



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS.
CARRERA DE CIENCIAS SOCIALES

“Análisis crítico sobre el uso de las tics y la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de estudios sociales en el octavo año de educación básica superior.”

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de
Licenciatura en Ciencias Sociales

Autora:

Noemí Janneth Zhagüi Saquipay

Tutora:

Mgs. Amanda Elizabeth Méndez Maldonado

Riobamba – Ecuador.2022

DECLARATORIA DE AUTORIA

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo previa a la obtención del título de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, con el tema: **“ANÁLISIS CRÍTICO SOBRE EL USO DE LAS TICS Y LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, Riobamba. Corresponde exclusivamente a la autora Noemí Janneth Zhagüi Saquipay, con número de cédula de identidad N. 0302251970 a la vez que el patrimonio intelectual del proyecto de investigación corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Noemí Janneth Zhagüi Saquipay
Estudiante



ACTA FAVORABLE- INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la ciudad de Riobamba, a los 09 días de septiembre del 2021 luego de haber revisado el informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante Noemi Janneth Zhagui Saquipay con C.C. 030225197-0 de la carrera de **Licenciatura de Ciencias Sociales** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE- INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, titulado: "**Análisis crítico sobre el uso de las tics y la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de estudios sociales en el octavo año Educación General Básica Superior.**", por lo tanto, se autoriza la presentación del mismo el trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:

ELIZABETH AMANDA

MEÑEZ MALDONADO

Mgs. Amanda Elizabeth Méndez Maldonado.

TUTORA

APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título:
“ANÁLISIS CRÍTICO SOBRE EL USO DE LAS TICS Y LA LÚDICA EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR”

Presentado por: Noemí Janneth Zhagüi Saquipay

Dirigido por: Elizabeth Amanda Méndez Maldonado

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final escrito del proyecto de investigación con fines de graduación, en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Mgs. Lenin Garcés

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

LENIN
MIGUEL
GARCÉS
VITERI

Firmado electrónicamente por:
LENIN MIGUEL GARCÉS VITERI
MIGUEL VITERI RODRÍGUEZ
MIGUEL VITERI RODRÍGUEZ
Calle Principal de Santa Julia
Paseo de la Universidad
Paseo de la Universidad
Paseo de la Universidad
Paseo de la Universidad
Paseo de la Universidad
Fecha: 2024-09-19 10:03:33

FIRMA

Mgs. Edison Barba

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
EDISON PAUL
BARBA TAMAYO

FIRMA

Mgs. Gonzalo Erazo

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
GONZALO
FABIAN ERAZO
BRITO

FIRMA

Mgs. Amanda Méndez

TUTOR



Firmado electrónicamente por:
ELIZABETH AMANDA
MENDEZ MALDONADO

FIRMA



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-17-09.21

CERTIFICACIÓN

Que, **ZHAGÜI SAQUIPAY NOEMÍ JANNETH** con CC: **0302251970**, estudiante de la Carrera de **CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **“ANÁLISIS CRÍTICO SOBRE EL USO DE LAS TICS Y LA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES EN EL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR”**, que corresponde Al dominio científico **DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con el 3 %, reportado en el sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de septiembre, de 2021



Firmado electrónicamente por:

ELIZABETH AMANDA

MENDEZ MALDONADO

Mgs. Amanda Elizabeth Méndez Maldonado.

TUTORA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis principalmente:

*Este trabajo investigativo va dedicado en primer lugar a Dios y a **mi papá** quien ahora se encuentra junto a él, y que desde algún sitio o lugar estoy segura que aún me sigue guiando con su sabiduría, fue y será un pilar fundamental en mi vida para alcanzar muchos logros, los cuales incluye este. Gracias por inculcarme valores ante las distintas circunstancias que se presentaron a lo largo de esta etapa.*

***A mis hijos** que siempre han estado presente en este camino tan arduo de trabajo y responsabilidad y sobre todo de mucha perseverancia, a ellos le debo este gran logro son mi motor y mi vida misma.*

***A mi mamá** quien ha sido la persona que siempre estuvo incondicionalmente apoyando en este proceso tan arduo y de mucho esfuerzo gracias por todo.*

***A mi marido** quien fue el impulsador de continuar en el camino de la enseñanza, gracias por tener una paciencia infinita dentro de mis estudios, agradecida por tenerte como motivador en el avance al culminar mi carrera trazada.*

Noemi Zhagüi Saquipay

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme guiado encada paso que doy y a lo largo de este camino lleno de sabiduría, siendo en todo momento mi ayuda incondicional y mi gran fortaleza para alcanzar este meta en mi vida.

A mi mama por todo el amor y apoyo incondicional brindado de principio a fin los cuales fueron de mucha ayuda en todo momento en este arduo camino recorrido.

A mis hermosos hijos que han sido el pilar fundamental a lo largo de estos años y la esencia fundamental para poder cumplir cada uno de los sueños a realizarse.

Agradezco a cada uno de los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías que a lo largo de esta carrera estudiantil me brindaron cada uno de sus conocimientos.

A mi tutora a la Mgs. Amanda Méndez quien me brindo sus conocimientos para de esta manera poderlos plasmar en este presente trabajo investigativo gracias infinitas.

Noemi Zhagüi Saquipay

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA	2
ACTA FAVORABLE- INFORME FINAL DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	3
APROBACION DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	4
CERTIFICACIÓN	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO	7
ÍNDICE GENERAL	8
ÍNDICE DE TABLAS	11
ÍNDICE DE FIGURAS	12
RESUMEN	13
ABSTRACT	14
CAPITULO I.....	15
INTRODUCCIÓN	15
1. MARCO REFERENCIAL	16
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.2.1. Preguntas Directrices	17
1.3. OBJETIVOS	17
1.3.1. Objetivo General.....	17
1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	17
CAPÍTULO II.....	19
2. MARCO TEÓRICO	19
2.1. ANTECEDENTES.....	19
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.2.1. EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y LA EDUCACIÓN.....	20
2.2.2. PROCESO DE ENSEÑANZA	21
2.2.3. PROCESO DE APRENDIZAJE	21
2.2.4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	22
2.2.5. ARGUMENTACIÓN DIDÁCTICA	23
2.2.6. DIDÁCTICA DE CIENCIAS SOCIALES	24
2.2.7. ARGUMENTACIÓN CURRICULAR	24

2.2.8.	CURRÍCULO DE ESTUDIOS SOCIALES	24
2.2.9.	OBJETIVO DE ÁREA	25
2.2.10.	OBJETIVO DE LA ASIGNATURA	25
2.2.11.	LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICS) ..	25
2.2.12.	CARACTERÍSTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	26
2.2.13.	CLASIFICACIÓN DE LAS TICS EN LA EDUCACIÓN	27
2.2.14.	LAS TICS EN LA EDUCACIÓN	28
2.2.15.	EL ESTUDIANTE Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	29
2.2.16.	EL DOCENTE Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	30
2.2.17.	COMPETENCIAS DIGITALES DEL DOCENTE	31
2.2.18.	TICS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	32
2.2.19.	APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES	33
2.2.20.	HERRAMIENTAS TICS PARA ESTUDIOS SOCIALES	34
2.2.20.1.	Google Earth	35
2.2.20.2.	GeaCron	35
2.2.20.3.	MapMaker	35
2.2.20.4.	ArteHistoria	35
2.2.20.5.	GeoCube	36
2.2.20.6.	Country Reports	36
2.2.20.7.	Google Expeditions	36
2.2.20.8.	Historia Aula	36
2.2.20.9.	British Pathé	36
2.2.21.	VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS TICS	37
2.2.22.	LA LÚDICA	38
2.2.23.	ESTRATEGIA LÚDICA	39
2.2.24.	LA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE	40
2.2.25.	LO LÚDICO EN PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	40
2.2.26.	LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES	41
2.2.27.	LA LÚDICA COMO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIOS SOCIALES	42
2.2.28.	RECURSOS DIDÁCTICOS	42
2.2.29.	RECURSOS DIDACTICOS LÚDICOS PARA ESTUDIOS SOCIALES	43

2.2.29.1. Mapas.....	44
2.2.29.2. Crucigrama	44
2.2.29.3. Maquetas	44
2.2.29.4. Rompecabezas.....	44
2.2.29.5. Textos.....	45
2.2.29.6. Línea de tiempo.....	45
2.2.29.7. Documentales	45
2.2.29.8. Videos.....	45
2.2.30. RECURSOS DIGITALES PARA UN APRENDIZAJE LÚDICO EN ESTUDIOS SOCIALES.....	45
2.2.31. EL JUEGO COMO RECURSO LÚDICO EN ESTUDIOS SOCIALES	46
MapMaster:.....	47
Juegos geográficos:.....	47
Seterra:	47
Mapas flash Interactivos	47
CAPITULO III	48
3. MARCO METODOLÓGICO.....	48
3.2. Diseño de la investigación	48
3.3. Tipos de la investigación	48
3.4. Población y Muestra.....	49
3.5. Instrumentos	49
CAPÍTULO IV	50
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	50
4.1. RESULTADOS	50
4.2. Discusión de resultados	77
CAPITULO V	79
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
5.1. CONCLUSIONES	79
5.2. RECOMENDACIONES	80
FUENTES BIBLIOGRAFICAS.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Frecuencia al utilizar las TICs para realizar trabajos autónomos en Estudios Sociales.....	35
Tabla 2. Las TICs en estudios sociales ayudan alcanzar un mejor aprendizaje.	37
Tabla 3. El docente hace uso de las TICs para fomentar el aprendizaje.	38
Tabla 4. Clasificación de las TICs con cual esta Ud. familiarizado.	39
Tabla 5. Utilización de recursos tecnológicos mediante el proceso de enseñanza aprendizaje.....	40
Tabla 6. Considera que los docentes deben capacitarse en el uso de las TICs.....	42
Tabla 7. La institución educativa debe tener implementos TICs para una educación de calidad y calidez.....	43
Tabla 8. La lúdica contribuye a un mejor aprendizaje.....	44
Tabla 9. Actividades lúdicas dentro de la enseñanza de Estudios Sociales.....	45
Tabla 10. Actividades lúdicas dentro de Estudios Sociales.....	46
Tabla 11. El juego relacionado a Estudios Sociales dentro del aula de clases.	47
Tabla 12. Las actividades lúdicas mediante las TICs ayudan el interés y rendimiento académico	48
Tabla 13. Las TICs son necesarias para impartir las clases.....	49
Tabla 14. Las TICs ayudan a un mejor rendimiento académico.	51
Tabla 15. En que porcentaje utiliza las TICs en clases.....	52
Tabla 16. Utiliza las TICs para los trabajos colaborativos.	53
Tabla 17. Materiales didácticos digitales para el desempeño de los estudiantes.....	54
Tabla 18. El uso de las TICs para la formación de los profesores.....	55
Tabla 19. Las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan al educando a un aprendizaje significativo.....	57
Tabla 20. La lúdica es una opción para incentivar el aprendizaje.	58
Tabla 21. Juegos lúdicos son necesarios en el proceso enseñanza aprendizaje.....	59
Tabla 22. Las actividades lúdicas con la ayuda de recursos TICs mejorarían el rendimiento escolar en los alumnos.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA I. Las TICs para realizar trabajos autónomos en Estudios Sociales	51
FIGURA II. Las TICs en estudios sociales ayudan alcanzar un mejor aprendizaje.....	37
FIGURA III. El docente hace uso de las TICs para fomentar el aprendizaje	38
FIGURA IV. Clasificación de las tics, con cual esta Ud. familiarizado	40
FIGURA V. Utilización de recursos tecnológicos mediante el proceso de enseñanza aprendizaje.....	41
FIGURA VI. Considera que los docentes deben capacitarse en el uso de las tics	42
FIGURA VII. La institución educativa debe tener implementos tics para una educación de calidad y calidez.	43
FIGURA VIII. La lúdica contribuye a un mejor aprendizaje	44
FIGURA IX. Actividades lúdicas dentro de la enseñanza de Estudios Sociales.	45
FIGURA X. Las actividades lúdicas dentro de Estudios Sociales.	46
FIGURA XI. El juego relacionado a Estudios Sociales dentro del aula de clases.	47
FIGURA XII. Las actividades lúdicas mediante las TICs ayudan el interés y rendimiento académico	48
FIGURA XIII. Las TICs son necesarias para impartir las clases.	50
FIGURA XIV. Las TICs ayudan a un mejor rendimiento académico.	51
FIGURA XV. En que porcentaje utiliza las TICs en clases	52
FIGURA XVI. Las TICs para los trabajos colaborativos.....	53
FIGURA XVII. Materiales didácticos digitales.....	54
FIGURA XVIII. El uso de las TICs para la formación de los profesores	55
FIGURA XIX. Las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan al educando a un aprendizaje significativo	57
FIGURA XX. La lúdica para incentivar el aprendizaje.	58
FIGURA XXI. Juegos lúdicos son necesarios en el proceso enseñanza aprendizaje.	59
FIGURA XXII. Las actividades lúdicas con la ayuda de recursos TICs mejorarían el rendimiento escolar en los alumnos.....	60

RESUMEN

En la actualidad la educación se ha convertido en el eje principal para poder transformar a una sociedad completa, por eso la gran importancia de incorporar herramientas tecnológicas que favorezca el ambiente educativo, de esta manera las TICs y las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la signatura de Estudios Sociales se han convertido en recursos esenciales, que permiten un panorama diferente en el proceso formativo, promoviendo una enseñanza activa, dinámica y actualizada facilitando información a partir de los contenidos obtenidos, donde el estudiante será capaz de generar sus propios conocimientos y a la vez desarrollar de mejor manera las competencias establecidas en el marco educativo. El tipo de muestreo que se realizo fue el no probabilístico, en el cual colaboraron 35 estudiantes de octavo de año de educación general básica superior y 5 docentes del área de Estudios Sociales, con el fin de analizar que recursos tecnológicos ayudan a un mejor aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. La investigación se realizó bajo el enfoque de la investigación cualitativa, y para el cumplimiento de los objetivos se aplicaron instrumentos como la entrevista y encuesta a los educandos y educadores para de esta manera determinar cómo las TICs y la lúdica favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de octavo año. Los resultados obtenidos evidenciaron que es necesario utilizar distintas herramientas tecnológicas con el propósito de desarrollar competencias para un uso eficiente de la información y además se debe hacer uso continuo de los recursos didácticos con fines lúdicos que permitan y contribuyan de manera efectiva el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje en la signatura de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de educación básica superior.

Palabras claves: TICs, Lúdica, educación, proceso, enseñanza-aprendizaje, aprendizaje significativo, Estudios Sociales, recursos didácticos.

ABSTRACT

At present, education has become the main axis to be able to transform a complete society, that is why the great importance of incorporating technological tools that favor the educational environment, in this way the Tics and the playful activities in the process of teaching-learning in the symbol of social studies have become essential resources, that allow a different panorama in the training process, promoting an active, dynamic and updated teaching by providing information based on the contents obtained, where the student will be able to generate their own knowledge and at the same time better develop the competences established in the educational framework. The type of sampling that was carried out was the non-probabilistic, in which 35 eighth-year students of upper basic general education and five teachers from the area of social studies collaborated, in order to analyze which technological resources help to better learn in the subject of social studies. The research was conducted under the approach of qualitative research, and for the achievement of the objectives, instruments such as the interview and survey of learners and educators were applied to determine how tics and playfulness favor the learning teaching process in eighth grade students. The results obtained showed that it is necessary to use different technological tools in order to develop skills for an efficient use of information and in addition, continuous use must be made of didactic resources for recreational purposes that allow and contribute effectively to the strengthening of teaching learning in the social studies symbol in eighth-year students of higher basic education.

Keywords: Tics, Playful, education, process, teaching-learning, meaningful learning, social studies, didactic resources.



Firmado electrónicamente por:

**DANILO RENEÉ
YEPEZ OVIEDO**

Reviewed by:
Danilo Yèpez Oviedo
English professor UNACH

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de información y comunicación TICs en pleno siglo XXI se ha vuelto con herramientas muy necesarias en la vida cotidiana de cada persona, debido a los diversos temas que se pueden interactuar gracias a estas, dentro del ámbito educativo se han vuelto muy indispensables por la gran variedad de instrumentos y programas que estas presentan lo cual ayudan y facilitan a una mejor comprensión en el proceso de enseñanza aprendizaje permitiendo de esta manera alcanzar distintos objetivos determinados por los docentes y alumnos.

El sistema educativo con el pasar de los años ha ido incorporando de manera alternativa las distintas herramientas que trae consigo las TICs debido a que estas poseen y permiten cada vez un enfoque más prioritario en los distintos temas a tratar dentro de las aulas de clases de los diferentes establecimientos educativos, y a la vez dichos establecimientos son los encargados de formar y desarrollar competencias en las futuras generaciones de estudiantes a una cultura digital que cada día va en avance con estas nuevas tecnologías mismas que cada vez permiten muchas actividades que permiten por parte del profesorado y el alumnado no solo actividades pedagógicas sino también lúdicas.

Dentro de las TICs se pueden evidenciar muchos programas con actividades lúdicas que permiten al estudiante aprender de una manera más interactiva ya que por medio del juego el educando permite desarrollar sus aptitudes y motivación dentro del aprendizaje, ya que lúdica sin duda alguna es utilizada como una estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje p dentro del proceso educativo.

La lúdica es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia (Chavirra, 2015, pág. 14).

1. MARCO REFERENCIAL

1.1.Planteamiento del problema

En la actualidad los distintos avances tecnológicos que se han generado dentro de la educación ha logrado a lo largo de los años han permitido que las TICs (Tecnologías de comunicación e información) alcancen una importancia trascendental ya que cada una de estas herramientas posee, lo cual permite cada vez que las personas puedan acceder a todo tipo de información, en el ámbito educacional las TICs contribuyen a una mejora en poder desarrollar competencias con mejor eficiencia y el uso apropiado en la implementación de dichas herramientas y lograr crear, innovar, planificar y transmitir los distintos conocimientos con el objetivo de alcanzar un resultado eficaz dentro del ámbito educativo.

Las TICs cada vez se vuelven más necesarios en el diario vivir ya que permiten identificar distintos temas de complejidad tanto para el educando y educador, al tener al alcance dichas herramientas ayudan a facilitar el trabajo investigativo de una manera más rápida y eficaz, debido a la gran cantidad y variedad de programas que posee y facilita la información de toda índole para el internauta.

La asignatura de Estudios Sociales a lo largo de los años ha sido enseñada mediante la manera tradicional, es decir a aprender de una manera memorista, en tal virtud es necesaria el implemento de las tics en la actualidad ya que estos recursos permiten trabajar tanto al educando como educador de una manera más amena y se pueda permitir alcanzar un mejor rendimiento académico en las distintas instituciones educativas, de esta manera el educador podrá hacer uso continuo de las herramientas didácticas necesarias para lograr obtener resultados eficaces a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los distintos centros educativos en la actualidad tienen la necesidad de estar a la par de las nueva era tecnología para de esta manera contribuir hacia el avance de nuevos conocimientos que trae consigo esta era tecnológica en todo el mundo, ya que esta no está solo en el ámbito educativo sino en todo ámbito social, lo cual conlleva a estar cada vez más informado al individuo para estar preparado y para poder hacer el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas que día a día son más innovadoras y facilitan un sin números de información.

1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Teniendo en cuenta las siguientes consideraciones se plantea el siguiente problema científico:

¿Cómo influye el uso adecuado de las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en octavo año de educación general básica superior?

1.2.1. Preguntas Directrices

¿Cuáles son las TICs que se utilizan en Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de educación general básica?

¿Cuáles son las estrategias lúdicas que favorecen una mejor asimilación de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales?

¿Por qué son importante las tics y la lúdica en el proceso de enseñanza a aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de educación general básica superior?

1.3.OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Analizar el uso adecuado de las TICs y la lúdica para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del octavo año de educación general básica superior.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar el uso de las TICs y la Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior.
- Determinar la importancia de las TICs y la lúdica y como favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior.
- Interpretar la información obtenida mediante la investigación sobre el uso de las TICs y la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica Superior

1.4.JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo es de mucha importancia ya que nos permitirá evidenciar el uso debido de las TICs y a la vez la importancias que trae consigo cada una de los

instrumentos que poseen estas herramientas, debido a que en la actualidad el sistema educativo ha sufrido grandes cambios y desafíos dentro de panorama estudiantil.

El docente es el encargado de contribuir una educación de calidad y calidez, en tal virtud el Ministerio de educación mediante la plataforma MinEduc, facilita varios recursos educativos para colaborar con el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera atractiva hacia el educando mediante juegos que colaboren a un mejor desarrollo intelectual en su proceso formativo (MinEduc, 2019).

Al realizar este presente trabajo investigativo en el cual se pretende analizar el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de educación general básica superior en base a la utilización de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, evidenciando de esta manera sus habilidades y destrezas en el aula de clase y a su vez si el uso de las misma conllevan a realizar actividades lúdicas que permitan un mejor desenvolvimiento y rendimiento académico por parte de cada uno de los estudiantes.

Las Tecnologías de información y comunicación sin duda alguna han revolucionado el mundo entero debido a la cantidad de servicios que ofrece dentro del área de búsqueda de información deseada por parte de algún usuario y estas a su vez ayudan y permiten compartir información de determinado tema en el mundo entero y es que sin duda alguna con el paso de los años dentro del ámbito educativo las TICs se vuelven necesarias debido alto grado de información y recursos digitales que ofrecen al sistema educativo.

Las actividades lúdicas las cuales se enfocan directamente al entreteniendo y diversión son sin duda alguna una manera natural de incorporar información y a la vez de ser transmitida de una manera significativa para una mejor comprensión del aprendizaje. Sin duda alguna gracias a las TICs en la actualidad se puede incorporar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que se cuenta con un proceso más interesante e innovador en el momento que el educador quiera dar a conocer algún tema en relación a las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, mismas que serán muy bien aprovechadas al ser utilizadas de una manera correcta las herramientas de las tecnologías de información y comunicación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

El trabajo investigativo se centra en: las TICs y la Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales, para llevar a cabo esta investigación se tomó en consideración tres trabajos pertinentes a las TICs y Lúdica, tomando en cuenta que el primer trabajo es a nivel mundial del autor Francisco Cañizares (Las tecnologías de información y comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje de la Geografía y la Historia: concepciones de alumnos) el segundo precedente es a nivel de Latinoamérica de los autores José Celis Rey & María Paz Currea (Las TICs como elemento mediador y lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales) y el tercer trabajo es a nivel local de la autora Yessenia Mora Robles (Inserción de Recursos Digitales como apoyo didáctico para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales) se detalla a continuación un resumen sobre las tecnologías de información y comunicación y la Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Cañizares (2014), menciona que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales se ha incluido nuevas metodologías basadas en las TICs, teniendo como antecedente la enseñanza tradicional para en la actualidad hacer uso de las innovaciones metodológicas basadas en recursos digitales de todo índole, permitiendo desarrollar competencias educativas y digitales, los mismos que ayudan a los estudiantes a crear interés, motivación, en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los alumnos podrán adquirir de mejor manera los conocimientos que sean abordados por el docente en el rendimiento académico, logrando incorporar en cada educando un aptitud critica reflexiva. Universidad de Alicante, en España.

Las nuevas herramientas digitales han modificado de manera acelerada el proceso de aprendizaje debido a los continuos cambios que se han suscitado en relación a las distintas técnicas y estrategias empleadas por los docentes para transferir conocimientos mediante recursos innovadores.

Otra investigación a nivel de Latinoamérica referente a la temática del trabajo investigativo, José Celis Rey & María Paz Currea (2017), realizaron una investigación titulada “las TICs como elemento mediador y lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje de ciencias sociales” aluden que los alumnos atraviesan cambios notorios al recibir nuevos aprendizajes en el nivel secundario debido al cambio de paradigmas tradicionales utilizados en nivel primario, de ahí la necesidad de una educación integral se centra en utilizar las TICs como instrumento mediador y lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje dentro de las ciencias sociales el cual abarca temáticas extensas como historia y geografía. Fundación Universitaria los libertadores en Colombia. El docente es agente primordial en transmitir información veraz y oportuna de manera innovadora, utilizando instrumentos que tengan un carácter lúdico digital donde se desarrolle una educación con estándares de calidad permitiendo que el educando desarrolle al máximo sus capacidades cognitivas.

Igualmente, Robles (2018) manifiesta que la educación actual se encuentra sujeta a estándares que permitan promover el desarrollo del conocimiento en el discente incluyendo la utilización de recursos didácticos digitales, las cuales han producido cambios constantes en ambientes sociales, económicos, políticos. Universidad nacional de Loja, Ecuador. El aprendizaje de Estudios Sociales debe tener un enfoque pedagógico y uso de recursos tecnológicos permitirán entre el docente y estudiante una comunicación asertiva y una empatía colaborativa con los estudiantes teniendo en cuenta los instrumentos que se pueden utilizar en el proceso de aprendizaje

2.2.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y LA EDUCACIÓN.

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación es una temática muy importante que se ha dado a lo largo de la historia debido a la gran importancia que trae consigo para toda una sociedad, ya que mediante este medio se puede transmitir nuevos conocimientos del educador hacia las futuras generaciones, además es un instrumento importante y necesario para el ser humano, mediante el cual se puede

adquirir nuevos desarrollos intelectuales y ponerlos en práctica en el diario vivir (Edel, 2004, pág. 6).

El proceso de enseñanza aprendizaje es la disciplina que indaga la educación, tomando en cuenta todas las experiencias o vivencias de una persona dentro de una sociedad, la cual ha traído consigo distintos cambios que le han permitido interactuar en ella (Cassado, 2020, pág. 12).

2.2.2. PROCESO DE ENSEÑANZA

Dentro del proceso educativo la enseñanza hace referencia a la transmisión de nuevos conocimientos por parte directa del educador hacia el educando, conocimientos que deben ser plasmados de una forma continua poniendo en práctica la adquisición y retención de estos entendimientos que estos van desde los más obsoletos a los más actuales, por eso la importancia que tiene cada docente en el momentos de transmitir su sabiduría siendo este la pieza fundamental para que cada alumno obtenga una formación de calidad (Cousine, 2014, pág. 6).

El proceso de enseñanza toma en cuenta al estudiante como principal protagonista y al docente como guía o facilitador de conocimientos para poder estimular habilidades de trabajo individual y colaborativo en transcurso de la transmisión de conocimientos por parte del educador.

2.2.3. PROCESO DE APRENDIZAJE

Según Pizarro & Cordero (2013) manifiesta que el aprendizaje debe constituir una forma de ser un conjunto permanente de actitudes y acciones que los individuos y grupos emplean para tratar de mantenerse al corriente de eventos sorprendidos, novedosos, caóticos, inevitables, recurrentes. El aprendizaje manifiesta la relevancia al complejo proceso de conocimientos que, alcanzado el individuo, por ende, que habrá una estrecha relación entre: docente y alumno, proceso por el cual se encaminaría a un amplio desarrollo constructivo, en el cual se estará en continúa retroalimentación de saberes tanto el educando como el educador.

El aprendizaje al ser un proceso importante depende en cierta forma de factores externos como internos que ayuden a una construcción de objetivos bien definidos donde deben ir en un orden cronológico y estrecho, para poder alcanzar un eficaz desarrollo es necesario seguir los siguientes procesos:

Motivación: Permite fomentar en el estudiante un deseo de averiguar sobre una temática que ha expuesto el docente, de esta forma se maximiza la necesidad del educador en aplicar distintas estrategias pedagógicas para ayudar al sujeto a superar distintas tareas con mayor grado de dificultad, en donde se podrá evidenciar el alto rango intelectual que ha adquirido el alumno, sabiendo también que ocasiones habrán fracasos en la enseñanza, esto ayudara aún más para saber con certeza las necesidades a corto y largo plazo de cada estudiante.

Atención: El proceso de atención y concentración se puede evidenciar mediante la aplicación de estrategias metodológicas y la atención que pueda manifestar el docente al impartir temáticas que atraigan la atención el mayor tiempo posible con el fin de aprovechar al máximo el rendimiento cognitivo de las distintas asignaturas.

Adquisición: La adquisición de conocimientos es una fase del proceso de aprendizaje en el cual el estudiante se pone inicialmente en contacto con los distintos contenidos de determinada asignatura.

Comprensión: dentro del aprendizaje esta es una de las etapas más adelantada, donde el individuo pone en manifiesto la capacidad de introducir ideas más relevantes fomentando un pensamiento crítico dentro de su personalidad y dándola a manifestar acertadamente en un momento oportuno.

Asimilación: Los conocimientos que una persona pueda adquirir por distintas metodologías dentro del proceso de aprendizaje pueden ser de gran ayuda en el diario vivir donde se evidenciara a escalas diferentes según el impacto que tuvieron las enseñanzas obtenidas.

Aplicación: El educando al haber obtenido grados de saberes en su proceso académico en cada una de las etapas anteriores, estas se vuelven bases sólidas en su proceder, su comportamiento será también un gran realce porque expresar el grado intelectual de los distintos saberes incorporados en su procesos formativo (Yáñez, 2017).

2.2.4. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Esta teoría fue dado por Ausubel, en la cual menciona que el estudiante aprende de una manera favorecedora porque asocia sus conocimientos previos, que ya posee y los asocia con los nuevos conocimientos que le transmite el docente, produciendo en él una manera diferente captar los conocimientos y estas permiten experiencias y producen cambios en sus contenidos de aprendizaje (Muñoz, 2004).

Para Barriga (2013) lograr que el aprendizaje de los alumnos sea significativo implica permitir que los estudiantes trabajen una información desde sus conocimientos previos, así como desde el valor social que tales conocimientos pueden tener en un problema o en un caso. En tal razón la nueva información extraída en base a ideas y conceptos suscitados a su alrededor, se transforma en conocimientos previos que serán manifestados a medida de que incorporen nuevos y estos serán asimiladas de una forma significativa por tener conceptos previos de determinadas ideas.

El aprendizaje significativo es el que conlleva a constituir nuevos conocimientos a partir de los saberes ya obtenidos, los mismos que les permite relacionar la información y procesarla, dando lugar a un nuevo discernimiento. En este sentido la información previa que recibe el educando en relación a los aprendizajes adquiridos es significativa por la relación que existe entre los conocimientos recientes y los que ya disponía, convierte el proceso de aprendizaje como dinamizador entre docente y discente por la combinación de intercambio de conocimientos, aptitudes al momento de interpretar la información adquirida y expresarla de manera significativa (García, 2018).

2.2.5. ARGUMENTACIÓN DIDÁCTICA

La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. Esta ciencia dentro del proceso instructivo del sujeto es necesario para poder alcanzar un aprendizaje de alto contenido gracias a las distintas técnicas, métodos de enseñanza, que permitan alcanzar los distintos aprendizajes requeridos por educador (Carvajal, 2009).

La didáctica puede ser comprendida como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. Dentro de esta ciencia de la enseñanza y aprendizaje es necesaria la combinación del hacer y el saber didáctico, es decir, la teoría y la práctica. En tal virtud la didáctica ayuda de manera favorable en la construcción de nuevos conocimientos dentro de la enseñanza aprendizaje haciendo énfasis en las distintas estrategias y métodos que esta posee y hace uso en base a las necesidades y objetivos planteados por el docente (Rafino, 2020, pág. 2).

La didáctica “es algo más que el método de enseñar, ya que implica la intencionalidad educativa, la formación del discente por lo tanto, no solo se busca la instrucción, sino la formación, prevalece la comprensión sobre la imitación” (Fernández, 2011, pág. 10). El docente debe obtener mejores resultados en el transcurso del proceso formativo debido a que están

relacionados directamente en las distintas maneras de enseñar, es decir la adecuada planificación de la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo tener un resultado óptimo del aprendizaje.

2.2.6. DIDÁCTICA DE CIENCIAS SOCIALES

Según Arangurem (2013) didáctica de ciencias sociales es la encargada de buscar nuevos modos de entender y reconstruir el pensamiento y la práctica de enseñanza de las ciencias sociales a través de otros repertorios estéticos y socioculturales acordes con las realidades históricas. Las ciencias sociales son una disciplina bien diseñada que pretende analizar, estructurar, elaborar e investigar distintas técnicas de didáctica difusión, comunicación y los distintos procesos de comprensión/conocimiento con respecto a la historia, geografía y la sociedad y la relación de los saberes de las ciencias históricas, geográficas y sociales las mismas que aportan su conocimiento (Zuñiga, 2010).

Por su parte Pages (1994) menciona que la finalidad de las ciencias sociales es analizar las prácticas de enseñanza, la realidad de la enseñanza de la geografía, la historia y otras ciencias sociales, sus finalidades o propósitos, sus contenidos o métodos para detectar y explicar sus problemas, buscar soluciones y actuar para transformar y mejorar la práctica del aprendizaje.

2.2.7. ARGUMENTACIÓN CURRICULAR

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado (Ministerio de Educación, 2016).

Según Escalante (2016) proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir.

2.2.8. CURRÍCULO DE ESTUDIOS SOCIALES

El currículo de Estudios sociales en conjunto con las guías metodológicas que proponen una nueva forma de enseñanza y aprendizaje, orientadas a lograr en los estudiantes una posición

cívica consiente, la creatividad social, la participación en la autogestión democrática y la responsabilidad por los destinos propios y colectivos (Ministerio de Educación, 2016).

De esta manera el currículo ecuatoriano se centra en el incremento de las distintas capacidades y aptitudes, para de esta manera transformar e incorporar en cada estudiante aprendizajes significativos, los mismos que le permitan incrementar nuevos conocimientos, que serán plasmados en su vida cotidiana, conociendo la realidad en la que se están desarrollando y fomentando los distintos valores en el transcurso educativo que han alcanzado y en un futuro ponerlo en práctica, logrando objetivos marcados en la orientación democrática en lograr estudiantes con una posición crítica reflexiva.

2.2.9. OBJETIVO DE ÁREA

Potenciar la construcción de una identidad personal y social auténtica a través de la comprensión de los procesos históricos y los aportes culturales, regionales y globales en función de ejercer una libertad y autonomía solidaria y comprometida con los otros. Comprender la dinámica individuo- sociedad, por medio del análisis de las relaciones entre las personas, los acontecimientos, procesos históricos y geográficos en el espacio-tiempo, a fin de comprender los patrones de cambio, permanencia y continuidad de los diferentes fenómenos sociales y sus consecuencia (Currículo de Ciencias Sociales, 2016).

2.2.10. OBJETIVO DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Estudios Sociales dentro de la educación general básica superior han sido contextualizar la realidad ecuatoriana mediante su ubicación geográfica y la comprensión del ámbito latinoamericano y mundial para entender sus procesos de dependencia y liberación históricos y contemporáneos y aplicar los conocimientos adquiridos, a partir de la construcción y la consolidación de una identidad humana auténtica, para enfrentar la globalización y las urgencias y desafíos más relevantes del siglo XXI: la inequidad, la exclusión, la pobreza y la desigualdad social y económica (Currículo de Ciencias Sociales, 2016, pág. 87).

2.2.11. LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN (TICS)

Las tecnologías de comunicación e información más conocidas como TICs en la actualidad son elementos necesarios para una sociedad cambiante, que están relacionadas con

muchas herramientas digitales que han facilitado las distintas labores educativas, las mismas que permiten tener acceso a una infinidad de contenidos que estas ofrecen.

Según Romaní (2009) las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación) son las tecnologías que se necesitan para la gestión y la transformación de la información y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permitan, crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información. El impacto que ha producido las tecnologías de información y comunicación han modificado totalmente la manera de interactuar en la sociedad, que se puede apreciar a diario la facilidad de introducirse a un mundo de información virtual, donde dichos contenidos pueden ser verídicos o erróneos en calidad a la fuente donde se busque la detallada inquisición.

Para poder reducir la brecha digital en América Latina es necesario impulsar la introducción de internet como primer paso, para poder aprovechar al máximo las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías. En este sentido el insuficiente acceso al internet ha obstaculizado un avance más eficaz en relación al avance tecnológico que se da a nivel mundial, ya que estos están relacionados directamente en los ámbitos sociales, económicos políticos y educativos, los mismos que ven un medio importante el internet y sus derivados como páginas web, redes sociales que son instrumentos que están al orden del día activos para enviar y transmitir todo tipo de información de un sitio a otro (OCDE, 2020, pág. 12).

Para Climent (2020) la capacidad del internet que se relaciona con la nueva era tecnológica son necesarias para un avance en varias especialidades una de ellas la educación, poniendo en consideración prácticas tradicionales y modernas en base a las TICs. El internet ha permitido dar un enfoque diferente al proceso formativo modificando esquemas paradigmáticos que se desenvolvían en virtud a la enseñanza plasmada hacia los educandos. Las herramientas digitales sin duda han modificado varios ámbitos sociales, transformando y cambiando paradigmas culturales en el desarrollo a adquirir nuevos conocimientos, unos de los principales gestores es el internet el mismo que al ser aprovechado de manera competente se accede a una variante actualización de los distintos sucesos sociales, políticos y educativos que se dan a cada minuto en el mundo entero.

2.2.12. CARACTERÍSTICAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Las distintas características que poseen las tecnologías de información y comunicación han permitido garantizar un mejor desenvolviendo educativo en donde el docente es el

encargado de implementar cada una de dichas singularidades dependiendo de los implementos actos posibles que sean necesarios utilizarlos de acorde a la necesidad que pueda existir en determinado establecimiento formativo.

Según Castro, Guzmán & Casado (2007) las principales características de las TICs son:

- **Inmaterialidad:** Su materia prima es la información en cuanto a su generación y procesamiento, así se permite el acceso de grandes masas de datos en cortos periodos de tiempo, presentándola por diferentes tipos de códigos lingüísticos y su transmisión a lugares lejanos.

- **Interactividad:** Es la que permite una relación entre sujeto y maquina adaptada a las características de los usuarios.

- **Instantaneidad:** Facilita que se rompan las barreras temporales y espaciales de las naciones y las culturas.

- **Innovación:** Es la que persigue la mejora, el cambio y superación cualitativa y cuantitativa de su predecesora, elevando los parámetros de calidad en imagen y sonido.

- **Digitalización de la imagen y sonido:** Facilita la manipulación y distribución con parámetros más elevados de calidad y a costos menores de distribución, centrada más en los procesos que en los productos.

- **Automatización e interconexión:** pueden funcionar independientemente, su combinación permite ampliar sus posibilidades así como su alcance.

2.2.13. CLASIFICACIÓN DE LAS TICs EN LA EDUCACIÓN

Las TICs dentro de la educación han sido de gran colaboración para el aprendizaje, además permite desarrollar las actividades cognitivas, favorece el proceso de las estrategias metodológicas para alcanzar una mejor interpretación favorable al usar los recursos de información y comunicación. Las tecnologías de información y comunicación aplicadas al proceso de enseñanza en la educación se clasifican de la siguiente manera:

1. Recursos TICs para la información: Enciclopedias virtuales, Recursos Web 2.0, Documentos web (Webgrafía), Marcadores sociales (en general los RSS o lectores de feeds, las redes sociales, YouTube...), Buscadores, Bancos de imágenes
2. Recursos TICs para la colaboración: Herramientas colaborativas asíncronas Webinar, blog, foros, correo electrónico, vídeo conferencia, radio, chat, multiconferencia, software colaborativo.

3. Recursos TICs para el aprendizaje: Video tutoriales interactivos, Repositorios de objetos educativos, Podcast, ebooks, Cuestionarios, Contenidos de multimedia interactivos, Cuestionarios online, Mooc, Portales de contenidos abiertos (OCW. open course ware)

2.2.14. LAS TICS EN LA EDUCACIÓN

Las tecnologías de información y comunicación se vuelven cada día en herramientas tecnológicas de gran importancia, debido que en la sociedad de información en la que nos encontramos inmersos, requieren nueva demanda los ciudadanos y nuevos retos para lograr un alto nivel instructivo dentro del ámbito pedagógico, uno de los grandes cambios que están produciendo las (Tics) son la introducción de diferentes programas al proceso de enseñanza aprendizaje de una manera paulatina en donde tanto el profesorado como el alumnado se encuentre a la par al poder manipular dichas herramientas, de una forma que se pueda obtener un mejor aprendizaje y conocimiento, es decir que atienda las distintas necesidades de cada educando y educador en esta era tecnológica que cada día ofrece un mejor desarrollo de competencias en este ámbito educativo Sancho (2009).

Las tics al ser incorporadas en la educación como nuevos instrumentos colaborativos en el proceso arduo de enseñanza, acorde a la variación de los modelos educativos, los cuales incorpora a los docentes y alumnos dentro de este proceso, para estar actos y capacitados en poder utilizar las aplicaciones en línea que evolucionan a diario, y son fácilmente accesibles debido a los distintos aparatos móviles, tabletas, laptops, et. De esta manera se podrá ver lo los beneficios que traen dichas tecnologías no solo serán herramientas digitales sino también un medio didáctico y formativo y sobre todo un mecanismo como medio de información constante, en cual se podrán utilizar al máximo todos los recursos que están herramientas puedan brindar al proceso educativo constantemente (Profesorado, 2016).

Dentro de la educación “las TICs como herramientas añadidas a los modelos pedagógicos pueden convertirse en recursos valiosos para el aprendizaje, logrando formar estudiantes con competencias personales y profesionales idóneas para el desarrollo de un país” (Hernandez, 2017, pág. 334). De esta manera dichas tecnologías se han vuelto en herramientas de eficaz ayuda para docentes y estudiantes al momento de incorporar nuevos conocimientos, ya que dichos instrumentos poseen una amplia gama de utilidades.

La educación del siglo XXI es sin duda la más innovadora de todos los tiempos, en virtud que se presenta llena de continua innovación en medida que avanza la tecnología diariamente,

atrás quedo la tradicional enseñanza repetitiva que se fomentada en los distintos salones de clases, para dar cavidad a los nuevos implementos tecnológicos que van de acorde al menester educativo gracias al fácil acceso que estos instrumentos ofrecen.

Castro (2015) menciona que las TICs se están convirtiendo en la base de la mayor parte de actividades educativas tanto en los aspectos administrativos, de gestión docente, como en la acción educativa propiamente dicha. En tal virtud es imposible no acceder a las amplias ventajas que permiten estas herramientas, que por un lado permiten darle otro enfoque más creativo a las distintas actividades que se desarrollan dentro de un aula de clase, dejando a un lado las actividades tradicionales que se han desarrollado a lo largo de la educación.

La educación de hoy a efectuados cambios en los distintos enfoques pedagógicos y curriculares, ya que consideran a las tecnologías de comunicación e información como parte integral de soluciones porque permiten integrar experiencias novedosas acorde las expectativas de los estudiantes del siglo XXI. Las innovaciones educativas en cooperación con la tecnología actual han traído cambios en la acción pedagógica en la cual el aprendiz manifieste progresos efectivos al incluir la tecnología actual (UNESCO, 2013).

La tecnología que en la actualidad nos invade, nos obliga de una u otra manera a inmiscuirnos dentro de ella sin embargo Pacheco (2011) citado por (Navarrete & Mendieta, 2018), señala que “actualmente vivimos en una cultura tecnológica que avanza día a día y que marca en cuestión de meses una rápida obsolescencia de muchos conocimientos y la emergencia de otros”(pág. 122).El impacto de esta cultura es inmenso ya que produce continuas transformaciones en la globalización económica, social y cultural, e incide en prácticamente todos los aspectos de la vida personal: el trabajo, el comercio la gestión burocrática, el ocio y la educación por estas razones la tecnología exige con urgencia, aprender a convivir con ella y utilizar indudables beneficios.

2.2.15. EL ESTUDIANTE Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Con la implementación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, la educación ha tenido grandes cambios, el estudiante aprende de diferentes maneras e incorpora todo tipo de conocimientos adquiridos en su proceso de formación. En la actualidad las TICs han originado un interés en el educando que cada vez va evidenciando que ya no es una maquina repetitiva al contrario hace uso de toda la información que puede encontrar en dichos programas, los mismos

que ayudan a despejar interrogantes y lo vuelven más crítico al momento de dar a conocer sus ideas.

El educando evidencia un mejor manejo con las tecnologías de información y comunicación al momento de indagar algún tema indeterminado, volviéndolas cada vez más necesarias al momento de obtener alguna información. La propensión pedagógica hace énfasis en torno al estudiante, mismo que es un elemento básico en el proceso formativo, y debido a las carencias y necesidades que pueda evidenciar, componer los distintos estilos de aprendizajes, y la utilización de los distintos recursos digitales (Suarez & Najar, 2014). Con la finalidad de promover la interacción de los distintos contenidos escolares para una buena actuación educativa que permita al estudiante no solo ser captador de información, sino que también sea capaz de establecer sus propios conocimientos.

2.2.16. EL DOCENTE Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

La educación es la base fundamental para el avance de toda una sociedad, de ahí la gran importancia que cumple el rol del docente, debido a que estos cumplen la gran función de instruir a las futuras generaciones venideras, preparándolos para adquirir todo tipo de conocimientos en su vida cotidiana, de esta manera es imposible desvincular su proceso evolutivo de los distintos aprendizajes que adquiere y que son puestos en práctica en su momento, evidenciando dichos conocimientos en el rendimiento académico del estudiante.

El docente como sujeto de la educación es un actor principal para la sociedad, transmisor de la cultura que le ha antecedido y propiciador del aprendizaje mediante el proceso educativo. Es evidente que el docente debe estar sujeto a una formación constante ya que de él depende el desarrollo y el cambio evidente en la educación para poder sobresalir a los cambios continuos que ha traído la tecnología, cambiando también la manera práctica de la enseñanza transformando el proceso de pedagógico logrando al mismo tiempo aprendizajes mutuos y amenos dentro del sistema educativo (Chavéz & Chacón, 2016).

El docente es el sustento esencial para poder incorporar las TICs en la educación y la formación del estudiante, lo que también significa un cambio pedagógico en el proceso de formación del estudiante en el aula de clases, de este modo el educador ya no es la única fuente de información, al contrario se vuelven guías didácticos en el proceso de aprender a aprender. De este modo los educadores deben estar en una actualización constante de las distintas herramientas tecnológicas que existen para poder intercambiar roles en el proceso de

aprendizaje, donde se verá enfocado el adecuado uso de las estrategias didácticas y pedagógicas del maestro, frente al actual desafío científico que se encuentra en el reto educativo (UNESCO, 2013).

De acuerdo con Barreto & Diazgranados (2017) es necesario ubicar al docente como transmisor, guía y dirigente de un modelo educativo en que la responsabilidad de aprendizaje reposa sobre sus hombros. En este sentido el docente debe disciplinar de una manera cambiante dejando atrás la educación continuista y anexar de manera estratégica las distintas herramientas tecnológicas con la ayuda de los métodos pedagógicos y llegar a apropiarse de estos recursos, promoviendo un aprendizaje de alto rendimiento donde se utilicen estos nuevos medios y recursos al máximo, para una educación más eficiente potenciando las habilidades cognitivas acorde a las demandas académicas de la sociedad actual.

Según Suarez & Najjar (2014) la aptitud planificadora del docente es el resultado del equilibrio de una serie de fuerzas, las mismas que han tenido distintas transformaciones en la llamada era tecnológica por lo que pueden variar según el contexto. El docente debe adaptar su modelo didáctico acorde a la realidad que vive el ser humano y de esta manera brindar al alumno una educación actual enfocada en los contenidos básicos de cada asignatura y por otro lado hacer uso de las distintas herramientas que brindan, las mismas que posibilitan una permuta de información del educador al alumno.

Para OCDE (2020) el docente es la una de las piezas fundamentales para la incorporación de la nueva era tecnológica en los distintos establecimientos educativos teniendo en consideración las distintas necesidades de los programas escolares de las instituciones, donde debe existir un enfoque colaborativo en relación a las TICs las cuales deben estar prediseñadas y estructuradas para que puedan permitir un alto impacto en cada uno de los estudiantes. Para tener resultados positivos es necesario que los docentes interactúen y se capaciten en mayor grado en la materia de las tecnologías de información y comunicación, lo que ayudaría a una eficacia al desarrollar competencias en las distintas asignaturas que conlleven con su aprendizaje escolar.

2.2.17. COMPETENCIAS DIGITALES DEL DOCENTE

Las denominadas competencias digitales son entendidas a manera de concepto que ha generado diversas líneas de investigación que a luz de los nuevos avances tecnológicos en el rubro de las TICs. En este sentido el guiador y encargado que se alcance resultados óptimos en

la enseñanza se deberá a la adecuada utilización de los novedosos recursos que ofrece la web (Levano, y otros, 2019).

La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet (INTEF, 2017, pág. 9).

La educación actual necesita lograr en el estudiante poder desarrollar habilidades y destrezas dentro del ámbito tecnológico y que al mismo tiempo los educadores sean capaces de enseñar el adecuado uso de las tecnologías digitales con fines educativos, permitiendo al docente y estudiante estar vinculados a la mejora de las competencias educativas, por tal razón (INTEF, 2017) manifiesta que es necesario tener en cuenta las siguientes áreas:

1. Información y alfabetización: permite de manera organizada identificar, localizar recuperar y almacenar la información digital de mayor relevancia.
2. Comunicación y colaboración: permite la estrecha relación en los medios digitales, compartiendo los distintos recursos mediante herramientas digitales.
3. Creación de contenido digital: permite crear y editar contenidos como textos, imágenes, videos, los mismos que ayudan a elaborar conocimientos, contenidos multimedia y la programación informática para poder acceder a las distintas páginas web.
4. Resolución de problemas: permite identificar y elegir la herramienta digital correcta y apropiada acorde a las necesidades de resolver las distintas temáticas a través de los medios digitales.

2.2.18. TICS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En la actualidad la incorporación de recursos tecnológicos al PEA (Proceso de Enseñanza. Aprendizaje es una necesidad constante, ya que permite al educando y educador disfrutar de una gama de medios tecnológicos que ayuden a una mejor captación de saberes informativos.

Uno de los retos más grandes que ha tenido la educación sin duda es la integración de las TICs, en el proceso de enseñanza, y hacer uso correcto de la inclusión de las nuevas tecnologías, para aportar y cambiar metodologías antiguas a metodologías contemporáneas acordes al siglo XXI permitiendo estar a la vanguardia de las necesidades crecientes de una

sociedad, en tal virtud para poder hacer frente a las distintas estrategias didácticas que ofrecen dichos recursos tecnológicos es necesario hacer el uso acertado en el proceso de enseñanza..

Las tecnologías de información han cambiado los distintos paradigmas que abarca el proceso de enseñanza aprendizaje, las nuevas metodologías y estrategias de enseñanza deben estar acorde a las distintas necesidades de los estudiantes y los distintos cambios tecnológicos que se van incorporando en el proceso educativo (Nebrija, 2016). Con estas nuevas tecnologías de información es notable observar cómo se produce cambios en el espacio educativo integrando nuevas reglas y estructuras que permitan un mejor desarrollo intelectual para el educando el cual puede desenvolverse de una mejor manera dentro de sociedad actual, ya que incorpora frecuentemente capacidades cognitivas mediante la orientación del educador.

Según UNESCO (2013) las distintas políticas educativas deben hacerse cargo no solo en la compra de equipos sino también en inversión, capacitación y formación, en recursos formativos innovadores para evidenciar los cambios necesarios en las prácticas educativas que impacten en la calidad de los distintos aprendizajes. El sistema educativo debe garantizar procedimientos innovadores acorde a la realidad tecnológica en la que se encuentra en proceso escolar, que permita formar niveles de aprendizajes con altos contenidos que conlleven a una transformación constante en discernimiento de ideas incorporadas en el proceso de instrucción formativa.

2.2.19. APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES

El proceso de enseñanza aprendizaje es un transcurso importante dentro del proceso académico en el cual deben incorporarse distintas, metodologías, estrategias, técnicas que permitan desarrollarse de manera satisfactoria al alumno y que pueda producir y desarrollar destrezas y saberes elementales que permitan alcanzar las competencias necesarias de acorde a las distintas disciplinas que sean impartidas en dicho proceso formativo (Pinargote, 2020).

La enseñanza de Estudios sociales ofrece a los distintos educandos un panorama significativo sobre los sucesos que han transcurrido a lo largo de la historia, que va desde lo más antiguo a lo más contemporáneo en donde están inmiscuidos temas con relación a sucesos suscitados en parámetros locales, nacionales e internacionales, además es una rea que abarca temas extensos donde el centro de estudio es el hombre y las diversas etapas que se han producido dentro de un ámbito histórico-geográfico. Por todo el vasto contenido que se da en

dicha asignatura es fácil observar el bajo grado de importancia e interés que el alumno enfoca a esta materia.

La asignatura de Estudios Sociales al ser una disciplina compleja, debe incorporarse herramientas innovadoras que permitan instalar técnicas, métodos y estrategias actuales en las mismas que faciliten un mejor aprendizaje en las clases.

A fin que los estudiantes sean protagonistas y constructores de sus aprendizajes el uso del Visual Thinking permite desarrollar el pensamiento visual, como dimensión cognitiva fundamental para abordar textos y representar sus comprensiones recurriendo a una serie de imágenes que ilustran ideas textualizadas, ya sea en escritas u orales (Pinargote, 2020, pág. 6).

La educación actual busca sin duda una verdadera organización en base de la enseñanza que se da dentro de los parámetros del currículo de acorde a las demandas y competencias que se desarrollan alrededor del estudiante, en la asignatura de Estudios Sociales es muy evidente atisbar los objetivos a ser cumplidos en su totalidad. En tal virtud las herramientas tecnológicas que hay en la actualidad buscan de una manera centrada ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje de dicha materia en donde se pueda ver a los estudiantes interactuar de manera simultánea con todo los beneficios que puedan traer las TICs en tal labor de alta complejidad, en donde no solo el docente sea creador de nuevos conocimientos, sino el guiador a crear dicho conocimientos en cada alumno, volviéndolos capaces de asociar toda información básica o compleja en su entorno.

Existen varias herramientas TICs que ayudan de una manera más innovadora y llamativa el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales, las mismas que al ser incorporadas en dicho proceso ayudan a una participación constante entre los distintos estudiantes y docentes.

2.2.20. HERRAMIENTAS TICS PARA ESTUDIOS SOCIALES

Las herramientas digitales permiten contribuir en el proceso de aprendizaje, en el cual no solo se desarrolla aptitudes cognitivas sino también se desarrollan las destrezas y habilidades al momento de incorporar conocimientos de una manera agradable.

Las aplicaciones digitales contribuyen de una manera significativa y de realce a las distintas etapas suscitadas a lo largo de la historia y que le da otro enfoque panorámico a las diversas situaciones sucedidas, sirviendo de apoyo al momento de ser impartido un tema, dejando a un lado los modelos tradicionales de la enseñanza, priorizando los recursos didácticos

que ofrece actualmente la web los cuales ofrecen un cambio trascendental al obtener mejores resultados en el proceso del aprendizaje adquirido.

Para Dianta (2009) las aplicaciones que podrían ser utilizadas en la enseñanza de Estudios Sociales son las siguientes:

2.2.20.1. Google Earth

Esta herramienta google permite al usuario viajar por la Tierra y poder observar de cerca accidentes geográficos, construcciones, maravillas naturales, monumentos históricos en 3D o imágenes en alta resolución del fondo marino, es de gran utilidad para estudiar el cielo, la luna y además cuenta con un complemento para acceder a imágenes históricas y poder comprobar cómo han cambiado a lo largo de los distintos años.

2.2.20.2. GeaCron

Atlas histórico y flexible el cual permite adquirir información de años antiguos hasta nuestra actualidad, constituyendo una herramienta de utilidad en proceso de enseñanza porque permite conocer de manera creativa las ciencias sociales, geografía e historia. Esta herramienta posibilidad estar en continuo aprendizaje por las temáticas de los mapas que son acorde para estudiantes de todas las edades, porque se puede consultar acontecimientos en orden ascendente o descendente de épocas pasadas y con ello la distintas evoluciones de los territorios a lo largo de la historia (Olivos, 2019).

2.2.20.3. MapMaker

MapMaker Aplicación de National Geographic, permite al usuario acceder a distintos mapas temáticos, en los cuales se puede señalar, personalizar e imprimir los mapas deseados. A su vez, los avances tecnológicos vinculados a los contenidos multimedia de dichos mapas, le han permitido desarrollar y difundir en su sitio web algunas herramientas educativas, que se ponen libremente a disposición de todos los usuarios.

2.2.20.4. ArteHistoria

Página web que proporciona información sobre personajes y acontecimientos históricos, además posee un gran formato de elementos multimedia en el cual se encuentra incluidos videos, textos, mapas interactivos y dinámicos además posee un canal propio en YouTube. Este sitio web también resulta de enorme utilidad para realizar trabajos que vinculen las principales expresiones artísticas con la historia, aunque también contiene secciones orientadas a una historia más tradicional (Educativa, 2012).

2.2.20.5. GeoCube

Cubo interactivo con información muy útil para utilizar en el aula de clases durante el proceso de enseñanza de Estudios Sociales a través de textos, imágenes y videos sobre diversos temas relacionado a la geografía, la tierra la población y los distintos fenómenos geológicos. GeoCube es un cubo tridimensional el cual ofrece 54 categorías en las cuales se puede ir navegando sobre información geográfica sobre el planeta tierra, esta herramienta es muy útil para el estudiante por la información contenida en PDF (Polo, 2013).

2.2.20.6. Country Reports

Sitio Web novedoso el cual permite acceder a información vasta sobre los diferentes países que existen alrededor del mundo con las características relevantes de cada uno de ellos, obteniendo información atractiva y divertida debido a las imágenes e información percibida.

2.2.20.7. Google Expeditions

Google Expeditions es una aplicación capaz de ayudar a los docentes y discentes a palpar la realidad de lugares inéditos que han marcado la historia al paso de los años, logrando a docentes y discentes conocer mutuamente lugares desde otros panoramas más reales, en el cual el eje guiador será el maestro (Fernandez, 2016). La tecnología actual es capaz de conseguir utilizar dispositivos móviles y ordenadores conocer rincones inimaginables sin restricciones relativas al tiempo, quedando los libros y videos muy lejanos a lo que ofrece esta herramienta digital.

2.2.20.8. Historia Aula

Sección educativa del Canal Historia, es un referente de aprendizaje donde los usuarios puedan acceder de manera fácil y gratuita al contenido de materiales audiovisuales para incorporar un aprendizaje atractivo para los estudiantes y docentes de secundaria. La información que ofrece sirve como guías de estudio y propuestas de actividades para los profesores, en el uso de juegos, aplicaciones y galerías de imágenes, sobre Historia de manera entretenida por parte del educando y por parte del docente como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza (Aula, 2014).

2.2.20.9. British Pathé

Archivo online de la productora británica de reportajes, documentales y películas, que incluye más de 85.000 videos históricos en alta resolución datados de años muy antiguos. Este archivo ofrece sus fondos digitalizados a través del internet, en el cual cualquier usuario puede acceder a realizar búsquedas sobre alguna temática en general, ya que dicho sitio online permite

acceder de forma gratuita a documentos audiovisuales de corta duración para poder ser compartidos entre otros usuarios (Colmenares., 2005).

2.2.21. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS TICS

Ventajas

Las tecnologías de información y comunicación han logrado varios cambios en el que hacer educativo por lo que se ha evidenciado un mayor enfoque colaborativo entre docentes y estudiantes y el logro de interactuar de una manera más divertida y recreativa los distintos objetivos que contempla la malla educativa en el proceso de transmisión de conocimientos.

Según Educación (2015) las TICs validan las siguientes ventajas:

- Facilitan el rápido acceso a la información.
- Ayudan a un aprendizaje individual y colectivo.
- Permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información.
- Favorece el aprendizaje cooperativo entre los estudiantes.
- Crean entornos más flexibles para el aprendizaje.
- Eliminan barreras espacio-temporales entre educando- educador.
- Incorporación de aprendizajes en menos tiempo comparado al aprendizaje tradicional.
- Acceso a distintas fuentes con el fin de utilizar los recursos adecuados para la educación.
- Interacción continua, permitiendo el acceso a los recursos digitales en indeterminado sitio.

Desventajas

Las tecnologías de información y comunicación TICs dentro de la educación han brindado herramientas actas para la colaboración de conocimientos, pero también ha traído consigo grandes inconvenientes al procesar información experimentados cambios significativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a la ayuda de cada una de las herramientas y programas que están han ofrecido.

Para Levicoy (2013) las TICs han traído las siguientes desventajas dentro del ámbito educativo:

- Dependencia tecnológica debido a la particularidad de la web.

- Problemas del libre acceso a la información en los distintos sitios web.
- Acceso a todo tipo de información, en ocasiones no confiable.
- Problemas de acceso a la intimidad, accesos no autorizados a la información.
- El coste de la adquisición de equipos y programas.
- Límites de la virtualidad frente a la presencialidad.
- Distracción durante el proceso investigativo en la web.
- Participación mínima por el constante trabajo colaborativo.
- Trabajos realizados mal elaborados por el plagio de copiar y pegar.

2.2.22. LA LÚDICA

La educación es esencial para un desarrollo humano, inclusivo y sostenible promovido por sociedades del conocimiento capaces de enfrentar los desafíos del futuro con estrategias innovadoras. La educación es un proceso formativo el cual permite a los distintos individuos a desarrollar las distintas capacidades que poseen y puedan de una manera certera desenvolverse de acuerdo a sus distintas capacidades obtenidas (United Nations Educational, 2010).

La lúdica sin duda alguna tiene como prioridad desarrollar las destrezas y habilidades que posee cada estudiante y que estas serán notorias una vez inmersas dentro del juego, de esta manera se facilitara una mejor explicación y transmisión de conocimientos hacia el educando fomentando un aprendizaje más significativo, donde el alumno desarrolle una participación continua y activa que le permita recibir aprendizajes logrando una mejor reflexión sobre los distintos temas abordados por el educador.

Dentro de esta temática Chavirra (2015) menciona que es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

En la actualidad las actividades lúdicas son atractivas para el estudiante, debido a la innovación que trae consigo en los distintos medios al ser aplicados en un detallado momento, y al mismo tiempo contribuye a desarrollar las capacidades. “Facilita el desarrollo equilibrado de sus áreas motriz, cognitiva y efectiva, logrando resultados favorables que ayuden y propicien

el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas” (Palacios, 2010, pág. 19).

Dentro del ámbito educativo la lúdica es imprescindible porque favorece de manera significativa en el estudiante, volviéndolo más participativo e interactivo en el camino de la enseñanza guiada por el docente, además las distintas actividades lúdicas enfocadas en el alumno ayudaran a que este fomente en el aula un ambiente novedoso y creativo con el fin de potenciar en ellos estímulos para crear sus propios conocimientos a partir de los transmitidos por parte del eje guiador el docente.

2.2.23. ESTRATEGIA LÚDICA

En la actualidad es muy importante incorporar distintas metodologías estrategias, herramientas, recursos, técnicas etc., que permitan fomentar constantemente una educación de excelente calidad la misma que para llegar alcanzar dichos objetivos es necesario utilizar los distintos recursos que se obtenga al alcance para tener un proceso formativo acorde a las necesidades actuales que manifiesta un educando. Es de suma importancia el desenvolvimiento del docente en el proceso de enseñanza debido a que de él depende la importancia del vasto contenido que pueda adquirir cada estudiante en el transcurso de implementación de conocimientos.

La lúdica ha sido considerada como estrategia didáctica ya que funciona como instrumento de apoyo para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, debido al proceso llamativo y motivante que esta genera en el transcurso de transmitir los conocimientos volviéndola atractiva y motivante, contribuyendo de manera efectiva en el desarrollo integral del estudiante (Pazos & Girón, 2020).

Las estrategias lúdicas han sido implementadas con el propósito de contribuir una enseñanza de forma favorable en la cual los conocimientos sean asimilados de una forma entretenida y significativa de los contenidos, de esta forma el alumno desarrollara todas sus potencialidades favorablemente en el proceso de incorporar nuevas experiencias didácticas las cuales ayuden de manera significativa durante y fuera del proceso académico.

Las estrategias lúdicas permiten al educador crear métodos mediante el juego, el mismo que al ser utilizado ayuda a elaborar distintas estrategias que conlleven a cumplir los propósitos curriculares con estándares de calidad en la educación, permitiendo en este sentido que el

aprendizaje obtenido trascienda notablemente, y que otorgue al alumno alcanzar el máximo grado intelectual en conocimientos.

Dentro del proceso formativo, es necesario utilizar distintas técnicas de estudio lo cual permite que el estudiante manifieste un mejor desempeño y rendimiento académico. Los mismos que serán evidentes en las distintas etapas de interacción entre el docente y el estudiante, y a su vez será reflejada una educación en proceso de calidad y calidez (Benítez, 2010).

2.2.24. LA LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA -APRENDIZAJE

La lúdica es una actividad que esta relacionando desde nuestros inicios de vida hasta el final de ellos, es decir la lúdica es una actividad inmersa del ser humano que se da a conocer en determinado momento cuando cada persona realiza diferentes diligencias. Al ser utilizado la lúdica como un instrumento de ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, permite una mejor instrucción de los distintos conocimientos que se puede adquirir constantemente mediante el proceso de enseñanza que adquiere el educando del educador.

La lúdica, es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad. Cada persona es capaz de incorporar nuevos saberes y conocimientos de indistintas maneras, las cuales mediante dicha actividad recreativa lo pueden asimilar de una forma más satisfactoria (Chavirra, 2015).

Para Yglesias (2010) la ludica como estrategia es bastante exitosa como forma de capacitacion, de aprender y estimular la participacion, formar equipos, apoyar liderazgos y construir conceptos y metodologias. Es decir la ludica contribuye en gran modo al avance en los procesos de enseñanza aprendizaje ya que permiten relucir las capacidades intelectuales en cada uno de los alumnos y que se desarrollen en una forma adecuada las actividades dentro de enfoque escolar. Tambien la ludica a sido considerada como un instrumento de apoyo que favorece significativamente en el aprendizaje de forma constructiva y significativa al recibir informacion desde distinto indole.

2.2.25. LO LÚDICO EN PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En el proceso formativo el docente, debe estar de manera constante capacitado para transmitir los distintos conocimientos de la manera más didáctica posible, ya que el objetivo fundamental del maestro debe ser enseñar a aprender al estudiante. La formacion constante de

los docentes del area de sociales demanda un complejo dominio de los distintos contenidos, los mismos que se dan mediante la comunicación e interaccion hacia cada uno de los educandos.

En la actualidad dentro del proceso de enseñanza de Estudios Sociales los maestros son los encargados de transmitir conocimientos historicos, geograficos con el fin de que el discente se capaz de recibir y construir sus propias definiciones con la informacion recibida procurando fomentar en los estudiantes una manera de aprendizaje entretenido, afectivo y creativo para poder adquirir resultados en el aula de clase.

La ludica contribuye de manera efectiva dentro de los contextos educativos en donde la capacidad intelectual puede potencializarse mediante la creatividad utilizada por el docente de manera mas relevante en el estudiante gracias a los distintos recursos que ofrece el maestro. Paredes (2020) señala que las actividades ludicas estan orientadas a la formacion integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje.

2.2.26. LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos al momento de ser transmitida diferente información, permitiendo que el ser humano desarrolle de mejor manera su sistema cognoscitivo, teniendo como la finalidad de relacionar su verdadero valor pedagógico en gestión de la construcción de personalidad de cada individuo. La incorporación de nuevos conocimientos es un proceso muy delicado razón por la cual lo lúdico es un factor de ayuda, permite las varias posibilidades de alcanzar las competencias necesarias utilizando la creatividad para poder lograr la meta deseada en relación a la comprensión de las distintas áreas pedagógicas en el transcurso académico (Melo & Hernández, 2014).

La actividad lúdica permite por lo tanto ayudar de manera oportuna a aumentar el interés en la asignatura de Estudios Sociales, debido a que en el trascurso de la adquisición de los saberes es utilizada la diversión con instrumento motivador en relación a las técnicas educativas planteadas por el docente, las cuales son pertinentes para alcanzar un mejor aprendizaje. La enseñanza de Estudios Sociales dentro del nivel secundario permite que el alumno aprenda de manera paulatina y amena los distintos contenido geográficos e históricos y que estos sean asimilados de forma relevante mediante un aprendizaje significativo, en tal virtud será capaz de

crear su propio aprendizaje en donde este apto para discernir, indagar y realizar distintos análisis de la realidad social de su alrededor.

Dentro de la práctica educativa la lúdica ayuda a la enseñanza de Estudios Sociales de una manera rigurosa creando ambientes dinámicos para conocer e indagar sucesos ocurridos en el pasado y el presente y a la vez identificando semejanzas y diferencias, regresiones y transformaciones a través del tiempo, en este sentido la lúdica juega un papel protagónico al ser utilizada como instrumento novedoso, el cual el educando adquiere una actitud reflexiva poniendo en práctica las habilidades que posee para retener los conocimientos transmitidos por el docente.

2.2.27. LA LÚDICA COMO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIOS SOCIALES

Las actividades lúdicas permiten dar un realce a la enseñanza, mediante esta acción se puede combinar aspectos eficaces como participación colectiva, entretenimiento, creatividad, competición, dichas labores facilitan una mejor retención de conocimientos ya sea en forma grupal o individual al mismo tiempo que se intercambia experiencias entre educador y el alumnado (Vera, 2018).

Las actividades lúdicas ayudan de manera favorecedora a comprender contenidos de diferentes áreas de conocimientos, pero de una manera más amena la misma que permite una educación integral y llamativa atrayendo de esta manera la atención por partes de los educandos durante el proceso de enseñanza, creando un ambiente participativo dentro del aula de clase entre el educando y el educador. Por lo tanto la actividad lúdica permite la enseñanza de Estudios Sociales de una manera recreativa al mismo tiempo recibiendo aprendizajes significativos el estudiante, mejorando su rendimiento académico debido a

Para Comunidad de Maestros por la Fraternidad (2019) las características principales del aprendizaje significativo son:

2.2.28. RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos son instrumentos o materiales los cuales permiten o propician el proceso de enseñanza aprendizaje teniendo como una base un tipo de soporte material o digital. Estos materiales son muy importantes en la enseñanza porque permiten incorporar en labores

trazadas por el docente, las mismas que cada vez se vuelven más utilizadas para alcanzar lograr una educación de estándar en las distintas unidades educativas.

Los recursos didácticos en si permiten que el educando aprenda de una manera atractiva dado el enfoque lúdico a las distintas actividades, por tal razón Milenio (2010) menciona que las funciones que desarrollan los recursos didácticos son:

- Ayudar a sintetizar el tema y reforzar los puntos específicos claves.
- Motivar y fomentar un interés participativo en cada uno de los estudiantes.
- Ilustrar los puntos difíciles mediante las imágenes o cuadros sinópticos.
- Hacer que la exposición de un tema sea dinámico y agradable, facilitando con ello la comunicación grupal.
- Favorecer el proceso de aprendizaje de los participantes mediante la asociación de imágenes y esquemas.

2.2.29. RECURSOS DIDACTICOS LÚDICOS PARA ESTUDIOS SOCIALES

La enseñanza de Estudios Sociales implica de mucha importancia dentro del proceso académico debido a los distintos contenidos que deben ser abordados en dicha asignatura en tal razón el maestro debe ser capaz de encontrar las metodologías y estrategias actas para facilitar el aprendizaje mediante procesos de búsqueda, análisis, sistematización, aplicación y creación (Agüero, Araya, Marín, Molina, & Rojas, 2011).

Los recursos didácticos son utilizados en el proceso de enseñanza aprendizaje con la intención o finalidad de ayudar a satisfacer las necesidades que hay en cada uno de los estudiantes, por eso el aprendizaje debe ser motivante de principio a fin, teniendo en cuenta que las actividades realizadas con la ayuda de recursos didácticos complementa este proceso volviendo eficaz para un mejor rendimiento académico. Para Lucas (2015) expresa que los recursos didácticos deben caracterizarse por:

- Función de apoyo: Los recursos didácticos juegan un papel importante porque favorecen al incorporar contenido de manera significativa en el proceso de aprendizaje.
- Función estructuradora: Ayuda a ordenar y estructurar la información de manera adecuada, de manera que lo abstracto se verá transformado en conocimientos más concretos, de este modo el estudiante incorporara nuevos conocimientos de una manera diferente con conocimientos específicos.

- Función motivadora: los recursos didácticos utilizados deben ser atractivos hacia el alumno con el objetivo de incentivar a aprender de manera agradable y divertida volviendo el proceso de aprendizaje un acto de suma importancia de principio a fin.

- Dentro de la asignatura de Estudios Sociales los recursos didácticos con fines lúdicos más utilizados son:

2.2.29.1. Mapas

El mapa como recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza contribuye para relacionar la información recibida por parte del docente y ser puesta en práctica orientando correctamente alguna ubicación de la superficie terrestre al estudiante, para poder localizar e identificar la ubicación de puntos geográficos Comins (2013) menciona que es puente de percepción para el usuario y es utilizado para acercarse a la realidad. Es decir implica la reflexión y la imaginación al momento de adquirir los conocimientos y asemejar la realidad desde otro punto de vista.

2.2.29.2. Crucigrama

El crucigrama es una actividad lúdica que permite a los estudiantes responder las distintas preguntas elaboradas por el docente, la misma que también sirve para poner en práctica los conocimientos previos recibidos, además ayuda a los estudiantes a desarrollar de manera ágil las incógnitas de cada pregunta elaborada en el crucigrama.

2.2.29.3. Maquetas

Las maquetas son recursos didácticos que permiten tanto al alumno como al docente poner en ejecución los aprendizajes recibidos. Para Maestra (2016) dice que la elaboración de maquetas ayuda a incorporar conceptos sobre temas de complejidad y a la apropiación de estos, los cuales puedan elaborar los estudiantes dichas actividades y ser expuestas las ideas y conocimientos que después mediante el contraste, se modifican y se reelaboran.

2.2.29.4. Rompecabezas

El rompecabezas es muy utilizado dentro del aula de clase para obtener un aprendizaje entretenido, esta actividad permite mejorar la aptitud del estudiante, concentración y atención, pudiendo en el transcurso de la actividad aprender de una manera amena teniendo en cuenta un esquema previo de cómo era cada pieza, esta acción no implica límite de edad. Cada uno asume la responsabilidad de una porción de un determinado contenido, y luego ser todas las piezas incorporadas dejando como resultado el aprendizaje que tenía cada pieza por la información obtenida por cada estudiante y dando realce a la información recibida (Master, 2020).

2.2.29.5. Textos

Los textos escolares sirven de soporte de contenidos, para facilitar el aprendizaje dirigido por el maestro dentro del aula de clase, son esenciales para conocer los temas establecidos a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje, facilitando al mismo tiempo labor del docente que es transmitir los contenidos a cada uno de los alumnos.

2.2.29.6. Línea de tiempo

La línea de tiempo es la representación gráfica de periodos cortos, medianos o largos. Las líneas tiempo permiten al educando realizar una conexión de los distintos sucesos ocurridos a lo largo de la historia teniendo en cuenta los sucesos importantes que ocasionaron y transformaron dichas épocas y periodo y de esta forma organizar de manera cronológica las distintas fechas de los acontecimientos más relevantes obteniendo como resultado una mayor comprensión de la información brindada por el docente (León & Borja, pág. 1)

2.2.29.7. Documentales

Un documental sirve como recurso didáctico el cual que permite al estudiante observar secuencias ocurridas en el pasado en relación a los numerosos sucesos manifestados en determinada época en relación a la Historia. El documental además va creando significados a través del contenido y ayudando de manera favorable al aprendizaje visual en el estudiante.

2.2.29.8. Videos

Los videos son recursos didácticos utilizados por los docentes como ayuda para poder plasmar las distintas temáticas facilitando la incorporación del aprendizaje de una manera más dinámica en el proceso de enseñanza aprendizaje, el video ayuda y facilita en la construcción de un conocimiento significativo gracias a los medios audiovisuales que son utilizados que son encargados de estimular el aprendizaje (Enseñanza, 2011).

2.2.30. RECURSOS DIGITALES PARA UN APRENDIZAJE LÚDICO EN ESTUDIOS SOCIALES

La educación es esencial para un desarrollo humano, inclusivo y sostenible promovido por sociedades del conocimiento capaces de enfrentar los desafíos del futuro con estrategias innovadoras. La educación es un proceso formativo el cual permite a los distintos individuos a desarrollar las distintas capacidades que poseen y puedan de una manera certera desenvolverse de acuerdo a sus distintas capacidades obtenidas, permitiendo al maestro utilizar recursos didácticos en la impartición de la enseñanza de Estudios Sociales en relación con temáticas

como historia y geografía con sus distintos periodos, logrando en el discente una aptitud analizadora y crítica de periodos de información (United Nations Educational, 2010).

Las técnicas tradicionales utilizadas cada día son remplazadas en medida que la tecnología abarca el sistema educativo, la asignatura de Estudios Sociales la cual se encargada de estudiar los fenómenos, y cambios estructurales del ser humano en el paso de los años, para lo cual es necesario la incorporación de herramientas innovadoras con contenidos lúdicos, que permitan un mejor desenvolvimiento y rendimiento académico el educando, logrando no solo almacenamiento de contenidos sino también la puesta en práctica para que permitan ayudar a fomentar el crecimiento cognoscitivo en los distintos educandos que son los más relacionadas con las nuevas tecnologías.

Dentro de la enseñanza de Estudios Sociales es palpable observar la incorporación de ciertos componentes que a más de lúdicos son también novedoso por las nuevas tecnologías que existen en la actualidad. La tecnología que en la actualidad nos invade, nos obliga de una u otra manera a inmiscuirnos dentro de ella, sin embargo en la actualidad vivimos en una cultura tecnológica que avanza día a día y que marca en cuestión de meses una rápida obsolescencia de muchos conocimientos y la emergencia de otros (Navarrete & Mendieta, 2018).

El impacto de esta cultura es inmenso ya que produce continuas transformaciones en la globalización económica, social y cultural, e incide en prácticamente todos los aspectos de la vida personal: el trabajo, el comercio, la gestión burocrática, el ocio y la educación. Por estas razones, la tecnología exige con urgencia, aprender a convivir con ella y a utilizar sus indudables beneficios

2.2.31. EL JUEGO COMO RECURSO LÚDICO EN ESTUDIOS SOCIALES

El juego cumple perfectamente su papel de actividad prioritaria para la educación del individuo, facilita el desarrollo equilibrado en áreas motrices, cognitivas y afectiva. Permite nuevas posibilidades que amplían el horizonte de la vida, de la formación y de la felicidad. El juego permite crear ambientes de conexión y relación dentro del ámbito educativo, por eso cuando se pone en práctica distintos juegos didácticos es necesario tener en cuenta que estrategias se van a utilizar y cual es objetivo principal utilizando cada uno de los recursos para potencializar, el desarrollo motriz, social y psicológico del estudiante.

La historia ha situado el juego como una actividad llena de sentido, por medio de él se ha creado la cultura, los primeros procesos cognitivos de las personas para lograr desarrollar habilidades para subsistir. El juego es una labor que permite integrar distintos saberes educativos que se van formando con el transcurso del tiempo y espacio, ya que mediante dicho proceso adquiere conocimientos significativos que le permiten desarrollar de una mejor manera sus nuevos aprendizajes y ponerlos en práctica simultáneamente (Melo & Hernández, 2014).

El juego es una actividad que permite a estar en constante creatividad, la misma que ayuda y permite a su nivel emocional incorporar de manera eficaz los conocimientos de temáticas que son impartidos por el docente y que son asimiladas de mejor forma en el concepto de incorporar conocimientos en el camino de la enseñanza obtenida.

MapMaster: te provee un entretenimiento en todo momento a medida que avanzas aprendes algo nuevo e incorporas en los usuarios retos para encontrar geográficamente un lugar de cualquier parte del mundo, volviendo en todo momento interesante.

Juegos geográficos: Página web que contiene opciones para poder practicar la ubicación geográfica de los distintos países del mundo mediante mapas interactivos, teniendo como base países europeos.

Seterra: Juegos de geografía que se basan en mapas interactivos online, en donde se aprende de manera diferente y divertida además de poner en práctica los conocimientos sobre geografía los cuales están organizados por zonas y sobre los que hay que situar ciudades, regiones o banderas.

Mapas flash Interactivos: Amplia selección de juegos didácticos sobre mapas, para practicar conocimientos geográficos de diferentes países.

Los juegos dentro de la actividad lúdica permiten que el estudiante aprenda de manera diferente, es decir de manera motivante y divertida, desarrollando de modo diferente la capacidad cognitiva al procesar la información de una manera divertida, durante el proceso formativo, pero con un estilo entretenido.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.2. Diseño de la investigación

La presente investigación se determinó en base la argumentación de distintos autores relaciones a la temática expuesta sobre el análisis crítico sobre el análisis crítico sobre el uso de las TICs y la lúdica en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales en el octavo año de educación general básica superior, la educación actual conlleva a desarrollar de una manera eficaz y novedosa a desarrollar las competencias en los distintos educandos.

3.3. Tipos de la investigación

Dentro del trabajo investigativo se realizó los siguientes tipos de investigación:

- **Descriptiva:** La investigación descriptiva consiste fundamentalmente en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores, el objetivo principal de esta investigación es la relación entre los factores, los actores y las variables. El propósito de la investigación descriptiva es interpretar de manera realista los acontecimientos suscitados en los transcurso de la investigación, la misma que en este proceso investigativo reunió referencias para saber cuáles son las herramientas tecnológicas y recursos lúdicos favorables dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales, mediante entrevistas y encuestas realizadas a los docentes y discentes (Morales, 2010).
- **Documental:** La investigación documental permite la búsqueda documental, o bibliográfica, es aquella en la que se obtiene, selecciona, organiza, interpreta, compila y analiza información acerca una cuestión que es objeto de estudio a partir de fuentes documentales. Estas fuentes pueden ser de todo tipo, como libros, hemerografía, registros audiovisuales, recortes de periódico, entre otros (Rubio, s.f.). Este tipo de información es muy adaptable para el presente trabajo investigativo, porque se utilizó distintos recursos, para poder encontrar la información deseada.
- **Explicativa:** La investigación explicativa, como su nombre indica, tiene como objetivo ampliar el conocimiento ya existente sobre algo de lo que sabemos poco, o nada. De esta forma, se centra en los detalles, permitiéndonos conocer más a fondo un fenómeno (Arias,

2020)Mediante este tipo de investigación se puede ampliar conocimientos sobre temáticas existentes, como el caso de la presente investigación la cual hacer referencia a las herramientas tics y la Lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.4. Población y Muestra

Para realizar el presente trabajo investigativo, se tomó en consideración al alumnado del octavo año de educación general básica superior y a los docentes el área de Estudios Sociales, se ejecutó la encuesta a los 35 estudiantes y otra encuesta a 5 docentes. Además se llevó a cabo la entrevista dirigida a los 5 docentes. Dentro del trabajo investigativo se realizó el tipo de muestreo no probabilístico decisional para realizar los distintos análisis de la investigación deseada.

3.5. Instrumentos

En la investigación realizada, al momento de recolectar información se tomaron en cuenta los siguientes instrumentos:

Se elaboró un cuestionario dirigido a los estudiantes y docentes con la finalidad de obtener la información necesaria en relación a las temáticas de las TICs y la lúdica, en las cuales fueron creadas preguntas de opción múltiple para percibir una mejor acogida por parte de los encuestados, además el tipo de muestreo fue no probabilístico decisional y el cuestionario fue elaborado mediante Google Drive. Las entrevistas realizadas a los docentes, fue interactiva porque se permitió obtener ideas y opiniones descriptas por los entrevistados según las preguntas expuesta por el entrevistador.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.RESULTADOS

En la presente investigación realizada se pudo obtener información mediante las encuestas y entrevistas realizadas a los estudiantes y docentes, mediante las cuales se consiguió analizar la relación actual que se tienen al hacer uso de las distintas herramientas tecnológicas y las distintas actividades lúdicas que son utilizadas en el proceso enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales. Para lograr extraer esta información se tomó en consideración a 35 estudiantes de octavo año de educación general básica superior para que realicen una encuesta de 12 preguntas y también a 5 docentes de la asignatura de Estudios Sociales para que realicen una encuesta de 10 preguntas, paralelo a una entrevista de 10 preguntas.

Análisis de los resultados obtenidos, después de ser aplicados los distintos instrumentos a los estudiantes y docentes:

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta N°1

¿Con qué frecuencia utiliza usted las TICs para poder realizar trabajos autónomos en relación a la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 1. Frecuencia al utilizar las TICs para realizar trabajos autónomos en Estudios Sociales.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	34,30%
A veces	21	60%
Nunca	2	6%
TOTAL	35	100%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación básica

Elaborado por: Noemi Zhagüi

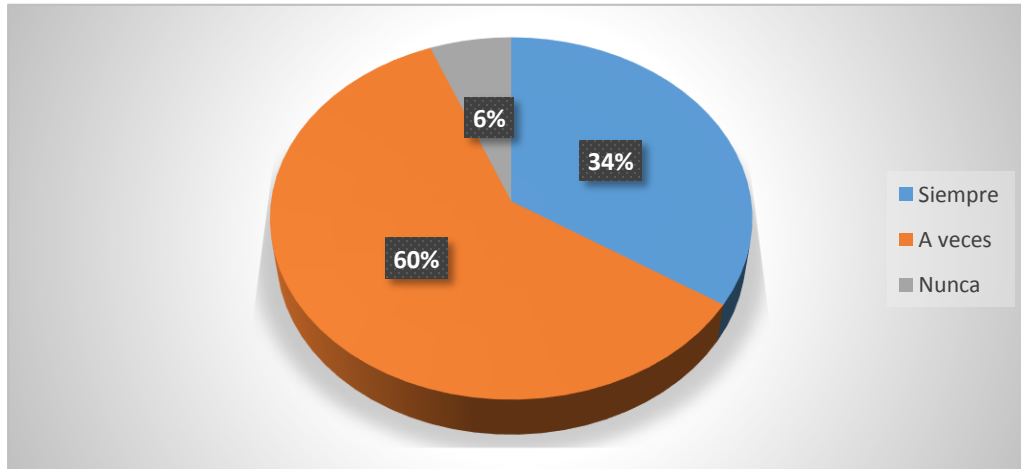


Figura I. Frecuencia al utilizar las TICs para realizar trabajos autónomos en Estudios Sociales. Este organizador es extraído de la tabla. Zhagiüi (2021)

Análisis

Del total de los estudiantes encuestadas un 60% manifiestan que a veces utilizan las TICs para poder realizar trabajos autónomos en relación a la asignatura de Estudios Sociales, mientras que un 34.3% afirman que siempre utilizan las TICs para trabajos autónomos, de la misma manera un 6% dicen que nunca utilizan las TICs para realizar distintos trabajos autónomos.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultados obtenidos: los estudiantes manifiestan que si utilizan las herramientas TICs para poder realizar trabajos autónomos en relación a la asignatura de estudios sociales, lo cual es importante porque sirven de constante apoyo para administrar y compartir información, mientras que una minoría mencionan que no hacen uso de las herramientas TICs, sino que utilizan otros mecanismos de apoyo para poder realizar tareas.

Pregunta N°2

¿Considera usted que al ser usado las TICs en la asignatura de Estudios Sociales, estas ayudan a alcanzar un mejor aprendizaje?

Tabla 2. Las TICs en Estudios Sociales ayudan alcanzar un mejor aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	85,70%
No	5	14,3 %
Tal vez	0	0, 0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación básica

Elaborado por: Noemi Zhagüi

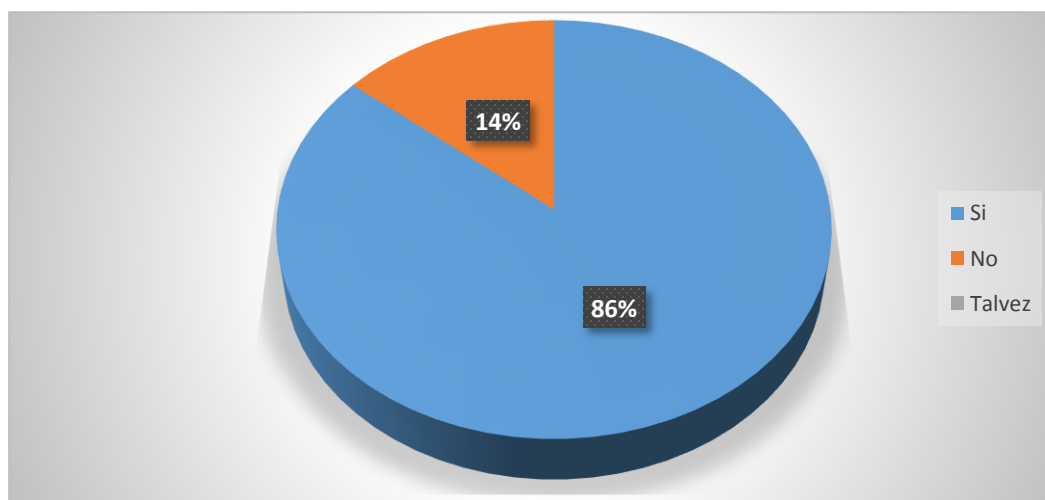


Figura II. Las TICs en Estudios Sociales ayudan alcanzar un mejor aprendizaje. Este organizador es extraído de la tabla 2. Zhagüi (2021)

Análisis

Del 100% de las estudiantes encuestado un 86% manifiestan que la incorporación de las TICs favorecería el proceso de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, y de la misma manera un 14% % manifiestan que no consideran que la utilización de las TICs dentro del proceso de enseñanza porque no evidenciaría cambios al momento de incorporar nuevos aprendizajes.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultados recabados: la mayor parte de los educandos encuestados anhelan un nuevos impactos en el proceso de aprendizaje de sociales y estos pueden lograrse con la implementación adecuada del uso de las TICs, pero es también notorio manifestar que un pequeño número de educandos perciben que no es necesario incorporar dichas herramientas, evidenciando los paradigmas arraigados en los estudiantes de la escuela tradicional.

Pregunta N°3

¿Considera usted que el docente debe hacer uso de las tecnologías de información y comunicación (tics) dentro del aula de clases con el fin de fomentar el aprendizaje?

Tabla 3. El docente debe hacer uso de las TICs para fomentar el aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	21	60,00%
De acuerdo	12	34%
En desacuerdo	2	6%
Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación básica

Elaborado por: Noemi Zhagüi

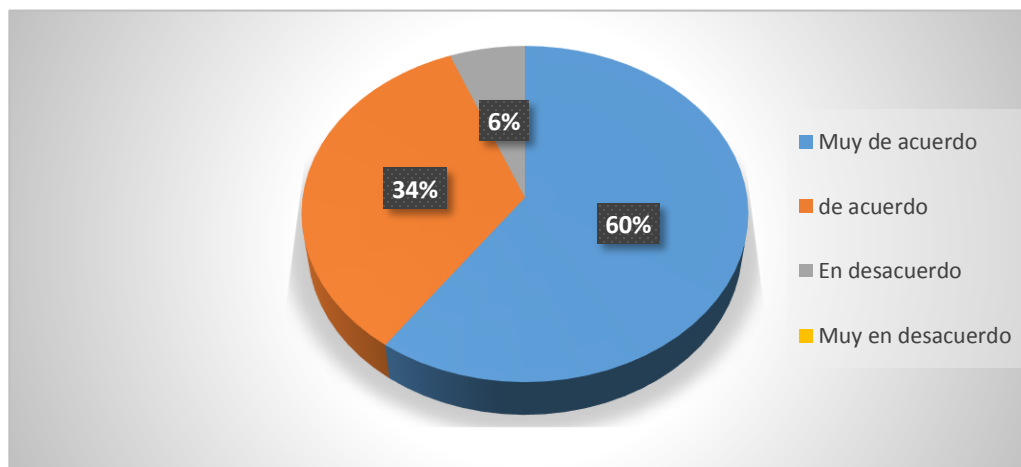


Figura III. El docente debe hacer uso de las TICs para fomentar el aprendizaje. *Este organizador es extraído de la tabla 3. Zhagüi (2021)*

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas un 60% manifiestan que están muy de acuerdo que los docentes hagan uso de las tecnologías de información y comunicación (TICs) dentro del aula de clases con el fin de fomentar el aprendizaje., mientras que un 34% están de acuerdo con el uso de las tecnologías de comunicación e información, así mismo un 6% manifiesta que están en desacuerdo que los maestros incorporen las TICs en el proceso de aprendizaje dentro del aula de clase.

Interpretación

De acuerdo con los resultados recibidos: la mayoría de estudiantes encuestados afirman que es necesario que los docentes fomente la utilización de los recursos tecnológicos que ofrecen las TICs para obtener mejores rendimientos académicos en sociales dentro del aula de clase , aunque por otro lado es necesario mencionar que un determinado grupo de estudiantes manifiestan que no están de acuerdo con la incorporación de las TICs en proceso de aprendizaje esto se debe a la poca información recibida por parte de los educadores.

Pregunta N°4

Dentro de la clasificación de las TICs seleccione ¿Con cuál de ellas está usted familiarizado frecuentemente?

Tabla 4. Clasificación de las TICs, con cual esta Ud. familiarizado.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Redes de telefonía móvil fija televisión radio	12	35%
Terminales computadoras de escritorio y portátiles	11	30%
Servicios de google, gmail y redes sociales.	12	35%
Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación básica

Elaborado por: Noemi Zhagüi

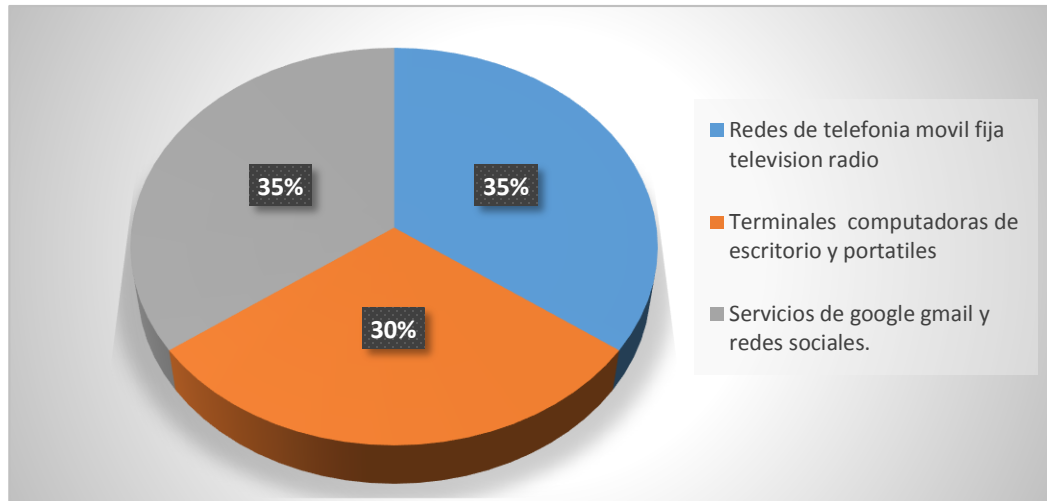


Figura IV. Clasificación de las TICs, con cual esta Ud. familiarizado. Este organizador es extraído de la tabla 4. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de las personas encuestadas un 35% manifiestan que están familiarizadas con Redes de telefonía móvil fija televisión radio, así mismo otro 35% dicen que están familiarizados con terminales computadoras de escritorio y portátiles, y un 30% manifiestan que están familiarizados con los servicios de google Gmail y redes sociales.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultados la mayoría de las estudiantes encuestadas están familiarizadas con los medios tecnológicos o digitales lo que permite realizar y desarrollar mejor el proceso aprendizaje enseñanza, evidenciando en tal virtud que los estudiantes están inmersos con los distintos recursos tecnológicos que ofrece la tecnología a la educación cada día y el acceso que se tiene hacia dichos tics.

Pregunta N°5

¿Ha utilizado alguno de estos recursos tecnológicos mediante el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 5. Utilización de recursos tecnológicos mediante el proceso de enseñanza aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Google Earth	14	40,00%
Atlas didáctico	11	30,00%
Arte historia	7	20,00%
Historia aula	3	10,00%
Total	35	100,00%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior

Elaborado por: Noemi Zhagüi

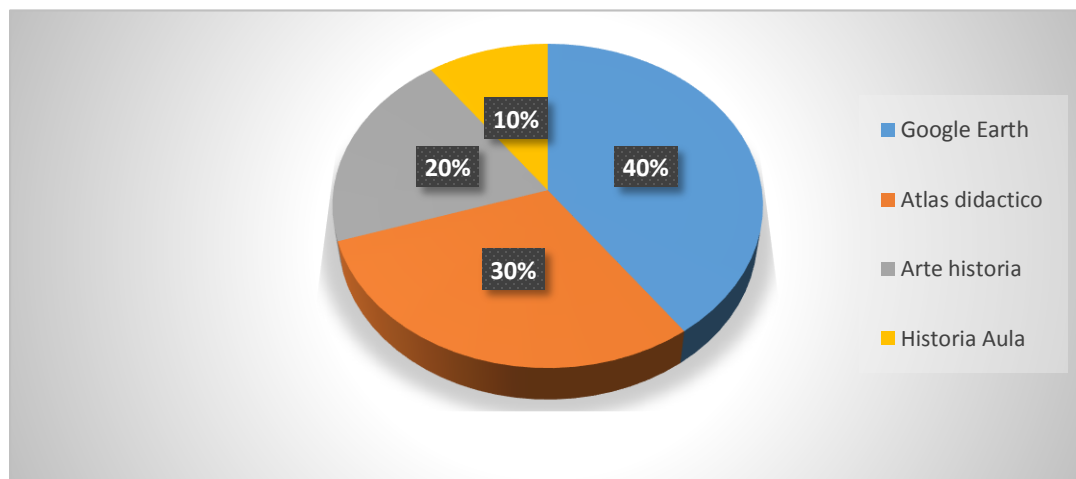


Figura V. Utilización de recursos tecnológicos mediante el proceso de enseñanza aprendizaje. Este organizador es extraído de la tabla 5. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de las personas encuestadas el 40% manifiestan que utilizan el recursos de Google Earth así mismo un 30% dicen que utilizan Atlas didáctico, y también un 20% aseguran que utilizan arte historia y un 10% exponen que utilizan HistoriaAula para mejorar el proceso aprendizaje enseñanza en el aula de clase y volverla atractiva.

Interpretación

Del total de las personas encuestadas el 100% manifiestan que utilizan los distintos recursos tecnológicos, evidenciando que los estudiantes se encuentran en constante actualización en relación a instrumentos aptos para el mejoramiento de la signatura de Estudios Sociales siendo en tal virtud instrumentos de gran ayuda para el docente a transmitir de mejor manera los distintos conocimientos.

Pregunta N°6

¿Considera usted que los docentes deben capacitarse constantemente con el uso de las tecnologías de comunicación e información (tics)

Tabla 6. Considera que los docentes deben capacitarse en el uso de los tics.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	27	77,00%
De acuerdo	6	17,00%
Desacuerdo	3	3,00%
Total	35	100,00%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior

Elaborado por: Noemi Zhagüi

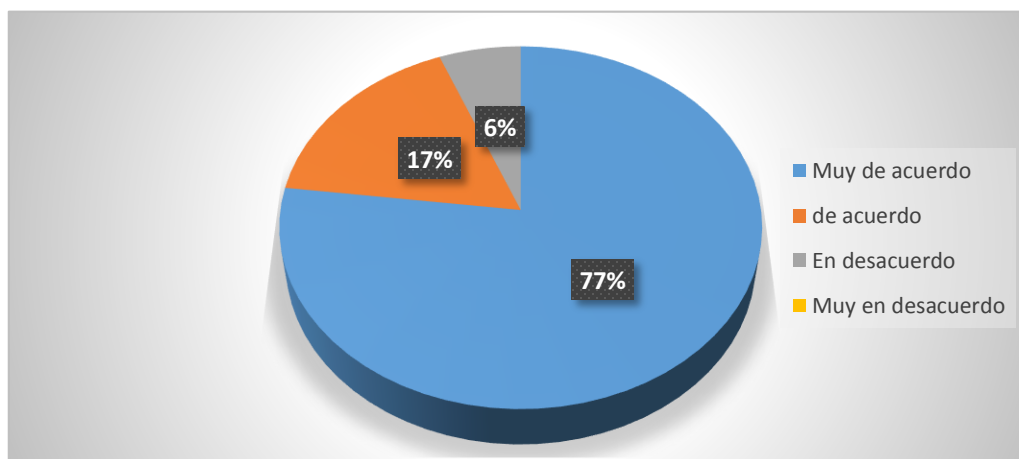


Figura VI. Considera que los docentes deben capacitarse en el uso de los TICs. Este organizador es extraído de la tabla 6. Zhagüi (2021)

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas un 77% manifiesta que se están de acuerdo y deben capacitar a los docentes permanentemente ya que esto ayudara a mejorar los procesos de enseñanza así mismo un 17% dicen que están de acuerdo en las capacitaciones, mientras que un 6% no están de acuerdo con las capacitaciones y prefieren lo tradicional.

Interpretación

De acuerdo al análisis de resultados se puede observar que la mayoría de estudiantes manifiestan que es necesario que los docentes estén en total capacitación, ya que mediante ellos

se reciben la información necesaria para poder poner en práctica todo lo relacionado a la utilización y uso de las tecnologías de información y comunicación está dentro proceso de enseñanza en el aula de clases.

Pregunta N°7

¿Considera usted que la institución educativa donde realiza sus estudios, deben tener los implementos necesarios (TICs) para tener una educación de calidad y calidez?

Tabla 7. La institución educativa debe tener implementos TICs para una educación de calidad y calidez.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	34	97,100%
No	1	2,9 00%
Tal vez	0	0,00%
Total	35	100,00%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior

Elaborado por: Noemi Zhagüi

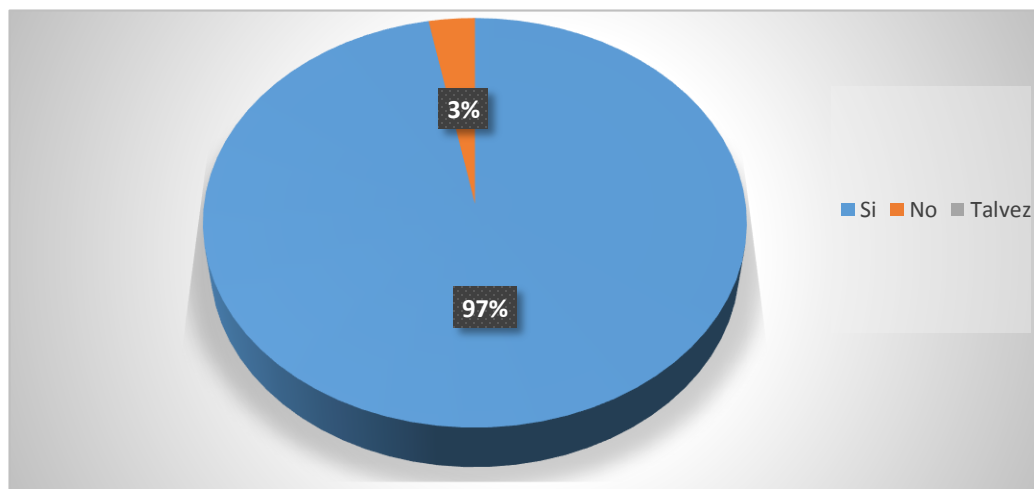


Figura VII. Implementos TICs para una educación de calidad y calidez. Este organizador es extraído de la tabla 7. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de las personas encuestadas un 97% manifiestan que las instituciones deben tener los implementos necesarios para tener una educación de calidad y calidez y mejorar el desarrollo del proceso aprendizaje enseñanza en el aula de clase de la misma manera un 3% dicen que están bien con las instalaciones que ofrece las unidades educativas en la actualidad.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultados se puede observar que la mayoría de los estudiantes manifiestan que es necesario una adecuada infraestructura de las instalaciones educativas las mismas que garanticen aulas actas y propicias para poder recibir sus clases y tener una educación de calidad y calidez donde le permita desarrollar actitudes y destrezas en el aula de clase.

Pregunta N°8

¿Cree usted que la lúdica (juego) contribuye un mejor aprendizaje?

Tabla 8. La lúdica contribuye a un mejor aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	4	11,40%
A veces	25	72,40%
Nunca	6	17,00%
Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior

Elaborado por: Noemi Zhagüi

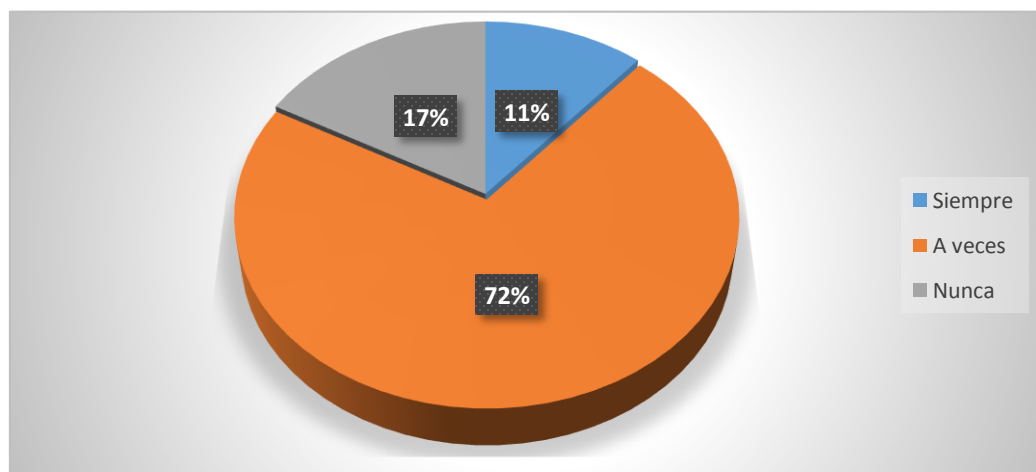


FIGURA VIII. La lúdica contribuye a un mejor aprendizaje. Este organizador es extraído de la tabla 8. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de las personas encuestadas un 72% manifiestan que la lúdica contribuye con un mejor aprendizaje en el proceso aprendizaje enseñanza, mientras que 17% dicen que no contribuye el uso de la lúdica en el proceso aprendizaje, de la misma manera un 11% afirman que a veces utilizan la lúdica para mejorar el aprendizaje.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultados se puede observar que la mayoría de los encuestados manifiestan que la lúdica (juego) contribuye de manera eficiente en la adquisición de conocimientos por las distintas técnicas y métodos que ofrece la lúdica para favorecer el aprendizaje dentro de la educación.

Pregunta N°9

¿Ha utilizado su docente alguna actividad lúdica (juego) al momento de impartir las clases de Estudios Sociales?

Tabla 9. Actividades lúdicas dentro de la enseñanza de Estudios Sociales.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	29	82,%
No	4	7,00%
Tal vez	2	11,00%
Total	35	100%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior

Elaborado por: Noemi Zhagüi

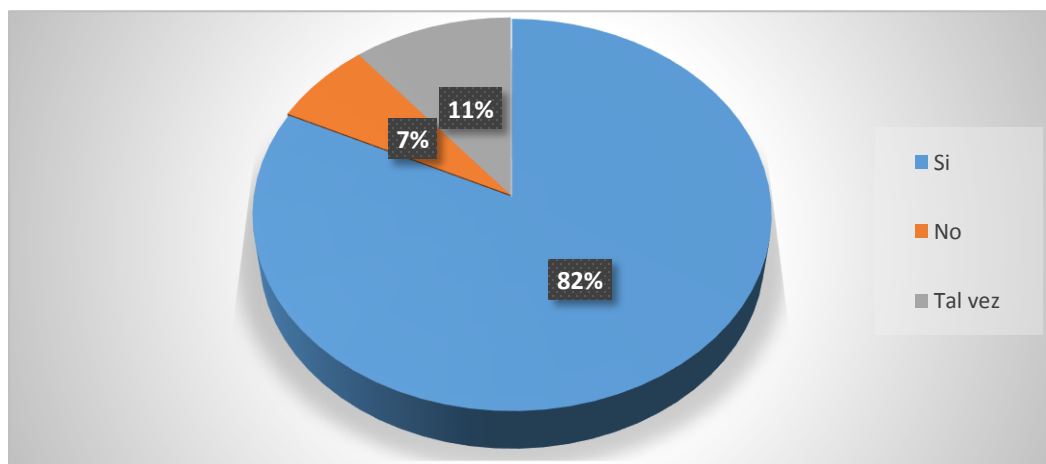


Figura IX. Actividades lúdicas dentro de la enseñanza de Estudios Sociales. Este organizador es extraído de la tabla 9. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de las personas encuestadas un 82% manifiestan que su docente si utiliza actividades lúdicas al momento de impartir las clases, el 7% dicen que nunca utilizan las actividades lúdicas y un 7% aseguran que no utilizan las actividades lúdicas en el aula de clase.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultados obtenidos los estudiantes mencionaron que el docente si ha hecho uso de actividades lúdicas como lo es el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, el cual es un instrumento de apoyo para impartir conocimientos y al mismo tiempo sirve para aumentar el interés en los estudiantes mediante dichas actividades lúdicas

Pregunta N°10

¿Cree usted que es necesario utilizar las actividades lúdicas dentro de la asignatura en Estudios Sociales?

Tabla 10. Actividades lúdicas dentro de Estudios Sociales.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	63,00%
A veces	13	37,00%
Nunca	0	0,00%
Total	35	100,00%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior

Elaborado por: Noemi Zhagüi

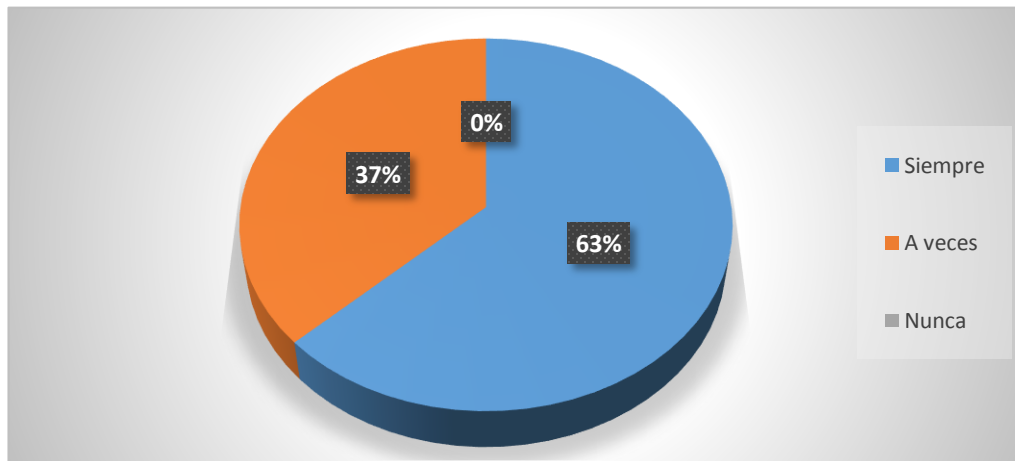


Figura X. Las actividades lúdicas dentro de Estudios Sociales. Este organizador es extraído de la tabla 10. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de las personas encuestadas un 63% manifiestan que es necesario siempre utilizar las actividades lúdicas dentro de la asignatura de Estudios Sociales, mientras que un 37% dicen que no es necesario utilizar las actividades lúdicas dentro del aula de clases.

Interpretación

De acuerdo al análisis de resultados podemos observar que la mayoría de los encuestados manifiestan que es necesario utilizar las actividades lúdicas dentro de la asignatura de Estudios Sociales para mejorar el desarrollo de aptitudes y destrezas en el proceso aprendizaje enseñanza.

Pregunta N°11

¿Ha utilizado alguna vez dentro del aula de clase, algún juego relacionado a la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 11. El juego relacionado a Estudios Sociales dentro del aula de clases.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	26	74,00%
No	9	26,00%
Total	9	100,00%

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes de octavo año de educación general básica superior.

Elaborado por: Noemi Zhagüi

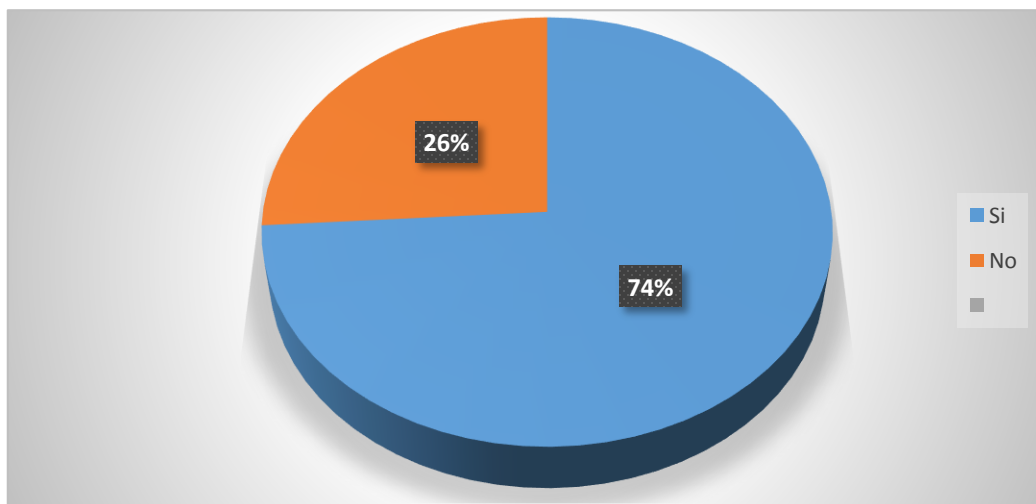


Figura XI El juego relacionado a Estudios Sociales dentro del aula de clases. Este organizador es extraído de la tabla 11. Zhagüi (2021)

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas un 74% manifiestan que, si han utilizado dentro del aula de clase juegos relacionados a la asignatura, de la misma manera un 26% afirman que no han utilizado juegos relacionados a la asignatura de Estudios Sociales.

Interpretación

De acuerdo al análisis de resultados se puede mencionar que la mayoría de las educandos encuestados han utilizado juegos relacionados a la asignatura de Estudios Sociales los que les han parecido atractivos y llamativos y a esto se suma el contenido de importancia que ofrecen cada uno.

Pregunta N°12

¿Cree usted que el uso de las actividades lúdicas, a través de las TICs ayudaría a un mejor interés y rendimiento académico dentro de la asignatura de Estudios Sociales?

Tabla 12. Las actividades lúdicas mediante las TICs ayudan el interés y rendimiento académico.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	26	74,00%
No	7	20,00%
Tal vez	2	6,00%
Total	35	100,00%

Fuente: Estudiantes de octavo año de educación general básica superior.

Elaborado por: Noemi Zhagüi

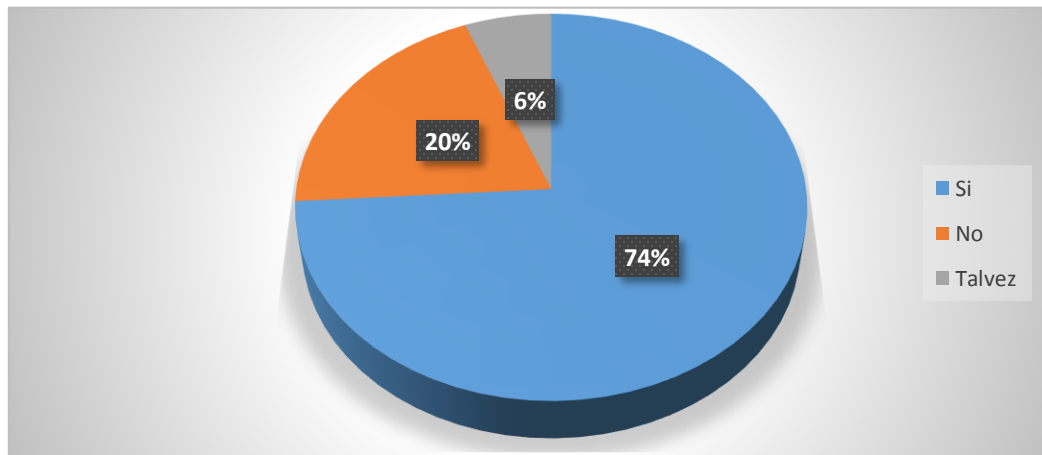


Figura XII. Las actividades lúdicas mediante las TICs ayudan el interés y rendimiento académico. Este organizador es extraído de la tabla 12. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de los encuestados el 74% manifiestan que si están de acuerdo con el uso de las actividades lúdicas, a través de las TICs ayudaría a un mejor rendimiento académico de Estudios Sociales, mientras que un 20% dicen que no ayudaría al interés y rendimiento académico. Así mismo un 6% sostienen que tal vez ayuden al rendimiento académico.

Interpretación

De acuerdo con los estudiantes encuestados tenemos que las actividades lúdicas mediante la ayuda de recursos TICs colaborarían a facilitar el interés y rendimiento académico de cada uno de los alumnos permitiendo desarrollar las distintas competencias dentro del proceso formativo en el proceso aprendizaje enseñanza en el aula de clases.

4.2 ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES

Pregunta N°1

¿Considera usted que las TICs son necesarias para impartir sus clases?

Tabla 13. Las Tics son necesarias para impartir las clases.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca		0%
Casi Nunca		0%
A Veces	1	20%
Casi Siempre	1	20%
Siempre	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

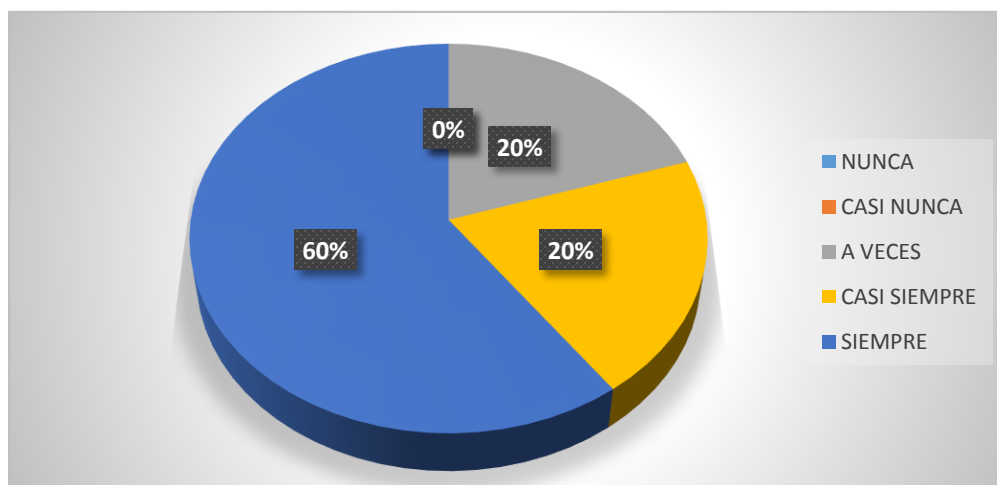


Figura XIII. Las TICs necesarias para impartir las clases. Este organizador es extraído de la tabla 13. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de docentes encuestados, un 60% manifiesta que las TICs son de mucha importancia y necesarias para impartir las clases en el aula, así mismo un 20% sostiene que casi siempre utilizan o se necesitan las tecnologías de información para impartir clases. De la misma manera otro 20% manifiestan que a veces utilizan las herramientas tecnológicas para la impartición de clases.

Interpretación

Mediante el análisis podemos observar que todos los docentes encuestados manifiestan que utilizan las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje es importante ya que estas permiten para tener acceso a distintos medios didácticos audiovisuales lúdicos etc., fomentando el interés en el alumno por conocer más contenidos de la asignatura recibida

Pregunta N°2

¿Cree usted que las TICs ayudan a un mejor rendimiento académico en sus estudiantes?

Tabla 14. Las TICs ayudan a un mejor rendimiento académico.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0%
A Veces	0	20%
Casi Siempre	3	20%
Siempre	2	60%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

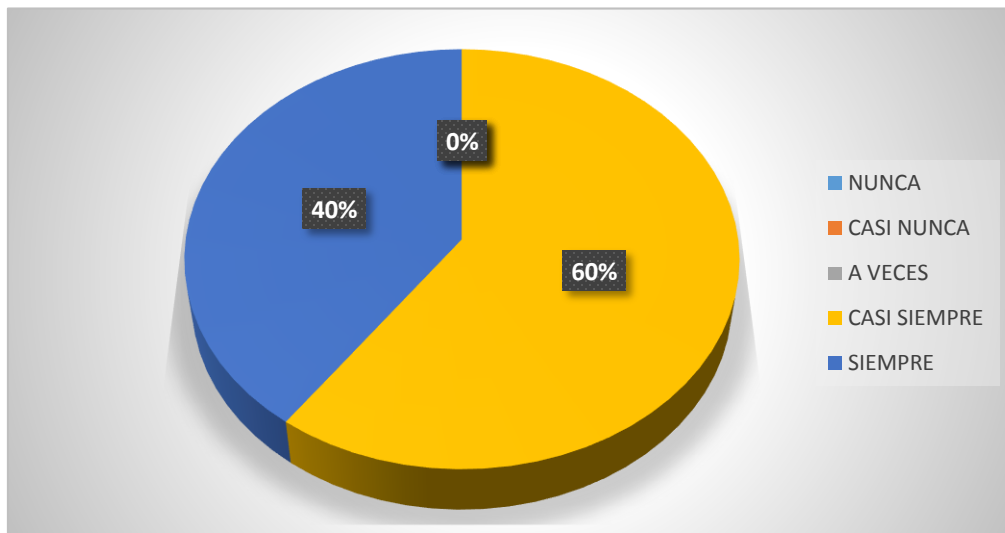


Figura XIV. Las TICs ayudan a un mejor rendimiento académico. Este organizador es extraído de la tabla 14. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de los encuestados el 60% afirman que por lo general casi siempre las tics ayudan a un mejor rendimiento académico, el 40% manifiestan que siempre las TICs han mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

Interpretación

Del análisis realizado en los docentes manifiestan que el uso de las TICs favorece de manera notable en el rendimiento académico en los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que estos medios transmiten información amplia de distintas temáticas a

esto se suma las distintas aplicaciones que existen, las cuales aportan contenidos de manera rápida y oportuna.

Pregunta N°3

¿Entre qué porcentaje considera usted que utiliza las TICs en sus clases?

Tabla 15. En qué porcentaje utilizada las TICs en clases

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Entre 75% y 100%	4	83 %
Entre 50% y 75%	1	17 %
Entre 25% y 50%	0	%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

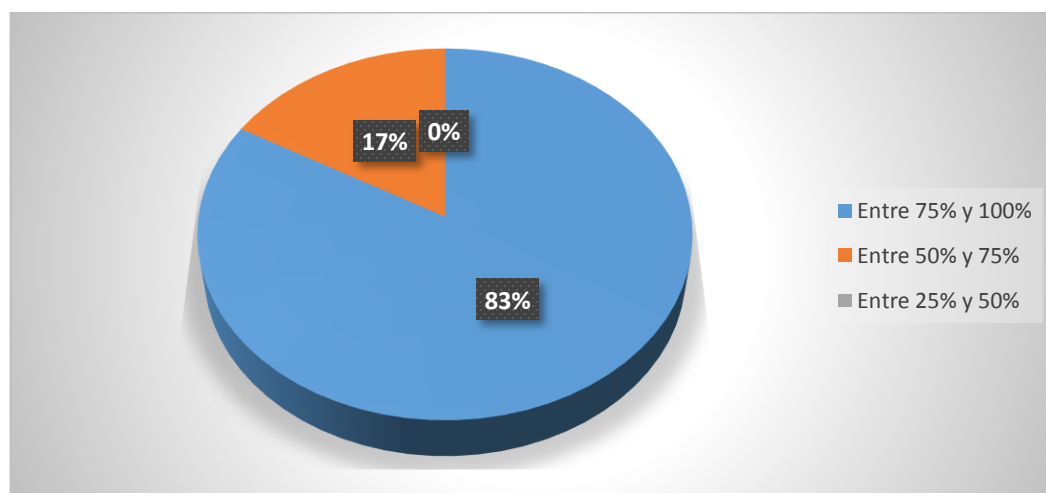


Figura XV. En qué porcentaje utilizada las TICs en clases. Este organizador es extraído de la tabla 15. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de docentes encuestados el 83% manifiestan que entre el 75% y 100% utilizan medios tics en el aula de clase y el 17% de los encuestados comentan que entre un 50% y 75% hacen uso de las herramientas tecnológicas dentro del aula de clases, evidenciando la utilidad que brinda dentro de la educación actual.

Interpretación

Como resultado del análisis obtenido en los educandos encuestados podemos mencionar que la mayoría de los docentes utilizan distintos medios tecnológicos con fines investigativos para dar realce a la educación y aprovechar el componente didáctico que ofrecen las TICs y a su vez desarrollar competencias y habilidades en cada estudiante

Pregunta N°4

¿Utiliza usted los distintos medios tecnológicos TICs para trabajos colaborativos con sus alumnos?

Tabla 16. Utiliza las TICs para los trabajos colaborativos.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Casi nunca	0	0%
A veces	0	0%
Siempre	2	40%
Casi Siempre	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

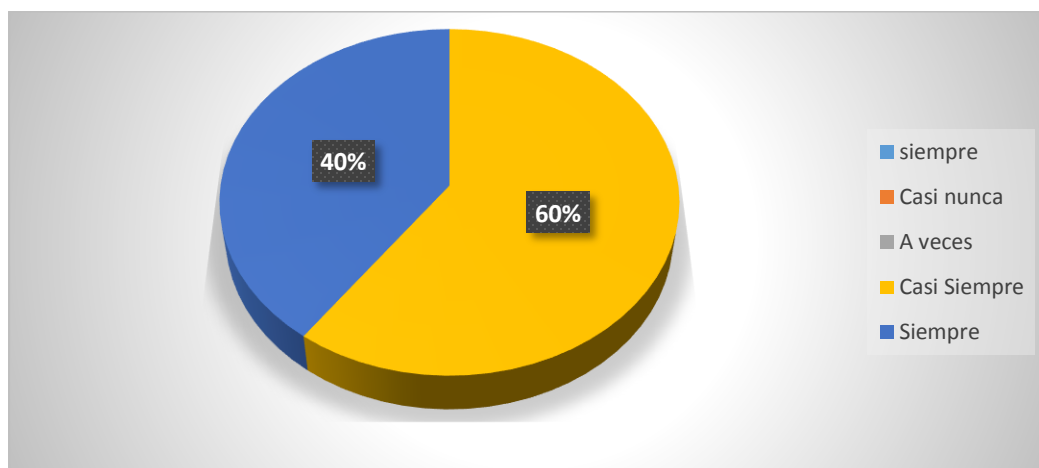


Figura XVI. Las TICs para los trabajos colaborativos. Este organizador es extraído de la tabla 16. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de docentes encuestados un 60% manifiestan que casi siempre utilizan medios tecnológicos en tanto que un 40% comentan que siempre hacen usos de los medios tecnológicos evidenciando el gran apoyo que son a la labor del docente.

Interpretación

Como resultado del análisis podemos informar que todos los docentes utilizan medios tecnológicos de todo tipo educativo los cuales son mecanismo para fortalecer el trabajo individual y colaborativo de la labor docente y por ende sean medios activos para facilitar en el estudiante un pensamiento crítico reflexivo en cuestión de los conocimientos adquiridos por parte del educador.

Pregunta N°5

¿Ha utilizado materiales didácticos digitales, en los que se ha visto un mejor desempeño colaborativo por parte de los estudiantes?

Tabla 17. Materiales didácticos digitales para el desempeño de los estudiantes

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	100%
No	0	0%
Tal vez	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

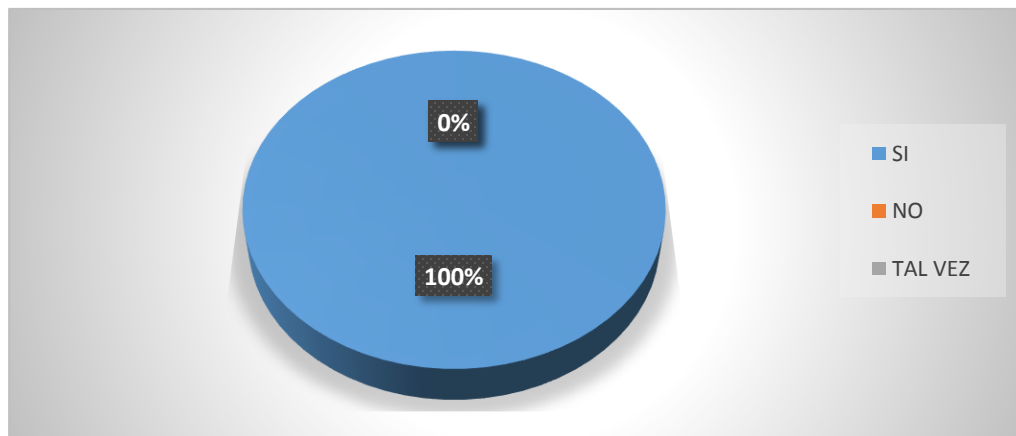


Figura XVII. Materiales didácticos digitales para el desempeño de los estudiantes. Este organizador es extraído de la tabla 17. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de docentes encuestados, el 100% manifiestan que si han utilizado medios digitales, los cuales consideran que los medios digitales ayudan a brindar una información de los contenidos al momento de impartir clase en el proceso aprendizaje enseñanza con los niños.

Interpretación

De acuerdo con el análisis de resultado podemos mencionar que todos los docentes encuestados aplican y utilizan medios tecnológicos los cuales contribuyen a mejorar un actitud activa y participativa en los estudiantes y a la vez proporcionar conocimiento con el fin que el estudiante adquiera una aptitud critica reflexiva dentro del proceso formativo.

Pregunta N°6

¿Considera necesarios cursos especiales de formación en el uso las TICs para los profesores?

Tabla 18. El uso de las TICs para la formación de los profesores.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	100%
No		0%
Tal vez		0%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta elaborado a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

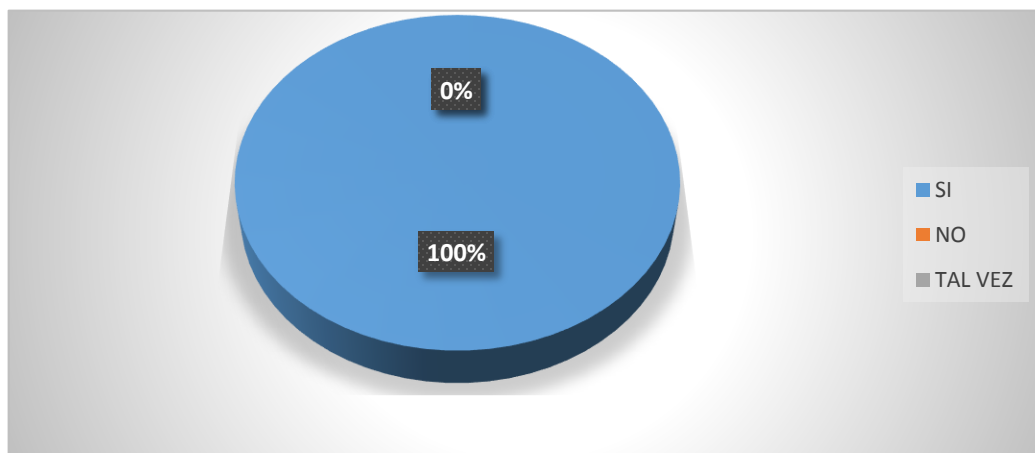


Figura XVIII. El uso de las TICs para la formación de los profesores. Este organizador es extraído de la tabla 18. Zhagüi (2021)

Análisis

Del 100% de los docentes encuestados todos consideran una necesidad la aplicación de cursos especiales basados en la formación, uso y aplicación de las TICs para mejorar el proceso aprendizaje enseñanza como docente.

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos podemos observar que el 100% de los docentes piden que se aplique cursos especiales para el uso y aplicación de las tecnologías de información y comunicación los cuales ayudaran a mejorar la metodología de impartición de clases y estar actualizados con la era tecnológica actual dentro del proceso académico.

Pregunta N°7

¿Cree usted que las distintas herramientas TICs aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan al educando a obtener un aprendizaje significativo?

Tabla 19. Las TICs s en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan al educando a un aprendizaje significativo.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca		0%
A veces	1	20%
Casi siempre	2	40%
Siempre	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta elaborado a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

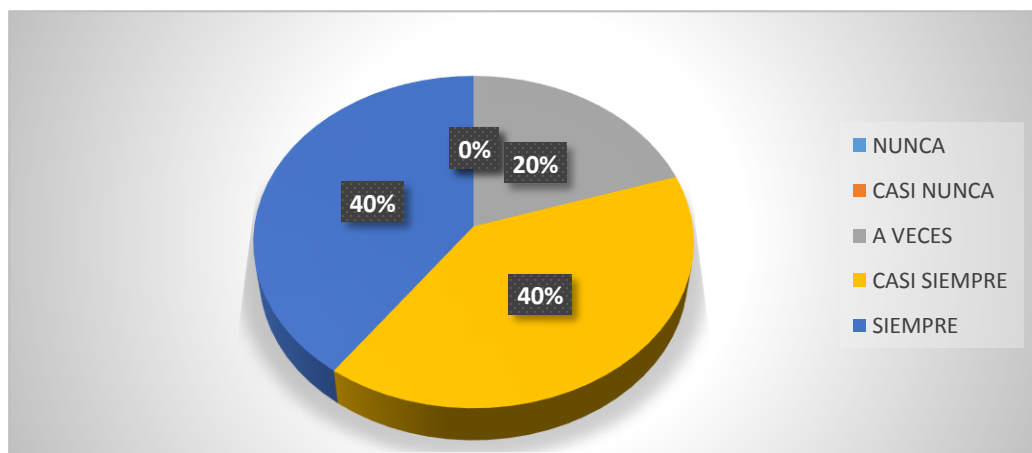


Figura XIX. Las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje ayudan al educando a un aprendizaje significativo. Este organizador es extraído de la tabla 19. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de los docentes encuestados, el 40% manifiestan que las tics siempre ayudan y favorecen el proceso de enseñanza, un 40% afirman que casi siempre utilizan las herramientas tics, y un 20% dice que a veces utiliza las herramientas tics en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Interpretación

Los docentes encuestados utilizan las herramientas tics dentro del aula de clase con el propósito que cada estudiante incorpore los conocimientos transmitidos de una manera activa y participativa, y por ende con un aprendizaje significativo que le permita desarrollar cada una de sus aptitudes acorde a las distintas competencias establecida dentro el proceso educativo.

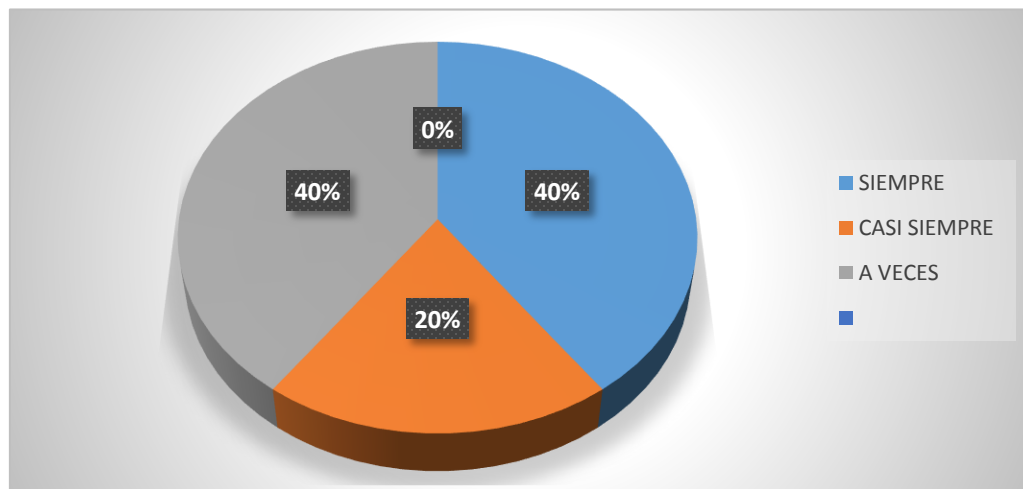
Pregunta N°8

¿Cree usted que la lúdica es una buena opción para incentivar de una mejor forma el aprendizaje?

Tabla 20. La lúdica es una opción para incentivar el aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	40%
Casi siempre	1	20%
A veces	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta elaborado a los docentes



Elaborado por: Noemi Zhagüi

Figura XX. La lúdica es una opción para incentivar el aprendizaje. Este organizador es extraído de la tabla 20. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de los docentes encuestados un 40% manifiestan que siempre sería una buena opción para motivar y mejorar el aprendizaje con la aplicación de la lúdica, de la misma manera un 40% comenta que aplicarían a veces en la enseñanza aprendizaje a la lúdica, y así mismo un 20% afirma que casi siempre aplicaría la actitud lúdica para mejorar el aprendizaje.

Interpretación

De acuerdo con el análisis realizado podemos observar que todos los docentes encuestados manifiestan que la lúdica ayuda a proporcionar un aprendizaje de calidad y calidez por lo la lúdica cual permitiría mejorar la impartición de distintas temáticas acorde a las distintas necesidades de cada estudiante, de esta forma se obtendría resultados positivos dentro de proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta N°9

¿Considera usted que los juegos lúdicos son necesarios en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 21. Juegos lúdicos son necesarios en el proceso enseñanza aprendizaje.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy importante	3	60%
Importante	1	20%
Poco importante	1	20%
No es importante		0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta elaborado a los docentes

Elaborado por: Noemi Zhagüi

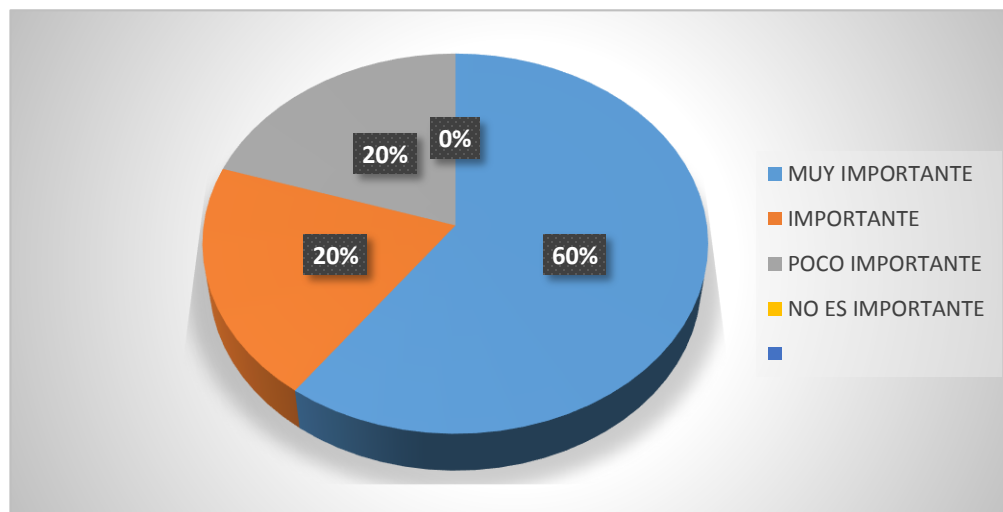


Figura XXI. Juegos lúdicos son necesarios en el proceso enseñanza aprendizaje. Este organizador es extraído de la tabla 21. Zhagüi (2021)

Análisis

El 60% de los encuestados están de acuerdo con la aplicación de los juegos lúdicos en el proceso aprendizaje enseñanza, un 20% manifiesta que es importante la aplicación de los juegos lúdicos, y un 20% manifiesta de poca importancia la aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el proceso aprendizaje enseñanza.

Interpretación

La mayoría de los docentes manifiestan que es necesario aplicar en el proceso de enseñanza actividades con fines lúdicos, para que se cree un ambiente ameno para poder transmitir los conocimientos competentes de un forma motivante y llamativa.

Pregunta N°10

¿Considera usted que las actividades lúdicas con la ayuda de los recursos tecnológicos mejorarían el rendimiento escolar de los alumnos?

Tabla 22. Las actividades lúdicas con la ayuda de recursos tics mejorarían el rendimiento escolar de los alumnos.

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	80%
No	1	200%
Total	5	100%

Fuente: Encuesta elaborado a los docentes
Elaborado por: Noemi Zhagüi

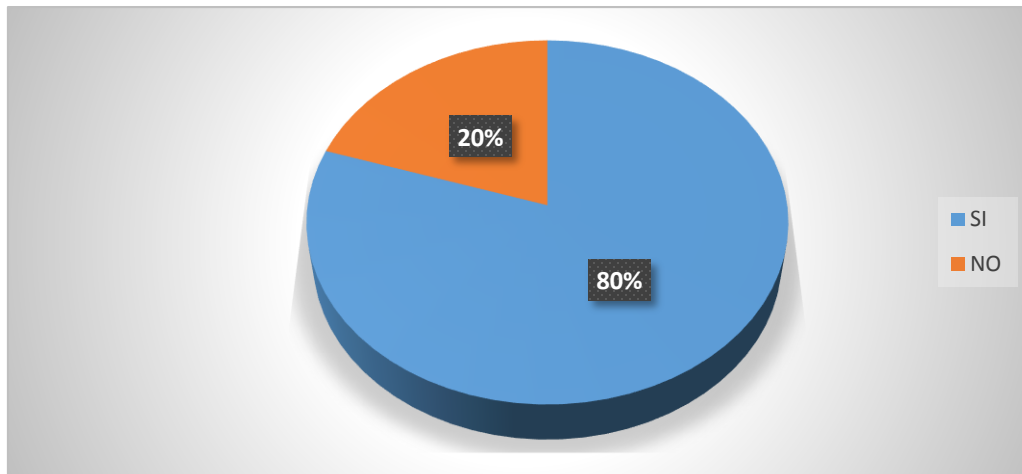


Figura XXII. Las actividades lúdicas con la ayuda de recursos TICs mejorarían el rendimiento escolar de los alumnos. Este organizador es extraído de la tabla 22. Zhagüi (2021)

Análisis

Del total de docentes encuestados el 80% aducen que las actividades lúdicas con la ayuda de recursos tecnológicos ayudarían a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, de la misma forma un 20% manifiesta que no sería de ayuda la aplicación de la lúdica como medios tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Interpretación

De acuerdo del análisis de resultados podemos observar que la mayoría de los docentes afirman que las actividades lúdicas vinculadas a los distintos medios tecnológicos, serían un gran recurso para transmitir información de unas formas más placentera utilizando herramientas que colaboren con la labor docente y como material de apoyo para un mejor aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

ENTREVISTA A LOS DOCENTES

En el presente trabajo investigo se realizó la entrevista a 5 docentes de la signatura de Estudios Sociales, las respuestas obtenidas de la entrevista fueron analizadas para poder detallar de manera objetiva cada una de las preguntas.

1. Para usted, Docente ¿Qué son las TICs?

Dentro de la entrevista realizada, todos los docentes entrevistados respondieron que son tecnologías de información y comunicación las cuales han traído muchos benéficos a la educación.

2. ¿Considera Ud la necesidad de incorporar recursos tecnológicos (proyector, pizarra digital, computadora, televisor, etc.) dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales?

Los docentes entrevistados manifiestan que es necesarios utilizar recursos tecnológicos porque estos permiten llamar la atención de los estudiantes y además permiten interactuar e intercambiar información con los demás estudiantes, los mismo que se adquieren de mejorar manera poniendo practica el uso de dichas herramientas con el fin de reforzar la comprensión del educando en relación a la asignatura impartida.

3. ¿Cómo cree Ud que las TICs contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales?

Los distintos entrevistados mencionan que: Las tecnologías de información y comunicación tics contribuyen de manera significativa en los aprendizajes, porque fomentan en el educando la búsqueda e indagación de información sobre sucesos relacionados a la asignatura, despejando además las incógnitas creadas en relación a temas transmitidos por el docente en distintas circunstancias.

4. ¿Qué tipo de herramienta tecnológica utiliza dentro del aula de clase como instrumento de apoyo para enseñanza de Estudios Sociales en los estudiantes de octavo año de educación básica superior?

Todos los docentes encuestados manifestaron que una de las principales herramientas utilizadas es la computadora y el dispositivo móvil, porque estos les permiten realizar consultas sobre temas amplios y complejos relacionados a la asignatura de Estudios Sociales, convirtiéndose en instrumentos facilitadores en el quehacer diario del docente. El proyector también lo utilizan como herramienta de apoyo para dar a conocer temas extensos sobre eras, periodos que abarca la Historia y la Geografía, pero que lo utilizan en muy pocas ocasiones debido a las exigencias de otros docentes que también hacen uso de este instrumento.

5. Para Usted Docente: ¿Que es la lúdica?

Los docentes encuestados manifestaron hipótesis parecidas como por ejemplo: que la lúdica es un acto que se relaciona con el juego; es un proceso que tiene como base el juego y la diversión, entendiéndose entonces que la palabra lúdica abarca varios conceptos que mencionan que es una actividad que favorece el desarrollo de aptitudes en el estudiante mediante el entretenimiento.

6. Para ud Docente ¿Qué benéficos cree que aportan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales?

Todos los encuestados afirmaron que las actividades lúdicas ayudan a que el estudiante trabaje de manera colaborativa con los demás educandos, además de poner en práctica habilidades y destrezas que le permita desarrollar un pensamiento crítico en relación a los temas expuestos por el docente en base a temas de mucha importancia como acontecimientos políticos, económicos, sociales e Históricos.

7. ¿Qué recursos didácticos con componentes lúdicos ha utilizado Ud. dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Los educadores encuestados manifiestan que durante su labor docente han incorporados recursos didácticos como: mapas, pizarra, libros, sopa de letras, palelógrafos, los cuales han servido como instrumentos de apoyo para poder obtener mejores resultados en el aprendizaje dirigidos a los estudiantes.

8. ¿Cree Ud que el juego como estrategia lúdica despierta interés en los estudiantes para aprender la asignatura de Estudios Sociales?

Los docentes encuestados comentan que el juego al ser instrumento lúdico, propicia un interés constante en el estudiante además de facilitar el aprendizaje de manera reflexiva y creativa, logrando incorporar en el educando habilidades y destrezas para poder comprender los distintos saberes y ponerlos en práctica durante el proceso académico y fuera de él.

4.2.Discusión de resultados

En el presente trabajo investigativo los resultados obtenidos de la encuesta dirigida a los estudiantes, manifestaron que: La implementación adecuada de las TICs en la asignatura de Estudios Sociales ayudan de manera favorable a la incorporación de nuevos conocimientos dejando como resultado un aprendizaje significativo que permita desarrollar de mejor manera las aptitudes en los educandos. De la misma forma un 77% de los encuestados manifiestan que es necesario que los docentes deben capacitarse constantemente sobre el uso de las tics, para de esta forma transmitir la manera adecuada del uso adecuado de herramientas tecnológicas y el dominio de los distintos programas que brindan las tics, fomentando en el educando la innovación y el acceso amplio a programas, aplicaciones, herramientas facilitadoras de información de toda índole. Las actividades lúdicas también contribuyen de manera simultánea el proceso de aprendizaje de Estudios Sociales porque fomentan en él es estudiante la creatividad

y el interés al momento de recibir información volviéndola significativa para poder ser utilizada en determinado momento; es necesario utilizar actividades lúdicas que proporcionen el desarrollo de aptitudes y destrezas dentro del proceso de aprendizaje.

La asignatura de Estudios Sociales estudia sucesos ocurridos en distintos ámbitos sociales, económicos, políticos e Históricos, por lo cual es necesario utilizar herramientas tecnológicas que permitan conocer y distinguir acontecimientos de suma importancia ocurridos en el transcurso de los años, desarrollando un pensamiento reflexivo por el alto contenido de la información recibida. Además la lúdica permite incorporar aprendizajes y el desarrollo de aptitudes en los distintos niveles de aprendizaje dirigidos hacia los estudiantes.

Las encuestas realizadas a los docentes evidenciaron que: las tecnologías de información y comunicación son muy importantes y necesarias en el proceso de aprendizaje porque ayuda de manera significativa y dinámica a los estudiantes adquirir conocimientos mejorando el rendimiento académico y a la vez logrando desarrollar habilidades y destrezas en la búsqueda de nuevos conocimientos; las distintas herramientas digitales planteadas motivan el aprendizaje de los estudiantes, esto se debe a los beneficios que ofrece cada uno de dichos instrumentos. En cuanto a lúdica es un recurso muy favorable para incentivar el aprendizaje debido a los parámetros que se debe tener en consideración antes de ser empleada en transcurso del proceso de aprendizaje, convirtiéndose en un instrumento para mejorar el rendimiento escolar de los educandos, y a este proceso se suma las ventajas que ofrece los recursos tecnológicos proporcionan aplicaciones divertidas y llamativas en las cuales el estudiante aprenderán temáticas relacionadas a la asignatura de Estudios Sociales y los vastos contenidos que posee.

Los resultados obtenidos en la entrevista a los docentes indican que los educandos se encuentran familiarizados con las tecnologías de información y comunicación (tics) y que en medida paulatina han hecho el uso de estas para transmitir los conocimientos y aprendizajes a los estudiantes, pero también manifiestan que existen herramientas para la contribución en la enseñanza de Estudios Sociales, pero que no han sido utilizadas en la medida necesaria, por la escasa importancia que se le da a estos. Los recursos lúdicos por su parte permiten de manera diferente y divertida recibir información y que al mismo tiempo el estudiante sea capaz de crear su propio conocimiento en base a la información previa recibida.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.CONCLUSIONES

Al terminar el presente trabajo investigativo, en el cual se recopiló información sobre las TICs y la lúdica, como resultados se puede mencionar que el proceso de enseñanza aprendizaje ha tenido cambios significativos gracias a la incorporación de las herramientas tecnológicas actuales, las mismas que han brindado una oportuna contribución a la enseñanza de Estudios Sociales y a estos también se suma las distintas estrategias lúdicas que propician un ambiente ameno y fomentan mecanismos de aprendizaje en el estudiante.

A través de los resultados obtenidos se pudo evidenciar que las distintas herramientas TICs favorecen de manera significativa en los estudiantes, porque dichos instrumentos contribuyen al desarrollo de destrezas y habilidades ,permitiendo incorporar conocimientos de una manera eficaz y creativa y su vez sirviendo de apoyo constante enfocada hacia el estudiante proporcionando también competencias necesarias, y favoreciendo al mismos tiempo el desarrollo en la construcción de contenidos dentro del contexto educativo permitiendo un aprendizaje significativo.

En base a la información recopilada de las distintas fuentes bibliográficas se puede enfatizar que la lúdica es de gran importancia en la educación porque permite dentro del proceso de enseñanza aprendizaje desarrollar de una mejor manera las aptitudes que posee cada estudiante, brindado además un interés motivador para lograr resultados favorecedores para cada educando, permitiendo desarrollar las competencias y procesos cognitivos de una manera propicia.

Se seleccionó a Google Earth, GeaCron, MapMaker, ArteHistoria, GeoCube, Country Reports, Google Expeditions, HistoriaAula, British Pathé, como aplicaciones que ayuden a mejorar el rendimiento académico en los estudiantes, debido a que estas ofrecen una variedad de información relacionada sobre acontecimientos históricos geográficos políticos y sociales.

5.2.RECOMENDACIONES

- Los distintos docentes de Estudios Sociales deben estar actualizados con la nueva era tecnológica (TICs) la cual ofrece variedades de recursos didácticos que permiten una mejor caracterización al proceso de aprendizaje, rompiendo los paradigmas tradicionales al ofrecer múltiples herramientas novedosas para la enseñanza de Estudios Sociales.
- El docente debe romper los paradigmas establecidos en años pasados, por eso se debe utilizar estrategias lúdicas acorde a los objetivos trazados por el docente para una mejor incorporación de los conocimientos transmitidos hacia los discentes.
- Se recomienda al docente que haga uso de las distintas plataformas educativas con relación a la asignatura para que logren clases entretenidas y logren en el estudiante una participación constante durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes que realicen actividades lúdicas para fomentar una mejor participación colaborativa en cada uno de los estudiantes, con el fin de obtener un aprendizaje significativo.

FUENTES BIBLIOGRAFICAS

- Agüero, J., Araya, I. M., Marín, J., Molina, S., & Rojas, F. (2011). La enseñanza de Estudios Sociales y la Cívica: Hacia una profesión Interdisciplinar. *Dialogos*, 23.
- Arangurem, C. R. (2013). Didáctica de la Ciencias Sociales. *Redalyc.org*, 4.
- Arias, E. R. (9 de Diciembre de 2020). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-explicativa.html>
- Aula, H. (2014). *CanalHistoria.es*. Obtenido de CanalHistoria.es: <https://canalhistoria.es/aula/sobre-aula/>
- Barreto, C. R., & Diazgranados., F. I. (2017). *Las Tics en la Educación Superior*. Colombia : Universidad del Norte .
- Barriga, A. D. (27 de Febrero de 2013). Tic en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. (*RIES*) *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, IV(10), 19. Obtenido de <http://ries.universia.net>
- Benítez, G. S. (2010). Las Estrategias de Aprendizaje a través del componente Lúdico. *Suplementos*, 69.
- Carvajal, M. M. (2009). *La Didáctica en la Educación*. Colombia . Obtenido de Fundación Academia de Dibujo Profesional.: http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA_DIDACTICA.pdf
- Castro, C. (2015). *Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas*. Guayaquil.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado., D. (2007). La TICs en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje. *Laurus, Revista de Educación.*, 23.
- Chavéz, J. A., & Chacón, O. M. (2016). Una nueva mirada sobre la formación docente. *Universidad y Sociedad*, 8(4).
- Chavirra, C. t. (2015). LA LÚDICA: UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DEPRECIADA. *Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*, 14.
- Clement, J. C. (2020). *Sociedad de la Información en el siglo XXI :un requisito para el desarrollo*. Sevilla: Enred.
- CMF, W. d. (27 de Agosto de 2019). *Web del maestro CMF*. Obtenido de Web del maestro CMF: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-el-aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas-y-ejemplos/>
- Colmenares., E. d. (2005). British Pathé: análisis de la página web de un archivo fílmico. *Cuadernos de documentación Multimedia*, 51.
- Comins, J. S. (2013). El mapa como recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje de la geografía. En J. S. Comins, *El mapa como recurso didáctico en la enseñanza y aprendizaje de la geografía*. (págs. 15-20). Obtenido de

<https://didacticageografica.age-geografia.es/index.php/didacticageografica/article/view/124>

- Cousine, R. (2014). Que es Enseñar. *Memoria Academica: compartimos lo que sabemos* , 6.
- Criollo, C. P. (2019). Uso de las TICs en la Educación. *Digital Publisher*, 7. Obtenido de Digital Publisher:
https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/169/
- Dianta, A. V. (Noviembre de 2009). *e-Historia*. Obtenido de e-Historia: <http://www.e-historia.cl/e-historia/25-herramientas-tic-para-trabajar-en-historia-geografia-y-ciencias-sociales/>
- Edel, R. (2004). Concepto de Enseñanza Aprendizaje. *REDcientifica*, 6.
- Educación, E. d. (15 de octubre de 2015). *Era digital y la Eduación*. Obtenido de Era digital y la Educación: <http://tarea1tecnologia.blogspot.com/2015/10/las-tic-en-la-educacioncaracteristicas.html>
- Educacion, M. d. (2016). *Guia Didactica de Implemntación Curricular para EGB Y BGU, CIENCIAS SOCIALES*. Quito.
- Educativa, Á. T. (22 de Febrero de 2012). *Gobierno de Canarias*. Obtenido de Gobierno de Canarias.:
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2012/02/22/artehistoria-la-pagina-del-arte-y-la-cultura-en-espanol/>
- Enseñanza, F. d. (2011). El uso didáctico del video. *Profesionales de la Enseñanza*(13), 5.
- Escalante, E. (2016). *Influencia de las estrategias metodologicas en la calidad del aprendizaje significativosocio funcional*. Guayaquil.
- Fernández, A. H. (2011). *Didáctica General* . Universidad de JAÉN.
- Fernandez, S. (21 de Septiembre de 2016). *Webedia*. Obtenido de Webedia:
<https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/asi-es-google-expeditions-la-realidad-virtual-para-ir-de-excursion-sin-salir-de-clase>
- Garcia, M. S. (5 de septiembre de 2018). *Ced Campuseducacion.com*. Obtenido de Ced Campuseducacion.com: https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/aprendizaje-significativo/#google_vignette
- Hernandez, R. M. (2017). Impactos de las TICS en la educación: Retos y Perspectivas. 5(1). Obtenido de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- INTEF, I. N. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. España.
- León, E. V., & Borja, B. G. (s.f.). *Linea de tiempo*.
- Levano, L., Sanchez, S., Guillen, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes., Z. (21 de mayo de 2019). Competencias digitales y educación. 10. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>

- Levicoy, D. D. (28 de octubre de 2013). Las Tics en la educación Superior: Ventajas y Desventajas. *Dialnet*(4), 44-55.
- LOEI, L. O. (2012). Reglamento General a la LOEI. En M. d. Educación, *Reglamento General a la LOEI* (pág. 116). Quito.
- Lucas, F. M. (15 de Diciembre de 2015). FUNCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES. *Revista de Comunicación Vivat Academia*(133), 25. Obtenido de Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752885002>
- Maestra, P. (5 de Abril de 2016). *Palabra Maestra*. Obtenido de Palabra Maestra: <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/columnas/la-maqueta-estrategia-didactica-para-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-de-la-geografia>
- Master.D, D. G. (24 de Enero de 2020). *Didactia: Grupo Master.D*. Obtenido de Didactia: Grupo Master.D: <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-17/la-tecnica-del-rompecabezas-en-el-aula>
- Melo, A. C. (2020). Proceso de enseñanza Aprendizaje. *Guia Docente*, 12.
- Melo, M., & Hernández, R. (Septiembre de 2014). El juego y sus posibilidades de la enseñanza en las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 66.
- Milenio, E. (15 de junio de 2010). *Educación Milenio*. Obtenido de Educación Milenio: <https://mybaby201.wordpress.com/funciones-de-los-recursos-didacticos/>
- MinEduc, M. d. (Febrero de 2019). *Recursos Educativos Digitales MinEduc*. Obtenido de Educar Plus: <https://educarplus.com/2019/02/recursos-educativos-digitales-mineduc.html>
- Ministerio de Educacion. (05 de Septiembre de 2016). *Curriculo de los niveles de Educacion Obligatoria*. Ecuador. Obtenido de Ministerio de Educacion: <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Morales, F. (16 de Septiembre de 2010). *Academia*. Obtenido de Academia: https://www.academia.edu/8101101/Conozca_3_tipos_de_investigacion
- Muñoz, J. L. (2004). El Aprendizaje Significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Investigacion educativa*, 8(14), 6.
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las Tics y la educacion ecuatoriana en tiempos de internet. *Espirales*, 14.
- Nebrija, G. C. (2016). *Metodologia de Enseñanza y para el Aprendizaje*.
- OCDE. (25 de octubre de 2020). *Aprovechar al maximo la Tecnología para el Aprendizaje y la Formación*. Obtenido de OCDE.org: <http://www.oecd.org/termsandconditions/>
- Pages, J. (1994). *La Didactica de Ciencias Sociales, el Curriculum y la formacion del profesorado*. Barcelona, España.
- Palacios, A. J. (2010). Técnicas Lúdicas. *Dialnet*.

- Paredes, E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. 2020. Quito, Ecuador.
- Pazos, J. H., & Girón, A. E. (Octubre de 2020). El juego y la Lúdica como estrategias didácticas en los procesos de formación profesional de los alumnos Normalistas. *Educación, Cooperación y Bienestar social*.(18), 82.
- Pinargote, K. E. (2020). Una alternativa Innovadora en los procesos de Enseñanza Aprendizaje de Estudios Sociales. *Revista Científica- Dominio de las Ciencias*, 13.
- Pizarro, G., & Cordero, D. (2013). *Las Tic: Una herramienta tecnologica para el desarrollo de las competencias Linguisticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua*:. Costa Rica.
- planeta, A. (s.f.). *Aula planeta*. Obtenido de Aula planeta:
<https://www.aulaplaneta.com/2014/02/26/recursos-tic/geacron-el-mayor-atlas-historico-de-la-red/>
- Polo, J. D. (2013). *Wwwhat´s New*. Obtenido de Wwwhat´s New:
<https://www.whatsnew.com/2010/07/16/geocubo-el-cubo-de-la-informacion-geografica/>
- Profesorado., I. N. (2016). *Cómo las Tics preparan a los estudiantes para el Futuro* . Holanda: Kennisnet .
- Rafino, M. E. (26 de mayo de 2020). *Concepto. de*. Obtenido de <https://concepto.de/didactica/>
- Romani, J. C. (2009). El concepto de las tecnologías de Información. *Zer*, 24.
- Rubio, N. M. (s.f.). *Psicología y Mente*. Obtenido de Psicología y Mente:
<https://psicologiaymente.com/miscelanea/investigacion-documental>
- Sancho, J. M. (2009). Transformación de las Tecnologías de Información y Comunicación en tecnologías de Educación. *Diálogo Educativo*, 20.
- Sociales, C. C. (3 de marzo de 2016). *Estudios Sociales, Historia, Educación para la ciudadanía y Filosofía*. Obtenido de Ministerio de Educación:
<https://educacion.gob.ec/>
- Suarez, N. E., & Najjar, J. C. (2014). Evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de Enseñanza Aprendizaje. *VINCULOS*, 210.
- Unesco. (2008). *Competencias en TIC para Docente* . Paris.
- Unesco. (2010). *Educación*. Educativo, Unesco.org, Argentina. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/GMR/html/dme-4.html>
- UNESCO. (2013). *Enfoques Estratégicos sobre las TICS en Educación en América Latina y el Caribe*. Chile.
- Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 16.

- Yáñez, P. (2017). El proceso de Aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *San Gregorio*, 1(11), 6. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/313843119_El_proceso_de_aprendizaje_fases_y_elementos_fundamentales/link/58a9e4fe92851cf0e3c6b949/download
- Yglesias, M. P. (24 de 4 de 2010). Estrategia Lúdica: Al conocimiento y la educación por el placer. *Educación*, 19. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44013961003>
- Zuñiga, C. L. (2010). La Investigación en la enseñanza de Estudios Sociales: principios teóricos y epistemológicos. *Teoría y Didáctica de las Ciencias*, 10.