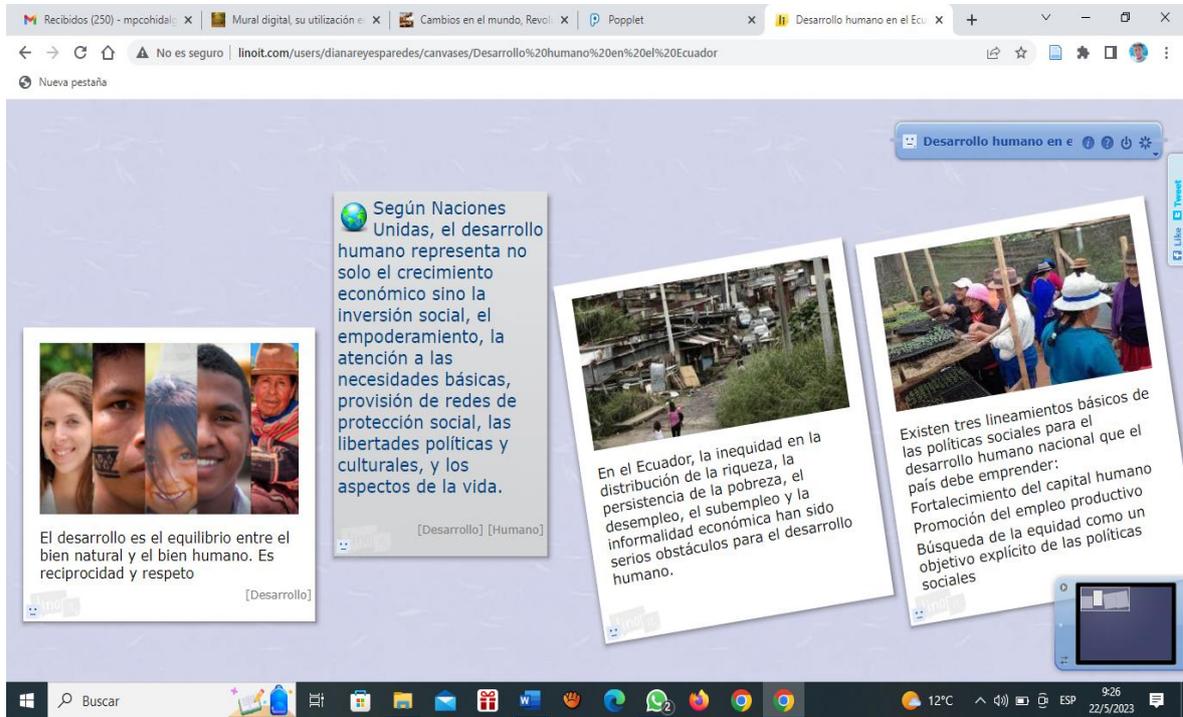
Herramienta tecnológica utilizada: Lino

Link:

<http://linoit.com/users/dianareyesparedes/canvas/Desarrollo%20humano%20en%20el%20Ecuador>

Figura 6

Mural digital 4



Nota. Ministerio de Educación del Ecuador (2018) y Google Imágenes (2023).

Actividad 5. Democracia y ciudadanía. Todos somos ciudadanos y ciudadanas

Objetivo: Elaborar un mural digital para la representación de la ciudadanía en el Ecuador.

Número de participantes: 5 estudiantes

Herramienta tecnológica utilizada: Canva

Figura 7.

Mural digital 5



Nota. Ministerio de Educación del Ecuador (2018) y Google Imágenes (2023).

Link:

https://www.canva.com/design/DAFjHD97tLY/sP5hVr6pIMemihxCBju7g/edit?utm_content=DAFjHD97tLY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

6.2.2 Socialización de los componentes de los murales

Para la socialización de programa dos talleres con los docentes de la institución educativa, de 90 minutos, según se presentan en las tablas siguientes:

Tabla 16

Taller 1

Taller: 1							
Tema: Elementos educativos de los murales digitales y el aprendizaje cooperativo							
Objetivo: Instruir a los docentes acerca de los elementos educativos de los murales digitales y el aprendizaje cooperativo							
Área: Tic							
Etapas	Objetivos Específicos	Actividad	Procedimiento/Técnicas	Recurso	Tiempo	Responsable	
Introducción	Sensibilizar acerca de los programas y recursos tecnológicos para el diseño de murales digitales.	Se inicia con la presentación de los murales digitales como conceptos a través de un ejemplo. Se indica la importancia de los murales digitales.	Uso de herramientas visuales Dinámicas Discusión	Diseño murales ejemplos Proyector Diapositivas	de 30 minutos	Facilitador	
Desarrollo	Instruir a los docentes a acerca de los programas en los cuales se puede diseñar los murales digitales.	Se presenta las opciones para el diseño de los murales digitales ingresándose a; Genially Canva Mural.ly Padlet Lino Se efectúa una revisión acerca de los recursos que tienen y los posibles diseños que se puede efectuar en los programas. Con los docentes se discute el programa más adecuado y	Exposición Presentación de herramientas digitales Discusión	Diseño murales ejemplos Proyector Diapositivas	de 60 minutos	Facilitador	

		se les proporciona los enlaces de ingreso. http://en.linoit.com/ https://es.padlet.com/ https://www.mural.co/ https://genial.ly/es/ https://www.canva.com/es_419/				
Cierre	Establecer conclusiones finales acerca de las opciones para el diseño de los murales digitales.	Con los docentes se llega a conclusiones apoyándose una rueda de preguntas.	Rueda de preguntas Análisis en grupo	Diseño de murales ejemplos Proyector Diapositivas	de 20 minutos	Facilitador

Evaluación del taller: Para la evaluación se aplicó un cuestionario a los docentes a través de Google Forms.

Tabla 17

Taller 2

Taller: 2							
Tema: Aplicación de murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales							
Objetivo: Sensibilizar a los docentes acerca de la aplicación de murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales.							
Área: Tic							
Etapas	Objetivos Específicos	Actividad	Procedimiento/Técnicas	Recurso	Tiempo	Responsable	
Introducción	Sensibilizar acerca de la aplicación de los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la asignatura de Estudios Sociales	Se inicia con una revisión general de lo aprendido y acerca de los recursos digitales preferidos por los docentes de la institución educativa. Dinámica activa	Dinámicas Discusión	Diseño murales ejemplos Proyector Diapositivas	de 30 minutos	Facilitador	
Desarrollo	Socializar con los docentes los ejemplos de los murales que hacen de los siguientes contenidos curriculares.	Se presentan los murales digitales con el apoyo de diapositivas y se explica su aplicación. Actividad 1. Mural digital, su utilización en el aprendizaje de Estudios Sociales Actividad 2. Cambios en el mundo, Revolución industrial Actividad 3. Economía del Ecuador, Agricultura, ganadería, pesca y minería Actividad 4. Desarrollo humano en el Ecuador Actividad 5. Democracia y ciudadanía. Todos somos ciudadanos y ciudadanas	Exposición Presentación de herramientas digitales Discusión	Diseño murales ejemplos Proyector Diapositivas	de 60 minutos	Facilitador	

		Se indicará como se diseñó, las diferentes posibilidades para su presentación y como trabajar en grupos de trabajo.					
Cierre	Establecer conclusiones finales acerca de las opciones para el diseño de los murales digitales	Con los docentes se llega a conclusiones apoyándose una rueda de preguntas.	Rueda de preguntas Análisis en grupo	Diseño de murales ejemplos Proyector Diapositivas	de 20 minutos	Facilitador	

Evaluación del taller: Para la evaluación se aplicó un cuestionario a los docentes a través de Google Forms.

BIBLIOGRAFÍA

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Aboalgasm, A. S., & Ward, R. (2014). The Strategies for Teaching Digital Art in the Classroom as a Way of Enhancing Pupils' Artistic Creativity. *World Academy of Science, Engineering and Technology. International Journal of Humanities and Social Sciences*, 8(11), 3696–3700. <https://publications.waset.org/10001077/the-strategies-for-teaching-digital-art-in-the-classroom-as-a-way-of-enhancing-pupils-artistic-creativity>
- Agüera, P. (2023). Las mejores herramientas para crear muros virtuales colaborativos. *Educación* 3,0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/muros-virtuales-colaborativos/>
- Aguilar, N., Chala, A., Martínez, N., & Pedraza, Y. P. (2021). *El Mural Digital, una herramienta pedagógica desde el aprendizaje significativo para fortalecer la tradición cultural en los estudiantes de grado cuarto de la Escuela Normal Superior de Gachetá. Nelson*. Universidad de Cartagena.
- Al Hassan, E., & Badwi, M. (2016). The Effect of Using the Smart Board in the Acquisition for the Pupils in the 8th. Class of the Basic Education Stage at Khartoum locality in the Lesson of Science in Our Life. *Journal of the College of Basic Education for Educational and Human Sciences, Babel University*, 26, 3–37. <https://www.iasj.net/iasj/article/110092>
- Alemdag, E., & Cagiltay, K. (2018). A systematic review of eye tracking research on multimedia learning. *Computers & Education*, 125, 413–428. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.023>
- Almarabeh, H., Amer, E. F., & Sulieman, A. (2015). The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 5(12), 761–764. https://www.researchgate.net/publication/290429349_The_Effectiveness_of_Multimedia_Learning_Tools_in_Education
- Ataballo Llamba, J. L. (2021). El recurso didáctico digital “Mural” en la educación virtual de los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la ciudad de Ambato [Universidad Técnica de Ambato]. En *Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica*. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23251/1/T3660M.pdf>
- Borja, Y., & Gutierrez, G. (2016). Las TICS en la Educación. Una perspectiva de las investigaciones al respecto. *Revista Publicando*, 3(8), 59–69. https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/303/pdf_161
- Coleman, L. O., Gibson, P., Cotten, S. R., Howell-Moroney, M., & Stringer, K. (2016).

- Integrating Computing Across the Curriculum: The Impact of Internal Barriers and Training Intensity on Computer Integration in the Elementary School Classroom. *Journal of Educational Computing Research*, 54(2), 275–294. <https://doi.org/10.1177/0735633115616645>
- Compte Guerrero, M., & Sánchez, M. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de educación superior ecuatoriano. *Revista de Ciencias Sociales*, 25(2), 131–140. <https://doi.org/10.31876/rcs.v25i2.27342>
- Corrales, M. (2015). *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo*. España: Ediciones Paraninfo.
- Davidovitch, N., & Yavich, R. (2017). The Effect of Smart Boards on the Cognition and Motivation of Students. *Higher Education Studies*, 7(1), 60. https://www.researchgate.net/publication/313270404_The_Effect_of_Smart_Boards_on_the_Cognition_and_Motivation_of_Students
- De la Barra, E., & Carbone, S. (2020). Cerrar la brecha de la desigualdad: aprendizaje cooperativo mediante la literatura en dos escuelas vulnerables en Santiago. *Profile: Issues in Teachers' Professional Development*, 22(2), 49–63. <https://doi.org/10.15446/profile.v22n2.81384>
- De la Cruz, A., & García, A. (2018). Los murales digitales para un aprendizaje cooperativo de la historia: una herramienta innovadora. *Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1), 113–127. <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
-
- Essein, E. E., & Undie, J. B. (2018). Promoting Quality Education in Social Studies Through Constructivist Teaching Model. *Journal of Education and Practice*, 921(21), 60–63. https://www.researchgate.net/publication/340830946_Promoting_Quality_Education_in_Social_Studies_Through_Constructivist_Teaching_Model
- Fernández-Rio, J., Cecchini, J. A., Morgan, K., Mendez-Gimenez, A., & Lloyd, R. (2022). Validation of the Cooperative Learning Scale and Cooperation Global Factor Using Bifactor Structural Equation Modelling. *Psicología Educativa*, 28(2), 91–97. <https://doi.org/10.5093/psed2021a2>
- Gallardo, J. A. (2020). Propuesta de instrumento para evaluar el uso de las pizarras digitales interactivas en la etapa de educación infantil [Universitat Jaume]. En *Trabajo Final de Grado en Maestro de Educación infantil*. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/192148>
- Gašević, D., Joksimović, S., Eagan, B. R., & Shaffer, D. W. (2019). SENS: Network analytics to combine social and cognitive perspectives of collaborative learning. *Computers in Human Behavior*, 92, 562–577. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.07.003>
- Gómez, M., & Rabal, J. M. (2021). ICT in Primary Education. Review of its importance and a proposal. *South Florida Journal of Development*, 2(1), 131–144. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n1-012>
- Guan, N., Song, J., & Li, D. (2018). On the advantages of computer multimedia-aided English teaching. *Procedia Computer Science*, 131, 727–732.

- <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.317>
- Guinness, H. (2022). *The 5 best online whiteboards for collaboration*. <https://zapier.com/blog/best-online-whiteboard/>
- Hendawi, M., & Nosair, M. R. (2020). The efficiency of using the interactive smartboard in Social Studies to increase students' Achievement and tendency toward the subject matter in the state of Qatar. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(3), 1–19. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.3.1>
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Isaías Francisco, D. P., Segúin Lucio Alfredo, B., & García Henry, C. G. H. (2021). El Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica en América Latina. *TecnoHumanismo*, 1(8), 31–52. <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.41>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2013). Habla con David Johnson. Aprendizaje cooperativo para (R)evolucionar la educación. En *Cooperative Learning: bienvenidos al aprendizaje cooperativo* (Vol. 9). EducaCaixa. www.co-operation.org
- Kaya, M. T., & Yazici, H. (2018). Self-efficacy of the social studies teachers in using the interactive whiteboards. *Review of International Geographical Education Online*, 8(3), 601–612. <https://doi.org/10.33403/rigeo.505285>
- Keengwe, J., Onchwari, G., & Wachira, P. (2008). The Use of Computer Tools to Support Meaningful Learning. *AACE Journal*, 16(November 2014), 77–92. https://www.researchgate.net/publication/255664048_The_Use_of_Computer_Tools_to_Support_Meaningful_Learning
- Li, M., Yin, D., Qiu, H., & Bai, B. (2021). A systematic review of AI technology-based service encounters: Implications for hospitality and tourism operations. *International Journal of Hospitality Management*, 95, 102930. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2021.102930>
- Mandal, R. (2009). Cooperative Learning strategies to enhance writing skills. *The Modern Journal of Applied Linguistics*. *The Modern Journal of Applied Linguistics*, 4(1), 88–100. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1201198>
- Martínez, R., Del-Olmo, M.-T., & Cremades-Montesinos, A. (2021). Los murales digitales interactivos como recurso para la poesía en el aula. En *Convergencia entre educación y tecnología: hacia un nuevo paradigma* (Primera). Eudeba. www.eudeba.com.ar
- Marzano, A., Tamaro, R., Notti, A. M., D'Alessio, A., & De Angelis, M. (2013). Cooperative Learning, Digital Technologies and Academic Performance: an Experience in the Field. *Edulearn13: 5Th International Conference on Education and New Learning Technologies, July 2015*, 3624–3631.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). Estudios Sociales. En 9° Grado. *Texto del Estudiante* (Quinta, pp. 1–23). Ministerio de Educación del Ecuador.
- Mohammed, Husam, S., & Kinyo, L. (2020). The role of constructivism in the enhancement of social studies education. *Journal of Critical Reviews*, 7(7), 249–256. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>
- Mowbray, C. (2020). Mural: Collaborative Whiteboard for Visual and Creative Thinking. *Elearning essentials*. <https://elearning-essentials-2020.weebly.com/mural.html>

- Murado, J. (2012). *Pizarra digital: Herramienta metodológica integral en el contexto del aula del siglo XXI*. España: Ideas Propias.
- Ordoñez, B., Ochoa, M., Erráez, J., León, J., & Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de Ciencias Sociales. *Universidad y Sociedad*, 13(3), 497–504. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2126>
- Ouro, M. D. (2021). Lino.it. El nuevo mural digital. *Revista inclusiones*, 8. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/11095>
- Ramadhan, N., Karyono, T., & Masunah, J. (2022). Digital and Manual Art: An Analysis of Student's Perceptions. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research. Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)*, 665(21), 225–228.
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de la literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 123–7799. <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-77992018000100008&script=sci_arttext&tlng=es<http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Reyes, L. M. (2021). El periódico mural digital como estrategia para el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Leticia de Montería [Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología]. En *Trabajo presentado como requisito para optar el grado de Magíster en Ciencias de la Educación*. <http://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/4694>
- Roig, R., & Ferrández, S. (2013). Opinión de los futuros maestros sobre el diseño y uso de murales multimedia como recurso didáctico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 155–166.
- Rojas Segovia, M. M., & Romero-Varela, D. Y. (2019). Revisión de la influencia de la motivación docente en el empleo de las pizarras digitales interactivas. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 516–525. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.228>
- Samsonova, O. (2020). Interactive Whiteboards in Elementary Schools. *New Horizons in Education and Social Studies*, 1, 98–108. https://www.researchgate.net/publication/342946392_Interactive_Whiteboards_in_Elementary_Schools
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342. <https://doi.org/10.3102/00346543050002315>
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? *Anales de Psicología*, 30(3), 785–791. <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201%5Cnhttp://revistas.um.es/analesps>
- Vaz, A. L. A., Ferreira, F. A. F., Pereira, L. F., Correia, R. J. C., & Banaitis, A. (2022). Strategic visualization: the (real) usefulness of cognitive mapping in smart city conceptualization. *Management Decision*, 60(4), 916–939. <https://doi.org/10.1108/MD-11-2020-1512>
- Wang, Y. P., & Wu, T. J. (2022). Effects of Online Cooperative Learning on Students'

- Problem-Solving Ability and Learning Satisfaction. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.817968>
- Yusuf, Q., Jusoh, Z., & Yusuf, Y. Q. (2019). Cooperative learning strategies to enhance writing skills among second language learners. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1399–1412. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12189a>
- Zambrano-Zambrano, Y., & García-Vera, C. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 232–245. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491397>
- Zambrano, M. V., & Rivadeneira, M. P. (2023). Competencias digitales del profesorado en carreras universitarias online. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 19, 57–70.

ANEXOS

ANEXO 1. GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Objetivo:

Proponer los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la Asignatura de estudios sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.

Instrucciones: Se solicita leer con detenimiento cada pregunta y responder según sus conocimientos.

Datos generales

Edad:

Tiempo de servicio en la institución educativa:

Sexo:

Preguntas	Respuestas
1. ¿Considera usted que se utiliza frecuentemente los murales digitales para el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?	
2. ¿Considera usted que el contenido de los murales digitales es versátil y adecuado para la asignatura de Estudios Sociales?	
3. ¿Los murales digitales pueden ayudar a estructurar los contenidos de la clase con información relevante?	
4. ¿Los murales digitales favorecen al aprendizaje cooperativo en el aula de clases?	
5. ¿Los murales digitales facilitan su tarea como docente en la asignatura de Estudios Sociales?	
6. ¿Al integrar los murales digitales, los estudiantes aprenden de manera interactiva a través de la utilización de imágenes, videos y audios?	
7. ¿Los murales digitales proporcionan diversos recursos para el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?	
8. ¿La aplicación de los murales le pueden facilitar el proceso de evaluación del desempeño de los estudiantes?	
9. ¿Los estudiantes se encuentran motivados a trabajar en grupo al desarrollar murales digitales?	
10. ¿Los estudiantes puede compartir y retroalimentar sus conocimientos con otros compañeros a través de los murales digitales?	

ANEXO 2. CUESTIONARIO DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Objetivo:

Proponer los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la Asignatura de estudios sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.

Instrucciones: Se solicita leer con detenimiento cada pregunta y seleccionar la alternativa que considera conveniente.

Datos generales

Edad:

Sexo:

Preguntas	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1. ¿El docente utiliza los murales digitales en la asignatura de Estudios Sociales?					
2. ¿Los murales digitales le ayudan a interactuar con sus compañeros de clases en la asignatura de Estudios Sociales?					
3. ¿Considera usted que el uso de murales digitales favorece el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?					
4. ¿Los contenidos de los murales digitales son atractivos e innovadores para aprender Estudios Sociales?					
5. ¿El docente utiliza los murales digitales para fomentar el trabajo en equipo?					
6. ¿A usted le gustaría aprender Estudios Sociales con recursos didácticos como los murales digitales?					
7. ¿Le gusta compartir sus conocimientos con otros compañeros de clase a través de los murales digitales?					
8. ¿Usted aprende de manera interactiva los contenidos de Estudios Sociales mediante la utilización de imágenes, videos y audios a través de los murales digitales?					
9. ¿Usted es más creativo y dinámica al trabajar con murales digitales en conjunto con sus compañeros de clase?					
10. ¿Le gustaría aprender a diseñar murales digitales para presentar los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?					

ANEXO 3: FOTOGRAFÍAS DE APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES Y ENTREVISTA AL DOCENTE

Fotografía 1.

Estudiantes intervienen en la aplicación de las encuestas



Nota. Pico (2023).

Fotografía 2

Presentación de las preguntas de la encuesta a estudiantes



Nota. Pico (2023).

Fotografía 3

Presentación de la encuesta a la docente



Nota. Pico (2023).

Fotografía 4

Exposición de la finalidad de la aplicación de la encuesta



Nota. Pico (2023).

Fotografía 5

Revisión de las preguntas de la entrevista por parte de la docente



Nota. Pico (2023).

Fotografía 6

Recolección de los instrumentos aplicados en la investigación



Nota. Pico (2023).

Fotografía 7

Exposición acerca de la herramienta Murales Digitales para la aplicación de la encuesta



Nota. Pico (2023).

Fotografía 8

Exposición acerca de la herramienta de los Murales Digitales para la aplicación de la encuesta



Nota. Pico (2023).

Fotografía 9

Presentación de las preguntas de la encuesta



Nota. Pico (2023).

ANEXO 4: CUESTIONARIO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES APLICADO Fotografía 10

Cuestionario de encuesta a estudiantes

CUESTIONARIO DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Objetivo:
Proponer los murales digitales como estrategia de aprendizaje cooperativo en la Asignatura de estudios sociales en los estudiantes de Noveno año de EGB en la UEI Liceo Iberoamericano.

Instrucciones: Se solicita leer con detenimiento cada pregunta y seleccionar la alternativa que considera conveniente.

Datos generales
Edad: 13....
Sexo: Femenino

Preguntas	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1. ¿El docente utiliza los murales digitales en la asignatura de Estudios Sociales?					X
2. ¿Los murales digitales le ayudan a interactuar con sus compañeros de clases en la asignatura de Estudios Sociales?				X	
3. ¿Considera usted que el uso de murales digitales favorece el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?		X			
4. ¿Los contenidos de los murales digitales son atractivos e innovadores para aprender Estudios Sociales?			X		
5. ¿El docente utiliza los murales digitales para fomentar el trabajo en equipo?				X	
6. ¿A usted le gustaría aprender Estudios Sociales con recursos didácticos como los murales digitales?	X				
7. ¿Le gusta compartir sus conocimientos con otros compañeros de clase a través de los murales digitales?		X			
8. ¿Usted aprende de manera interactiva los contenidos de Estudios Sociales mediante la utilización de imágenes, videos y audios a través de los murales digitales?			X		
9. ¿Usted es más creativo y dinámica al trabajar con murales digitales en conjunto con sus compañeros de clase?		X			

Nota. Pico (2023).