



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

Título

El álbum coleccionable para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB

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

Autor:

León Guamán Josué Sebastián

Tutor:

Mgs. Figueroa Oquendo Alfredo Eduardo

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Josué Sebastián León Guamán, con cédula de ciudadanía 0605366707, autor del trabajo de investigación titulado: “El álbum coleccionable para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB”, 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 (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 15 de octubre de 2024



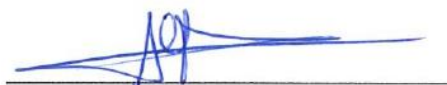
Josué Sebastián León Guamán

C.I: 0605366707



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 15 días del mes de octubre de 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **JOSUÉ SEBASTIÁN LEÓN GUAMÁN** con CC: **0605366707**, de la Carrera Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "El álbum coleccionable para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9n0 EGB", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa
Oquendo
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación "El álbum coleccionable para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB" por Josué Sebastián León Guamán, con cédula de identidad número 0605366707, bajo la tutoría de Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo; 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 16 de enero de 2025.

Dr. Romúlo Arteño Ramos PhD.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Romulo Arteño Ramos', written over a horizontal line.

Mgs. Carlos Fernando Yerbabuena Torres
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Carlos Fernando Yerbabuena Torres', written over a horizontal line.

Mgs. Oscar Illich Imbaquingo Cobagango
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Oscar Illich Imbaquingo Cobagango', written over a horizontal line.



CERTIFICACIÓN

Que, **LEÓN GUAMÁN JOSUÉ SEBASTIÁN** con CC: **0605366707**, estudiante de la Carrera de **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 "**EL ÁLBUM COLECCIONABLE PARA LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD 3: CONQUISTA Y COLONIZACIÓN DE AMÉRICA, EN EL 9NO EGB**", cumple con el 8 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN** porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de diciembre de 2024

Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo
TUTOR(A)

DEDICATORIA

A mi madre, Lucia, cuyo amor, apoyo incondicional y sacrificios me han permitido llegar hasta aquí. Sin su guía y ejemplo, este logro no habría sido posible.

A mis hermanos, Rafael y Tatiana, por su comprensión y aliento en los momentos difíciles, recordándome siempre la importancia de la perseverancia y el esfuerzo.

A los amigos que se quedaron a mi lado, por su compañerismo, por compartir ideas y momentos de estudio, y por ser una fuente constante de motivación.

Finalmente, dedico este trabajo a todos los maestros que han inspirado mi pasión por el conocimiento y a quienes me enseñaron que la educación es el mejor camino hacia el crecimiento personal y profesional.

-Josué Sebastián León Guamán-

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento:

En primer lugar, a mi madre Lucia, el verdadero pilar de mi vida, a quien le debo todo lo que soy y lo que he logrado. Gracias por todo el amor, las enseñanzas y los sacrificios que me permitieron llegar aquí. Gracias por ser mi refugio en los momentos difíciles, por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y por creer en mí, incluso cuando yo dudaba.

Agradezco a mis hermanos, quienes siempre han sido mi fuente de alegría, fortaleza y motivación. Gracias por llenar cada paso de este camino con palabras de aliento, abrazos de consuelo y risas compartidas. Su apoyo me ha dado alas para volar más de lo que alguna vez imaginé.

A Nicole y su familia, por todo el cariño y apoyo que me han brindado, siendo un pilar importante en mi vida desde que los conocí, recordándome siempre la importancia de seguir adelante y por ser esa segunda familia que no pedí, pero que siempre había necesitado.

A mis amigos verdaderos, por su amistad incondicional, por las charlas que permitieron despejar la mente y los momentos de distracción que hicieron que los desafíos de esta etapa sean más llevaderos.

A mi tutor, Mgs. Alfredo Figueroa, cuyo conocimiento y guía han sido cruciales durante este largo proceso, sin duda este logro no habría sido posible sin su ayuda. Gracias por su tiempo, dedicación y por confiar en mí a pesar de las dificultades que se nos presentaron.

Agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo, por abrirme las puertas y permitirme formarme como profesional, y en especial a todos los docentes que con sus enseñanzas sembraron las semillas para cosechar lo que ahora soy.

Finalmente, agradezco a todos aquellos que de alguna manera contribuyeron a este logro. Aunque no pueda mencionar a cada uno, sepan que su apoyo ha sido invaluable para alcanzar esta meta.

-Desde el corazón, Josué Sebastián León Guamán-

ÍNDICE GENERAL:

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
LISTA DE TABLAS	
LISTA DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	17
1.1 INTRODUCCIÓN.....	17
1.2 ANTECEDENTES.....	18
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	20
1.5 OBJETIVOS.....	21
1.5.1 General.....	21
1.5.2 Específicos.....	21
CAPÍTULO II.....	23
2. MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (PEA).....	23
2.1.1. Definición.....	23
2.1.2. Fases del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	25
2.1.3 Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	26
2.1.4 Proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia.....	28
2.2. RECURSOS DIDÁCTICOS.....	29
2.2.1. Definición.....	29
2.2.2. Importancia de los recursos didácticos.....	31
2.2.3. Tipos de recursos didácticos.....	33
2.3. CONDUCTISMO.....	34
2.3.1. Definición.....	34

2.3.3. El conductismo para la enseñanza.....	35
2.4. CONSTRUCTIVISMO	36
2.4.1. Definición.....	36
2.4.2. Constructivismo en la enseñanza	36
2.5. EL ÁLBUM COLECCIONABLE.....	37
2.5.1. ¿Qué es un álbum?	37
2.5.2. Clasificación de los álbumes	38
2.5.3. El álbum coleccionable en la enseñanza	39
CAPÍTULO III.	40
3. METODOLOGÍA.....	40
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.2.1. Por el nivel o alcance	40
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	40
3.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	41
3.4.1. Técnica.....	41
3.4.2. Instrumento	41
3.5. POBLACIÓN DE ESTUDIO Y TAMAÑO DE MUESTRA.....	41
CAPÍTULO IV.	42
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
4.1. RESULTADOS.....	42
4.1.1. Encuestas realizadas a los estudiantes de Noveno curso de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”	42
4.1.2. Entrevista aplicada a los docentes de Noveno curso de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”	57
4.2. DISCUSIÓN.....	68
CAPÍTULO V.	70
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
5.1. CONCLUSIONES	70
5.2. RECOMENDACIONES.....	70
CAPÍTULO VI.	72
6. PROPUESTA	72
6.1. TÍTULO	72

6.2. INTRODUCCIÓN	72
6.3. OBJETIVOS.....	73
6.3.1. Objetivo general.....	73
6.3.2. Objetivos específicos	73
6.4. CONTENIDOS DE LA UNIDAD 3	73
6.5. PLATAFORMAS DIGITALES PARA LA ELABORACIÓN DEL ÁLBUM.....	73
6.5.1. Canva	73
6.5.2. Calaméo	74
6.5.3. Microsoft Copilot.....	74
6.6. HUELLAS DEL NUEVO MUNDO: CONQUISTA Y COLONIZACIÓN DE AMÉRICA. ÁLBUM COLECCIONABLE PARA 9º EGB.....	75
6.6.1. Requisitos.....	75
6.6.2. Instrucciones de empleo.....	75
6.7. GUÍA DE PASOS PARA CREAR EL ÁLBUM EN CANVA.	75
BIBLIOGRAFÍA	83
ANEXOS	87
Anexo N1. Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no EGB.....	87
Anexo N2. Entrevista realizada a los docentes de 9no EGB:	90

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1	Fases del proceso de enseñanza-aprendizaje	25
Tabla 2	Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje	26
Tabla 3	Ámbitos de estudio en la historia	28
Tabla 4	Clasificación de los recursos didácticos	33
Tabla 5	Elementos del conductismo	34
Tabla 6	Preguntas sobre el conductismo en la enseñanza	35
Tabla 7	Clasificación de los álbumes	38
Tabla 8	Nivel de satisfacción con las clases de Estudios Sociales	42
Tabla 9	Recursos didácticos en las clases.....	43
Tabla 10	Atracción por los recursos usados en clases	44
Tabla 11	Actividades interactivas o lectura y explicaciones	45
Tabla 12	Imágenes y stickers para entender mejor.....	46
Tabla 13	Interés en las clases de la conquista y colonización de América.....	47
Tabla 14	Nivel de conocimiento del estudiante.....	48
Tabla 15	Dificultad en los temas	49
Tabla 16	Uso de recursos didácticos novedosos	50
Tabla 17	Percepción del álbum coleccionable como un recurso beneficioso	51
Tabla 18	El álbum coleccionable para hacer divertido el aprendizaje	52
Tabla 19	El álbum coleccionable como refuerzo y guía de estudio	53
Tabla 20	El álbum para el aprendizaje colaborativo	54
Tabla 21	Facilidad para comprender las estampas e imágenes	55
Tabla 22	Diseño del álbum coleccionable	56
Tabla 23	Importancia de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje	57
Tabla 24	Recursos didácticos utilizados den clases	58
Tabla 25	Recursos más efectivos.....	59
Tabla 26	Evaluación de efectividad de los recursos didácticos.....	60
Tabla 27	Desafíos al enseñar historia	61
Tabla 28	Desafíos de la unidad temática	62
Tabla 29	Recursos didácticos para enseñar la unidad temática.....	63
Tabla 30	Grado de interés y participación de los estudiantes.....	64

Tabla 31 Visión sobre la implementación de un álbum coleccionable como recurso didáctico	65
Tabla 32 Características y elementos educativos que debe tener un álbum coleccionable	66
Tabla 33 Aspectos positivos evidenciados en los alumnos	67

ÍNDICE DE FIGURAS.

Figura 1	Álbum de Panini del Mundial de futbol de México 1970.....	38
Figura 2	Nivel de satisfacción con las clases de Estudios Sociales	42
Figura 3	Recursos didácticos en las clases	43
Figura 4	Atracción por los recursos usados en clases	44
Figura 5	Actividades interactivas o lectura y explicaciones	45
Figura 6	Imágenes y stickers para entender mejor	46
Figura 7	Interés en las clases de la conquista y colonización de América.....	47
Figura 8	Nivel de conocimiento del estudiante	48
Figura 9	Dificultad de los temas.....	49
Figura 10	Uso de recursos didácticos novedosos	50
Figura 11	Percepción del álbum coleccionable como un recurso beneficioso.....	51
Figura 12	El álbum coleccionable para hacer divertido el aprendizaje.....	52
Figura 13	El álbum coleccionable como refuerzo y guía de estudio.....	53
Figura 14	El álbum para el aprendizaje colaborativo.....	54
Figura 15	Facilidad para comprender las estampas e imágenes.....	55
Figura 16	Diseño del álbum coleccionable	56
Figura 17	Portada del álbum coleccionable	72
Figura 18	Página del álbum diseñado en Canva.....	74
Figura 19	Página web de Canva	75
Figura 20	Página de registro en Canva.....	76
Figura 21	Página principal de la cuenta de Canva	76
Figura 22	Página de plantillas personalizables de Canva.....	77
Figura 23	Página de edición de plantillas en Canva.....	77
Figura 24	Creación de la portada del álbum coleccionable en Canva.....	78
Figura 25	Creación de las páginas del álbum coleccionable en Canva.....	78
Figura 26	Creación de estampas/stickers en Canva	79
Figura 27	Creación de estampas/stickers de tamaños diferentes en Canva.....	79
Figura 28	Creación de página de actividades en Canva	80
Figura 29	Petición de creación de la mascota virtual con la inteligencia artificial Copilot	80
Figura 30	Diseños de la mascota virtual creada con la inteligencia artificial Copilot	81

Figura 31 Creación de diálogos para la mascota virtual.....	81
Figura 32 Álbum coleccionable cargado en la página de revistas digitales Calaméo.....	82

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo el diseñar un álbum coleccionable como recurso didáctico que fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad 3: Conquista y colonización de América del libro de texto de Estudios Sociales de 9no EGB. Su enfoque es fundamentalmente mixto, que permitió la recopilación y análisis de información cualitativa, así como también el análisis de datos cuantitativos obtenidos tras aplicar encuestas a 104 estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” y una entrevista a los docentes de Estudios Sociales. Su diseño es descriptivo, biográfico/documental y de campo, que permitió respaldar esta investigación cuyas variables no han sido alteradas ni manipuladas. Los resultados de esta investigación reflejan la clara necesidad de implementar recursos didácticos novedosos que llamen la atención de los estudiantes con el fin de que su aprendizaje mejore, pues tiene dificultades al aprender y eso se refleja en su nivel de conocimiento. También, resalta que el álbum coleccionable propuesto, tiene un alto nivel de aprobación por parte de estudiantes y docentes, pues evidenció que los estudiantes se veían atraídos por él, su curiosidad creció al igual que su interés por los temas y contenidos del recurso, además de potenciar sus habilidades sociales y colaborativas, de análisis y reflexión, demostrando ser una buena opción para tomar en cuenta en las aulas de clase en pro del mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Palabras claves: Álbum coleccionable, enseñanza-aprendizaje, recurso didáctico, conquista y colonización de América, interés, desarrollo de habilidades.

ABSTRACT

This research aims to design a collectible album as a didactic resource to strengthen the teaching-learning process of Unit 3: Conquest and Colonization of America of the Social Studies textbook for 9th grade EGB. Its approach is fundamentally mixed, allowing the collection and analysis of qualitative information and the analysis of quantitative data obtained after applying surveys to 104 9th EGB of the Educational Unit "Juan de Velasco" and an interview with Social Studies teachers. Its design is descriptive, biographical/documentary, and field, which allowed supporting this research whose variables have not been altered or manipulated. The results of this research reflect the apparent need to implement novel didactic resources that attract students' attention to improve their learning since they have difficulties in understanding, and this is reflected in their level of knowledge. It also highlights that the proposed collectible album has a high level of approval by students and teachers, as it showed that students were attracted by it, their curiosity grew as well as their interest in the topics and contents of the resource, in addition to enhancing their social and collaborative skills, analysis and reflection, proving to be a good option to take into account in the classroom for the improvement of the teaching-learning process of students.

Keywords: Collectible album, teaching-learning, didactic resource, conquest and colonization of America, interest, skills development.



Reviewed by:

Mgs. Sofía Freire Carrillo

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604257881

CAPÍTULO I.

1.1 INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación en el Ecuador atraviesa una gran crisis según reflejan los resultados de la evaluación “Ser Estudiante 2022-2023” presentados por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2024), dicha evaluación fue realizada en 1084 instituciones educativas entre fiscales, fiscomisionales, municipales y particulares, siendo evaluados 36078 estudiantes, demostrando una clara deficiencia en el aprendizaje, pues de las 4 áreas de conocimiento (Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales), ésta última es la única en la que se alcanza el mínimo de competencia en la mayoría de subniveles y niveles educativos, obteniendo un puntaje máximo de 706 puntos sobre 1000 en la asignatura de Educación para la Ciudadanía en el nivel Bachillerato. Demostrando que, en las demás asignaturas relacionadas a las ciencias sociales, el nivel de aprendizaje está por debajo de lo aceptable. Esta problemática ha estado presente durante mucho tiempo, dando a entender que es momento de cambiar la manera en la que se enseña en las aulas de clase, principalmente en la asignatura de Estudios Sociales, unidad 3 correspondiente a la conquista y colonización de América, pues muchos alumnos presentan dificultades durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es importante que los estudiantes aprendan esta unidad, pues les permitirá entender los cimientos de su cultura y sociedad, y las bases de su estructura social actual, reconociendo las desigualdades que surgieron y que aún perduran, fortaleciendo la diversidad cultural, su identidad y su sentido de pertenencia.

En este sentido, la implementación de nuevos métodos de enseñanza en los que prime el desarrollo y fortalecimiento de habilidades críticas y analíticas, así como también el uso de recursos didácticos que capten la atención de los estudiantes e incrementen su interés por aprender es fundamental. Sin embargo, se debe identificar las necesidades de los estudiantes y adaptar los recursos didácticos a emplear, con el objetivo de solventarlas, mejorar el aprendizaje y facilitar la obtención de conocimientos.

Siguiendo esta consigna, en este trabajo de investigación titulado “El álbum coleccionable como recurso didáctico para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB”, se propone el diseño y creación de un álbum coleccionable que promueva el interés por aprender, la curiosidad y el desarrollo de habilidades críticas, analíticas y reflexivas, además, de facilitar el aprendizaje de los estudiantes por medio de la conceptualización visual de lo relacionado con la temática de la unidad. Para ello, esta investigación se dividió en seis capítulos que permitirán conocer más a fondo sobre su realización:

Capítulo I: se presentan los aspectos introductorios, antecedentes fundamentales para el desarrollo de la investigación, el planteamiento del problema, su justificación, y los objetivos de la investigación.

Capítulo II: se presentan los fundamentos teóricos que sustentan esta investigación, abordando temáticas como el proceso de enseñanza-aprendizaje, los recursos didácticos, diferentes modelos pedagógicos y el álbum coleccionable en la enseñanza.

Capítulo III: se describen los aspectos metodológicos como su enfoque, tipo de investigación, diseño, población de estudio, además, de las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: se detallan los resultados tras el análisis de los datos recopilados tanto en las encuestas aplicadas a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, como en las entrevistas realizadas a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales. También se presenta la discusión de los resultados obtenidos.

Capítulo V: se evidencian las conclusiones y las recomendaciones a las que se ha llegado tras realizar el trabajo de investigación.

Capítulo VI: se detalla la propuesta se realizada para la investigación, cuya estructura se compone por: título, objetivos, contenidos de la unidad, plataformas digitales utilizadas para su diseño, instrucciones de empleo, guía de pasos a seguir para crear y diseñar el recurso, y finalmente el enlace y código QR para la visualización de la versión digital del mismo.

1.2 ANTECEDENTES

El presente trabajo tiene por objetivo diseñar un álbum coleccionable para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB. Por lo tanto, se han tomado como referencia 3 antecedentes referentes al uso de álbumes como un recurso didáctico útil para la enseñanza. Estas investigaciones, sientan las bases metodológicas sobre las cuales se erige este trabajo, al igual que sirvieron como guía para el desarrollo del recurso que se propone, siendo estas:

La investigación realizada por Purizaca (2023), que lleva por título “Propuesta del diseño de un álbum de figuras coleccionables basado en el Patrimonio Cultural Chiclayano -2021”, en donde menciona que, Chiclayo cuenta con un Patrimonio Cultural tanto material como inmaterial, haciéndose notar más el primero que el segundo. Ambos no se dan a conocer como es debido, y esto conlleva a que los ciudadanos no los valoren como corresponde. Está investigación tuvo como objetivo determinar una propuesta de diseño para un álbum de figuras coleccionables basado en el patrimonio cultural chiclayano – 2021. Para eso, se desarrolló una investigación de tipo cualitativa, descriptiva-propositiva. Donde se realizó una entrevista a un especialista en temas de patrimonio cultural y un focus group a cuatro ciudadanos de Chiclayo, donde dichas respuestas pasaron por un proceso de triangulación de datos considerando también a los autores citados en la presente investigación, para que en base a ello se realice la propuesta planteada. Tras la propuesta realizada de elaborar un Álbum de Figuras Coleccionables para dar a conocer el patrimonio cultural de la provincia de Chiclayo, quedó comprobado que esta estrategia de marketing es la más idónea para que se realice una difusión total del patrimonio cultural; haciendo que el proyecto editorial pueda llegar a ser replicado y este quede como precedente en futuras investigaciones, y permita que se aborde más sobre el tema.

Así como también el proyecto de investigación desarrollado por Armiñana, Fimio, Iannacone, Gonzales, Huitz y Acosta (2022), titulado “El álbum en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la zoología de los invertebrados”, mencionando que el trabajo de investigación tuvo como objetivo proponer un medio de enseñanza que permita la autogestión de conocimientos relacionados con la Zoología de los invertebrados por parte de los estudiantes del 3er año de la carrera de la Licenciatura en Educación. Biología del

Curso Encuentro, desde la no presencialidad. Para el desarrollo de la investigación se emplearon métodos de recopilación y procesamiento de información, que posibilitaron constatar las carencias en cuanto a la utilización y elaboración de este tipo de medio de instrucción, para el proceso de enseñanza - aprendizaje desde la modalidad no presencial. Se hizo corresponder las ilustraciones con los requerimientos pedagógicos e higiénicos, lo que contribuyó a la educación estética de los estudiantes y elevó el interés por el material didáctico, se tomó en consideración las sugerencias y argumentaciones realizadas por diferentes expertos que fueron en gran medida la base para la realización de la obra desde el punto de vista de su concepción metodológica. También se contempló, los criterios ofrecidos por profesores y estudiantes una vez implementado el álbum, en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Zoología de los invertebrados en el curso académico 2021. Se hizo evidente la efectividad del medio de enseñanza elaborado, tomando en consideración los resultados obtenidos por los estudiantes, durante el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura. Se concluye que la temática abordada es importante y coincide con las transformaciones que se llevan a cabo en el Sistema Nacional de Educación en Cuba en tiempos de COVID-19.

Por último, la investigación realizada por Guevara (2023), quien en su trabajo titulado “Álbum Didáctico Multisensorial para relacionarse con la Identidad Cultural en niños preescolares de Riobamba”, menciona que el proyecto tiene como objetivo diseñar un álbum didáctico multisensorial que relacione la identidad cultural ecuatoriana en niños preescolares del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, para fomentar la enseñanza-aprendizaje en esta etapa, con la ayuda del método Montessori, en donde el tipo de material se caracteriza por ser analítico y atractivo, y la metodología de diseño de Bruce Archer, que consta de 3 fases: fase analítica, fase creativa y fase ejecutiva. La herramienta de investigación empleada fue la ficha de documentación que ayudó a recopilar información sobre las categorías de las manifestaciones culturales de Riobamba, como resultado de investigación se obtuvo tres categorías que predominan en las manifestaciones culturales, las cuales son: personajes festivos, gastronomía y música. Se desarrolló el álbum didáctico multisensorial con la aplicación de recursos didácticos multisensoriales, los cuales se enfocan en la enseñanza por medio de varios sentidos se activa el uso de la estimulación propioceptiva, estimulación visual, estimulación auditiva, estimulación háptica, estimulación olfativa. El álbum didáctico multisensorial, contiene actividades lúdicas que serán desarrollados por niños de edad preescolar, fortaleciendo su aprendizaje y servirán como estimulación de sus sentidos, además es una herramienta de enseñanza - aprendizaje para los docentes encargados de la educación, dándole así una utilidad práctica. Finalmente, este proyecto permite que los niños de edad preescolar puedan reconocer las características de la identidad cultural de su ciudad y a las demás personas en el ámbito cultural en el que se desarrollan, sin perder el sentido de pertenencia.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo del tiempo, la educación ha atravesado por múltiples transformaciones y se ha visto influenciada por diferentes modelos pedagógicos, uno de los cuales aún está vigente en las aulas de clase a pesar de las críticas es el modelo pedagógico tradicional (memorístico) que propone la verticalidad en la enseñanza, es decir, el docente tiene el rol protagónico, pues es el encargado de compartir sus conocimientos con los estudiantes

quienes se centrarán en escuchar y escribir, pues en este modelo el docente repite y repite hasta que el estudiante lo memorice (Solís et al., 2019). Según Gamboa (2014, p. 3), en nuestro país esta práctica ha estado presente en las aulas durante décadas, buscando que los estudiantes aprendan lo máximo posible, dejando de lado la calidad de los conocimientos e impidiendo desarrollar habilidades críticas y reflexivas.

No hay duda de que este modelo pedagógico es obsoleto, pues hoy en día, el objetivo de la educación es incentivar al análisis crítico y la reflexión, por este motivo se han empleado nuevos modelos pedagógicos como el constructivista, en el que el estudiante construye su propio conocimiento. Sin embargo, todavía existen carencias en la educación, como en las clases de Historia, dado que, en las asignaturas que abarcan temas históricos todavía se emplea la memorización como principal método de obtención de conocimientos, pues según Gómez, Rodríguez y Mirete (2016, p. 10) desde la educación primaria, así como en la secundaria los estudiantes se ven obligados a memorizar eventos históricos con sus personajes y fechas, esto se debe a la gran cantidad de contenidos que reciben en clases.

Esto ha ocasionado que los estudiantes miren a la historia como algo aburrido, resultando en la pérdida de interés por su parte hacia aprender temas históricos, resultando en una clara desmotivación, propiciando el bajo rendimiento Gamboa (2014).

Una solución para contrarrestar la falta de motivación, el desinterés y el aburrimiento de los estudiantes son los recursos didácticos que llamen su atención. Sin embargo, su uso se ve limitado por diferentes motivos, como la falta de infraestructura y tecnología en las instituciones, los ritmos y estilos de aprendizaje del estudiantado.

Tomando en cuenta lo mencionado, el planteamiento del problema se rige por la siguiente pregunta: ¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia en la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB, en la asignatura de Estudios Sociales, mediante el diseño de un álbum coleccionable didáctico que estimule el interés de los estudiantes?

1.4 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de investigación titulado “El álbum coleccionable para la enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB” se justifica por su relevancia pedagógica, debido que el uso de recursos didácticos en la educación es necesario para asegurar la comprensión y aprendizaje de los estudiantes.

Pues, la educación es el pilar fundamental en la vida del ser humano, ya que se encarga de brindarle las bases sobre las cuales construirá su carácter y a largo plazo podrá definir su futuro. Sin embargo, si dicho pilar tiene falencias y le falla al principal cliente del sistema educativo, este anterior no tendrá la suficiente capacidad de afrontar la realidad en la que se desenvuelve, así como tampoco habrá desarrollado las habilidades necesarias para convivir en sociedad.

Esta es una problemática a la que se enfrentan los estudiantes de los distintos niveles de educación en las instituciones educativas durante toda su etapa de formación, pues conviven a diario con las falencias del sistema educativo. Algunas de esas falencias se pueden evidenciar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual es el espacio más importante para la educación dentro de las aulas de clase, pues es donde el estudiante

obtendrá y aplicará los conocimientos que adquirirá tanto por parte del docente, así como también los que generará por sí mismo.

Lamentablemente, la educación en la actualidad todavía tiene vestigios de una metodología tradicionalista, en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje se rige bajo el principio memorístico, lo que genera que el estudiante se centre en guardar la máxima cantidad de información que reciba, dando pie a vacíos en el aprendizaje, pues los conocimientos carecen de profundidad, siendo estos de mala calidad, propiciando tal vez, la falsa sensación de conocimiento. Esto se puede evidenciar claramente en la enseñanza de la historia, pues regularmente se la toma como el hecho de memorizar fechas, eventos y personajes relevantes, lo que ha desembocado en la falta de interés y desmotivación en los estudiantes. Esto denota la necesidad imperante de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante el uso de recursos didácticos que estimulen el interés del estudiantado y promuevan la participación, desarrollando de esa manera habilidades críticas y reflexivas, con el objetivo de dejar atrás la memorización en serie de temas, y sustituirla por la labor crítica para comprender el porqué de los sucesos y cómo afectaron, afectan y afectarán en la sociedad y sus elementos.

Partiendo de esta necesidad, se propone el diseño de un álbum coleccionable como recurso didáctico que capte la atención de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. Si bien es cierto, existen muchos recursos didácticos que cumplen correctamente su función, la colección de imágenes hace que el aprendizaje sea más divertido y gratificante, además, permite asociar conceptos históricos con elementos visuales. A pesar que uso de tecnologías en el ámbito educativo es cada vez más frecuente, se debe tomar en cuenta el contexto en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues la mayoría de instituciones educativas públicas, no cuentan con los implementos necesarios para implementarlas, teniendo los docentes que optar por recursos físicos que puedan ser viables para la educación.

Finalmente, la poca bibliografía relacionada con el tema refleja una clara necesidad de investigarlo, pues no solamente se trata de recurso que ayude al docente a impartir sus clases, sino también puede sentar las bases para nuevas metodologías de enseñanza, dejando atrás el tradicionalismo que ha dominado el contexto educativo.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 General

- Diseñar un álbum coleccionable didáctico para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia en la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en la asignatura de Estudios Sociales, en el 9no EGB.

1.5.2 Específicos

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que justifiquen la necesidad de la aplicación de recursos didácticos que estimulen el interés de los estudiantes por aprender.
- Determinar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB.
- Establecer los elementos componentes, características y estructura del álbum

coleccionable, que se propone como recurso didáctico para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB.

CAPÍTULO II. 2. MARCO TEÓRICO

2.1. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (PEA)

2.1.1. Definición

El proceso de enseñanza-aprendizaje también conocido como PEA, está conformado por tres palabras que conjuntamente pueden resultar ligeramente inmersas en el contexto educativo, dichas palabras son:

“Proceso”, que como lo establece la Real Academia Española en el (Diccionario de la Lengua Española, 2023) es un “conjunto de fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial”.

“Enseñar”, si bien es cierto a breves rasgos se trata de compartir conocimientos que permitan que la otra persona aprenda y los aplique en su vida cotidiana, al referirnos al ámbito educativo formal o institucional, cuando se enseña se lo hace desde una base predefinida, en la cual se encuentran los contenidos que el docente deberá impartir, al igual que el profesor tomará las riendas de su clase estableciendo la metodología que mejor se adapte al ritmo de aprendizaje de sus estudiantes, para ello también puede hacer uso de recursos didácticos que servirán de apoyo para facilitar el aprendizaje de los educandos. Tal y como lo expone Cousinet (2014):

Enseñar es presentar y hacer adquirir a los alumnos conocimientos que ellos no poseen. Esos conocimientos no se confunden con cualquier tipo de informaciones, que serían igualmente nuevas para los alumnos. Se distinguen de estas porque tienen un valor utilitario (útiles para la adquisición de otros conocimientos) y cultural (útiles para la formación del espíritu de quienes los adquieren) (p. 1).

Y finalmente, “Aprender”, esta palabra es tan sencilla y a la vez compleja, pues desde que iniciamos nuestra vida académica en la escuela se nos dice que se trata del hecho de almacenar los conocimientos que recibimos en las aulas para después aplicarlos no solo en las tareas o evaluaciones, sino que también en nuestro diario vivir. Sin embargo, este concepto es mucho más amplio, pues el aprendizaje se encuentra condicionado por el entorno educativo en el que se encuentre el estudiante, las estrategias y metodologías que el docente emplea, e incluso si utiliza o no recursos didácticos con el fin de permitir que los estudiantes afiancen lo aprendido, al igual que la aplicación de los conocimientos en la práctica, siendo parte fundamental en su desarrollo cognitivo junto con la teoría. Además, como lo explica Meirieu (1987):

[...] primero habría una fase de identificación durante la cual el sujeto pondría en marcha actividades perceptivas apoyadas sobre capacidades sensoriales; a continuación una fase centrada en el significado, en la cual el sujeto integraría la novedad percibiendo su interés, el uso que puede hacer de ella o el sentido que puede darle; una tercera fase de utilización, en donde el sujeto volvería a invertir el conocimiento, lo utilizaría con fines personales, o sea, dominaría finalmente su uso y lo poseería definitivamente (p. 6).

Es decir, para aprender se necesita de información y un proyecto personal (que puede ser comprendido como una tarea a realizar), es la interacción que se genera entre estos dos

elementos la que permite la comprensión. He aquí donde radica la importancia del trabajo de un docente, quien entonces será el encargado de preparar dicha interacción, siendo consciente de proporcionar los materiales suficientes para que el estudiante pueda apoyarse para completar su proyecto personal. Sin embargo, también es tarea del facilitador identificar si los materiales proporcionados son demasiado complejos, numerosos o insuficientes, pues influiría de manera negativa a que el estudiante pueda organizarlos, resultando en una tarea muy difícil de completar (p. 7).

Una vez entendido a que se refiere cada una de las palabras que lo componen, podemos decir que el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) es la interacción entre un docente (o facilitador) y un estudiante (o aprendiz), en la cual se transmitirán conocimientos, habilidades y valores, con el objetivo de que el estudiante aplique lo aprendido de manera eficaz en su diario vivir.

De tal manera que Abreu, Barrera, Breijo & Bonilla (2018), señalan que:

Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida (p. 611).

Tomando lo anteriormente expuesto, el docente deberá utilizar diferentes estrategias, técnicas y recursos didácticos que faciliten el PEA, mientras que el estudiante participa activamente en su propio proceso de construcción del conocimiento. Con esto se busca que el docente y el estudiante establezcan una relación dinámica en donde se intercambien ideas, se planteen preguntas, se generen reflexiones y producto de esto se promueva el pensamiento científico. Esto se corresponde con lo expresado por Hernández e Infante (2017), quienes consideran que “en la actualidad se define el proceso de enseñanza – aprendizaje como un proceso integral, desarrollador de la personalidad, que se expresa en la unidad entre instrucción, enseñanza, aprendizaje, educación y desarrollo” (p. 371).

Esto se sintetiza en que el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, pues él será capaz de analizar de manera crítica todos los conocimientos que estará recibiendo y el docente será el encargado de guiarlo por su proceso de formación académica. Es ahí que radica la estrecha relación entre el educador y el educando, pues no puede haber uno sin el otro. Además, el guía educativo deberá ser capaz de generar sentimientos y emociones en el estudiante que permitan abrir su interés por adquirir conocimientos. Sin embargo, poder realizarlo es muy complicado, pues se deberán tener en cuenta los intereses personales de cada uno de los alumnos, con el objetivo de familiarizarse con ellos y crear un vínculo de confianza y respeto mutuo. Todo ese proceso de familiarización se ve reflejado en las primeras fases que el proceso de enseñanza-aprendizaje posee, pero a medida que avanza dicho proceso no se debe dejar de lado la importancia que tiene el generar interés por aprender en el estudiante y uno de los factores que influyen en gran medida son los recursos didácticos. Estos recursos serán los encargados de retener la atención de los estudiantes, por esa razón debe ser llamativo; además, si pueden interactuar con él será mucho mejor, puesto que el alumno buscará entender su funcionamiento.

Sin embargo, ¿cómo se da el aprendizaje? Para comprender este proceso interno individual tomaremos en cuenta lo que expone Alfonso (2003, p. 5), quien menciona que el proceso de aprendizaje se lleva a cabo gracias a los llamados “receptores o analizadores

sensoriales” siendo estos: el visual, auditivo, táctil, gustativo y olfatorio, que de recibir el estímulo correcto envían señales electromagnéticas o también llamadas “potenciales de acción” hacia lo profundo del subsistema nervioso central, cuya unidad estructural y funcional es la neurona, siendo representado por el cerebro. De esta manera dichas señales son las encargadas de transportar la información recibida por el individuo a diversas áreas del subsistema nervioso central, dando como resultado la generación de conocimiento.

Esto da a entender que el estudiante deberá recibir diferentes estímulos durante la clase con el objetivo de retener su atención, sin embargo, no todos los educandos percibirán de la misma manera dichos estímulos, pues cada individuo es diferente el uno del otro y por lo tanto sus estilos de aprendizaje difieren, pero dicha problemática deberá ser abordada por el docente con el objetivo de que cada uno de los estudiantes aprenda a su ritmo y en consonancia con sus compañeros, sin dejar a nadie atrás en los contenidos impartidos.

2.1.2. Fases del proceso de enseñanza-aprendizaje

Como ya lo expresé anteriormente, un proceso consta de una sucesión de pasos que llevan a un objetivo, por esta razón el proceso de enseñanza-aprendizaje consta de diferentes fases con permitirán al docente conducir de manera efectiva al estudiante hacia la adquisición de conocimientos.

Por este motivo Yáñez (2016) expone dichas fases, de tal manera que Osorio, Vidanovic y Finol (2021, pp. 4, 5), sintetizan la información con lo más importante de cada una de las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje que un docente debe tener en cuenta.

Tabla 1

Fases del proceso de enseñanza-aprendizaje

N.º	FASES	OBJETIVO
1	Motivación	Reducir las tensiones para crear el deseo de aprender de manera individual.
2	Interés	Promover el logro del objetivo previamente establecido y la atención de los estudiantes.
3	Atención	Interpretar el objeto, suceso o información con precisión y claridad.
4	Adquisición	Entrar en contacto directo con los contenidos, vivirlos y experimentarlos.
5	Comprensión e interiorización	Abstraer y comprender con capacidad crítica el nuevo conocimiento para relacionarlo con conocimientos previos.
6	Asimilación y acomodación	Almacenar, guardar y ajustar el nuevo conocimiento, según necesidades, intereses y/o utilidad.

7	Aplicación	Poner en práctica lo aprendido en base a las experiencias de la vida cotidiana.
8	Transferencia	Poner en práctica lo aprendido en diversas situaciones y contextos.
9	Evaluación	Valorar el progreso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y su propia percepción sobre el mismo en el momento adecuado.

Fuente: Elaboración de Osorio, Vidanovic y Finol (2021, pp. 4, 5), basado en lo expuesto por Yáñez (2016).

Si el docente es capaz de cumplir cada una de estas fases en su labor diaria, podrá obtener resultados satisfactorios en cuanto a la obtención de conocimientos de sus estudiantes, sin embargo, deberá tener en cuenta todos aquellos elementos que se desenvuelven en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.3 Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje

El docente como encargado de guiar el aprendizaje de sus estudiantes, debe tomar en cuenta los elementos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues le permitirán conocer cómo están relacionados entre sí y cómo estos influyen en la práctica docente.

Para ello, Osorio, Vidanovic y Finol (2021, pp., 5, 6), diseñan una tabla en la que se detallan cuáles son los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje, bajo el punto de vista de diversos autores.

Tabla 2

Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje

ELEMENTOS DEL PEA	SIGNIFICADO / DESCRIPCIÓN	AUTORES
Contenidos, competencias y el currículo.	Responden a la interrogante: ¿Qué enseñar? y son el conjunto de temáticas, informaciones o tópicos (datos, sucesos, conocimientos, habilidades, conductas actitudes o competencias) que se enseñan y se aprenden a lo largo del proceso educativo en base al Currículo Nacional o Institucional.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Vílchez, (2004), Cañedo (2008).
Metodología	Es el componente que integra los demás elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje. Responde básicamente a las interrogantes: ¿Cómo enseñar? y ¿cómo aprender?	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008).

Objetivos	Constituyen el ¿Para qué? del proceso de enseñanza – aprendizaje. Lo que debe alcanzar o lograr el estudiante.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008)
Medios	Son los recursos que se utilizan para materializar los métodos o estrategias de enseñanza –aprendizaje, responden a las interrogantes: ¿Con qué enseñar? y ¿con qué aprender? En este apartado se incluyen los recursos tecnológicos.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Cañedo (2008), Vargas (2017).
Planificación	Es un documento organizativo o plan didáctico que le permite al docente anticiparse sobre el acto pedagógico que llevará a cabo para propiciar y evaluar el PEA.	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009), Vílchez, (2004), Cañedo (2008)
Evaluación	Es el elemento que permite medir, regular, ajustar y replantear el proceso de enseñanza–aprendizaje, es decir permite obtener resultados de los logros alcanzados. Es por ello, que responde a las interrogantes: ¿Qué se logró?, ¿Qué se debe mejorar?, ¿Qué resultados se obtuvieron?	Medina y Salvador (2009), Rodríguez y Pando (2011), Torres y Girón (2009) y (Vílchez, 2004), Cañedo (2008).
Protagonistas del PEA	Están representados por los docentes, estudiantes y por las relaciones que estos actores educativos guardan entre sí.	Medina y Salvador (2009). Torres y Girón (2009), Estupiñan, Carpio, Verdesoto y Romero (2016).
Contexto	Se refiere a las formas de organización y funcionamiento institucional; a la infraestructura y materiales educativos disponibles; y, al medio geográfico, económico, cultural y social, así como el clima del aula.	Torres y Girón (2009). Rodríguez y Pando (2011), Álvarez (1999).

Fuente: Osorio, Vidanovic y Finol (2021, pp. 5, 6).

Todos estos elementos forman parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues un docente que sea consciente de estos tendrá una mejor noción de cómo realizar el acto didáctico, puesto que, al conocer de que se trata cada uno de ellos, será capaz de autoevaluar su trabajo, con el objetivo de mejorarlo en pro de sus estudiantes.

2.1.4 Proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia busca la generación de conocimiento a través de una historia formativa, cuyo objetivo es que los estudiantes adquieran interés y despierten su curiosidad por la historia, evitando realizar y fomentar las prácticas de la educación tradicionalista (memorizar nombres y fechas). Al contrario, se enfoca en desarrollar habilidades, valores y actitudes que los estudiantes podrán aplicar en su vida en sociedad, priorizando el poder analizar las sociedades del pasado y con dichos conocimientos poder comprender la actualidad (SEP, 2011).

La Secretaría de Educación Pública (2011) menciona que “el estudio de la historia en las aulas de educación básica debe promover una visión integral del estudio de los hechos y procesos históricos a través de cuatro ámbitos de estudio:” (p. 110).

Tabla 3

Ámbitos de estudio en la historia

ÁMBITOS DE ESTUDIO EN LA HISTORIA	
Económico	La manera en que los seres humanos se han relacionado a lo largo de la historia para producir, intercambiar y distribuir bienes.
Social	Las distintas formas en que los grupos humanos se han organizado en relación con la dinámica de la población, aspectos de la vida cotidiana y las características, funciones e importancia de diversos grupos en las sociedades a lo largo de la historia de la humanidad.
Político	Las transformaciones de las distintas formas de gobierno, leyes, instituciones y organización social de los pueblos a lo largo del tiempo.
Cultural	La manera en que los seres humanos han representado, explicado y transformado el mundo que los rodea. Se ha procurado seleccionar aspectos relacionados con creencias y manifestaciones populares y religiosas, así como la producción artística y científica de una época determinada.

Nota: Tabla de creada por León (2024), basándose en lo expuesto por la Secretaría de Educación Pública de México (SEP, 2011, p. 110).

Complementando lo anterior Pagès (2022) sugiere que “[...] enseñar historia en secundaria consiste en preparar a los jóvenes para que se sitúen en su mundo, sepan interpretarlo desde su historicidad y quieran interferir en él con conocimiento de causa, quieran ser protagonistas del devenir histórico” (p. 178).

2.2. RECURSOS DIDÁCTICOS

2.2.1. Definición

En términos generales los recursos didácticos son todos aquellos instrumentos que se pueden utilizar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, Morales (2012) explica que también se les conoce con los nombres de: apoyos didácticos, medios educativos, pero el más utilizado es el “material didáctico”. Estos no necesariamente pueden haber sido creados con el fin de enseñar. Entre los recursos didácticos más conocidos podemos encontrar: marcadores, pizarras, proyectores, libros, música, entre otros. Además, Morales (2012) define a los recursos didácticos como “[...] conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, [...] pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía” (p. 10).

Esta idea se sustenta con la definición brindada por Lujan (2016) quien menciona que un recurso didáctico es todo aquel material tangible o intangible (como: videos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, entre otros.), que ayude al estudiante a comprender y entender de manera más fácil una idea, beneficiando a ambos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que, simplifica la labor del docente al permitir que pueda mejorar el desarrollo de un tema y favorecer la obtención de conocimientos de sus alumnos. Además, recalca la importancia de innovar en este aspecto en pro de la educación.

Lastimosamente, en la gran mayoría de instituciones educativas el docente no hace uso de recursos didácticos innovadores, siendo más utilizados los tradicionales marcador y pizarra, que, a pesar de ser muy útiles al momento de enseñar, no permiten que el estudiante genere sus propios conocimientos, pues el docente escribe lo que quiere que el alumnado aprenda. Por esta razón, es muy importante la aplicación de recursos didácticos que promuevan que el discente pueda generar sus propios conocimientos, siendo el docente un actor secundario en el aprendizaje del alumno, requiriendo que lo guíe y solvete los problemas que pueda presentar al momento de aprender, dejando de ser una autoridad casi dictatorial dentro del aula como en antiguas metodologías, hoy en día obsoletas, y más bien convirtiéndose en un mentor que lo ayude a forjar su pensamiento crítico, evitando plasmar sus ideologías. Este es el verdadero propósito de un recurso didáctico, ser una herramienta de apoyo para que el docente pueda encaminar al estudiante a generar sus propios conocimientos. Sin embargo, esto no es posible de lograr si el recurso didáctico no cumple con lo necesario para que el estudiante aprenda de él.

Otros recursos didácticos ampliamente conocidos y utilizados dentro de las aulas de clase son los libros de texto, que según Pérez (2010):

[...] han respondido tradicionalmente a una concepción de educación homogénea, centrada en los conocimientos y en la memorización donde se esperaba que el profesorado cumpliera prioritariamente funciones transitivas. Con el uso del libro de texto como único recurso educativo imposibilita saber si el alumno ha aprendido o lo ha entendido bien. Además de ser unidireccional, es decir, no admite la posibilidad de cambiar (p. 1).

Además, utilizar el libro de texto como único recurso quita autonomía, el docente no tiene nada más que hacer, pues en él vienen plasmados todos los conocimientos que el estudiante deberá “aprender” y que el docente deberá “enseñar o preguntar”, añadiendo a esto, el libro está escrito de manera general, por ende, no está adaptado a cada clase, así como tampoco a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos (Pérez, 2010).

Esto no quiere decir que utilizar el libro de texto sea malo, sin embargo, demuestra una clara necesidad de utilizar recursos didácticos extra que puedan ser adaptados por el docente a las clases y al ritmo de sus estudiantes y buscar solventar las necesidades de aprendizaje dentro del aula.

Según Vargas (2017, p. 69), los recursos didácticos que el docente utilizará durante sus clases deben tener las siguientes características: motivar, despertar el interés del alumnado y finalmente, deberán responder sus requerimientos. Estas características tienen el objetivo de apoyar al fortalecimiento del PEA, permitiendo que los conocimientos teóricos se vean aplicados con la práctica.

Todas estas características son muy importantes para que un recurso didáctico cumpla con su objetivo de ser una herramienta de apoyo para el docente al momento de impartir su clase y para el estudiante facilitar el aprendizaje, pero como mencionaba el autor el alumno deberá aplicar los conocimientos adquiridos de ser posible en el recurso didáctico.

Sin embargo, el docente deberá realizar una evaluación del recurso didáctico con el fin de conocer si se adecua a los contenidos, al proyecto curricular de la institución, se adapta al contexto existente e incluso determinar si carece de cierto rigor científico. Todo este proceso de evaluación tiene el objetivo de conocer si se debe realizar cambios, añadir, o suprimir contenidos que ya fueron adaptados al recurso didáctico, al igual que identificar si fomenta valores y actitudes que los estudiantes deben adquirir (Pérez, 2010).

Para Morales (2012, p. 49) también es importante evaluar al recurso didáctico, es por ello que propone 4 criterios a evaluar:

- **Psicológicos:** ¿El recurso didáctico motiva al estudiante y capta su atención?, ¿contiene un lenguaje adecuado?, ¿permite que el estudiante obtenga actitudes positivas?
- **De contenido:** ¿El contenido del recurso didáctico es actual, relevante, suficiente y verificado?
- **Pedagógicos:** ¿Permite el recurso didáctico alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos?, ¿la información va de lo simple a lo complejo?, ¿El lenguaje utilizado es claro, preciso y sencillo?
- **Técnicos:** ¿El recurso didáctico es de calidad? Ejemplo: Recurso de audio: ¿se escucha bien?; recursos impresos o visuales: ¿las imágenes se aprecian bien?; etc.

La evaluación de los recursos didácticos también involucra una evaluación hacia el alumno, que para Pérez (2010) “[...] no se trata de “clasificar” a todos y cada uno de los estudiantes, sino más bien “valorar” o “descubrir” las posibilidades de cada uno de ellos con objeto de que se desarrollen al máximo, así como sus limitaciones para poder salvarlas o compensarlas” (p. 3).

Así mismo, dichas evaluaciones ayudarán al docente a comprender si el recurso didáctico es de utilidad, pues deberá cumplir con las funciones que Morales (2012, pp. 12-14) detalla a continuación:

- **Proporcionar información:** La información proporcionada debe ser de relevancia para el receptor y de manera que sea más fácil de comprender.
- **Cumplir con un objetivo:** El recurso didáctico debe responder al objetivo con el que ha sido creado.
- **Guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje:** Evitar que el estudiante se confunda con información no tan relevante.
- **Contextualizar a los estudiantes:** La utilización de imágenes y objetos que permitan al estudiante relacionar lo que ven y sienten con lo explicado.
- **Factibilizar la comunicación entre el docente y los estudiantes:** El recurso didáctico debe crearse para que cualquier persona lo comprenda y de esa manera los estudiantes puedan aportar durante la clase.
- **Acercar las ideas a los sentidos:** Al manipular el recurso didáctico el estudiante usa los sentidos y así relaciona de mejor manera la información que recibe con sus experiencias, logrando aprendizajes significativos.
- **Motivar a los estudiantes:** El estudiante despertará su interés, curiosidad, creatividad y habilidades personales, prestando más atención a la explicación de la clase y por ende mayor grado de aprendizaje.

2.2.2. Importancia de los recursos didácticos

Los recursos didácticos son tan importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que, permiten que el estudiante sea partícipe y responsable de su propio proceso de aprendizaje. No solamente son una ayuda para el docente al momento de impartir clase, sino que también, dependiendo del recurso que se utilice, el estudiante podrá generar conocimientos o poner en práctica los ya adquiridos.

La importancia de los recursos didácticos se refleja en lo afirmado por Gómez (2014):

Quando se emplean materiales didácticos también se relaciona información, se crea conocimiento y se desarrollan habilidades al introducir el tema, crear analogías para ilustrar el significado de los conceptos y pueda comprenderse mejor el tema, las estrategias de preguntas y ejercicios o ejemplos ilustrativos son importantes para orientar a los estudiantes en donde se desarrollen los entornos de expresión y creación. La elaboración del material didáctico involucra precisamente al lenguaje (visual, sonoro o audiovisual) y nuestros alumnos son muy receptivos de las imágenes en especial cuando estas cuentan con sonido y es así que el lenguaje audiovisual es lo que «atrapa» al alumno (p. 162).

Los recursos didácticos también deben estar conjuntamente organizados con el aula o salón de clases. Morales (2012), ejemplifica que, si se pretende enseñar Química, Biología o Física, lo mejor es que el aula de clases sea una de tipo laboratorio que cuente con todos los insumos e instrumentos necesarios que el estudiante utilizará para explorar dichas ciencias, de igual manera, si se piensa enseñar informática, lo mejor es un salón de tipo centro de cómputo. El punto es que el estudiante se encuentre en un contexto que le permita

relacionar lo que lo rodea con lo que va a aprender, obviamente, dicho contexto debe ser atractivo y llamativo. Por ende, el trabajo del docente radica en guiar al estudiante de progresiva, es decir, aprender con herramientas básicas, para posteriormente hacerlo con otras más complejas, cumpliendo con los principios reguladores del proceso de enseñanza-aprendizaje:

- De lo fácil a lo difícil.
- De lo simple a lo complejo.
- De lo concreto a lo abstracto.

Su importancia también radica en la manera en la que el recurso didáctico favorece al proceso de enseñanza-aprendizaje, Vargas (2017) menciona que un recurso didáctico apoya a la presentación de los contenidos hacia el estudiante, permitiendo que los recete de manera más digerible para ellos; pues también es un mediador en el encuentro del estudiante con la realidad, puesto que el recurso puede permitirle generar experiencias por medio de la práctica y aplicación de los conocimientos; finalmente permitiendo que el alumnado afiance el aprendizaje de los conocimientos, generando un aprendizaje significativo. Además, Morales (2012) y Vargas (2017) concuerdan que el recurso didáctico es de mucha importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje por la estimulación sensorial que genera en los estudiantes, pues el sentido de la vista es el que mayor capacidad de retención tiene, de ahí que los recursos didácticos más utilizados sean los de carácter audiovisual. Correspondiendo a los porcentajes aproximados de datos retenidos por los alumnos:

- De lo que leen: 10 %
- De lo que escuchan: 20 %
- De lo que ven: 30 %
- De lo que ven y escuchan: 50 %
- De lo que se dice y discute: 70 %
- De lo que se dice y se realiza: 90 %

Si bien esto demuestra la importancia de los recursos audiovisuales, también refleja que se deben utilizar recursos que permitan que el estudiante ponga en práctica los conocimientos, dejando en manos del docente la determinación de cuantos recursos didácticos deberá utilizar para explicar su clase, pues mientras más recursos didácticos favorezcan al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes mejor. Sin embargo, se debe ser consciente de la cantidad, puesto que no siempre más es mejor, si el docente utiliza más de los necesarios, puede que genere confusión en sus estudiantes al no permitirles que se familiaricen lo suficiente con los recursos.

Su importancia también se establece por la capacidad de motivar a los estudiantes, sin embargo, existen dos tipos de motivación (intrínseca y extrínseca), siendo la motivación intrínseca la idónea por desarrollar en el alumno, buscando que se comprometa a ser un protagonista activo del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues según Figueroa-Oquendo (2024, p. 58), “[...]fomentar el desarrollo de la motivación intrínseca en los estudiantes para potenciar la curiosidad, el esfuerzo y la participación continua, contribuye a enriquecer el conocimiento y promueve la satisfacción en el logro de objetivos [...]”. Beneficiando de esta manera, a que el estudiante se comprometa con el aprendizaje, divirtiéndose en el proceso y generando en él una sensación de placer por aprender.

2.2.3. Tipos de recursos didácticos

Como mencioné anteriormente existen diferentes tipos de recursos didácticos, conocer cuáles son, nos beneficiará a la hora de seleccionarlos y utilizarlos, puesto que, deben estar organizados y sistematizados, con el fin de fortalecer el PEA.

De acuerdo con Moya (2010, p. 2) los recursos didácticos se clasifican en:

Tabla 4

Clasificación de los recursos didácticos

TIPOS	RECURSOS DIDÁCTICOS
Textos impresos	Manual o libro de estudio, libros de consulta y/o lectura, biblioteca de aula y/o departamento, cuaderno de ejercicios, impresos varios y material específico (prensa, revistas, anuarios).
Material audiovisual	Proyectables, videos, películas.
Tableros didácticos	Pizarra tradicional.
Medios informáticos	Software adecuado, medio interactivos, multimedia e internet.

Nota: Tabla creada por León (2024), basándose en lo expuesto por (Moya, 2010, p. 2).

Todos y cada uno de los recursos de esta clasificación tienen sus beneficios si al momento de aplicarlos se tiene en cuenta el contexto en el cual se desenvuelven los estudiantes, pues el recurso didáctico es una herramienta que busca solventar las necesidades en el aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, Morales (2012) complementa la clasificación de Moya (2010), pues también propone una clasificación de otros dos tipos de recursos didácticos, como lo son:

- De tipo Modelo o Maqueta

Se trata de una representación tridimensional de algún objeto real o ficticio en tamaño reducido de un objeto grande o también a gran escala de un objeto pequeño, incluso microscópico y pueden ser de 2 tipos: Estático y dinámico (o de movimiento), el primero puede ser utilizado para proyectos de ingeniería o arquitectura, al igual que los dioramas (usados para representar paisajes o eventos históricos); mientras que el segundo. vehículos teledirigidos o a radiocontrol (automóviles, trenes, barcos, etc.).

- Materiales según el órgano receptor

Esto hace referencia a se deben tener en cuenta algunos aspectos cuando se elabora el recurso didáctico como: la edad del público al que se enfoca es muy importante, su nivel de escritura y lectura, el lenguaje que se utiliza tanto en los textos, como imágenes y audios. Otro aspecto que debemos tener en cuenta es el de los estilos de aprendizaje, que como lo explica Keeffe referenciado en Morales (2012, pp. 26, 27), los estilos de aprendizaje se dividen en 3 tipos: (1) Auditivo, pues son personas que aprenden más fácil al escuchar; (2)

Visual, su sentido predominante es el de la vista, aprendiendo mejor por medio de imágenes o diapositivas; (3) Kinestésico, este estilo de aprendizaje se refiere al sentido del tacto, las personas aprenden de mejor manera por medio de las sensaciones.

2.3. CONDUCTISMO

2.3.1. Definición

El conductismo en psicología tiene sus orígenes a inicios del siglo XX, su precursor fue John B. Watson, quien en 1913 publica su libro *Psychology as the behaviorist views it* (La psicología tal como la ve un conductista), en donde afirma que la psicología debería redefinirse como el estudio del comportamiento, en esta corriente se estudia la conducta por medio de la experimentación, esto con el fin de predecirla y por consecuencia controlarla (UNIR, 2022).

Esta teoría del aprendizaje según Viñoles (2013), tiene un objetivo que es el “predecir la respuesta conociendo el estímulo y predecir el estímulo conociendo la respuesta” (p. 14).

Es de esa manera que Watson (1913) referenciado en Leiva (2005, p. 3), establece las siguientes características del conductismo:

- Se aprende asociando estímulos con respuestas
- El aprendizaje está en función del entorno
- El aprendizaje no es duradero, necesita ser reforzado
- El aprendizaje es memorístico, repetitivo y mecánico y responde a estímulos

Además, Leiva (2005) menciona que el conductismo es asociacionista, esto significa que el conocimiento lo adquiere tras obtener experiencias (anteriores de una situación y consecuentes) o también conocidos como estímulos y respuestas, relacionándose con la teoría empirista de Hume, pues según Viñoles (2013) “considera que el conocimiento es una copia de la realidad” y se refiere al ser humano como una “tabla en blanco” que solo tiene razón por la realidad” (p. 14).

2.3.2. Elementos del conductismo

Según un artículo realizado por un equipo de expertos en educación de la Universidad Internacional de Valencia (2023), esta teoría filosófica trabaja con distintos elementos los cuales interactúan entre sí en los experimentos que se realizan:

Tabla 5

Elementos del conductismo

ELEMENTOS	SIGNIFICADO
Estímulo	Hace referencia a cualquier información, evento o señal que provoca una respuesta o reacción en el sujeto.
Respuesta	Es el comportamiento del sujeto que se manifiesta ante la reacción a un estímulo.

Condicionamiento	Es un tipo de instrucción, procedente de la unión del estímulo y la respuesta.
Refuerzo	Se refiere a cualquier resultado de un comportamiento que incrementa la posibilidad de que se vuelva a repetir.
Castigo	Es lo contrario al refuerzo. En otras palabras, es la consecuencia de una conducta que reduce las expectativas de que se vuelva a producir.

Nota: Tabla creada por León (2024), basándose en las ideas propuestas por expertos en educación de la Universidad Internacional de Valencia (VIU, 2023).

2.3.3. El conductismo para la enseñanza

En la actualidad el enfoque conductista tiene varios detractores. Los cuales argumentan que es un modelo de aprendizaje obsoleto y que no permite que los estudiantes desarrollen habilidades analíticas y críticas. Sin embargo, el conductismo puede ser muy beneficioso, puesto que, como mencionan Figueroa, Muñoz, Lozano y Zavala (2016):

El aprendizaje es entendido como un cambio en la conducta del individuo gracias a la asociación entre estímulos y respuestas, de tal forma que para los conductistas no interesa lo que se produce internamente en el individuo para procesar la información, lo que interesa son los cambios observables del sujeto que aprende (p. 3).

Entonces, Figueroa, Muñoz, Lozano y Zavala (2016) proponen varias preguntas como:

Tabla 6

Preguntas sobre el conductismo en la enseñanza

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué y cómo se aprende?	Se resalta el rol fundamental que juega el estímulo asociado a una respuesta, lo que interesa bajo el conductismo es cómo se logra esta asociación, como también qué hacer para reforzar y mantener la asociación entre estímulo y respuesta, se considera que una vez lograda la conducta deseada si esta recibe un refuerzo, la probabilidad de que vuelva a producirse la conducta deseada aumenta.
¿Cuáles son los factores que influyen en el aprendizaje?	Las condiciones ambientales son las que permitirán la producción del aprendizaje o no.

Nota: Tabla creada por León (2024), basándose en las ideas de Figueroa, Muñoz, Lozano y Zavala (2016, p. 3).

Siendo así que Viñoles (2013) menciona que “se puede citar algunas características del modelo conductista en la educación:” (pp. 14, 15).

- La evaluación se centra en un producto, el cual debe ser medible y cuantificable.
- El estudiante es solo un buen receptor de contenido, donde solo aprende lo que se enseña.
- El maestro es un buen ingeniero educacional y administrador de contingencias.
- El aprendizaje se concibe como un cambio estable en la conducta.
- La enseñanza consiste en depositar información adquirida por los estudiantes.

Esta teoría del aprendizaje tiene un enfoque claro a la eficiencia y competitividad, apelando hacia la creación de un producto (el estudiante), un individuo totalmente mecanizado que como una caja vacía debe ser llenada con conocimiento, dejando de lado su capacidad de razonar y reflexionar, mientras que el docente se impone como una autoridad intelectual. Sin embargo, no tomar en cuenta las dimensiones sentimentales, afectivas y valorativas de los estudiantes, propias del ser humano, se ve reflejado en el rendimiento de los estudiantes, que contrario a lo que se busca, puede ser bajo. Demostrando las claras deficiencias que tiene este modelo, que, de ser combinado con otras teorías del aprendizaje podrían solventar dicha problemática (Viñoles, 2013).

2.4. CONSTRUCTIVISMO

2.4.1. Definición

La teoría del constructivismo plantea que las personas construyen sus aprendizajes, adquiriendo nuevas experiencias y relacionándolas con otras anteriormente obtenidas, para de esa manera construir nuevas ideas. Sin embargo, como lo explica Ortiz (2015) el significado de esta teoría se ha visto confundido en ciertos casos, pues se ha llegado a relacionar incorrectamente al constructivismo con darle rienda suelta al estudiante y que con las herramientas brindadas por el docente formule sus propias ideas y de esta manera construya su conocimiento. Siendo que, en realidad, docente y estudiantes comparten sus conocimientos e ideas, relacionándolos entre sí, llegando a una conclusión favorable que permita la generación de aprendizajes significativos. Tal como lo expresa Romero (2009) “[...] el profesor actúa de guía y de mediador entre el niño y la cultura, y de esa mediación depende en gran parte el aprendizaje que se realiza” (p. 4).

2.4.2. Constructivismo en la enseñanza

Según Vera, Castro, Estévez y Maldonado (2020) el accionar docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje que esté bajo el paradigma constructivista debe conjuntamente con la explicación del tema que se esté tratando en clase, trabajar la capacidad de razonar de sus estudiantes, esto se puede lograr por medio de la motivación de la participación del alumnado, creando un ambiente de intercambio dialéctico.

El objetivo del constructivismo es permitir que el estudiante construya su propio aprendizaje, sin embargo, como ya lo mencionamos el docente debe apoyarlo, pues como Maya (1996, p. 112) referenciado en Patiño (2018, p. 50) menciona, el docente debe:

- **Enseñarle a pensar:** Desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que le permitan optimizar sus procesos de razonamiento.
- **Enseñarle sobre el pensar:** Animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales para poder controlarlos y modificarlos, mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje.
- **Enseñarle sobre la base del pensar:** Quiere decir incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades cognitivas, dentro del currículo escolar.

Para complementar lo anterior Blanco y Sandoval (2014) aseguran que el rol del docente en el constructivismo es el de ser un guía/mediador entre el aprendizaje y el estudiante, esto se relaciona con lo mencionado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el docente es un facilitador para que el estudiante construya sus ideas, ayudándolo a abrirse camino para lograr el razonamiento que le permitirá desenvolverse correctamente en contexto que lo rodea diariamente.

2.5. EL ÁLBUM COLECCIONABLE

2.5.1. ¿Qué es un álbum?

Según lo mencionado por Diaz (2012) citado por Parra & Salazar (2015) en el álbum “[...] las imágenes se presentan de forma secuenciada y en su mayoría están articuladas con el texto. Tanto el texto como la imagen se reparten la tarea de narrar y dar significación a lo que se dice [...]” (p. 51).

El álbum coleccionable, llamado también como álbum de stickers, de cromos, de estampas o de figuritas, está compuesto principalmente por estampas, las cuales van acompañadas con un texto que conjuntamente demuestran el tema que se está tratando. Como lo explican López y Reyes (2014), su objetivo es “[...] presentar icónicamente los elementos más destacados de un tema en particular, logrando con esto un recurso didáctico en la búsqueda y consecución de las estampas, así como la colección de las mismas” (p. 79).

Su historia se remonta a la década de los años 60 en Módena, Italia, pues en 1961 los hermanos Giuseppe, Benito, Umberto y Franco Panini lanzan al mercado el primer álbum coleccionable con la temática de la liga italiana de fútbol bajo la Editorial Panini. Sin embargo, es hasta el año 1970 que tras asociarse con la Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA) que su éxito se disparó, pues la editorial saca al mercado el primer álbum coleccionable con la temática del campeonato mundial de fútbol realizado en México, con el nombre “México 70”. En la actualidad, los álbumes del mundial hechos por Panini, siguen siendo muy famosos y solicitados (Fernández, 2024). En estos álbumes se presentan los cuadros en donde se pegan las estampas, acompañadas de los datos más relevantes sobre los jugadores y de la selección a la que pertenecen.

Figura 1

Álbum de Panini del Mundial de futbol de México 1970



Fuente: Álbum de Panini del Mundial de México 1970 firmado por Pelé, subastado por 13 mil dólares.

Tomado de: Diario La Nación, Costa Rica.

2.5.2. Clasificación de los álbumes

Martínez (2014, pp. 11, 12) clasifica los diferentes tipos de álbumes en 3:

Tabla 7

Clasificación de los álbumes

CLASIFICACIÓN	DEFINICIÓN
Álbum ilustrado	En este tipo de álbum, el texto es el principal elemento por destacar, las ilustraciones son solamente un complemento que puede ser lo que describe el texto o su contrario.
Álbum narrativo	Tanto la imagen como el texto tienen el mismo nivel de protagonismo, la imagen o el texto pueden ser interpretados de la misma manera, sin importar cuál de los dos será interpretado primero.
Álbum gráfico	Contrario al álbum ilustrado, las imágenes son las protagonistas, mientras que el texto es un apoyo, la imagen transmite mucha más información que el texto que la acompaña.

Nota: Tabla creada por León (2024), basándose en la clasificación hecha por Martínez (2014, p 11, 12).

2.5.3. El álbum coleccionable en la enseñanza

El álbum puede ser un recurso didáctico bastante útil, puesto que, no solamente se trata de un libro con imágenes. Dichas ilustraciones son capaces de narrar un acontecimiento, aunándose a esto el texto que permite que el estudiante comprenda de mejor manera lo que está observando, esto se relaciona con lo expuesto por Castro (1998) y Espinoza (2007) referenciados en Alegría (2017), quienes mencionan que las imágenes no solo sirven para representar algún acontecimiento, sino que a través de ellas, el alumno puede imaginar lo ocurrido despertando en él un pensamiento crítico que le permita cuestionar el porqué de aquel suceso y reflexionando sobre sus consecuencias, sumándose el texto que presentarán una narrativa a lo observado.

También, al ser coleccionable, el estudiante sentirá un estímulo de satisfacción, alegría, entusiasmo y una sensación de logro cada vez que consiga un objeto nuevo (en este caso estampas o cromos) como lo explican Villegas, González, Aguilar y García (2023), esto genera que el estudiantado quiera seguir completando el álbum y ello conlleva a leer el texto que describe la siguiente estampa a coleccionar, dando como resultado que el estudiante adquiera conocimientos de manera sencilla y divertida, relacionando lo que leyó con la estampa que observa, esto se complementa con lo expuesto por El Museo de Botones DESTRO (2014), pues al coleccionar se “desarrollan habilidades de observación, constancia, perseverancia, atención, detalles, métodos de clasificación y otras”. Además, se suma la idea de compartir entre compañeros las estampas que les faltan, fomentando el trabajo colectivo y el compañerismo. Todo esto se puede ver reflejado en la investigación de Alegría (2017, pp. 63, 64) quien demuestra que la implementación de un álbum histórico en las aulas de clase permitió la mejora en el aprendizaje de sus alumnos, pasando de un 12 % de conocimiento acerca de los personajes significativos de la historia del Perú, a un 84 %, demostrando que un álbum puede ser muy útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III. 3. METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación presenta un enfoque de investigación mixto. Para Otero (2018) este enfoque recoge datos, analiza e interpreta datos cualitativos y cuantitativos fusionando la visión subjetiva de la investigación cualitativa y la visión objetiva de la investigación cuantitativa. En esta investigación el enfoque cuantitativo se hace presente en la realización de encuestas a estudiantes; y también se considera cualitativa, pues, se realizó una revisión bibliográfica para conceptualizar las variables y poder crear el álbum coleccionable para la enseñanza, además de entrevistas a docentes con el fin de recolectar datos vitales para la investigación.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. Por el nivel o alcance

Descriptiva: Esta investigación es de tipo descriptiva, pues como menciona Sabino (1992) su objetivo es describir las características principales de los fenómenos de estudio para identificar su estructura o comportamiento. Por lo tanto, permitió describir y conocer las características del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de aspectos relevantes del álbum coleccionable y cómo puede influir en el aprendizaje de los estudiantes. Así como también se tomó en cuenta algunas teorías del aprendizaje que podrían aportar positivamente en conjunto con el recurso diseñado.

3.2.2. Por el lugar

Bibliográfica/documental: Este proyecto de investigación se fundamenta en una metodología bibliográfica/documental, que permitió la exploración de teorías, conceptos e ideas claves y antecedentes del tema de investigación. La información revisada se compone de artículos, tesis, portales web, revistas de divulgación y de investigación científica.

De campo: Para el desarrollo de este proyecto de investigación se realizaron encuestas a estudiantes de Noveno EGB, así como también entrevistas a los docentes encargados de impartir clases en dicho nivel educativo, para obtener datos e información valiosa que lo respalden.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

No-Experimental: Esta investigación posee un diseño no-experimental, debido que, las variables como el álbum coleccionable, los recursos didácticos y el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del 9no EGB no fueron manipuladas, pues como mencionan Agudelo, Aigner y Ruiz (2010), en una investigación no experimental no se manipulan las variables independientes, sino que se observan los fenómenos en su contexto natural, es decir, son situaciones que ya existen y no pueden ser creadas por el investigador, mucho menos influir en ellas, ni en sus efectos.

3.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnica

Encuesta: La encuesta es la técnica que se utilizó para obtener datos directamente de los estudiantes sobre los recursos didácticos usados en las clases y el grado de aceptación del álbum coleccionable, pues como lo expone García (2004), su objetivo “es obtener información relativa a las características predominantes, de una población mediante la aplicación de procesos de interrogación y registro de datos” (p. 20).

Entrevista: La entrevista se realizó a docentes que imparten sus clases en los distintos paralelos del 9no curso de Educación General Básica, con la finalidad de obtener información acerca de la utilización de recursos didácticos y su visión crítica al álbum coleccionable como recurso didáctico, siendo esta técnica la mejor opción, pues su objetivo según Folgueiras (2016), “es obtener información de manera oral sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas” (p. 2).

3.4.2. Instrumento

Cuestionario: El cuestionario realizado consta de 15 preguntas acerca de los recursos didácticos que se emplean en clase, el tema de la unidad temática y el álbum coleccionable, una vez recolectados los datos se procedieron a su análisis e interpretación para extraer la información vital que permitirá sustentar este proyecto de investigación.

Guía de entrevista: Se realizaron 11 preguntas entre principales y de apoyo, acerca de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, y la visión crítica sobre el álbum coleccionable como recurso didáctico, para después analizar las respuestas y encontrar criterios coincidentes que beneficien a la investigación.

3.5. POBLACIÓN DE ESTUDIO Y TAMAÑO DE MUESTRA

Para este trabajo de investigación se tomó en cuenta una población total de 104 estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”, así como también de 3 docentes de la asignatura de Estudios Sociales.

- Noveno año de EGB paralelo “G”: 35
- Noveno año de EGB paralelo “H”: 34
- Noveno año de EGB paralelo “I”: 35

Total: 104

CAPÍTULO IV. 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Encuestas realizadas a los estudiantes de Noveno curso de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

- **Pregunta 1: ¿Qué tan satisfecho se siente con las clases de Estudios Sociales?**

Tabla 8

Nivel de satisfacción con las clases de Estudios Sociales

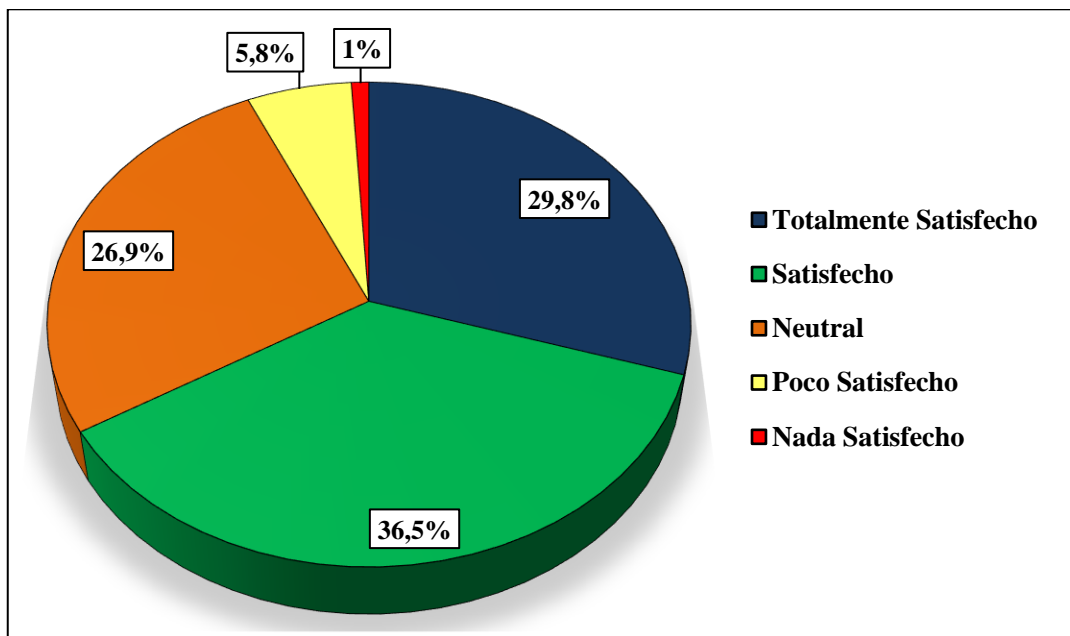
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente Satisfecho	31	29,8 %
Satisfecho	38	36,5 %
Neutral	28	26,9 %
Poco Satisfecho	6	5,8 %
Nada Satisfecho	1	1 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 2

Nivel de satisfacción con las clases de Estudios Sociales



Fuente: Representación gráfica de la tabla 8.

Elaborada por: León (2024).

Después de preguntar sobre el nivel de satisfacción que sienten los estudiantes con las clases de Estudios Sociales se evidencia que existe una alta satisfacción pues el 29,8 % menciona que están totalmente satisfechos y un 36,5 % satisfechos, mientras que un 26,9 % sienten neutralidad; finalmente, el 5,8 % sienten poca satisfacción y el 1 % restante no está

nada satisfecho. Esto indica que en general los estudiantes se encuentran muy satisfechos con las clases, por otro lado, el porcentaje de estudiantes que no se sienten satisfechos es bajo, pero es importante para tener en cuenta.

- **Pregunta 2: ¿El docente utiliza recursos didácticos (videos, imágenes, música, películas, juegos, actividades prácticas) durante sus clases?**

Tabla 9

Recursos didácticos en las clases

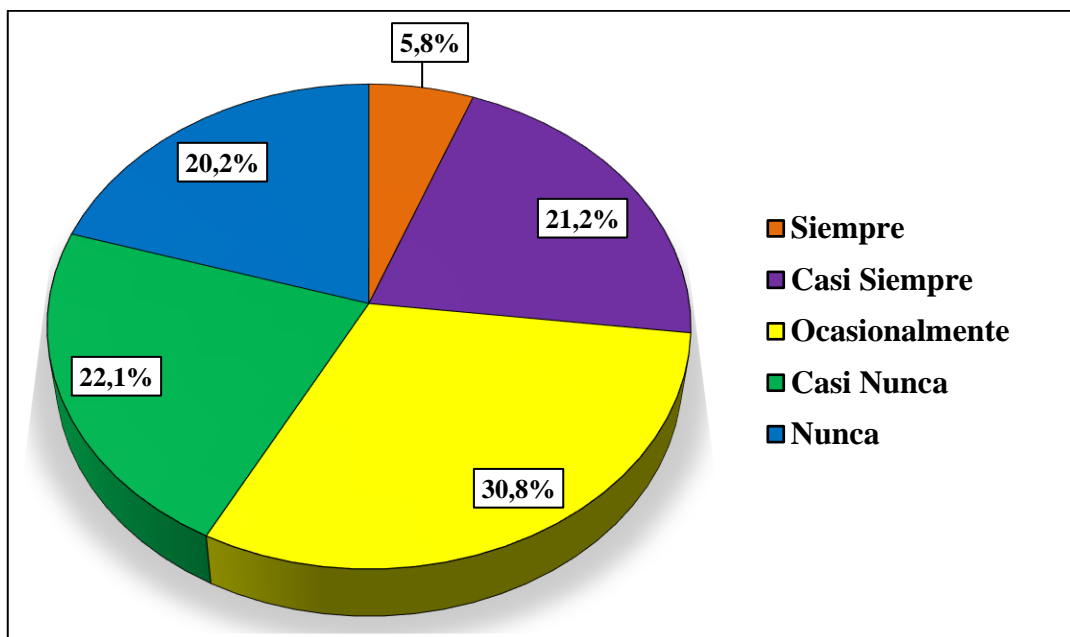
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	5,8 %
Casi Siempre	22	21,2 %
Ocasionalmente	32	30,8 %
Casi Nunca	23	22,1 %
Nunca	21	20,2 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 3

Recursos didácticos en las clases



Fuente: Representación gráfica de la tabla 9.

Elaborada por: León (2024).

Tras realizar la pregunta sobre si el docente utiliza recursos didácticos durante sus clases, el 5,8 % menciona que siempre y el 21,2 % casi siempre; el 30,8 % ocasionalmente; el 22,1 % menciona que casi nunca y el 20,2 % nunca. Esto indica que solo una minoría de los estudiantes nota un uso constante de recursos didácticos en las clases de Estudios Sociales, mientras que la población restante que corresponde a la mayoría afirma que no existe un uso regular o incluso que hay un uso escaso o nulo de recursos didácticos, pudiendo afectar negativamente al dinamismo en las clases.

- **Pregunta 3:** *¿Qué tan atraído se siente por los recursos didácticos utilizados por el docente?*

Tabla 10

Atracción por los recursos usados en clases

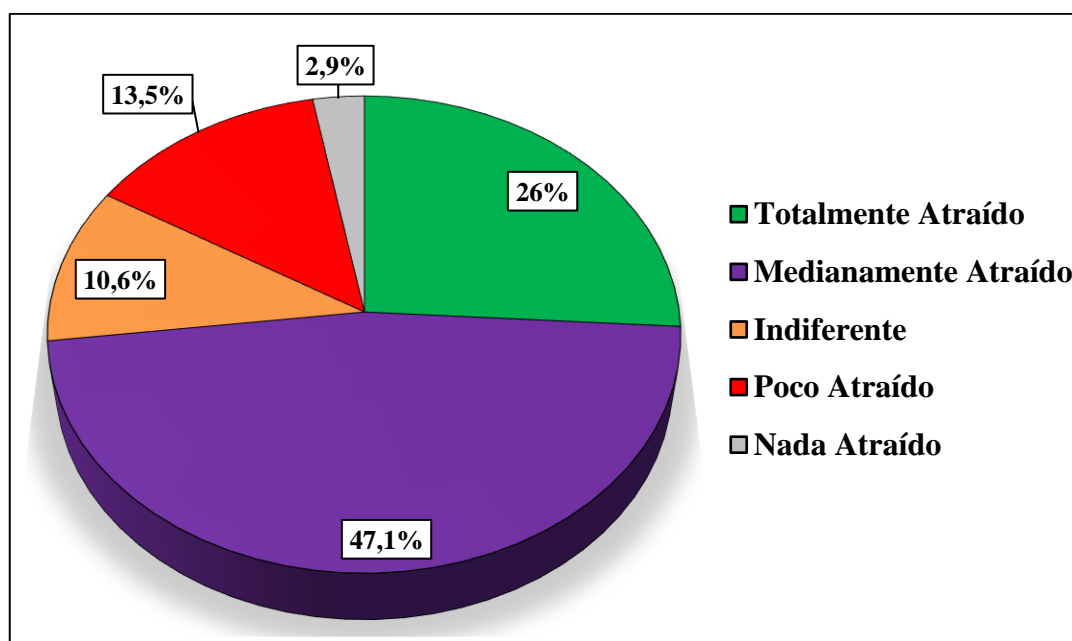
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente Atraído	27	26 %
Medianamente Atraído	49	47,1 %
Indiferente	11	10,6 %
Poco Atraído	14	13,5 %
Nada Atraído	3	2,9 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 4

Atracción por los recursos usados en clases



Fuente: Representación gráfica de la tabla 10.

Elaborada por: León (2024).

Luego de preguntar sobre el nivel de atracción que sienten los estudiantes por los recursos didácticos utilizados por el docente, el 26 % menciona sentirse totalmente atraído, el 47,1 % medianamente atraído; el 10,6 % se siente indiferente; el 13,5 % poco atraído y el 2,9 % nada atraído. Esto indica que existe una alta atracción por los recursos didácticos utilizados por el docente correspondiente a la gran mayoría de los estudiantes, mientras que el resto refleja que no los perciben como un factor relevante o sienten poca, o nula atracción hacia ellos, demostrando que tal vez no responden bien a los recursos utilizados.

- **Pregunta 4: ¿Preferiría aprender también a través de actividades interactivas en lugar de solamente leer el libro de texto y recibir explicaciones?**

Tabla 11

Actividades interactivas o lectura y explicaciones

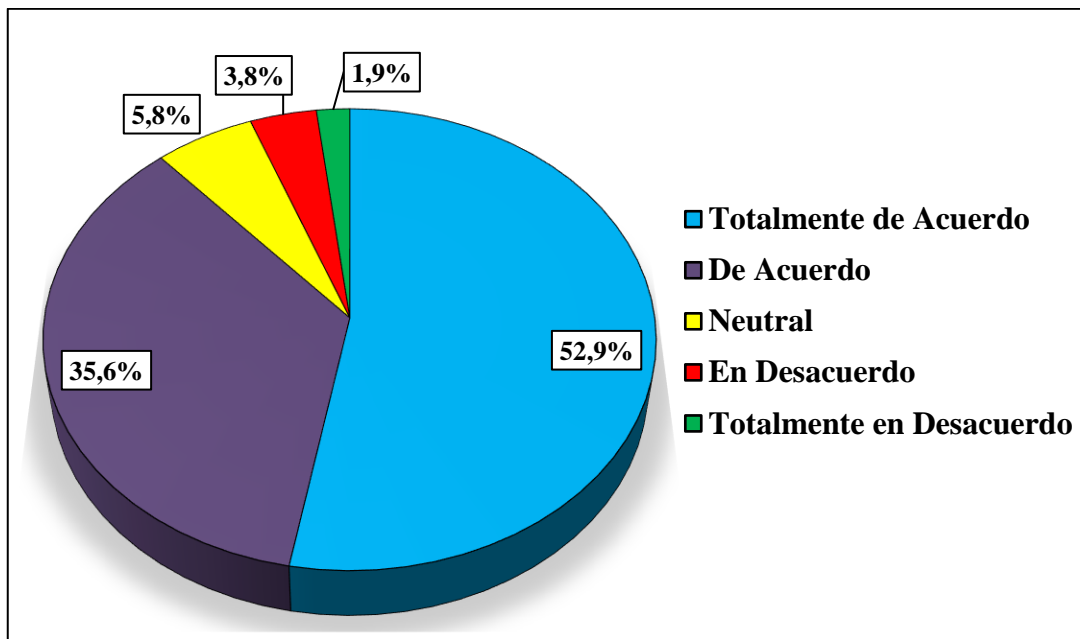
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	55	52,9 %
De Acuerdo	37	35,6 %
Neutral	6	5,8 %
En Desacuerdo	4	3,8 %
Totalmente en Desacuerdo	2	1,9 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 5

Actividades interactivas o lectura y explicaciones



Fuente: Representación gráfica de la tabla 11.

Elaborada por: León (2024).

Después de realizar la pregunta sobre si los estudiantes preferirían también aprender por medio de actividades interactivas, el 52,9 % menciona que están totalmente de acuerdo, el 35,6 % de acuerdo; el 5,8 % neutral; el 3,8 % en desacuerdo y el 1,9 % están totalmente en desacuerdo. Esto indica que la inmensa mayoría de los estudiantes prefieren métodos de enseñanza más participativos y colaborativos, dando a entender que las clases enfocadas en la lectura y explicaciones no satisfacen correctamente sus necesidades, mientras que el resto no tienen una posición a favor o en contra, e incluso prefieren las clases basadas en el libro de texto.

- **Pregunta 5: ¿Cree usted que el uso de imágenes y stickers le ayudaría a entender mejor la historia en las clases de Estudios Sociales?**

Tabla 12

Imágenes y stickers para entender mejor

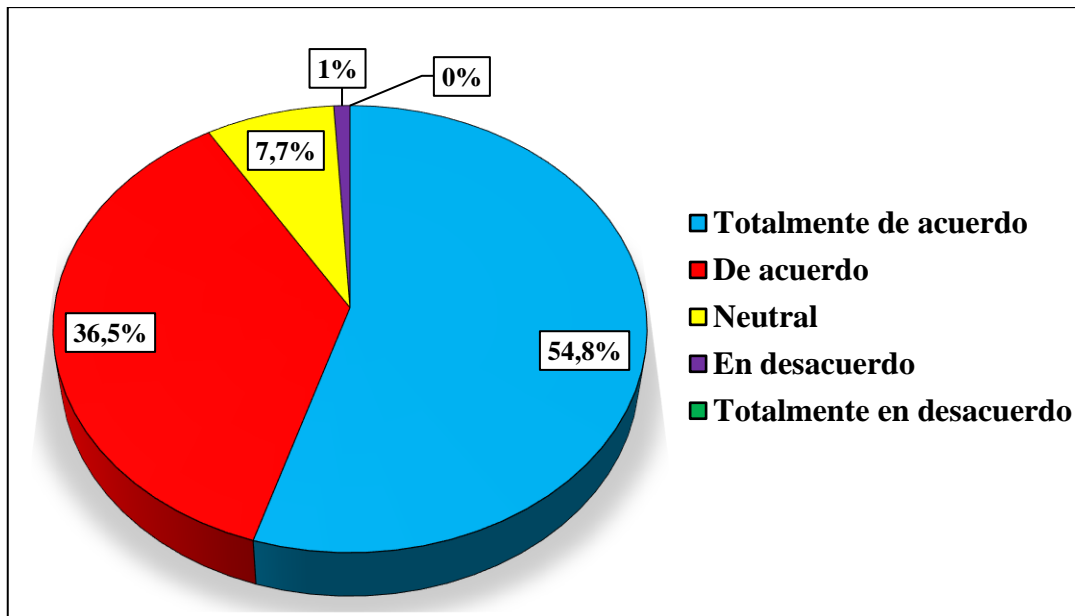
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	57	54,8 %
De acuerdo	38	36,5 %
Neutral	8	7,7 %
En desacuerdo	1	1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 6

Imágenes y stickers para entender mejor



Fuente: Representación gráfica de la tabla 12.

Elaborada por: León (2024).

Tras realizar la pregunta sobre si los estudiantes creen que el uso de imágenes y stickers ayudaría a su aprendizaje, el 54,8 % menciona que está totalmente de acuerdo, el 36,5 % en desacuerdo; el 7.7 % neutral; el 1 % está en desacuerdo y el 0 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la abrumadora mayoría de los estudiantes cree que estos recursos visuales facilitarían su aprendizaje, mientras que, un grupo reducido podría no percibir una diferencia clara con otros métodos de enseñanza, además el hecho de que solo un grupo muy pequeño se encuentre en desacuerdo y que no haya ningún estudiante totalmente en desacuerdo refleja que prácticamente no hay resistencia a la idea.

- **Pregunta 6: ¿Le resulta interesantes las clases sobre la Conquista y colonización de América?**

Tabla 13

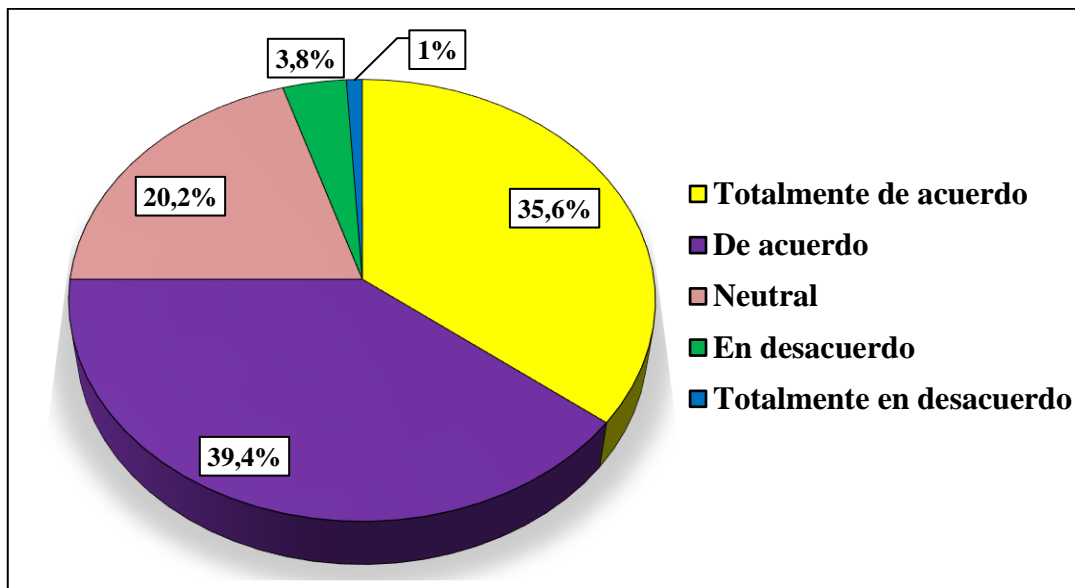
Interés en las clases de la conquista y colonización de América

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	37	35,6 %
De acuerdo	41	39,4 %
Neutral	21	20,2 %
En desacuerdo	4	3,8 %
Totalmente en desacuerdo	1	1 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.
Elaborado por: León (2024)

Figura 7

Interés en las clases de la conquista y colonización de América



Fuente: Representación gráfica de la tabla 13.
Elaborada por: León (2024).

Luego de realizar la pregunta sobre el nivel de interés que sienten los estudiantes por el tema de la conquista y colonización de América, el 35,5 % menciona que están totalmente de acuerdo, el 39,4 % de acuerdo; el 20,2 % neutral; el 3,8 % en desacuerdo y el 1 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la mayoría percibe al tema como interesante, mientras que un grupo denota neutralidad y puede representar a estudiante que no sienten inclinación por el tema, además, una pequeña minoría no siente interés en el tema o tal vez el tema les genera rechazo.

- **Pregunta 7: ¿Cuál cree usted que es su nivel de conocimiento sobre la Conquista y colonización de América?**

Tabla 14

Nivel de conocimiento del estudiante

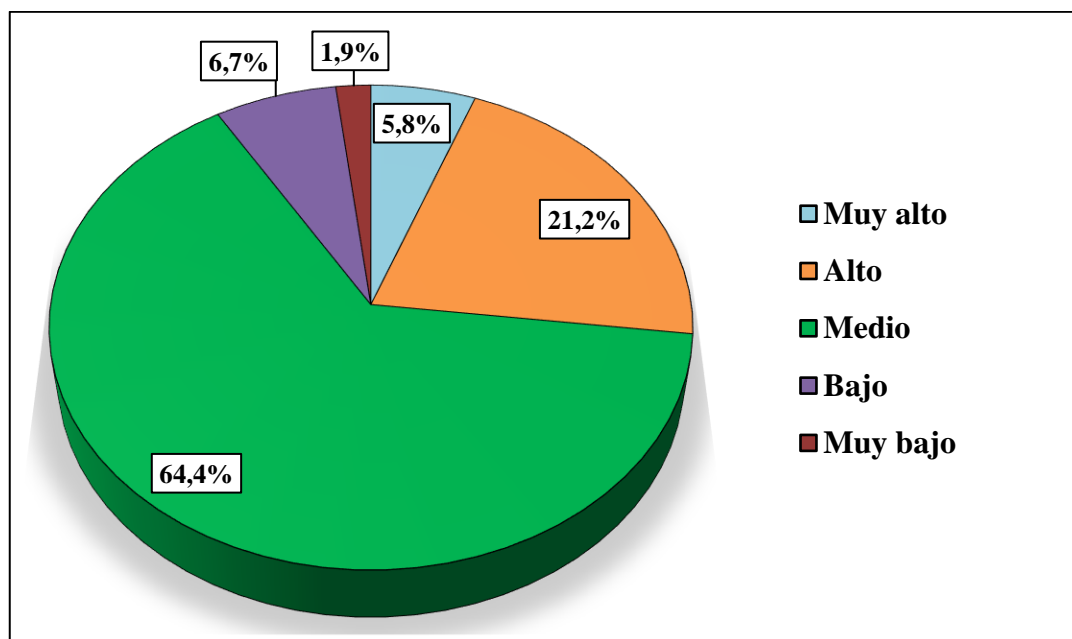
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy alto	6	5,8 %
Alto	22	21,2 %
Medio	67	64,4 %
Bajo	7	6,7 %
Muy bajo	2	1,9 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 8

Nivel de conocimiento del estudiante



Fuente: Representación gráfica de la tabla 14.

Elaborada por: León (2024).

Después de preguntar sobre el nivel de conocimientos que poseen los estudiantes sobre el tema de la conquista y colonización de América, el 5,8 % menciona que posee un conocimiento muy alto, el 21,2 % alto; el 64,4 % medio; el 6,7 % bajo y el 1,9 % muy bajo. Esto indica que la mayoría de los estudiantes cree que su nivel de conocimiento acerca de la conquista y colonización de América es de nivel moderado, reflejando conocer de este tema no muy profundamente, mientras que, un grupo considerable siente confianza en sus conocimientos sobre el tema, este grupo puede estar representado por estudiantes que tienen un interés particular por la historia, por otro lado un pequeño porcentaje demuestra que algunos estudiantes tienen dificultades para comprender el tema y podrían necesitar más apoyo.

- **Pregunta 8: ¿Le resulta difícil comprender los temas referentes a la Conquista y colonización de América?**

Tabla 15

Dificultad en los temas

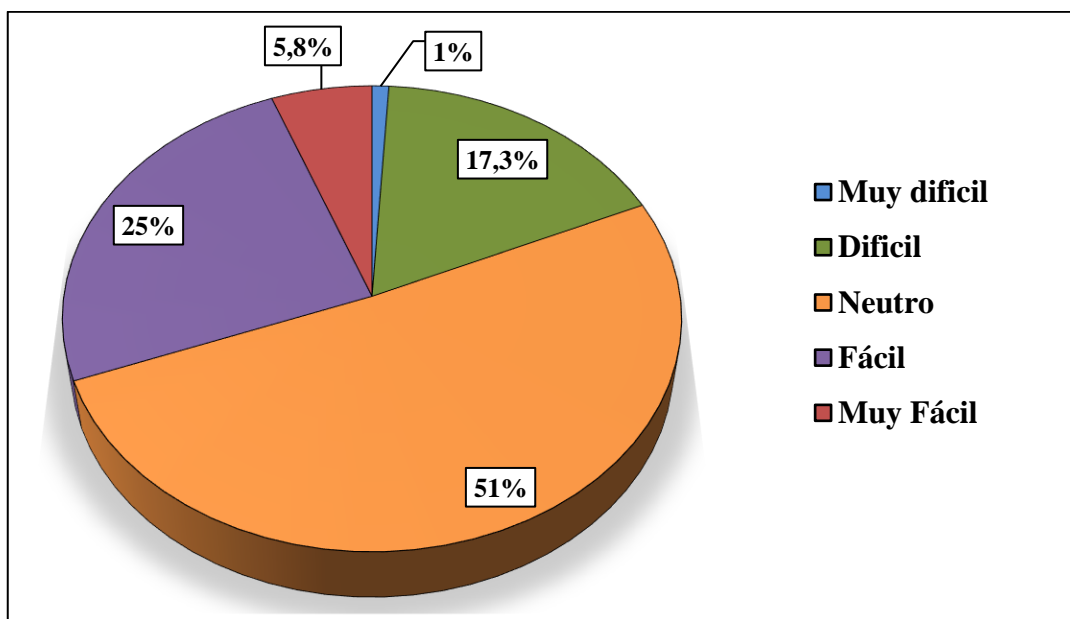
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy difícil	1	1 %
Difícil	18	17,3 %
Neutro	53	51 %
Fácil	26	25 %
Muy Fácil	6	5,8 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 9

Dificultad de los temas



Fuente: Representación gráfica de la tabla 15.

Elaborada por: León (2024).

Tras preguntar sobre el nivel de dificultad de los temas referentes a la conquista y colonización de América para los estudiantes, el 1 % menciona que le resulta muy difícil, el 17,3 % difícil; el 51 % neutro; el 25 % fácil y el 5,8 % muy fácil. Esto indica que la mitad de los estudiantes comprenden los temas, pero sin una profundidad destacada, mientras que un grupo menor podría estar mejor familiarizado con los conceptos principales, a diferencia de casi una quinta parte de los estudiantes que podrían enfrentar obstáculos para comprender el tema.

- **Pregunta 9:** *¿Cree usted que utilizar recursos didácticos novedosos que llamen su atención le ayudaría a entender de mejor manera la Conquista y colonización de América?*

Tabla 16

Uso de recursos didácticos novedosos

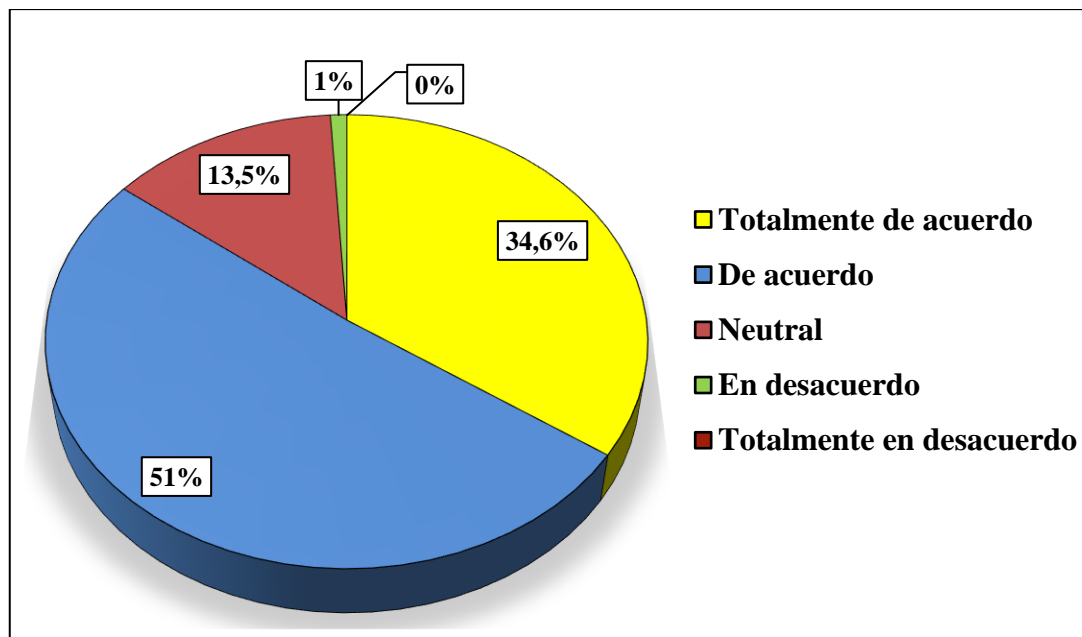
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	36	34,6 %
De acuerdo	53	51 %
Neutral	14	13,5 %
En desacuerdo	1	1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 10

Uso de recursos didácticos novedosos



Fuente: Representación gráfica de la tabla 16.

Elaborada por: León (2024).

Luego de realizar la pregunta sobre si utilizar recursos didácticos novedosos que llamen la atención de los estudiantes ayudaría a comprender mejor los temas relacionados a la conquista y colonización de América, el 34,6 % menciona que están totalmente de acuerdo, el 51 % de acuerdo; el 13,5 % neutro; el 1 % en desacuerdo y un 0 % en desacuerdo. Esto indica que la abrumadora mayoría de los estudiantes está convencida que el uso de materiales didácticos novedosos sería más efectivo para su aprendizaje, mientras que un grupo reducido no está a favor ni en contra de la idea, además no existe casi oposición, demostrando que la mayoría ve potencial en dichos recursos.

- **Pregunta 10:** *¿Cree usted que utilizar un álbum coleccionable como un recurso didáctico sería beneficioso para su aprendizaje sobre la Conquista y colonización de América?*

Tabla 17

Percepción del álbum coleccionable como un recurso beneficioso

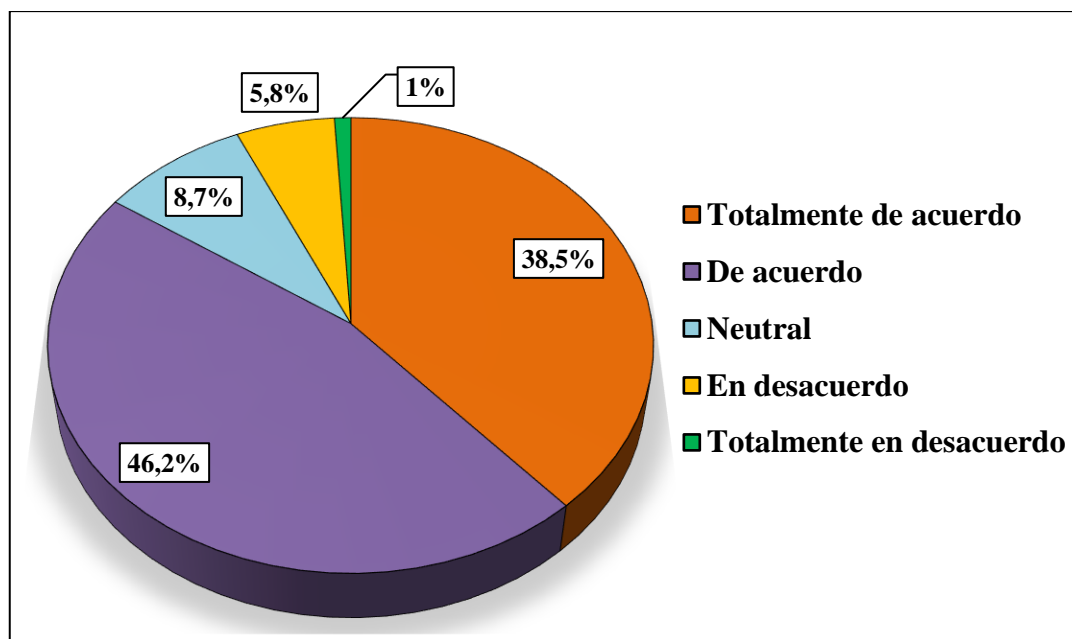
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	40	38,5 %
De acuerdo	48	46,2 %
Neutral	9	8,7 %
En desacuerdo	6	5,8 %
Totalmente en desacuerdo	1	1 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 11

Percepción del álbum coleccionable como un recurso beneficioso



Fuente: Representación gráfica de la tabla 17.

Elaborada por: León (2024).

Luego de realizar la pregunta acerca de si un álbum coleccionable sería beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes, el 38,5 % menciona estar totalmente de acuerdo, el 46,2 % de acuerdo; 8,7 % neutral; 5,8 % y el 1 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la gran mayoría de los estudiantes percibe que el álbum coleccionable sería de mucha utilidad para facilitar su aprendizaje, mientras que el porcentaje restante refleja que todavía no tiene una opinión definida o tal vez prefiere otros métodos de aprendizaje/recursos diferentes.

- **Pregunta 11:** *¿Cree usted que un álbum coleccionable haría más divertida e interesante la experiencia de aprender sobre la Conquista y colonización de América?*

Tabla 18

El álbum coleccionable para hacer divertido el aprendizaje

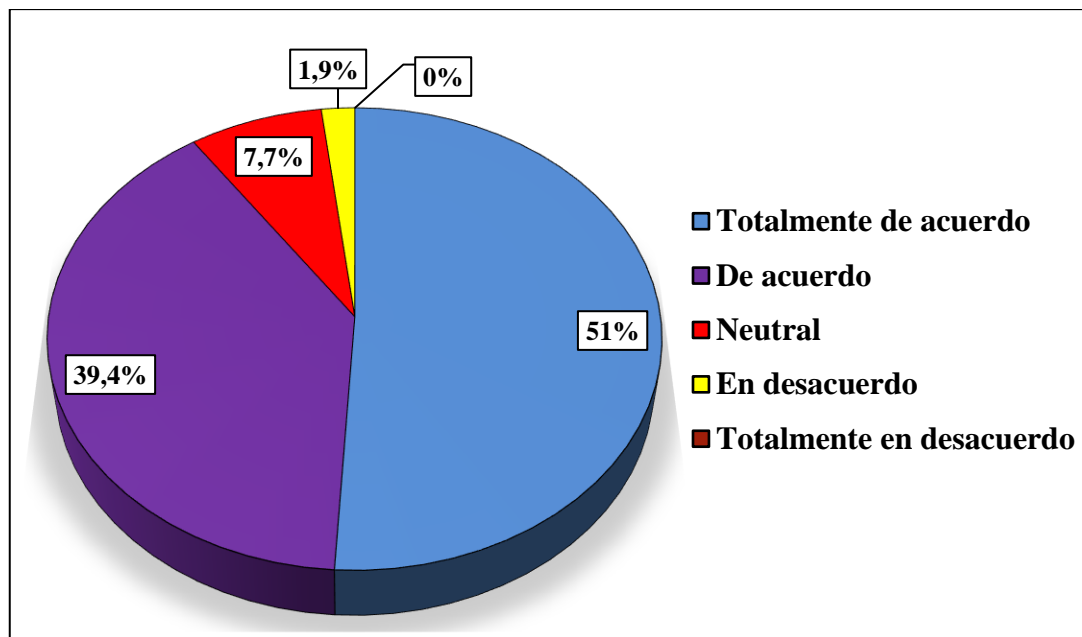
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	53	51 %
De acuerdo	41	39,4 %
Neutral	8	7,7 %
En desacuerdo	2	1,9 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 12

El álbum coleccionable para hacer divertido el aprendizaje



Fuente: Representación gráfica de la tabla 18.

Elaborada por: León (2024).

Tras preguntar si un álbum coleccionable haría más divertida e interesante la experiencia de aprender sobre la conquista y colonización de América, el 51 % menciona estar totalmente de acuerdo, el 39,4 % de acuerdo; el 7,7 % neutral; el 1,9 % en desacuerdo y el 0 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la abrumadora mayoría de los estudiantes cree que al usar el álbum coleccionable como un recurso didáctico su experiencia será mucho más divertida, el resto de los estudiantes no tiene una opción definida, lo cual indica que podría necesitaría experimentar más con el álbum, por otro lado, es tan bajo el nivel de resistencia a la idea que refuerza su aceptación.

- **Pregunta 12:** *¿Cree usted que un álbum coleccionable le serviría como refuerzo y guía de estudio sobre la Conquista y colonización de América?*

Tabla 19

El álbum coleccionable como refuerzo y guía de estudio

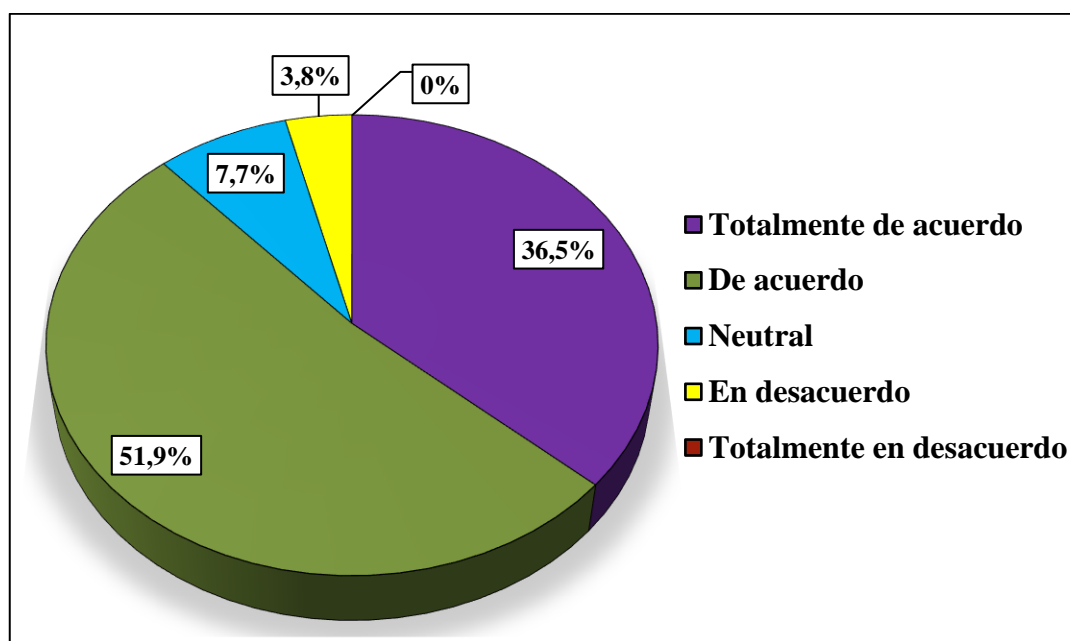
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	38	36,5 %
De acuerdo	54	51,9 %
Neutral	8	7,7 %
En desacuerdo	4	3,8 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 13

El álbum coleccionable como refuerzo y guía de estudio



Fuente: Representación gráfica de la tabla 19.

Elaborada por: León (2024).

Luego de preguntar si un álbum coleccionable serviría como refuerzo y guía de estudio sobre la conquista y colonización de América, el 36,5 % está totalmente de acuerdo, el 51,9 % de acuerdo; el 7,7 % neutral; el 3,8 % en desacuerdo y el 0 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que existe un alto nivel de aceptación del álbum coleccionable por parte de la gran mayoría de los estudiantes, viéndolo como un instrumento de estudio y revisión de contenido, mientras que un pequeño grupo mantiene una posición neutral al tal vez necesitar experimentar más tiempo con el recurso, además el porcentaje de oposición es tan bajo que podría ser aplicado en las aulas sin tantos obstáculos.

- **Pregunta 13: ¿Cree usted que compartir y comparar álbumes con sus compañeros es bueno para su aprendizaje colaborativo (aprender juntos)?**

Tabla 20

El álbum para el aprendizaje colaborativo

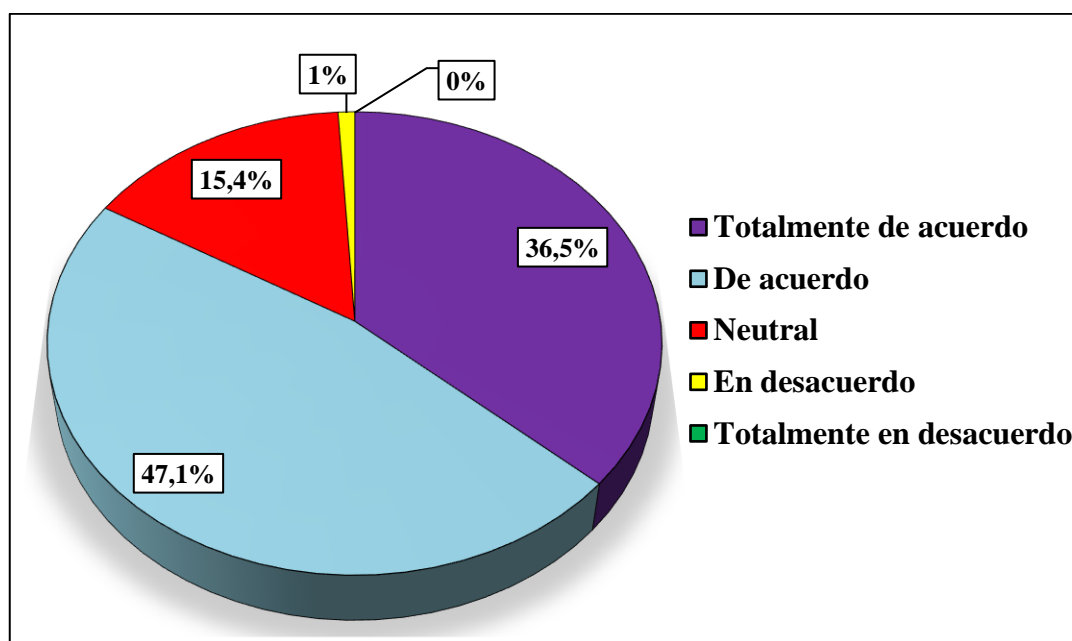
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	38	36,5 %
De acuerdo	49	47,1 %
Neutral	16	15,4 %
En desacuerdo	1	1 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 14

El álbum para el aprendizaje colaborativo



Fuente: Representación gráfica de la tabla 20.

Elaborada por: León (2024).

Después de realizar la pregunta sobre si el álbum coleccionable beneficiaría su aprendizaje colaborativo, el 36,5 % menciona que está totalmente de acuerdo, el 47,1 % de acuerdo; el 15,4 % neutral; el 1 % en desacuerdo y el 0 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la gran mayoría de los estudiantes perciben el trabajo colaborativo como una manera efectiva para reforzar sus conocimientos, mientras que, un pequeño grupo de estudiantes podría no estar seguro de como interactuar con sus compañeros podría beneficiar a su aprendizaje, además, el hecho de que prácticamente no exista oposición a la pregunta, refleja que los estudiantes son conscientes de que no solo beneficia al aprendizaje individual, sino que también fomenta la colaboración.

- **Pregunta 14:** *¿Cree usted que las estampas e imágenes del álbum coleccionable son fáciles de comprender?*

Tabla 21

Facilidad para comprender las estampas e imágenes

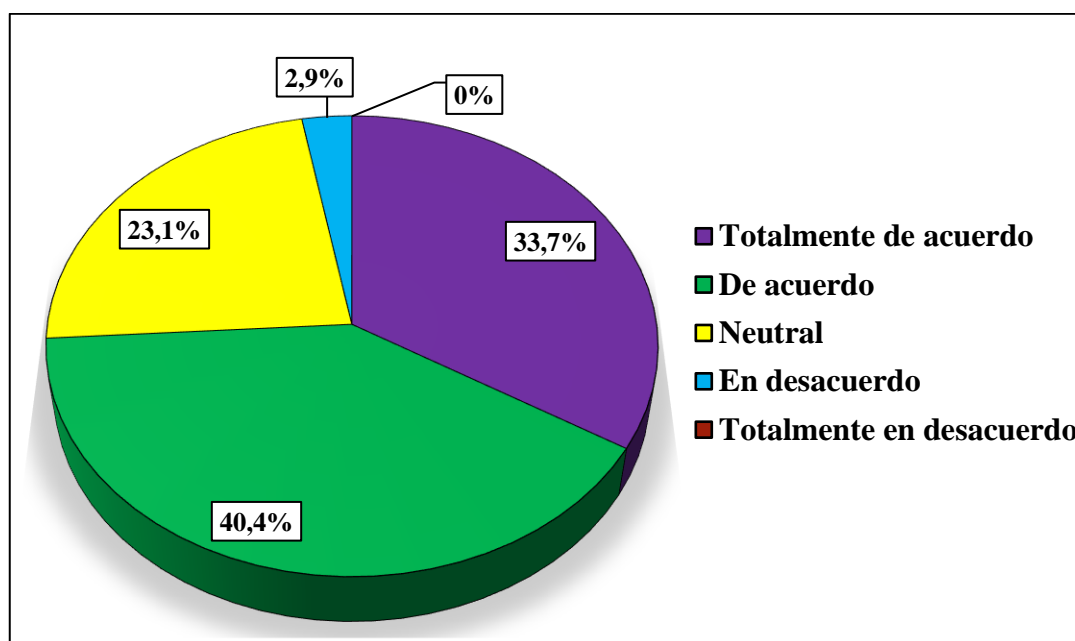
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	35	33,7 %
De acuerdo	42	40,4 %
Neutral	24	23,1 %
En desacuerdo	3	2,9 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 15

Facilidad para comprender las estampas e imágenes



Fuente: Representación gráfica de la tabla 21.

Elaborada por: León (2024).

Tras preguntar si las estampas e imágenes utilizadas en el álbum coleccionable son fáciles de comprender, el 33,7 % está totalmente de acuerdo, el 40,4 % de acuerdo; el 23,1 % neutral; el 2,9 % en desacuerdo y el 0 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la gran mayoría de los estudiantes considera que las estampas e imágenes son claras y comprensibles, mientras que, el resto de estudiantes perciben que no son tan claras e incluso podrían enfrentar dificultades con los recursos visuales. Sin embargo, el porcentaje de aceptación refleja que dichos elementos visuales serían útiles para aquellos con dificultades en el aprendizaje textual.

- **Pregunta 15: ¿Cree que el álbum coleccionable tiene un diseño atractivo y es fácil de utilizar?**

Tabla 22

Diseño del álbum coleccionable

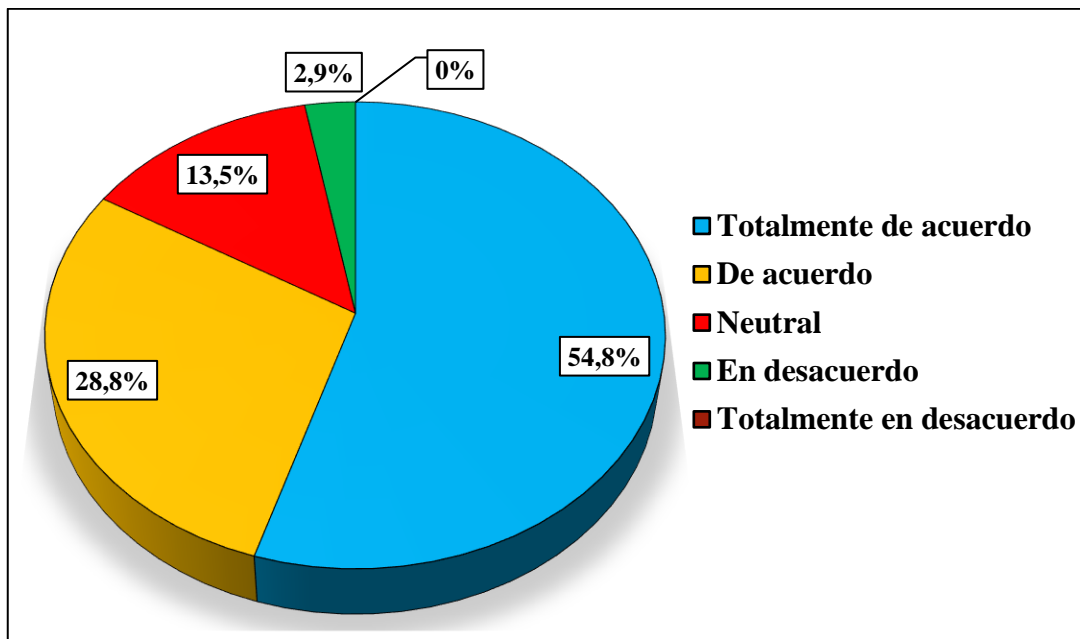
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	57	54,8 %
De acuerdo	30	28,8 %
Neutral	14	13,5 %
En desacuerdo	3	2,9 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	104	100 %

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024)

Figura 16

Diseño del álbum coleccionable



Fuente: Representación gráfica de la tabla 22.

Elaborada por: León (2024).

Luego de preguntar si el diseño del álbum coleccionable es atractivo y fácil de utilizar, el 54,8 % menciona que está totalmente de acuerdo, el 28,8 % de acuerdo; el 13,5 % neutral; el 2,9 % en desacuerdo y el 0 % totalmente en desacuerdo. Esto indica que la mayoría de los estudiantes aprecia que el diseño visual del álbum está bien estructurado lo que es fundamental para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, mientras que el resto de los estudiantes podría necesitar ajustes en el diseño que mejoren su experiencia al interactuar con el álbum.

4.1.2. Entrevista aplicada a los docentes de Noveno curso de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”

- **Pregunta 1:** *En su experiencia como docente ¿cree usted que es importante el uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?*

Tabla 23

Importancia de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	En mis 20 años de experiencia que llevo enseñando, considero que los recursos didácticos son un pilar fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de mis estudiantes, porque hacen que los contenidos sean mucho más comprensibles para ellos, además, si los recursos son llamativos para ellos mejorará su rendimiento académico, es por eso que como docentes debemos variar los recursos de acuerdo a las necesidades de nuestros estudiantes.	
Docente 2	Por supuesto, el uso de recursos didácticos en las aulas de clase es de vital importancia, porque los estudiantes muchas veces se aburren cuando las clases solo se centran en que el docente cuente la historia, a diferencia de cuando usamos recursos didácticos que los estudiantes se ven mucho más interesados e incluso participan más porque se sienten atraídos y tratan de interactuar con el recurso. Por ejemplo, cuando les presento videos que tengan estímulos visuales, tienden a participar mucho más.	Recursos didácticos Interactuar Comprensibles Conceptos Participación Motivación Necesidades
Docente 3	En mi experiencia como docente he notado que los niños aprenden de mejor manera cuando se les presenta recursos didácticos con los que puedan interactuar, incluso su motivación aumenta y eso es porque hacen las que las clases sean mucho más atractivas para ellos. Pero eso no quiere decir que se pueda utilizar cualquier recurso didáctico, es trabajo del docente elegir el que mejor se ajuste al ritmo y estilos de aprendizaje que tengan sus estudiantes, para que ellos puedan asimilar de mejor manera los conceptos que se presentan en las clases, porque algunos pueden ser un poco complicados,	

especialmente si es la primera vez que oyen hablar de ellos.

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Existe un claro consenso acerca de la importancia del uso de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y su papel clave para mejorar la comprensión, motivación y participación. Sin embargo, recalcan la necesidad de seleccionar correctamente los recursos a emplear, pues estos deben adaptarse a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, y principalmente ser dinámicos y atractivos para los estudiantes.

- **Pregunta 2:** *¿Cuáles son los recursos didácticos que utiliza frecuentemente para impartir sus clases?*

Tabla 24

Recursos didácticos utilizados den clases

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	Por lo general en mis clases trato de variar los recursos que utilizo para ir identificando cuales son los que mejor se ajustan a las necesidades de los estudiantes, pero principalmente utilizo imágenes y gigantografías, también las maquetas, incluso objetos que se utilizaban en la antigüedad para que ellos puedan hacerse una idea sobre el contexto de la época de la que estemos hablando.	
Docente 2	Principalmente fotografías, porque los estudiantes reaccionan de mejor manera cuando tienen esa explicación visual de lo que el docente está hablando. Sin embargo, también suelo utilizar rompecabezas que deberán resolver en grupos, así fomento la sana competitividad y colaboración, la tecnología también en algunas ocasiones especiales, pero hay que tener en cuenta el contexto de los estudiantes para saber si es viable o no.	Gigantografías Imágenes Rompecabezas Tecnología Trípticos Mapas
Docente 3	En mis clases me gusta utilizar recursos que fomenten la participación activa, por ejemplo, el uso de trípticos que los estudiantes pueden utilizar incluso para estudiar es muy importante, porque tienen la información de manera concreta y más accesible. Otros recursos que suelo utilizar son	

mapas en gigantografías y relaciono la historia con el espacio físico en el que se desarrolló dicho evento.

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Los docentes utilizan una amplia variedad de recursos didácticos, siendo los más utilizados los visuales como: imágenes, gigantografías, fotografías y maquetas. También buscan fomentar el trabajo en equipo por medio de la interacción con rompecabezas que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizajes de sus alumnos, por otro lado, el uso de tecnologías es escaso, pues tanto las instalaciones de la institución no son adecuadas y el contexto de los estudiantes podría no ser propicio.

- **Pregunta 3:** *¿Cuáles de los recursos mencionados le han resultado más efectivos para el aprendizaje de sus estudiantes?*

Tabla 25

Recursos más efectivos

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	En mi caso específico han sido las imágenes y gigantografías, porque las maquetas requieren materiales un poco más extensos, además, con el pasar del tiempo y la constante interacción que mantienen los estudiantes, se van deteriorando y es complicado darles mantenimiento.	
Docente 2	Las fotografías son las que más me han resultado efectivas, porque incluso con ellas puedo crear rompecabezas que los estudiantes luego resuelven, porque comparado con el uso de tecnologías es algo más accesible, pues en las instalaciones no tenemos los instrumentos necesarios como para presentar diapositivas o realizar actividades virtuales.	Imágenes Interacción Mantenimiento Falta de instalaciones para actividades virtuales Rompecabezas Lúdica
Docente 3	Yo creo que ambos recursos me han funcionado de buena manera, pero en especial los trípticos, porque los estudiantes mismo lo pueden realizar y servirán para las clases posteriores, y los mapas también, porque en este caso utilizo la lúdica, como el juego de “Ponle la cola el burro” pero con ubicaciones en el mapa.	

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Lastimosamente la institución educativa no cuenta con los recursos necesarios para que los docentes puedan integrar la tecnología a sus clases, es por ello que han optado por utilizar recursos visuales como fotografías o mapas por medio de gigantografías, además, algunos de ellos emplean actividades lúdicas en sus clases como jugar “Ponle la cola al burro” con ubicaciones reales en un mapa. Si bien son recursos didácticos comunes, los docentes deben adaptarse al medio en el cual se desenvuelven, por lo tanto, se ven obligados a limitarse en los recursos que utilizan. Sin embargo, utilizan los que mejores resultados les han brindado.

- **Pregunta 4: ¿Cómo evalúa la efectividad de los recursos didácticos que ha utilizado?**

Tabla 26

Evaluación de efectividad de los recursos didácticos

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	La efectividad de los recursos didácticos la evalúo mediante preguntas al final de la clase y al inicio de la clase siguiente, por medio de retroalimentaciones en las que pregunto su opinión sobre el tema y también fomento la participación para que me hagan preguntas de algo que les haya llamado la atención de la clase anterior. También en actividades en clase verifico si pueden aplicar los conceptos en la práctica.	
Docente 2	Con evaluaciones informales, si son capaces de resolver problemas; relacionando los eventos históricos con experiencias que pudieron haber experimentado, etc. Incluso pido opiniones acerca de los recursos didácticos que hemos utilizado, de esa manera obtengo información directamente de ellos acerca de su experiencia con los recursos.	Preguntas Retroalimentaciones Actividades en clase Evaluaciones informales Opiniones Interés Entusiasmo
Docente 3	Yo la evalúo al momento de aplicarlos, analizo si el estudiante se siente atraído e interesado por el recurso didáctico, al igual que si el estudiante se ve motivado por conocerlo, porque el entusiasmo del estudiante es un gran indicativo de que el recurso está funcionando, pero los trabajos en clase y tareas en casa son un buen indicador de efectividad, pero no solo con que el estudiante haya hecho la tarea, sino también que haya entendido correctamente lo que debía realizar.	

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Cada docente tiene su manera de evaluar la efectividad de los recursos didácticos que emplea en sus clases, como las tareas, la motivación e interés, los conocimientos que adquirieron sus estudiantes, incluso con la opinión directa de los estudiantes sobre los recursos utilizados. Todos estos tipos de evaluación tienen el objetivo de conocer si los recursos didácticos están bien dirigidos y resuelven las necesidades de sus alumnos.

- **Pregunta 5:** *¿Cuáles son los desafíos que ha experimentado al enseñar temáticas relacionadas con la historia?*

Tabla 27

Desafíos al enseñar historia

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	El principal desafío es el desinterés de los estudiantes, pues ellos perciben a la historia como una materia que solo se trata de aprenderse fechas y nombres importantes, esto hace que ellos no sientan interés, pero una buena manera de evitar eso es tratar el tema como un relato épico o con representaciones improvisadas con los estudiantes.	Desinterés Relato épico
Docente 2	Un desafío que es muy común, es la diferencia de conocimientos de los jóvenes, porque mientras que uno está aprendiendo por primera vez sobre algún tema, hay otros chicos que ya tienen una idea sobre lo que se está tratando y por eso se aburren o no lo toman con la seriedad que deberían.	Representaciones improvisadas Situaciones cómicas Diferencia de conocimientos Aburrimiento Memorización
Docente 3	Creo que es el desafío más común, la memorización, muchos estudiantes se enfocan solo en aprenderse fechas y eventos, pero esto puede resultar contraproducente, porque tienen una idea superficial de los temas. Es por eso que siempre trato de incentivar el análisis crítico creando conexiones entre los temas y el acontecer actual.	Análisis crítico

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Los desafíos pueden variar dependiendo de las necesidades que tienen los estudiantes, pero los más comunes son: el desinterés, la diferencia de conocimientos, el aburrimiento y la memorización. Sin embargo, tratan de hacer las clases más dinámicas para mitigar este tipo de problemáticas, integrando distintas estrategias didácticas que podrían fomentar la adquisición de conocimientos.

- **Pregunta 6:** *¿La unidad temática sobre la Conquista y colonización de América ha resultado particularmente desafiante con relación a otras unidades temáticas?*

Tabla 28

Desafíos de la unidad temática

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	La unidad sobre la Conquista y colonización de América tiene sus dificultades como todas las otras, pero más que nada su desafío está en la profundidad de los eventos, porque son muchos acontecimientos, entonces resulta muy complicado para los estudiantes comprender las causas y consecuencias, además del amplio rango de lugares y personajes.	Profundidad de los eventos
Docente 2	Yo diría que resulta más desafiante que otras, por el poco tiempo que tenemos los docentes para tratar los temas y profundizar sobre el impacto de la colonización en el mundo, por eso debemos encontrar un equilibrio entre tratar los temas y destinar un espacio de tiempo al pensamiento crítico sobre los acontecimientos.	Amplio rango de lugares y personajes Impacto en el mundo Conexiones con su contexto
Docente 3	Un desafío comparado con otras unidades es el de generar conexiones con su contexto, por eso no pueden comprender del todo lo que conlleva un suceso de tal magnitud y periodo de tiempo.	

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: El principal desafío de esta unidad temática sobre la Conquista y colonización de América radican en la complejidad de los temas y su vasta extensión que por el poco tiempo que tienen los docentes, se ven limitados en algunos casos a tratar solo los temas principales, dejando de lado los detalles que podrían ser importantes para comprender en su totalidad el evento. Por esta razón, enfocan sus esfuerzos en fomentar la reflexión crítica.

- **Pregunta 7: ¿Qué recursos didácticos son los que ha empleado para enseñar esta unidad temática?**

Tabla 29

Recursos didácticos para enseñar la unidad temática

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	Suelo utilizar imágenes y documentales, a pesar de que las instalaciones no son propicias para hacerlo, con la colaboración de los estudiantes hemos sido capaces de adecuar las aulas para que todos puedan observar, además, estos recursos audiovisuales capturan bastante bien la atención de los estudiantes.	
Docente 2	Los mapas principalmente para visualizar las rutas y viajes de los conquistadores, al igual que las extensiones de los imperios y el impacto de los acontecimientos en los territorios americanos.	Documentales Mapas Tarjetas con imágenes y nombres Proyectos de investigación
Docente 3	Suelo utilizar tarjetas con imágenes y con nombres, entonces el estudiante debe emparejarlas correctamente trabajando conjuntamente con la lúdica. También utilizo proyectos de investigación que fomenten la autonomía en el aprendizaje y que profundicen más en sus áreas de interés personal, así trabajamos sus habilidades investigativas y de presentación.	

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Los recursos que se emplean en las clases tienen enfoques diferentes, sin embargo, han complementado de manera correcta la enseñanza de la unidad temática, pues no solo se enfoca en visualizar y memorizar los hechos, sino que aprovecha las bondades de la enseñanza multimodal, siendo audiovisual, espacial y participativa, convirtiéndose en un aspecto clave para el aprendizaje de sus estudiantes.

- **Pregunta 8:** *¿Cómo calificaría el grado de interés y participación de sus estudiantes en esta unidad?*

Tabla 30

Grado de interés y participación de los estudiantes

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	En general lo calificaría como moderadamente alto, pero también depende de los aspectos que se traten, por ejemplo: a algunos estudiantes les atrae más explorar las historias y viajes de los conquistadores, mientras que a otros les gusta más conocer cómo eran las civilizaciones que gobernaban el continente antes de la llegada de los españoles.	Moderadamente alto
Docente 2	Lo calificaría como satisfactorio, porque les genera muchas dudas, entonces hacen muchas preguntas sobre el tema que se esté tratando, además, muchos cuentan historias que han escuchado antes sobre algo que se relaciona al tema, abriendo la posibilidad de debatir con otros estudiantes.	Explorar historias y viajes Satisfactorio Debatir Pierden el interés Introducir ejemplos
Docente 3	El grado de interés es alto, sin embargo, cuando se tocan temas difíciles o algo complicados se desconectan con la clase y pierden el interés. Para evitar eso, busco la manera de introducir ejemplos de la actualidad para mantener vivo su interés.	

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: El grado de interés de los estudiantes en la unidad es positivo, pero dependiendo el tema que se esté trabajando puede haber variaciones por la complejidad de los contenidos y su poca familiarización con los eventos, siendo que, mientras algunos estudiantes sienten curiosidad y generan debates entre ellos, otros participan selectivamente según su interés personal con el tema.

- **Pregunta 9: ¿Cuál es su visión acerca de la implementación de un álbum coleccionable como recurso didáctico?**

Tabla 31

Visión sobre la implementación de un álbum coleccionable como recurso didáctico

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	Creo que es una idea bastante positiva porque es una herramienta innovadora y atractiva, además, hace uso de la lúdica permitiendo que los estudiantes interactúen con el contenido, haciendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico.	Herramienta innovadora Enseñanza-aprendizaje Dinámico
Docente 2	Considero que la implementación de un álbum durante las clases podría fomentar el interés de los estudiantes por aprender los temas relacionados con la conquista y colonización de América, incluso la acción de coleccionar los stickers con las imágenes hará que sientan curiosidad por continuar adquiriendo las estampas restantes.	Aumentar el interés Aprendizaje colaborativo Fomentar el dialogo
Docente 3	Desde mi punto de vista un álbum coleccionable podría ayudar a los estudiantes a desarrollar el aprendizaje colaborativo, por medio del intercambio de stickers, fomentando el diálogo entre pares. Además, tener una representación visual de muchos conceptos ampliará su rango de conocimientos.	Representación visual

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Los docentes valoran positivamente la implementación de un álbum coleccionable como recurso didáctico y destacan puntos favorables como hacer el aprendizaje más dinámico, interactivo y colaborativo. También resaltan la posibilidad de fomentar la curiosidad e interés en la historia, al igual que desarrollar habilidades sociales y la conceptualización visual, resultando en que el álbum coleccionable se perciba como un recurso didáctico con gran potencial que mejoraría el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Pregunta 10:** *¿Cuáles son las características y elementos educativos que considera usted que debería tener un álbum coleccionable para ser implementado como recurso didáctico?*

Tabla 32

Características y elementos educativos que debe tener un álbum coleccionable

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	Creo que un álbum coleccionable debe estar adaptado al ámbito educativo acorde a lo que se esté enseñando, para ello debe enfocarse en contenido que tenga coherencia, esto ayudará que los estudiantes comprendan de mejor manera los temas que se estén tratando, por otra parte, sería bueno que el álbum incluya imágenes y textos llamativos para despertar el interés del estudiante.	Álbum coleccionable Ámbito educativo Coherencia
Docente 2	Debe ser fundamental que el álbum permita la participación de los estudiantes, para eso deberá tener espacios en los que puedan escribir lo que han ido aprendiendo, como actividades en clase o investigativas para que aumenten sus conocimientos y desarrollen sus habilidades de investigación.	Imágenes y textos Habilidades Nuevos conocimientos Estímulos Curiosidad
Docente 3	Considero que sería importante que el álbum coleccionable motive a los estudiantes a explorar y adquirir nuevos conocimientos de manera activa, también el contenido debe ser variado y tener estímulos que activen la curiosidad de los jóvenes, al igual que un enfoque visual llamativo y simple, para que sea más fácil de adquirir información.	Enfoque visual

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Un álbum coleccionable debería tener características como coherencia educativa, promover la participación activa y la curiosidad para ser implementado en las clases como un recurso didáctico. Pero principalmente debe ser interactivo, visualmente atractivo para captar la atención de los estudiantes y debe estar alineado con el currículo y lo que se va a enseñar.

- **Pregunta 11:** *¿Cuáles son los aspectos positivos que evidenció en sus estudiantes al momento de interactuar con el álbum coleccionable?*

Tabla 33

Aspectos positivos evidenciados en los alumnos

DOCENTES	RESPUESTA	PALABRAS CLAVE
Docente 1	Lo que pude evidenciar fue que se entusiasmaban al ver los stickers y la mascota virtual que contiene el álbum, su interés por el tema incrementó positivamente y se sentían muy atraídos, intentando descubrir a qué hacían alusión los elementos visuales.	Entusiasmo Stickers Mascota virtual Álbum Interés Elementos visuales Emoción Recurso didáctico Atención
Docente 2	Principalmente su curiosidad se disparó al interactuar con un recurso novedoso y empezaron a interesarse en los contenidos que se incluía en cada página del álbum, lo cual es muy positivo y cumple la función principal de un recurso didáctico que debe mantener la atención de los estudiantes.	
Docente 3	Al momento de interactuar con el álbum no tardaron en emocionarse y relacionarlo con álbumes comerciales famosos en el mundo del deporte, pues el diseño del recurso es visualmente llamativo y su mascota ayudó a los estudiantes a familiarizarse con el álbum.	

Fuente: Entrevista a los docentes de la asignatura de Estudios Sociales en el 9no EGB de la Unidad Educativa “Juan de Velasco”.

Elaborado por: León (2024).

Análisis: Los docentes coinciden que el álbum coleccionable tuvo un impacto emocional positivo en sus alumnos, despertando su entusiasmo y curiosidad, manteniendo su atención, pues lo relacionaron con los álbumes deportivos famosos entre los jóvenes. Además, la inclusión del Búho mascota reforzó la conexión con el estudiantado.

4.2. DISCUSIÓN

Gracias a los resultados obtenidos por medio de las encuestas aplicadas a estudiantes, se refleja que la mayoría de los estudiantes de 9no curso de EGB se sienten satisfechos con las clases de Estudios Sociales, pero tal vez podrían llevarse a cabo de maneras diferentes, pues se evidencia que existe una clara deficiencia de dinamismo en las clases, siendo los estudiantes quienes mencionan que el uso de recursos didácticos es limitado e incluso escaso, destacando que la mayoría se siente medianamente atraído por aquellos utilizados por los docentes en sus clases, demostrando que estos recursos podrían no estar cumpliendo correctamente su función, dando como resultado que, una abrumante mayoría sea consciente de su aprendizaje y preferirían que sus clases no solamente se enfocaran en un intercambio de conocimientos unidireccional, sino más bien con la realización de actividades interactivas que fomenten la participación individual y el aprendizaje colectivo.

De tal modo que, a pesar que a muchos estudiantes las clases sobre la conquista y colonización de América les resulte particularmente interesante, su nivel de conocimiento sobre el tema es medio, pues consideran que tiene un grado moderado de dificultad, demostrando la necesidad de la utilización de recursos didácticos que capten su atención y haga más sencilla la generación y adquisición de conocimientos. Esto es respaldado por la comunidad estudiantil, pues mencionan que el utilizar recursos didácticos novedosos y atractivos podría ser de mucha ayuda en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Tal es el caso del álbum coleccionable que se presentó como propuesta, que consideran como un recurso beneficioso para aprender sobre la conquista y colonización de América, pues no solo creen que haría más divertida e interesante su experiencia, sino que también su estructura, elementos e imágenes permitirían la fácil comprensión de los conceptos al presentarles un significado visual, además de incentivar el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, los docentes recalcan la necesidad de la utilización de recursos didácticos para mejorar la comprensión, motivación y participación en sus estudiantes. Sin embargo, mencionan que no cualquier recurso cumplen correctamente su función, pues se deben tomar en cuenta los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. De tal manera que, los recursos didácticos más utilizados por los docentes tienden a ser visuales, como imágenes, fotografías, gigantografías; y kinestésicos como maquetas y rompecabezas; pero a pesar del grado de interés de los estudiantes percibido por los docentes como satisfactorio y alto, continúan habiendo desafíos que deben afrontar -como interés selectivo en los temas, el aburrimiento e incluso la memorización- causados en el caso específico de la conquista y colonización de América por su profundidad y cantidad de sucesos, aunado al poco tiempo de clases y la desconexión con el contexto de sus estudiantes.

Por tal razón, el álbum coleccionable como recurso didáctico para asegurar su eficacia debe tener coherencia educativa, promover la participación activa y la curiosidad, además de ser interactivo, visualmente atractivo y estar alineado con el currículo, y lo que se va a enseñar; por otro lado, a pesar que los estudiantes están más relacionados con las tecnologías, es necesario que el álbum tome en cuenta el contexto en el cual se desarrollan las clases, pues la falta de implementos tecnológicos podría frustrar el objetivo del recurso.

De tal manera que los docentes consideran adecuado la implementación de dicho recurso didáctico en pro de beneficiar al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, pues

el aprendizaje sería más dinámico, interactivo y colaborativo, fomentando la curiosidad por la historia, el desarrollo de habilidades sociales y la conceptualización visual, pues coinciden que, al interactuar con el álbum coleccionable evidenciaron un impacto emocional positivo en sus estudiantes, despertando su entusiasmo, curiosidad y captando su atención por todos los elementos visuales que contiene, principalmente por el Búho mascota que reforzó la conexión con los estudiantes.

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Tras haber realizado este proyecto de investigación he llegado a las siguientes conclusiones:

- Los referentes teóricos y metodológicos han sido un pilar esencial para el desarrollo de esta investigación, pues gracias a ellos se pudo llevar a cabo eficazmente, formando parte de los antecedentes, marco teórico y metodológico, que permitieron la comprensión de la necesidad de implementar recursos didácticos con enfoques novedosos que estimulen el interés del estudiante en aprender, la motivación, la curiosidad y le permita desarrollar habilidades críticas y de reflexión, para de esa manera crear aprendizajes sólidos y de calidad, pues un recurso busca ser una herramienta que encamine al estudiante a generar sus propios conocimientos.
- Gracias a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos como encuestas y entrevistas en la Unidad Educativa “Juan de Velasco” y su posterior tabulación, análisis e interpretación, se pudieron obtener los datos necesarios para determinar el estado actual del proceso de enseñanza de la Unidad 3: Conquista y colonización de América en el 9no EGB, reflejando que, a pesar de que los estudiantes se sienten en su mayoría satisfechos con las clases de Estudios Sociales, creen necesario un cambio de enfoque, pues el nivel de conocimiento sobre el tema es medio (carente de profundidad), y esto se debe a que muchos sienten dificultad a la hora de aprenderlo.
- Tras conocer el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad 3: Conquista y colonización de América en el 9no EGB, se diseñó un álbum coleccionable en la plataforma digital de diseño Canva, con el objetivo de hacerlo más accesible y fácil de recrear para todo aquel que lo quiera implementar. El álbum coleccionable busca incrementar el interés del estudiante por aprender sobre la historia de la conquista y colonización de América y hacer más dinámicas las clases, resultando en una mejora en su aprendizaje, para ello se compone de: imágenes de fondo relacionadas a los temas tratados por el libro de texto de 9no EGB, elementos visuales, actividades de consolidación de conocimientos, 87 estampas/stickers y un búho mascota creado con la inteligencia artificial Copilot. Además, la versión digital está disponible gracias a la plataforma digital Calaméo.

5.2. RECOMENDACIONES

Se recomienda que:

- Las investigaciones sobre recursos didácticos no se centren en los convencionales, sino también en la creación y análisis de nuevos recursos, pues la educación se encuentra en constante evolución y de la misma manera aparecerán nuevos desafíos que afrontar, además, la especialización de recursos didácticos en las área de conocimiento es fundamental, pues de ese modo, la implementación de nuevos recursos y metodologías sería más efectiva y por lo tanto más común, resultando en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Los docentes encargados de impartir clases de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, en el 9no EGB, deben ser conscientes de las necesidades de sus estudiantes y buscar nuevas maneras de abordarlas, como la utilización de recursos didácticos novedosos que despierten el interés de los jóvenes por aprender y superar las dificultades que tengan, dejando atrás los métodos tradicionales.
- Si se desea implementar el álbum coleccionable como recurso didáctico en las aulas de clase, se deberá tener en cuenta sus fortalezas y potenciarlas, al igual que sus debilidades para solventarlas, además, de adecuarlo según las necesidades de sus estudiantes, con el fin de beneficiar al proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorarlo.

CAPÍTULO VI. 6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO

Huellas del Nuevo Mundo: Conquista y Colonización de América. Álbum coleccionable para 9º EGB.

Figura 17

Portada del álbum coleccionable



Fuente: Huellas del Nuevo Mundo: Conquista y colonización de América. Álbum coleccionable para 9º EGB.

Elaboración: León (2024).

6.2. INTRODUCCIÓN

En esta propuesta se presenta el recurso didáctico llamado “Huellas del Nuevo Mundo: Conquista y Colonización de América. Álbum coleccionable para 9º EGB.” que abarca los contenidos de la Unidad 3: Conquista y colonización de América, del texto del estudiante de 9no EGB. El álbum se divide en subtemas correspondiéndose a los temas presentados en el libro de texto, así mismo, en cada subtema, se encuentran los diferentes apartados enumerados en los que el estudiante deberá colocar cada estampa correspondiente que de igual manera tienen un número que las identifica y contienen diversos personajes, paisajes y productos de comercio de la época. Al reverso de cada de página se pueden encontrar con diferentes actividades que el estudiante podrá realizar tanto en casa como en clase, además de una mascota que busca dinamizar el aprendizaje y ser más amigable con el

estudiante, acompañándolo durante todo el álbum coleccionable y proporcionando datos curiosos sobre el tema tratado o consejos que ayudarán a resolver las actividades.

Con el álbum coleccionable el estudiante aprenderá de una manera visual los aspectos más importantes del tema a tratar, además, al docente repartir las estampas al azar entre los estudiantes se trabajará el compañerismo, pues deberán colaborar para intercambiarlas entre ellos hasta que cada uno cuente con las estampas necesarias para llenar la página de la clase que se imparta.

6.3. OBJETIVOS

6.3.1. Objetivo general

- Crear un álbum coleccionable para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Conquista y colonización de América.

6.3.2. Objetivos específicos

- Definir los temas de la Unidad 3: Conquista y colonización de América.
- Establecer las plataformas digitales para la elaboración del álbum coleccionable.
- Diseñar el álbum coleccionable para la Unidad 3: Conquista y colonización de América.

6.4. CONTENIDOS DE LA UNIDAD 3

De acuerdo al libro de texto del estudiante de 9º EGB, los contenidos de la unidad temática 3 se dividen en:

Nombre de la Unidad 3

- Conquista y colonización de América

Subtemas de la Unidad

- Europa y la exploración del mundo.
- El proceso de conquista y colonización de América.
- América y su vinculación con el resto del mundo.
- El mestizaje y la gran diversidad cultural y étnica en América Latina.
- Economía en el Ecuador.
- Recursos Naturales.
- El comercio en Ecuador.
- Derechos humanos.

6.5. PLATAFORMAS DIGITALES PARA LA ELABORACIÓN DEL ÁLBUM

6.5.1. Canva

Canva es una plataforma digital en línea que permite al usuario diseñar todo tipo de presentaciones visuales. Como lo expone Trejo (2018), Canva es una herramienta de diseño de materiales visuales con una interfaz fácil de comprender y baja dificultad al usar, pues el usuario puede escoger de entre un sinnúmero de plantillas prediseñadas dependiendo del material que requiera diseñar, dichos materiales van desde presentaciones de diapositivas, infografías, banners para redes sociales y anuncios de publicidad. Esta plataforma digital

como muchas tiene 2 versiones: 1) La versión gratuita: permite el uso de muchas plantillas y herramientas suficientes para diseñar sin problema alguno; 2) La versión de paga: amplía las posibilidades de utilizar plantillas y funciones exclusivas, estas se caracterizan por brindar diseños más elaborados y mejor experiencia al diseñar.

Figura 18

Página del álbum diseñado en Canva



Fuente: Huellas del Nuevo Mundo: Conquista y colonización de América. Álbum coleccionable para 9º EGB.

Elaboración: León (2024).

6.5.2. Calaméo

Calaméo es una herramienta online que permite la creación de revistas y publicaciones con una estética de un “Libro virtual”. Según Salto (2014), la presentación toma un formato de libro/revista/periódico con un resultado profesional a partir de documentos en archivos de tipo .docx o .pdf. Además, está adaptado para poder acceder a las publicaciones desde cualquier dispositivo como computadoras, smartphones, tablets, etc.

6.5.3. Microsoft Copilot

Copilot es un asistente de inteligencia artificial (IA) creada por Microsoft Corporation que permite obtener respuestas reales, inspiración y soluciones con las cuales poder realizar proyectos y automatizar tareas, mejorando la productividad y despertando la creatividad del usuario (Microsoft Corporation, 2024).

6.6. HUELLAS DEL NUEVO MUNDO: CONQUISTA Y COLONIZACIÓN DE AMÉRICA. ÁLBUM COLECCIONABLE PARA 9º EGB.

6.6.1. Requisitos

- Álbum
- Estampas
- Libro de texto para el estudiante de 9no EGB.

6.6.2. Instrucciones de empleo

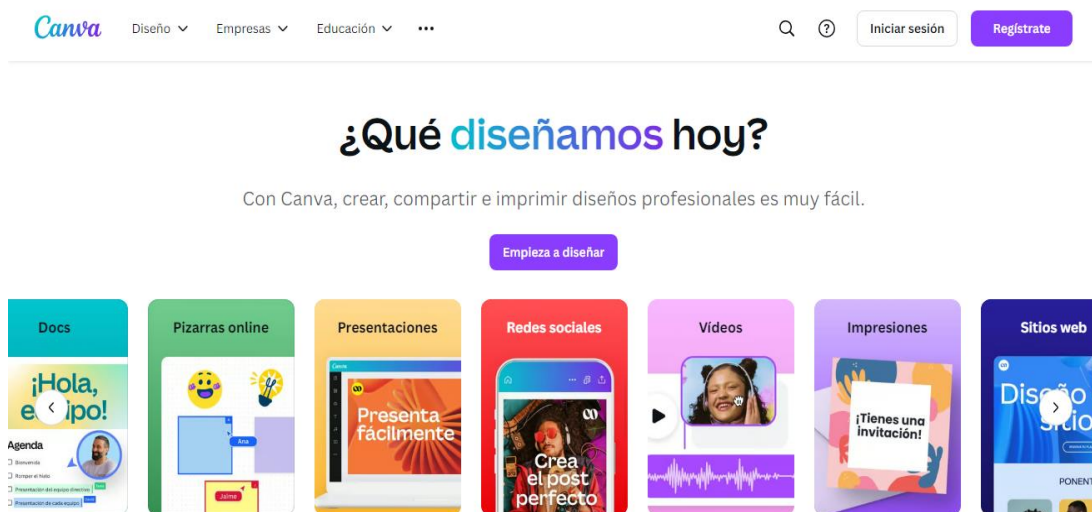
- En los 10 primeros minutos de la clase, el docente deberá repartir las estampas al azar entre los estudiantes, correspondientes al tema.
- Una vez todos tengan las estampas, deberán intercambiar las repetidas entre ellos hasta que todos tengan las requeridas para completar la clase.
- Durante el desarrollo de la clase el docente deberá indicar cuando pegar las estampas, sin embargo, el estudiante es quien deberá descubrir cual es la correcta.
- Para realizar las actividades al reverso de cada hoja del álbum, el docente indicará si se tratará de una actividad en clase o tarea para la casa.
- Para fomentar la participación activa y el aprendizaje de los estudiantes, el docente colocará un sello forma de estrella a modo de incentivo en las páginas del tema que corresponda.
- El docente decidirá como recompensar a los estudiantes con mayor número de sellos de estrella.

6.7. GUÍA DE PASOS PARA CREAR EL ÁLBUM EN CANVA.

- **Paso 1:** Debemos crear una cuenta en la plataforma digital Canva, ingresando al siguiente link: https://www.canva.com/es_es/

Figura 19

Página web de Canva

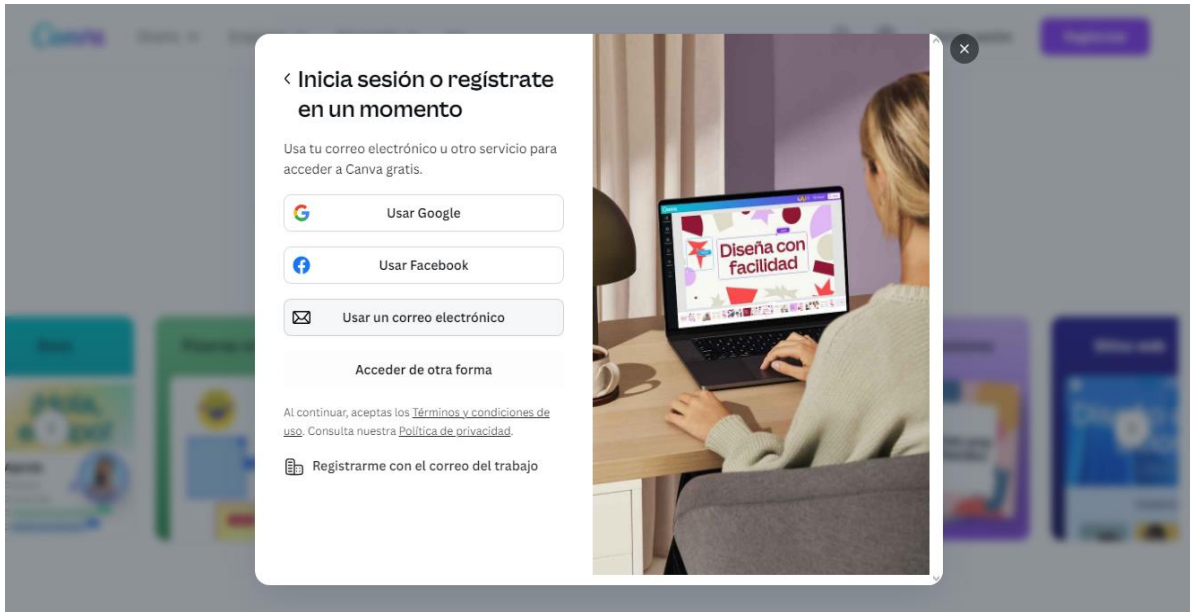


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 2:** Debemos registrarnos con un correo electrónico o iniciar sesión en caso de que ya tengamos una cuenta creada.

Figura 20

Página de registro en Canva

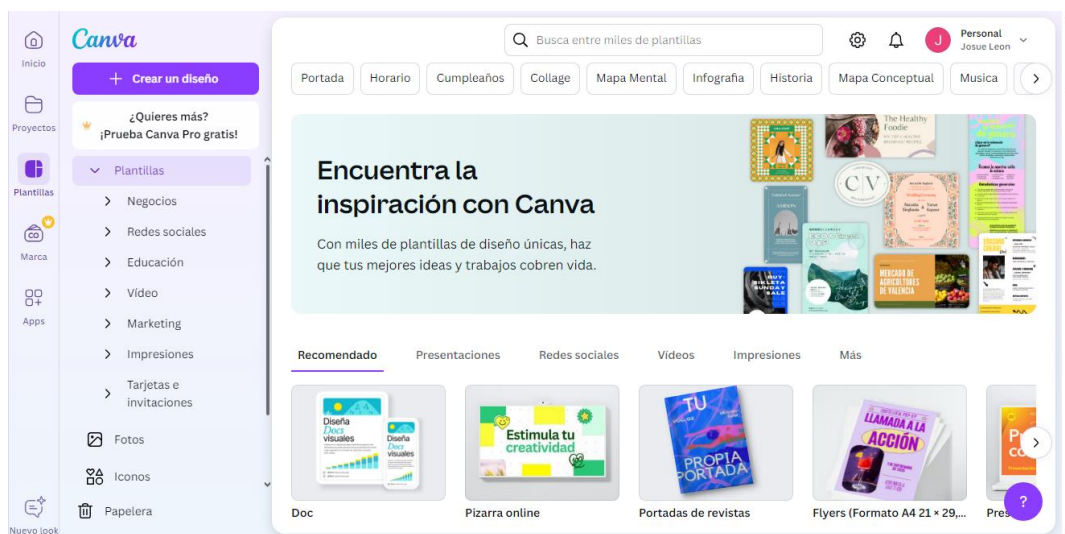


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 3:** Debemos escoger una plantilla dentro de las que oferta Canva, tanto en modo vertical como horizontal dependiendo de su preferencia. En caso de no encontrarlas deberemos buscarlas en la barra de búsqueda con los siguientes términos: Álbum de fotografías; Revista Digital u Horizontal.

Figura 21

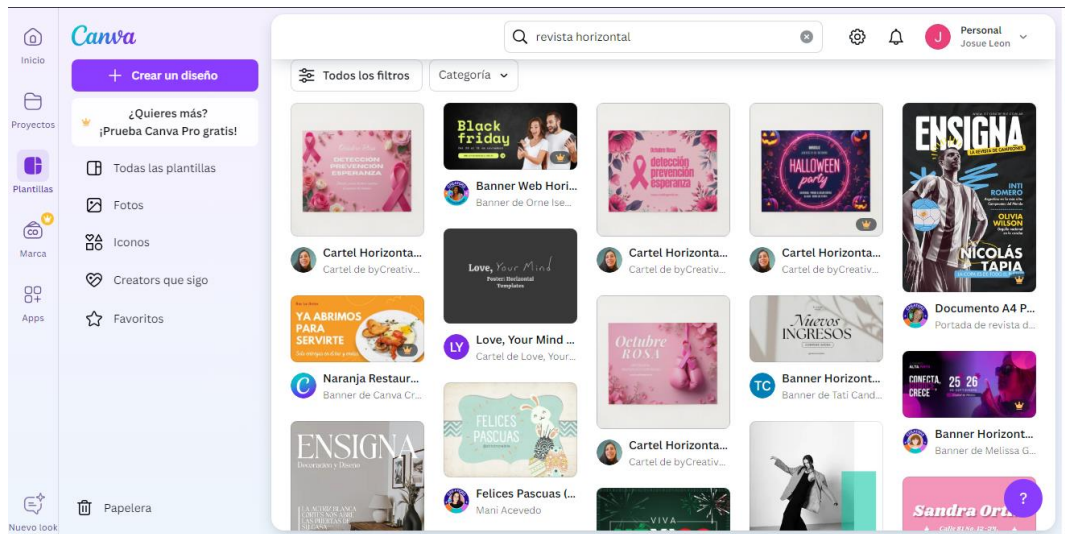
Página principal de la cuenta de Canva



Fuente: Canva (2024)

Figura 22

Página de plantillas personalizables de Canva

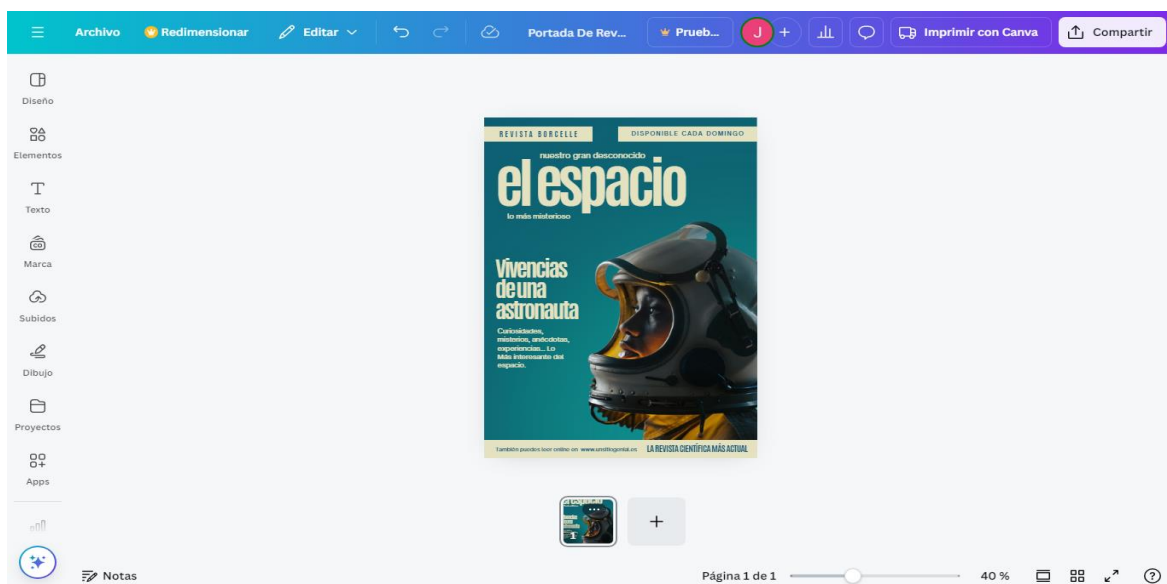


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 4:** Una vez escogida la plantilla de nuestra preferencia debemos empezar a personalizarla con los elementos que deseamos y correspondientes a la temática.

Figura 23

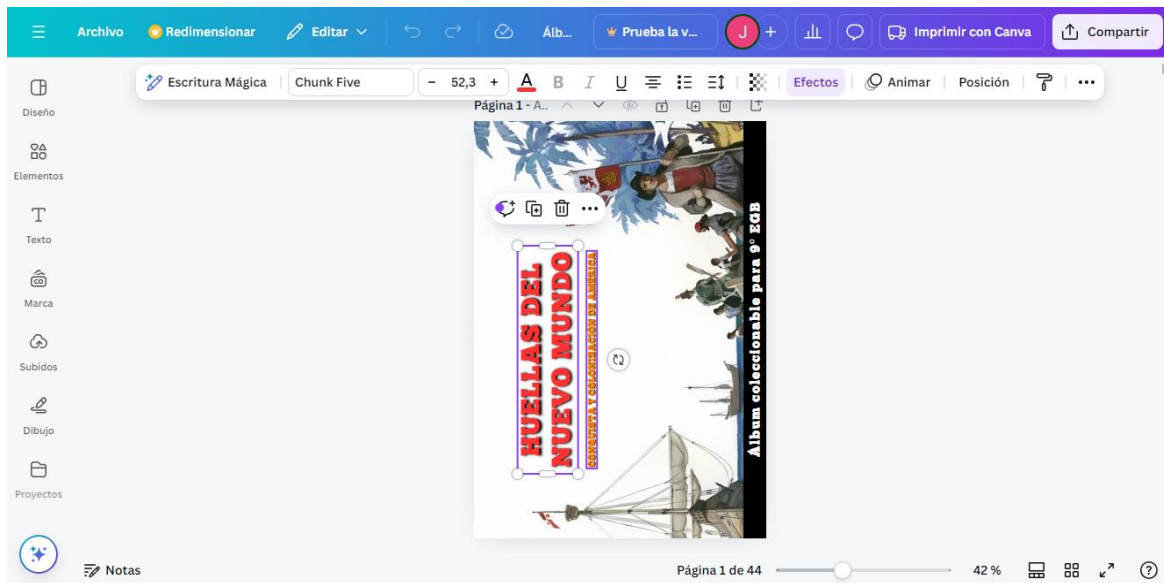
Página de edición de plantillas en Canva



Fuente: Canva (2024)

Figura 24

Creación de la portada del álbum coleccionable en Canva

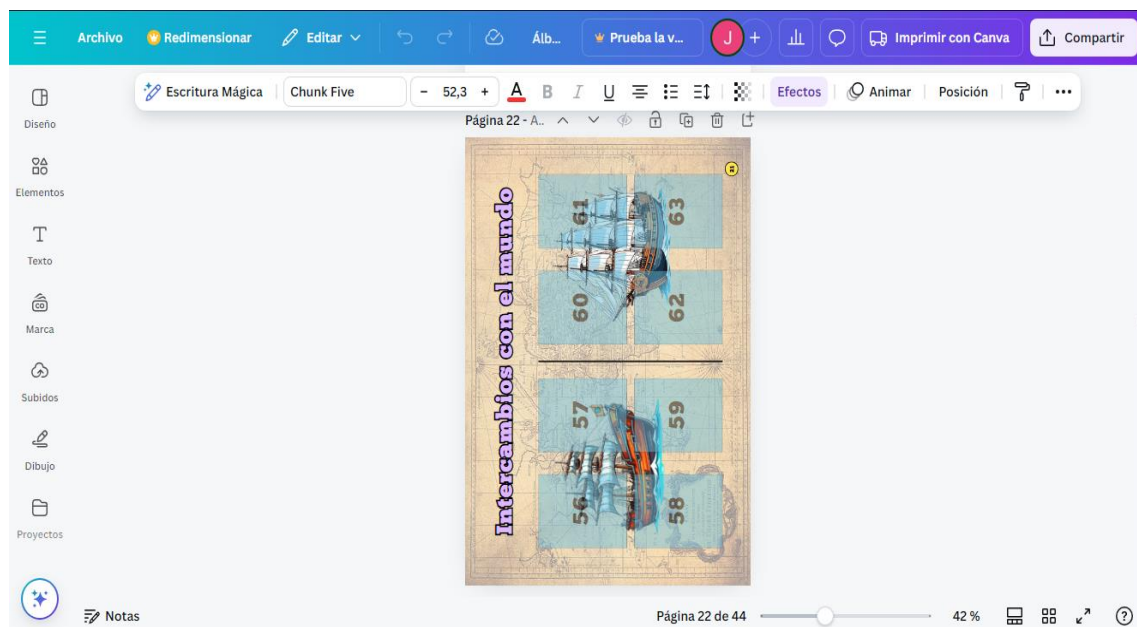


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 5:** Debemos agregar imágenes y elementos gráficos correspondientes al tema, así como también las ranuras con los números identificadores de cada una de las estampas.

Figura 25

Creación de las páginas del álbum coleccionable en Canva

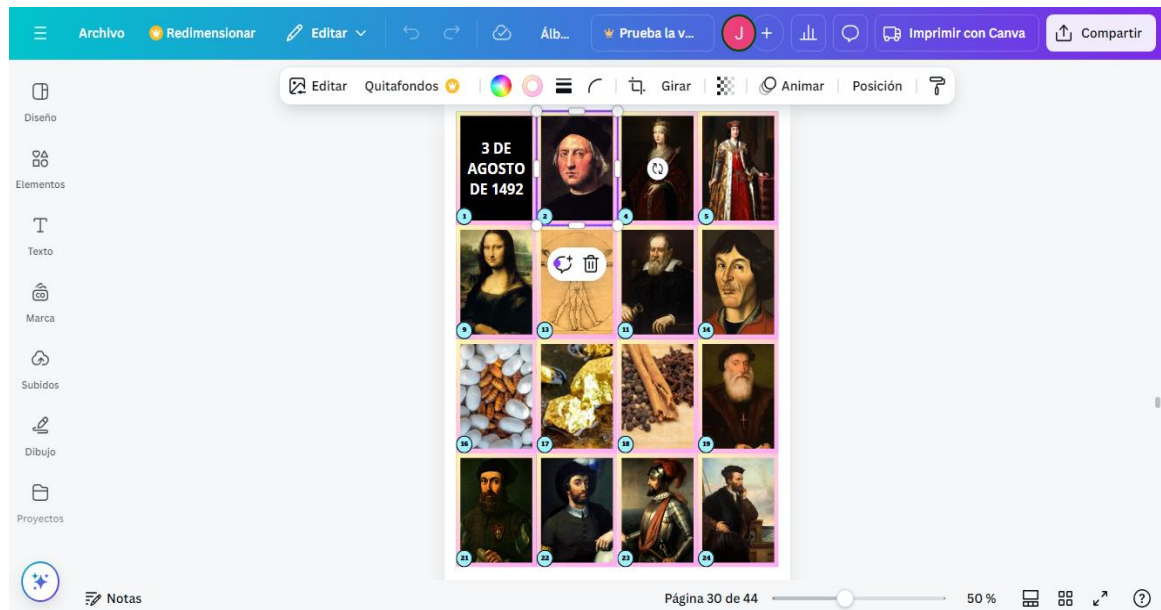


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 6:** Las estampas se crearán en una hoja individual para facilitar a lo hora de cortarlas. Las medidas de las estampas son de 6.5 x 4.9 cm, la misma medida será para las ranuras enumeradas, además, deberán contener en una esquina el número identificador que se corresponda con la ranura enumerada.

Figura 26

Creación de estampas/stickers en Canva

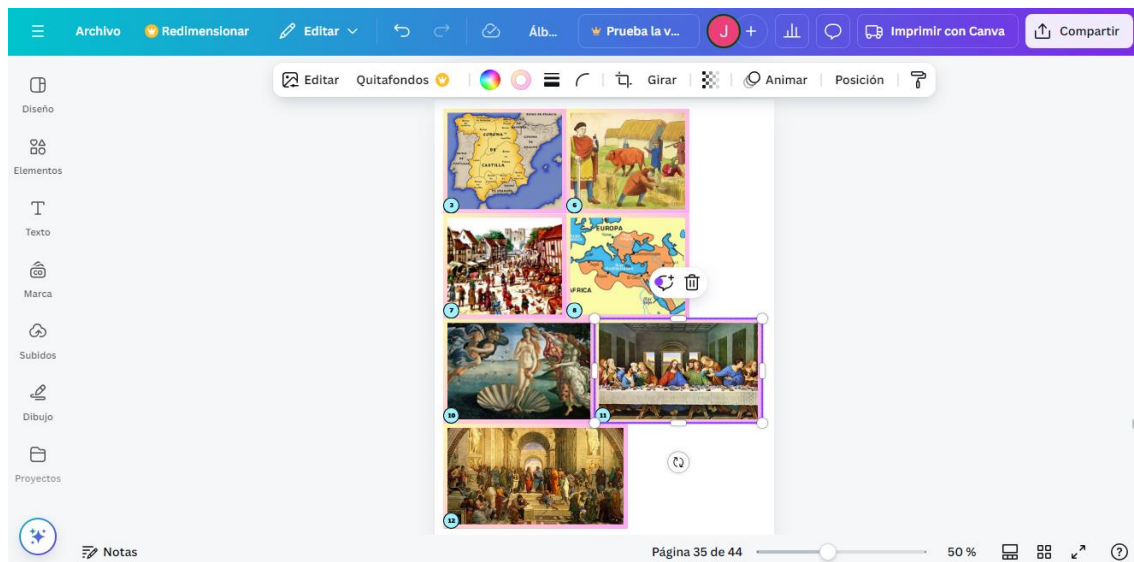


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 7:** En algunos casos las imágenes no entrarán en las medidas promedio de las estampas, por lo mismo deberemos crear estampas con medidas especiales, dependiendo de la imagen.

Figura 27

Creación de estampas/stickers de tamaños diferentes en Canva

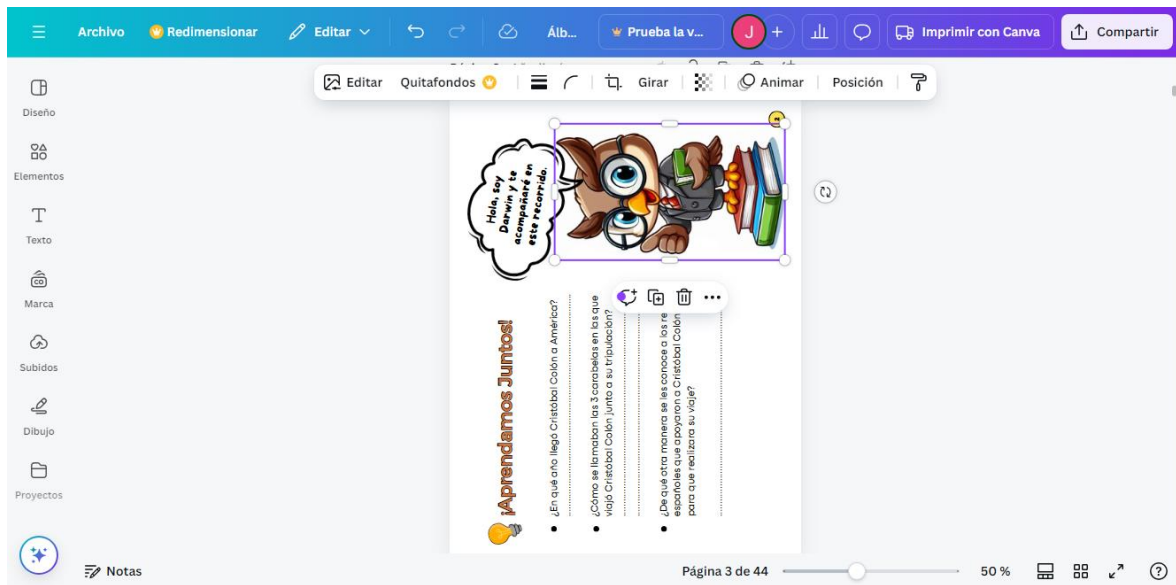


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 8:** Se deberán crear actividades con el fin evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. En docente decidirá la complejidad de las actividades.

Figura 28

Creación de página de actividades en Canva

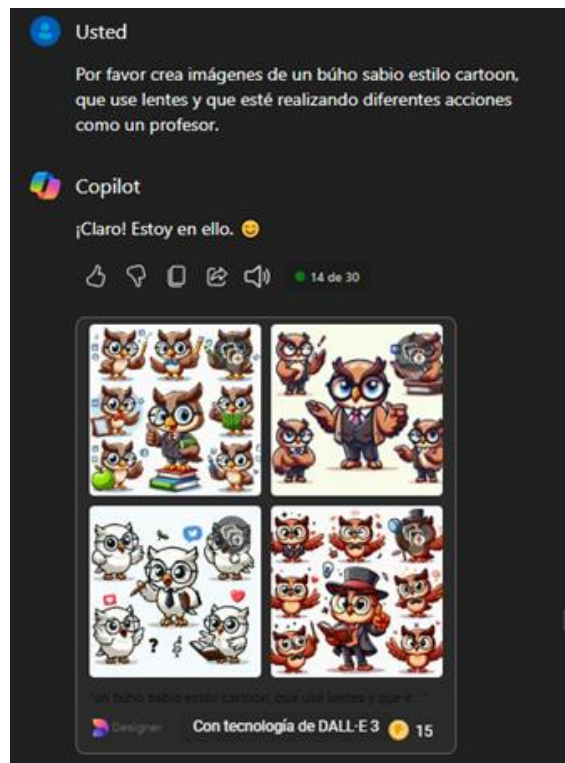


Fuente: Canva (2024)

- **Paso 9:** Se creó una mascota virtual con estilo “cartoon” por medio de la inteligencia artificial incluida en el Sistema Operativo Windows “Copilot” con la siguiente instrucción: “Por favor, crea imágenes de un búho sabio, estilo cartoon, que use lentes y que esté realizando diferentes acciones como un profesor”.

Figura 29

Peticón de creación de la mascota virtual con la inteligencia artificial Copilot



Fuente: Copilot (2024)

Figura 30

Diseños de la mascota virtual creada con la inteligencia artificial Copilot



Fuente: Copilot (2024)

- **Paso 10:** Se incluyen los diálogos que tendrá la mascota virtual.

Figura 31

Creación de diálogos para la mascota virtual



Fuente: Copilot (2024)

Elaboración: León (2024)

- **Paso 11:** Para finalizar, descargamos el documento y lo subimos en la página para crear revistas virtuales FlippingBook.

Figura 32

Álbum coleccionable cargado en la página de revistas digitales Calaméo



Fuente: Calaméo (2024)

Enlace para ingresar al álbum digital:

<https://www.calameo.com/read/0077834190dd54e4081c3>

Código QR para ingresar al álbum:



BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., y Bonilla, I. (2018). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Mendive Revista de Educación. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Agudelo, G., Aignere, M., Ruiz, J. (2010). Diseños de investigación Experimental y No-experimental. Revista Electrónica Centro de Estudios de Opinión. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/6545>
- Alegría, R. (2017). *El álbum histórico para el aprendizaje de los personajes significativos de la historia del Perú en los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco, 2014*. Universidad de Huánuco. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/606>
- Alfonso, I. (2003). *Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje*. ACIMED. <http://ref.scielo.org/9tccyw>
- Armiña, R., Fimia, R., Iannacone, J., Gonzales, Lizette., Huitz, J., Acosta, J. (2022). *El álbum en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la zoología de los invertebrados*. Revista The Biologist (Lima). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9398110>
- Blanco, S., Sandoval, V. (2014). *Teorías constructivistas del aprendizaje*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. <https://bibliotecadigital.academia.cl/items/2e8c164c-22b5-4017-ab31-55df6b896e69>
- Cousinet, R. (2014). *Qué es enseñar*. Memoria Académica. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6598/pr.6598.pdf
- DLN. (2022). El álbum Panini más caro de la historia costó ₡7,6 millones y lo compró un niño de 9 años. Diario La Nación, Costa Rica. <https://www.nacion.com/puro-deporte/futbol-internacional/el-album-panini-mas-carro-de-la-historia-costo-76/LMC6P2Q76FGE5PDT4PZFSEJC6E/story/>
- Fernández, I. (2024). *Los dueños de un quiosco que fundaron un negocio multimillonario: Panini*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/los-dueños-de-un-quiocso-que-fundaron-negocio-panini-fernández-amil-t6oef/>
- Figuroa, H., Muñoz, K., Lozano, V., Zavala, D. (2016). *Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación*. Revista Órbita Pedagógica. <https://core.ac.uk/download/pdf/268044060.pdf>
- Figuroa-Oquendo, A. (2024). *La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador*. Cátedra, 7(1), 53–75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Folgueiras, P. (2016). *La entrevista*. Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/99003>
- Gamboa, A. (2014). *La enseñanza tradicional y su incidencia en el bajo rendimiento de los de niños de quinto año de educación básica de la escuela “Augusto Nicolás Martínez” del cantón Pillaro, provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8897/1/FCHE-EBS-1329.pdf>
- García, F. (2004). *El cuestionario: Recomendaciones metodológicas para el diseño de un cuestionario*. Editorial Limusa. <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=-JPW5SWuWOUC&oi=fnd&pg=PA7&dq=El+cuestionario:+Recomendaciones+me>

- todológicas+para+el+diseño+de+cuestionarios&ots=fewEAurfcY&sig=qSXUJje52h3QxLYDoce-4tMMYhw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Gómez, C., Rodríguez, R., Mirete, A. (2016). *Relación entre metodología docente y uso de recursos de innovación en la enseñanza de la historia. Un análisis a través de los recuerdos de los maestros en formación*. Revista Clío: History and History Teaching. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5776593>
- Gómez, M. (2014). *El material didáctico expuesto en clase como instrumento de Educación para la paz*. Revista de Paz y Conflictos. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205031399001>
- Guevara, E. (2023). *Álbum didáctico multisensorial para relacionarse con la identidad cultural en niños preescolares de Riobamba*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20606>
- Hernández, R., Infante, M. (2017). *Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador*. Revista UNIANDRES Episteme. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756270>
- Leiva, C. (2005). *Conductismo, cognitivismo y aprendizaje*. Revista Tecnología En Marcha. https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/442
- León, J. (2024). *Huellas del Nuevo Mundo: Conquista y colonización de América. Álbum coleccionable para 9º EGB*. Calaméo. <https://www.calameo.com/read/0077834190dd54e4081c3>
- López, L., Reyes, M. (2014). *Álbum de estampas coleccionable para la promoción del arte en los niños de nivel primaria*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/5247>
- Luján, I. (2016). *Recursos didácticos del Ministerio de Educación*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285973234220>
- Martínez, A. (2014). *El álbum como herramienta pedagógica: propuesta para la mejora de la identidad personal*. Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.net/handle/123456789/2265>
- MBD. (2023). *Coleccionismo*. Museo de Botones DESTRO. <https://www.museobotonespanama.com/español/conceptos/coleccionismo/>
- Meirieu, P. (1987). *Aprender, sí. Pero ¿cómo?*. Academia.edu. <https://n9.cl/b1hdb>
- Microsoft. (2024). *¿Qué es Copilot?*. Microsoft Corporation. <https://www.microsoft.com/es-xl/windows/copilot-ai-features?r=1#:~:text=Copilot%20es%20un%20asistente%20de,y%20lista%20de%20areas%20pendientes>.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Red Tercer Milenio https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Moya, A. (2010). *Recursos didácticos en la enseñanza*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf
- Ortiz, D. (2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*. Revista Sophia. <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.04>
- Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). *Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*. Revista Qualitas. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>

- Otero, A. (2018). Enfoques de investigación. https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION
- Pàges, J. (2022). *Enseñar a enseñar historia: la formación didáctica de los futuros profesores*. Reseñas de Enseñanza de la Historia. <https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/resenas/article/view/3994>
- Parra, D., Salazar, A. (2015). *El libro álbum como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la producción escrita en la lengua castellana*. Universidad Libre. <https://hdl.handle.net/10901/8372>
- Patiño, J. (2018). *Paradigma constructivista en la Educación*. Revista Luxiérnaga. <https://doi.org/10.33064/16luxirnaga2686>
- Pérez, S. (2010). *Los recursos didácticos*. Revista Temas para la Educación. <https://n9.cl/ipybv>
- Purizaca, E. (2023). *Propuesta del diseño de un álbum de figuras coleccionables basado en el Patrimonio Cultural Chiclayano -2021*. Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/11046/Purizaca%20Bazan%20Enrique%20Eduardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Real Academia Española. (s.f.). Proceso. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 18 de abril de 2024, de <https://dle.rae.es/proceso?m=form>
- REP. (2024). *Presentación de los resultados de la evaluación Ser Estudiante 2022-2023*. INEVAL. <https://www.youtube.com/watch?v=q6VQiAw3L-E>
- Romero, F. (2009). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. Revista Temas para la Educación. <https://n9.cl/f9t8m1>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Editorial Panapo, Caracas. https://paginas.ufm.edu/sabino/word/proceso_investigacion.pdf
- Salto, E. (2014). *Revistas digitales en el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General y Tesorería, en el segundo año de Bachillerato Técnico del Colegio Universitario "UTN" en el periodo 2013 – 2014*. Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/4174>
- SEP. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica*. Teoría y Práctica Curricular de la Educación Básica. http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf
- Solís, M., San Andrés, E., Pazmiño, M. (2019). *Esfero rojo, esfero azul: Un enfoque tradicional de la educación actual en el Ecuador*. Revista Arbitraria Interdisciplinaria Koinonía. <https://doi.org/10.35381/r.k.v4i8.494>
- Trejo, H. (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos*. Revista Sincronía. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513855742031>
- UIV. (2023). *Un viaje por el conductismo en psicología: Historia, elementos y exponentes principales*. Universidad Internacional de Valencia. <https://www.universidadviu.com/ec/actualidad/nuestros-expertos/un-viaje-por-el-conductismo-en-psicologia-historia-elementos-y-exponentes-principales>
- UNIR. (2024). *El conductismo en psicología: ¿cómo interactúa el individuo con su entorno?*. UNIR Revista. <https://www.unir.net/revista/salud/conductismo-psicologia/#:~:text=El%20conductismo%20se%20basa%20en,a%20principios%20del%20siglo%20XX>
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Cuadernos Hospital de Clínicas.

http://revistasbolivianas.umsa.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext&tlng=es

Villegas, F., Gonzáles, J., Aguilar, A., García, P. (2023). *Emociones negativas en mujeres coleccionistas de mercancía de k-pop*. Revista Chicomoztoc.

<https://doi.org/10.48705/chztk.v5i10.1914>

Viñoles, M. (2013). *Conductismo y constructivismo: modelos pedagógicos con argumentos en la educación comparada*. Revista HumanArtes. <https://n9.cl/pbjgl>

ANEXOS

Anexo N1. Encuesta aplicada a los estudiantes de 9no EGB



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

Sr/Srta. Estudiante, el objetivo de esta encuesta es conocer acerca de los recursos utilizados por el docente en las aulas de clase del Noveno Curso de Educación General Básica, así como también el nivel de conocimientos de sus estudiantes y la aceptación del álbum coleccionable como recurso didáctico. De antemano agradezco su colaboración que será un pilar fundamental para esta investigación.

Instrucciones:

- La encuesta es anónima, responda con la mayor honestidad posible.
- Marque con una x en la opción que considere acertada.

1. ¿Qué tan satisfecho se siente con las clases de Estudios Sociales?

Totalmente satisfecho	Satisfecho	Neutral	Poco satisfecho	Nada satisfecho

2. ¿El docente utiliza recursos didácticos (videos, imágenes, música, películas, juegos, actividades prácticas) durante sus clases?

Siempre	Casi siempre	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca

3. ¿Qué tan atraído se siente por los recursos didácticos utilizados por el docente?

Totalmente atraído	Medianamente atraído	Indiferente	Poco atraído	Nada atraído

4. ¿Preferiría aprender también a través de actividades interactivas en lugar de solamente leer el libro de texto y recibir explicaciones?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

5. ¿Cree usted que el uso de imágenes y stickers le ayudaría a entender mejor la historia en las clases de Estudios Sociales?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

6. ¿Le resulta interesantes las clases sobre la Conquista y colonización de América?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutral	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

7. ¿Cuál cree usted que es su nivel de conocimiento sobre la Conquista y colonización de América?

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo

8. ¿Le resulta difícil comprender los temas referentes a la Conquista y colonización de América?

Muy difícil	Difícil	Neutro	Fácil	Muy fácil

9. ¿Cree usted que utilizar recursos didácticos novedosos que llamen su atención le ayudaría a entender de mejor manera la Conquista y colonización de América?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

10. ¿Cree usted que utilizar un álbum coleccionable como un recurso didáctico sería beneficioso para su aprendizaje sobre la Conquista y colonización de América?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

11. ¿Cree usted que un álbum coleccionable haría más divertida e interesante la experiencia de aprender sobre la Conquista y colonización de América?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

12. ¿Cree usted que un álbum coleccionable le serviría como refuerzo y guía de estudio sobre la Conquista y colonización de América?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

13. ¿Cree usted que compartir y comparar álbumes con sus compañeros es bueno para su aprendizaje colaborativo (aprender juntos)?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

14. ¿Cree usted que las estampas e imágenes del álbum coleccionable son fáciles de comprender?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

15. ¿Cree que el álbum coleccionable tiene un diseño atractivo y es fácil de utilizar?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Neutro	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

Anexo N2. Entrevista realizada a los docentes de 9no EGB:



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

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información acerca de la perspectiva del docente del Noveno Curso de Educación General Básica en la asignatura de Estudios Sociales, sobre la utilización de recursos didácticos y su visión crítica al álbum coleccionable como recurso didáctico.

Preguntas:

1. En su experiencia como docente, ¿cree usted que es importante el uso de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes?
2. ¿Cuáles son los recursos didácticos que utiliza frecuentemente para impartir sus clases?
3. ¿Cuáles de los recursos mencionados le han resultado más efectivos para el aprendizaje de sus estudiantes?
4. ¿Cómo evalúa la efectividad de los recursos didácticos que ha utilizado?
5. ¿Cuáles son los desafíos que ha experimentado al enseñar temáticas relacionadas con la historia?
6. ¿La unidad temática sobre la Conquista y colonización de América ha resultado particularmente desafiante con relación a otras unidades temáticas?
7. ¿Qué recursos didácticos son los que ha empleado para enseñar esta unidad temática?
8. ¿Cómo calificaría el grado de interés y participación de sus estudiantes en esta unidad?
9. ¿Cuál es su visión acerca de la implementación de un álbum coleccionable como recurso didáctico?
10. ¿Cuáles son las características y elementos educativos que considera usted que debería tener un álbum coleccionable para ser implementado como recurso didáctico?
11. ¿Cuáles son los aspectos positivos que evidencio en sus estudiantes al momento de interactuar con el álbum coleccionable?