



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS de la EDUCACIÓN HUMANAS y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS
CIENCIAS SOCIALES

Uso del Chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los
orígenes para los estudiantes de octavo año EGB.

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

Autor:

Tenelema Muñoz, Dennys David

Tutor:

MgS. Fernando Rafael Guffante Naranjo.

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Dennys David Tenelema Muñoz**, con cédula de ciudadanía **0605783968**, autor del trabajo de investigación titulado: **“Uso del chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los orígenes para los estudiantes de octavo años EGB.”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

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

En Riobamba, a los 9 días del mes de junio del 2025.



Dennys David Tenelema Muñoz

C.I: 0605783968

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Fernando Rafel Guffante Naranjo** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“Uso del chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los orígenes para los estudiantes de octavo años EGB.”**, bajo la autoría de **Dennys David Tenelema Muñoz**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 9 días del mes de junio del 2025


Mgs. Fernando Rafael Guffante Naranjo

C.I: 0603208182

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “Uso del chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los orígenes para los estudiantes de octavo años EGB”, presentado por Dennys David Tenelema Muñoz, con cédula de identidad número **0605783968**, bajo la tutoría de **Mgs. Fernando Rafael Guffante Naranjo**; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 9 días del mes de junio del 2025

Mgs. Edison Paúl Barba Tamayo
Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo
Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Oscar Ilich Imbaquingo Cobagango
Miembro del Tribunal de Grado



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **TENELEMA MUÑOZ DENNYS DAVID** con CC: **0605783968**, estudiante de la Carrera **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"USO DEL CHAT GPT COMO APOYO EN EL APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 1: LOS ORÍGENES PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO EGB"**, cumple con el 8%, de acuerdo al reporte del sistema **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la *reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.*

Riobamba, 16 de junio de 2025


Mgs. Fernando Guffante N.
TUTOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo escrito a mis padres, Carlos Tenelema y Miriam Muñoz, quienes han sido la fuente de apoyo incondicional, inspiración y palabras de aliento a lo largo de esta hermosa travesía académica, siendo el motor de todos estos logros alcanzados no me queda nada que agradecerles por el resto de mi vida. Manifiesto mi total agradecimiento a Dios, que me ha permitido llegar al final de esta travesía, a mis hermanos Fabian Tenelema, Darío Tenelema y a mi familia a llegada, quienes me han apoyado con cada uno de sus consejos que los llevare siempre presente en todo momento, hago énfasis en una persona muy importante en mi vida Jenifer Cabay por el gran cambio que ha marcado en mí, enfocándome en ser una mejor persona, quiero expresar todo el cariño y amor que le tengo.

Expreso mi agradecimiento a los profesores que me han brindado cada uno de sus conocimientos para mi formación como profesional. Y por supuesto doy gracias a mis primos a llegados hacia mí, amigos que he conocido durante estos ocho semestres de mi vida, y también a mi director de danza Lic. Fredy Bravo que me ha permitido conocer este increíble mundo de la danza compartiendo saberes y construyendo lazos duraderos que nos permiten disfrutar juntos de esta bella profesión.

Dennys David Tenelema Muñoz

AGRADECIMIENTO

Me encantaría agradecer a la Universidad Nacional de Chimborazo por darme la oportunidad de estudiar en la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías y de finalizar mi educación en el área de la Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. No habría podido lograr este trabajo sin el grandioso apoyo y el respaldo de todas las autoridades y profesores de esta institución.

Quiero agradecer a todos aquellos que hicieron posible este logro académico y que me brindaron su apoyo de principio a fin. En especial, a mi familia y personas muy a llegadas a mí, gracias por su constante apoyo, motivación y comprensión. A mis amigos, primos, integrantes de la danza gracias por estar a mi lado y motivarme a terminar este trabajo para seguir adelante.

Dennys David Tenelema Muñoz

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

DECLARATORIA DE AUTORIA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN 15

1.1 Antecedentes 16

1.2 Planteamiento del Problema 17

1.3 Justificación 19

1.4 Objetivos 20

CAPÍTULO II..... 21

2. MARCO TEÓRICO 21

2.1 Uso del Chat GPT 21

2.2 Frecuencia del uso del Chat GPT..... 21

2.3 Recursos tradicionales e innovadores (Chat GPT) 23

2.3.1 TAC Y TIC en la educación..... 25

2.4 ¿Qué es el aprendizaje?..... 25

2.5 Recursos de apoyo tecnológico para generar conocimientos 27

2.5.1 Mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes con la tecnología 28

2.6 Guía Didáctica 30

2.6.1	Influencia de las guías didácticas	30
2.6.2	Función de la guía didáctica.....	30
2.6.3	Estructura de la guía didáctica	31
2.7	Unidad 1: los Orígenes.....	31
2.7.1	Estudiar Historia.....	32
2.7.2	El Origen de la humanidad.....	33
2.7.3	Surgimiento de la agricultura y la escritura	33
CAPÍTULO III		35
3.	METODOLOGÍA	35
3.1	Enfoque de la investigación	35
3.1.1	Cuantitativo	35
3.1.2	El Diseño de Investigación.....	35
3.1.3	No experimental	35
3.1.4	Tipo de Investigación	36
3.1.5	Por el Lugar.....	36
3.1.6	Métodos de la investigación.....	37
3.1.7	Técnicas de recolección de Datos	37
3.2	Unidad de análisis	38
3.3	Método de análisis, y procesamiento de datos	38
CAPÍTULO IV.....		40
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
4.1	Resultados	40
CAPÍTULO V		55
5.	CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES	55
5.1	Conclusiones	55
5.2	Recomendaciones	56
CAPÍTULO VI.....		57

6. PROPUESTA	57
BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS	80
Anexo 1. Autorización por parte de la institución educativa	80
Anexo 2. Encuesta Aplicada a los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica	81
Anexo 3. Imágenes sobre la socialización de la Guía Didáctica.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estudiantes matriculados en 8vo año EGB en estudios sociales	38
Tabla 2. Experiencia utilizando Chat GPT	40
Tabla 3. Utilidad de la herramienta Chat GPT para aprender la Unidad 1.....	41
Tabla 4. Frecuencia de uso de la herramienta tecnológica Chat GPT.	42
Tabla 5. La herramienta tecnológica ayudo en la comprensión de los subtemas de la unidad.	43
Tabla 6. Chat GPT propuso información clara y comprensible sobre la unidad.	45
Tabla 7. Recibimiento de la herramienta en comparación a otras herramientas tecnológicas.	46
Tabla 8. Desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.....	47
Tabla 9. Formulación de preguntas más concisas a través de Chat GPT.	48
Tabla 10. Mejoramiento de habilidades para el pensamiento analítico.....	50
Tabla 11. Implementación de la guía didáctica impartida dentro del aula de clases.	51
Tabla 12. Ventajas tras la socialización de la guía didáctica en comparación a otros métodos educativos.	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Experiencia utilizando Chat GPT.....	40
Figura 2. Utilidad de la herramienta Chat GPT para aprender la Unidad 1.	42
Figura 3. Frecuencia de uso de la herramienta tecnológica Chat GPT.	43
Figura 4. La herramienta tecnológica ayudó en la comprensión de los subtemas de la unidad.....	44
Figura 5. Chat GPT propuso información clara y comprensible sobre la unidad.....	45
Figura 6. Recibimiento de la herramienta en comparación a otras herramientas tecnológicas.	46
Figura 7. Desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.	48
Figura 8. Formulación de preguntas más concisas a través de Chat GPT.....	49
.....	49
Figura 9. Mejoramiento de habilidades para el pensamiento analítico	50
Figura 10. Implementación de la guía didáctica impartida dentro del aula de clases.....	51
Figura 11. Ventajas tras la socialización de la guía didáctica en comparación a otros métodos educativos.	52

RESUMEN

La investigación, se realizó al presenciar una escasez uso de las herramientas tecnológicas que existen en la actualidad dentro del entorno Educativo para temáticas que requieren de un amplio adecuamiento académico, por esta razón surge la propuesta de una guía didáctica como recurso para aportar en la enseñanza aprendizaje de la Unidad 1: Los Orígenes que contiene la materia de estudios sociales, con los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo. La metodología de la investigación fue cuantitativa, con diseño no experimental, por el nivel descriptiva, por el objeto básica, por el lugar de campo y bibliográfica. La obtención de datos fue mediante la encuesta y el cuestionario; en donde la población de estudio fueron 15 estudiantes. Como resultado se manifestó que los estudiantes estuvieron de acuerdo con los recursos, actividades, juegos, repasos, y evaluaciones que se presentaron en la guía didáctica enfocada al uso del Chat GPT con diferentes prompts que son de gran ayuda para solventar dudas en los aprendizajes que tiene cada uno de los estudiantes. Se concluyo, a través de la socialización, que las temáticas que contiene la unidad 1 “Los Orígenes” fueron bien aceptados por los estudiantes, presentando un contenido de calidad e interés promoviendo la participación, motivación en la obtención de conocimientos, incentivo de estudio, dinámicas educativas, colaboración y trabajo en equipo; de manera que se garantice usar la guía didáctica en la experiencia de mejorar sus conocimientos de la asignatura estudios sociales.

Palabras claves: Tecnología Educativa, Inteligencia Artificial, Guía didáctica, Innovación Pedagógica, Aprendizaje activo, Estudios Social.

ABSTRACT

The researcher conducted the current work due to the limited use of existing technological tools within the educational environment for topics that require extensive academic adaptation. For this reason, it was vital to propose a teaching guide as a resource to contribute to the teaching and learning of Unit 1: The Origins, which is part of the social studies subject, with eighth-year general basic education students at the PCI Chimborazo Educational Unit. The research methodology employed a quantitative approach with a non-experimental design, descriptive level, basic object, field location, and bibliographic references. The study required data collection through a survey and questionnaire, with a study population of 15 students. As a result, the researcher found that students agreed with the resources, activities, games, reviews, and evaluations presented in the teaching guide, which focused on the use of GPT Chat with different prompts that are very helpful in addressing the doubts that each student has during learning. Through social media, it was possible to conclude that the topics covered in Unit 1, "The Origins," were well accepted by students. The content presented was of high quality and engaging, promoting participation, motivation to acquire knowledge, incentives for studying, educational dynamics, collaboration, and teamwork. It ensured that the students used the teaching guide to enhance their understanding of social studies.

Keywords: Educational Technology, Artificial Intelligence, Teaching Guide, Pedagogical Innovation, Active Learning, Social Studies.



Firmado electrónicamente por:
JESSICA MARIA
GUARANGA LEMA
Validar únicamente con FirmaEC

Reviewed by:

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0606012607

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación busca analizar el impacto del uso de tecnologías emergentes, como Chat GPT en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, identificando sus beneficios, desafíos y posibilidades de implementación en el ámbito educativo por el interés que ha existido en los últimos años del crecimiento de las nuevas tecnologías, su principal característica es solventar dudas académicas de cualquier temática en cuestión de segundos.

Según la ONU dentro de la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019) menciona que “la tecnología de información y la comunicación (TIC) puede complementar enriquecer y transformar la educación” (pág.25). Las características de la investigación se dirigen a un interés de generar cambios para la vida de los estudiantes, partiendo de cómo se imparte la educación en base a la inclusión de las herramientas tecnológicas.

Según Guerrero (2021) “el motivo de que muchos docentes no ocupan estas tecnologías que tiene un potencial increíble para el desarrollo de sus conocimientos es el por miedo al conformismo de cada estudiante” (pág. 20). Por eso el motivo de la investigación es interactuar con formas de implementación de las herramientas tecnológicas dentro del entorno educativo de cada estudiante para incentivar los conocimientos que pueden generar su uso en su día a día.

Este tema en particular tiene una gran importancia para el incentivo de cada estudiante por generar su propio conocimiento a base de la tecnología que tiene a su disposición que dentro de la guía didáctica se va desarrollando a manera de inducción de la herramienta tecnológica (Chat GPT) donde estima una mejora en su dominio analítico de las temáticas planteadas del 8vo año de Educación General Básica.

1.1 Antecedentes

En un artículo realizado por Pérez y Robador Papich (2023), que contiene por nombre “El futuro de la educación Universitaria con Chat GPT” (pág.55). Mantiene la finalidad de demostrar como la inclusión del chat GPT tiene excelentes resultados en el ámbito de la educación pues tiene la finalidad de mejorar la calidad de educación mediante el procedimiento de acoplarse a las necesidades de cada uno de los estudiantes. La más prospera que se ha venido utilizando es ChatGPT siendo un modelo de lenguaje e interacción basado en inteligencia artificial teniendo una facilidad de generar diálogos coherentes generando una inclusión en muchas aplicaciones que son de consumo diario de los seres humanos como lo son los asistentes virtuales o los chatbots, es por este medio que se da paso a una mejor interacción entre los docentes con el estudiante pues brinda una personalización del aprendizaje saliendo un poco de la redundancia y sumergirnos en la tecnología que nos presenta ayuda para cada situación de nuestras vidas.

Según Pingos (2024) *La Inteligencia Artificial en el Aprendizaje de la Historia, 2023*. La presente investigación explora la integración de la inteligencia artificial (IA) en el proceso de aprendizaje de la historia durante el año 2023, con el objetivo de identificar sus ventajas y desventajas. La IA, con su capacidad para personalizar el aprendizaje, generar contenidos teóricos y prácticos, y crear experiencias inmersivas, representa una oportunidad significativa para mejorar la enseñanza de la historia. Sin embargo, también plantea desafíos relacionados con la dependencia tecnológica, la privacidad de los datos y la necesidad de formación continua para los docentes. La investigación se fundamenta en el análisis de cómo la IA está siendo implementada en el aprendizaje de la historia, utilizando un enfoque metodológico cualitativo que incluye la revisión de literatura y el análisis de casos prácticos correspondientes al año 2023. Se presentan dos tablas detalladas que resumen las ventajas y desventajas de la integración de la IA en el aprendizaje histórico. Entre las principales

ventajas se encuentran la personalización del aprendizaje, la mejora en la participación y autonomía de los estudiantes, y la creación de experiencias inmersivas. Por otro lado, las desventajas incluyen la falta de comprensión sobre el alcance de la IA, el riesgo de dependencia excesiva, y desafíos éticos relacionados con el uso de datos.

En el siguiente artículo de autoría de Moreno (2019) con el título “ La llegada de la inteligencia artificial a la educación” tiene la finalidad de realizar una recopilación de la educación de forma tradicional ha conseguido varios méritos en el desarrollo de los conocimientos de cada estudiante, pues para el autor se le hace interesante la evolución de dar clases a un grupo determinando de estudiantes en cómo nace el conocimiento, que quizá en un futuro se perderá tras la sustitución de la inteligencia artificial, pues si en un principio se da como un beneficio a la educación el uso como la implementación deben ser simultaneo para tener un máximo potencial en cada estudiante, se estima que el papel del docente no cambie más bien se alíen para formar un mejor conocimiento dentro de la educación y a futuro podamos compartir una evolución muy amplia tanto de la educación tradicional junto a la inclusión de herramientas tecnológicas.

1.2 Planteamiento del Problema

Los estudiantes necesitan ser liderados por conocimientos que le facilite la comprensión a futuro adentrándose a sus gustos como fines, para generar conocimientos amplios en varias ramas por lo que se necesita de diferentes metodologías para una enseñanza correcta pues permite interactuar en desear la implementación de recursos didácticos de manera virtual (Cabrera, 2023).

En el caso de América Latina se desarrollan nuevas metodologías muy amplias las cuales son de ayuda al estudiante, pero no son del todo factibles por la relación socioeconómica de cada región que tiene el país (Varas-Meza, 2020). Se da por temor a la innovación que quizás

sea un miedo en que la opinión de los estudiantes se vea opacada por esta herramienta tecnológica dejando de lado su lado crítico de cualquier tema de estudio.

En el caso de Ecuador, la tecnología en las instituciones tiene un poco de inconvenientes por el contexto de la economía, el financiamiento adecuado, interacción educativa, y formas de adecuamiento educativo (Carrillo, 2021). Enseñar mediante estas herramientas se estima dejar de un lado la educación tradicionalista, pues la incorporación de recursos tecnológicos no es muy bien utilizada por la falta de recursos que tienen ambas partes por lo que se requiere de una implementación que sirva de apoyo para analizar el tema impartido en el aula de clase.

Según Bonifaz et al. (2023) “Una de las limitaciones es la accesibilidad, ya que no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos y servicios en línea. Además, puede haber una brecha digital que limita el acceso a estas herramientas en algunas comunidades y países” (pág. 90). Todos necesitamos de un aprendizaje igualitario por diferentes circunstancias se ve un poco cuestionable la accesibilidad a la tecnología que en un entorno educativo es muy indispensable, dentro de la Unidad Educativa PCI Chimborazo se manifiesta en personas adultas las cuales tienen un tipo de desconcierto en no saber utilizar dichas plataformas tecnológicas, junto a un desconocimiento total de las mismas, siendo el principal factor de un declive en sus conocimientos pues no están tan actualizados en las diferentes maneras de desarrollar su aprendizaje.

1.2.1 Formulación del problema

¿Como el chat GPT apoya dentro de los conocimientos en los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad 1: Los Orígenes de los estudiantes de la Unidad Educativa PCEI Chimborazo?

Mediante lo mencionado dentro de esta investigación se desprende las siguientes inquietudes:

- ¿De qué manera los estudiantes integran el uso de ChatGPT en las actividades académicas dentro del aula y qué formas de interacción predominan?
- ¿Con qué frecuencia los estudiantes utilizan estos recursos tradicionales con herramientas acorde a su enseñanza, como ChatGPT para su proceso de enseñanza dentro del aula?
- ¿Cómo el uso de ChatGPT sirve como herramienta novedosa manteniendo un desarrollo de habilidades de aprendizaje tanto autónomo como colaborativo?

1.3 Justificación

En la actualidad el conocimiento del impacto que tiene la tecnología en la educación es muy importante ya que se presencia diferentes herramientas que se pueden ocupar en cierta medida para que se genere una buena educación como entendimiento de cada tema en la enseñanza-aprendizaje por lo que el uso que podemos implementar en gran medida facilitara a los docentes como a los estudiantes a la hora de aprender las ciencias sociales (Puente, 2020).

Los beneficiarios de asociar e implementar las temáticas de las ciencias sociales, ejerciendo el uso de la inteligencia artificial puede ser una estrategia clave para potenciar el aprendizaje significativo pues al ser una herramienta que contiene diferentes plataformas de aprendizaje en línea como recursos audiovisuales, enriquecen la manera en que los estudiantes acceden a la información, fomentando el pensamiento crítico junto a la capacidad de análisis de los estudiantes además, la implementación de Chat GPT de aprendizaje como de metodologías basadas en la gamificación pueden contribuir a un mayor interés y motivación por parte de los alumnos.

Es viable porque se dispone de una adecuada integración de la tecnología en el sistema educativo beneficiaría tanto a docentes como a estudiantes esto representa la oportunidad de

optar por los recursos a disposición y acceder a la creación de la guía didáctica que facilite la enseñanza, permitiéndoles atender distintas maneras de generar su propio conocimiento.

Es factible debido a la incorporación de herramientas digitales en el proceso educativo no solo ayuda a solventar vacíos en la comprensión de ciertos temas, sino que también fomenta una educación más accesible es importante que esta implementación se realice de manera estructurada como planificada, asegurando que los recursos tecnológicos sean utilizados de manera eficiente con el propósito pedagógico claro así, el uso adecuado de la tecnología puede convertirse en un elemento clave para fortalecer la enseñanza.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Proponer al chat GPT (recursos, prompts, herramientas, chatbot) como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: Los Orígenes, para los estudiantes de octavo año EGB

1.4.2 Objetivos Específicos

- Analizar las diferentes formas que puede ser utilizado ChatGPT para aportar al aprendizaje de Estudios Sociales.
- Diseñar una guía didáctica de la utilización del Chat GPT como aporte al aprendizaje de la Unidad I (Estudiar historia, El origen de la humanidad, Surgimiento de la agricultura y la escritura).
- Socializar la Guía Didáctica a los estudiantes de la Unidad Educativa PCI Chimborazo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Uso del Chat GPT

La autora Rouhiain (2024) en su estudio afirma que: “La Inteligencia Artificial (IA) es una rama de la informática que se ocupa del desarrollo de sistemas capaces de realizar tareas que, tradicionalmente, requieren inteligencia humana” (p.21). Por lo que engloban a las capacidades que tiene el ser humano como el razonamiento junto a su sentido crítico que se tienen dentro de cada área de conocimiento, es una ayuda creada por el ser humano que tiene múltiples algoritmos que dan como resultado acciones que realizan de manera sencilla.

Vlasica (2021) realizó la investigación sobre chat GPT sobre si es una nueva herramienta para optimizar nuestros trabajos académicos manifestando que su uso ha revolucionado el ámbito educativo, ofreciendo nuevas formas de interactuar con el conocimiento que tienen las diferentes plataformas educativas. Es un modelo de lenguaje basado en (IA) que puede generar respuestas coherentes como contextualizadas, lo que lo convierte en una herramienta útil para el aprendizaje, sin embargo, su implementación requiere una reflexión sobre sus ventajas como sus desafíos, por ejemplo, se destaca que, aunque ChatGPT puede personalizar el aprendizaje, también plantea preocupaciones éticas, como la dependencia tecnológica y la posible deshumanización de la educación.

2.2 Frecuencia del uso del Chat GPT

Según el autor Villegas (2024) hace mención que: “La mayoría, 6 encuestados, afirman que nunca han utilizado el Chat GPT como recurso educativo, y 5 lo han hecho ocasionalmente. Esto refleja una falta de regularidad en su utilización, lo que podría limitar su impacto en el aprendizaje” (pág. 4950). De esta deducción se logra entender como existe un poco de desconocimiento en el ámbito educativo por las personas que no incluyen el Chat GPT dentro de su aprendizaje e incluso hubo ciertas personas que lo han realizado de manera irregular que en cierto punto la utilización de la herramienta tecnológica facilitaría en su

aprendizaje, pero distintas razones no utilizan ya sea por guiarse en el método tradicionalista de la educación o la desinformación de la herramienta en cuestión.

El uso de la herramienta tecnológica Chat GPT causa desconfianza a la hora de usar de manera frecuente por parte de los docentes, por un factor clave el cual es al no generar el lado crítico de cada estudiante, características que han frenado la implementación de dicho recurso en la educación, en todo sentido es una sensación de pánico pues al generar textos sobre todo tipo de temas en cualquier índole de la educación. Se tiene el temor que los estudiantes en vez de que lo usen como apoyo a sus conocimientos lo hagan para facilitar las tareas dentro del aula o fuera de la misma haciendo alusión a que fueran textos copiados y sin ningún tipo de criticidad por parte de los estudiantes quedando vacíos en la educación o la forma en como aprenden puede alterar en el futuro de cada estudiante sin ningún tipo de beneficio (Román, 2024).

La forma en cómo avanza la tecnología en el entorno educativo es muy interesante de analizarla pues la frecuencia de uso ha sido totalmente cambiada por nuevas herramientas que son o eran utilizadas en la actualidad como lo era el Google catapultada como buscadores más eficaces para los investigadores haciendo una comparación, en la sustitución con la herramienta tecnológica en cuestión Chat GPT. Al ser herramientas se busca un equilibrio entre satisfacción de uso junto a la eficacia que puede tener estas herramientas por parte de conocedores en tecnología resulta más sencillo utilizar la herramienta pues su uso es sencillo con toda la interfaz que tiene hace fácil la interacción con la información, quedando en menos el uso de la herramienta Google que quizás en unos años dejara de ser útil para la educación como para los investigadores o cualquier persona que disponga de internet para cualquier tipo de duda.

2.3 Recursos tradicionales e innovadores (Chat GPT)

Según Lorigo (2021) menciona que “El hecho de que las nuevas tecnologías propicien maneras alternativas de trabajo escolar frente a las fórmulas más tradicionales, es lo significativo” (pág. 21). Se hace mención de las oportunidades que tiene la integración de nuevas tecnologías para la educación abriendo un montón de puertas para el desarrollo del aprendizaje dentro del aula como fuera de ella, sirviendo de ayuda tanto al docente como al estudiante. Cambiando la manera tradicionalista que se utilizaba antes, siendo catapultado como un avance en la educación, viviendo el futuro en donde la tecnología ayude o beneficie a la par del pensamiento humano lo que significa cuanto hemos desarrollado en el avance tecnológico, e incluso ahora se espera grandes avances no solo en la educación también en otras ramas importantes de los seres humanos.

En la actualidad dentro de la educación la finalidad del docente es utilizar recursos muy innovadores para no caer en la redundancia y que el estudiante aprenda de una manera esencial cada tema que desee impartir el docente dentro del aula de clases, se entiende que los recursos tradicionales ayudan bastante para el aprendizaje de cada estudiante, pero ya no son lo suficientemente aptos en el sector educativo. Ahora con el uso de la tecnología la disponibilidad que tiene cada estudiante para el uso siendo utilizado de forma sencilla, existiendo recursos tecnológicos que ayudan a mejorar el aprendizaje Chat GPT, se busca implementar en la educación porque si está bien que los recursos tradicionales son de gran apoyo para el estudiante en todo sentido, pero salir de lo rudimentario ayuda mucho a consolidar los conocimientos en el ámbito educativo facilitando la manera en cómo el estudiante junto al docente ven la educación (Arteaga, 2022).

Según Tupe y Barba (2025) “Los docentes señalaron la falta de reflexión sobre las reglas y la influencia negativa de las redes sociales, manifestando interés en usar plataformas digitales, aunque limitados por la infraestructura” (pág. 1498). El cambio que trae consigo

las diferentes plataformas educativas que se puede generar a través de la implementación de la tecnología son abismales para el desarrollo de un mejor aprendizaje, el sobresaliente resultado que manifiestan son potenciadas con la sencillez que es su uso teniendo la capacidad de ser adecuadas en cualquier ámbito brindando un apoyo a cada estudiante para solventar cada tipo de dudas educativas, el único límite que se propone es la imaginación que tiene cada individuo del uso que se podría generar dentro de la educación.

El autor Arteaga (2022) menciona que “Muchos docentes aún están aferrados al método tradicional, por lo que intentar cambiar al empleo de la tecnología puede crear frustración, llevándolos a alejarse del uso de los dispositivos tecnológicos disponibles en la actualidad” (pág. 186). La forma de inclusión por parte de los docentes debe ser variada en todo sentido ya que el temor de la utilización de estas herramientas es quizás por falta de apoyo o capacitaciones que motiven al docente cambiar de estrategia educativa, como lo conocemos la forma tradicionalista de la educación es que el docente debe saber de todo por lo que el estudiante se guía en eso pero deja de lado oportunidades de investigar por sí solo, auto educarse, guiarse por herramientas tecnológicas que faciliten la comprensión de cualquier tema que desee aprender.

La era digital ha invadido la educación trayendo consigo novedades interesantes que tiene a disposición el estudiante junto al docente para la relación del aprendizaje con los métodos que son empleados en la educación, es muy importante aclarar que el uso que se le puede dar no tiene límites, la única barrera es la imaginación junto a la forma que el estudiante le dé a la herramienta pues tras la utilización Chat GPT se ha tenido varios resultados que han facilitado en la comprensión de cualquier tema asegurando que sí sirve. El cambio que se debe realizar debería ser progresivamente ya que una inclusión forzosa tal vez aturdiría al estudiante lo que se recomienda es encontrar un equilibrio entre recursos tradicionalistas junto a los recursos innovadores para que de una parte genere conocimientos

mientras la otra parte ayude e impulse dicho conocimiento previo manifestando una oferta educativa excelente para cualquier tipo de institución educativa (Atencio-González, 2023).

2.3.1 TAC Y TIC en la educación

Según Chávez (2021) “las TAC buscan orientar el uso de las TIC hacia fines formativos tanto para estudiantes como docentes, destacando la importancia de la metodología y los usos didácticos de estas herramientas, más allá del dominio técnico básico de las mismas” (pág. 25). En el ámbito educativo, las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) representan una evolución de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), enfocándose no solo en el uso de herramientas tecnológicas, sino también en su integración pedagógica para mejorar el aprendizaje como la enseñanza siendo una base concreta de estructura para tener una guía sobre como sobrellevar la educación a otro nivel mediante las herramientas tecnológicas que tenemos a nuestra disposición siendo la cúspide en avance tecnológico del aprendizaje de los estudiantes.

2.4 ¿Qué es el aprendizaje?

El aprendizaje es denominado como tácticas para el entendimiento de cualquier tema que sea impartido dentro de la educación, son bases para que se desarrolle un buen manejo de estrategias para generar un entorno educativo adecuado para cada estudiante. Se estima que cada estudiante genere un análisis involucrando su lado crítico sobre lo que le enseña, el docente dentro del aula de clases, lo que significa que el patrón para generar un buen desarrollo del aprendizaje es el docente en la manera que es impartida dichas estrategias o técnicas son esenciales para generar un adecuado aprendizaje, no es nada sencillo realizarlo cada docente tiene metodologías muy diferentes lo único que tiene que hacer el estudiante es adecuarse a cada una de estas metodologías que servirán a lo largo de su vida estudiantil (Montes de Oca Recio, 2011).

Montes de Oca Recio (2011) menciona que “Las estrategias son consideradas a un nivel macro o global; mientras que las tácticas se instauran en una dimensión micro o específica”. (p.480). En el contexto educativo de nuestro país se lo realiza de esta manera por la manera en cómo se va agrupando desde lo macro hasta lo micro con diferentes metodologías para que generen un buen aprendizaje dentro de la educación del estudiante. Se requiere mantener un equilibrio muy interesante entre las afinidades de cada estudiante junto a los fines que tiene el docente dentro de la materia por lo que se requiere de una buena forma de generar un conocimiento acoplado al estudiante a un entorno que deje huella a futuro a cada estudiante, pues las finalidades que tiene cada estudiante son distintas pero las metodologías son las mismas para el grupo que desea aprender.

Figueroa (2023), indica que el aprendizaje, relacionado con el rendimiento académico, se entiende desde una construcción social. Este aporte ha brindado varias dimensiones a los resultados de la obtención del conocimiento por parte de los alumnos, indicador que se aplica en cualquier grado o forma educativa.

Según Paredes-Bonilla et al. (2024), la implementación de estrategias para el desarrollo del aprendizaje socioeducativo y comunicativo, enfatiza la utilización de metodologías dialógicas que impulsan la participación activa de los alumnos para así fomentar la comunicación efectiva y accesible para generar el aprendizaje.

Los diferentes modelos que tiene la educación para generar un buen aprendizaje tienen un gran potencial por lo que debemos analizar las cualidades que tiene cada uno de los estudiantes para enfatizar un modelo que se acople a sus gustos, donde se vea presente el lado crítico de cada estudiante por lo que se considera un aprendizaje significativo. Lo que se consigue con esta estrategia es que le estudiante intuya cual es la razón de estudio, por qué se llegó a esa conclusión, qué percepción se tiene de lo aprendido, consiguiendo que el estudiante se involucre más dentro del aula de clase comparta e interactúe con el resto del

grupo de la misma manera con el docente, eso es lo que se espera para cada hora de clases que es impartida por el docente consiguiendo un aprendizaje duradero para el futuro que con apoyo de diversas herramientas que se conoce ayuden de una buena manera en la formación del estudiante (Penso, 2015).

2.5 Recursos de apoyo tecnológico para generar conocimientos

Según Gonzales (2023) menciona que “Una de las áreas más destacadas de la investigación en IA en educación es la personalización del aprendizaje” (p.53). Al tener una malgama de técnicas de aprendizaje como lo es el poder chatear con un servidor que está conectado a la red permite manejar un estilo libre de la información moldeando el aprendizaje a nuestra manera, teniendo respuestas que se generan en base a los algoritmos de la inteligencia artificial por lo que se destaca en la facilidad de mantener un amplio manejo de información en tiempo real que para el desarrollo de la educación dentro de los estudiantes facilita su conocimiento.

Según Wehr y Baluis (2023), uno de los objetivos de los chatbots basados en inteligencia artificial no es reemplazar la enseñanza humana, sino brindar una solución complementaria al proceso educativo existente e interactivo, además de apoyar a los responsables en la formulación de políticas educativas. Estos sistemas han sido utilizados en diversas disciplinas y niveles educativos, lo que permite que cada estudiante los considere útiles para obtener respuestas rápidas a sus preguntas —especialmente cuando en el aula no disponen de suficientes recursos o conocimientos—, repasar conceptos de forma dinámica e interactuar en actividades que mejoren sus habilidades.

La implementación de estas investigaciones respalda la idea de que el apoyo de ChatGPT puede revolucionar el ámbito educativo al proporcionar a los estudiantes herramientas interactivas como personalizadas, y ofrecer a los profesores una mayor eficiencia en la gestión del aula y el diseño de estrategias educativas (Terán, 2023). Por lo

que el uso de chat GPT en el aula podría incluirse como asistente de estudio durante las tareas, permitiendo generar un poco más de tiempo a realizar otras actividades relacionadas a los campos de estudio, como complemento durante las actividades para responder preguntas en menor tiempo que faciliten la comprensión del tema propuesto.

2.5.1 Mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes con la tecnología

Según González (2023) afirma que “La preeminencia de Chat GPT en la educación reside en su potencial para individualizar el aprendizaje” (p. 37). Lo que garantiza una mejora en cuanto es el proceso de aprendizaje de cada estudiante dando oportunidad a moldear el estilo que se requiera aprender los límites que tiene esta herramienta tecnológica están en la mente de cada estudiante, puede haber una infinidad de técnicas que serían buenas empleadas por los estudiantes e incluso con guía del docente se tendrá buenos resultados. La forma de implementación debe ser muy bien ejecutada pues lo que se busca es incentivar el lado crítico del estudiante mas no eliminar dichas características fundamentales de la educación.

Tras el avance tecnológico dentro de la educación se ha venido desarrollando una implementación en el sector educativo para dar el entendimiento que los recursos tecnológicos que se están manifestando para apoyar a los estudiantes deben ser muy bien guiados por los docentes. La labor docente debe cambiar de cierta medida de ser un conector de conocimientos los cuales quizás en muchas ocasiones no satisfacían las necesidades individuales de los estudiantes, la labor ahora es un mentor que incentive, proponga al estudiante la utilización de estas herramientas teniendo la finalidad de promover el lado crítico de cada estudiante, crítica constructiva de lo que enseña el docente analizando las estrategias que tiene el docente para generar el aprendizaje (González. 2023).

Para Figueroa et al. (2025), la tecnología además de permitir el desarrollo de la comunicación, empatía, trabajo en equipo, resolución de conflictos y adaptabilidad, ayuda

al uso destrezas blandas esenciales tanto para el desarrollo personal en su entorno de los adolescentes. La comunicación, como resultado del uso de la tecnología, se destaca como un vínculo clave que permite a los adolescentes expresar sus ideas y participar activamente en el proceso de interacción con los demás; lo que permite que se adapten a los desafíos sociales y educativos.

El desarrollo de actividades que permitan una motivación intrínseca se relaciona al diseño de actividades es expuesto por Manzano et al. (2022) como “ aquel en el que se articulan las experiencias vividas por el sujeto y se ofrecen nuevas perspectivas internas y externas para la redefinición de estos procesos, a partir de la estimulación de la creatividad, pensamiento independiente y bienestar del jugador” (p. 30). La finalidad de generar un lazo entre la estimulación con el lado crítico de los participantes, mediante la incorporación de herramientas tecnológicas se tiene como resultado un uso ilimitado en la imaginación de cada estudiante solventando cualquier tipo de dudas en cuestión de minutos que facilita la comprensión de las temáticas planteadas dentro del entorno educativo.

Según Figueroa (2024) “Para lograr estos propósitos, los participantes completarán los desafíos previamente establecidos, siguiendo las reglas señaladas al inicio del juego, lo que despierta la motivación e interés, y promueve la consecución de los resultados esperados” (p. 56). El punto clave se manifiesta mediante los prompts sugeridos por el docente o guía didáctica que se abarquen dentro del aula, para generar una motivación e imaginación en la educación de los estudiantes rompiendo las maneras tradicionales de impartir clases que promueva una estructura basada en encender la motivación para de cierta manera garantizar resultados favorables para cada uno de los participantes.

Según Stojanovic de Casas (2020) menciona que: “Las Actividades de aprendizaje en línea se han vuelto un componente común de la educación superior, aún cuando inicialmente comenzó como una forma complementaria de interacción” (p. 103). Tras la

implementación periódica dentro de la educación se ha realizado una forma muy peculiar en la evolución de la manera de su desarrollo por parte de cada estudiante pudiendo formar su aprendizaje de manera individual. Abasteciendo cada necesidad estudiantil forjando bases que realmente sirvan en el futuro con actividades educativas impartidas por el docente sirviendo de apoyo en el desarrollo del conocimiento o formación de cada estudiante.

2.6 Guía Didáctica

La guía didáctica contribuye a una orientación facilitando de una gran medida el proceso de enseñanza aprendizaje, se divide en dos componentes por parte del personal docente quienes son los promotores de la guía didáctica, mientras que los estudiantes son los componentes esenciales para su uso, lo que permite desarrollar una personalización en el aprendizaje en donde engloba los objetivos de estudio, los temas-subtemas de la unidad, recursos didácticos, estructura en la forma de docencia, y la evaluación para reiterar si se aprendió los conocimientos (Arbolaez, 2020).

2.6.1 Influencia de las guías didácticas

Es una mejora de la enseñanza con diferentes recursos que son innovadores presenciando un propósito de mejorar la calidad que tiene la educación siendo de ayuda con sus múltiples recursos que tiene una estructura detallada que se maneja en gran medida en desarrollar contenidos de calidad, buscando encontrar maneras de generar una integración para incentivar cada proceso de enseñanza- aprendizaje en cualquier ámbito educativo de esta manera lo que se estima es a través de cualquier herramienta tecnológica guiar a cada estudiante para que tenga un óptimo manejo teniendo a su disposición una guía de cómo aprender a utilizar dicha herramienta tecnológica (López, 2022).

2.6.2 Función de la guía didáctica

La guía didáctica cumple una función estratégica en los procesos de enseñanza- aprendizaje al proporcionar orientación metodológica concisa una guía didáctica no solo

organiza y facilita el acceso a recursos, sino que también dirige la construcción crítica del conocimiento a través de actividades bien planteadas que promueven la reflexión y la resolución de problemas a través de evaluaciones para avanzar en su aprendizaje este recurso, diseñado para responder a las demandas del entorno educativo moderno, se convierte en un catalizador para que el estudiante desarrolle competencias específicas relacionadas con su disciplina, integrando herramientas tecnológicas que reflejan las necesidades actuales de los procesos investigativos y educativos (Cabezas Mejía, 2022).

2.6.3 Estructura de la guía didáctica

- Carátula: Se mostrará cada uno de los datos importantes de manera general y puntual.
- Presentación: se manifiesta la plataforma en la que voy a desarrollar la guía didáctica y se abarcara el tema principal con los subtemas de la unidad.
- Metodología: se ejecutará la metodología del Aula Invertida.
- Competencias: se estima hasta qué punto se puede dar uso a la herramienta en cuestión ChatGPT, enmarcando cada uno de los temas que tiene la unidad 1 Los Orígenes, y cada uno de sus temáticas correspondientes a cada estudiante.
- Contenido: Información de cada uso pertinente que se puede dar a la herramienta tecnológica a través de la guía didáctica.
- Desarrollo: Se mostrará las diferentes actividades como juegos, actividades, videos, imágenes, evaluaciones, entre otros.
- Actividades de Evaluación: forma correcta de analizar si el estudiante ha tenido un progreso en su estudio mediante la implementación de la guía didáctica.
- Bibliografía.

2.7 Unidad 1: los Orígenes

Según el Ministerio de Educación (2021) que desarrollo La unidad 1 "Los orígenes", tiene un fundamento esencial en el currículo de octavo año de EGB, que introduce a los

estudiantes en temas como la evolución humana, las primeras civilizaciones y los procesos históricos que dieron forma a la historia de nuestra humanidad, esta unidad busca desarrollar habilidades críticas y analíticas en los estudiantes, no obstante indican que muchos estudiantes enfrentan dificultades para comprender conceptos abstractos, como la temporalidad o las interacciones culturales que se tenían en esa época, lo que justifica la necesidad de herramientas innovadoras que engloban al Chat GPT.

Esta perspectiva implica una dinámica en el enfoque del aprendizaje con la tecnología y también el aprendizaje sin la tecnología, promoviendo el desarrollo de competencias metodológicas fundamentales, como aprender con pasión a lo que se sintetiza este concepto al describirlo como gestión del conocimiento, enfatizando una aproximación integral donde la tecnología sirve al proceso educativo en lugar de ser su objetivo final.

2.7.1 Estudiar Historia

El estudio de la Historia constituye una información crucial para comprender los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que han configurado la experiencia humana a lo largo del tiempo durante esta disciplina no solo se enfoca en la recopilación de hazañas históricas, sino también en su interpretación analítica, permitiendo entender cómo las sociedades han evolucionado a partir de las cuales los historiadores construyen narraciones fundamentadas dichas fuentes son interpretadas según el enfoque junto a la finalidad de el investigador de esta manera la historia permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico, al promover la reflexión sobre las múltiples versiones del pasado, las relaciones de poder, las memorias colectivas y las construcciones identitaria, llegando a la finalidad de enseñar historia contribuye significativamente a la formación ciudadana, fomentando la comprensión del presente a partir del pasado, y el desarrollo de una conciencia histórica en los estudiantes.

2.7.2 El Origen de la humanidad

El origen de la humanidad es un tema central dentro de las investigaciones históricas antropológicas, ya que permite rastrear las raíces biológicas como los inicios culturales del ser humano esta temática se basa principalmente en los aportes de la arqueología, junto a la genética, disciplinas que han contribuido a reconstruir el proceso evolutivo de los primeros homínidos que han dado paso a nuevos hallazgos a lo largo de la investigación de sus restos fósiles. La evolución humana es entendida como un proceso secuencial que se inicia con especies anteriores al género Homo y que culmina, hasta el momento, con el Homo Sapiens siendo especies destacadas se encuentran el Homo Habilis, reconocido por el uso intencional de herramientas de caza; el Homo Erectus, que dominó el fuego desarrollando formas más complejas de organización social; por último el Homo Sapiens, quien mostró una capacidad cognitiva superior, lo que le permitió desarrollar lenguaje simbólico, arte, pensamiento abstracto y estructuras culturales más complejas.

Este proceso no fue lineal ni infinito, ya que distintas especies humanas coexistieron durante múltiples períodos el Homo sapiens, originado en África hace aproximadamente 300.000 años, logró expandirse por el resto del planeta en sucesivas migraciones, adaptándose a diversos ecosistemas que dieron paso a una gran diversidad de culturas por lo que estudiar el origen de la humanidad permite comprender la profunda conexión entre biología, cultura, medio ambiente, entornos nuevos que poco a poco se ha ido acoplado a la humanidad así como los factores que permitieron a nuestra especie no solo sobrevivir, sino también transformar su entorno y construir civilizaciones.

2.7.3 Surgimiento de la agricultura y la escritura

El surgimiento de la agricultura manifiesta una de las transformaciones más significativas en la historia de la humanidad durante este proceso, conocido como Revolución Neolítica,

principalmente en regiones como el Creciente Fértil actualmente conocido como Oriente Medio pero también en Mesoamérica, China junto a otras partes del mundo lo interesante en este punto de la historia es la domesticación de plantas destacando los animales siendo el inicio de comunidades nómadas a sociedades sedentarias, permitiendo la formación de aldeas estables, el almacenamiento de alimentos, desarrollando una experiencia en el crecimiento de la población.

A medida que las comunidades crecían en complejidad, se hizo necesaria una forma de registrar actividades económicas, científicas, eventos religiosos durante este proceso de adaptación surge la escritura, considerada uno de los principales hitos en la historia de la humanidad siendo las primeras formas de escritura, como los cuneiformes sumerios o los jeroglíficos egipcios, tenían una función principalmente como la de administrar con el tiempo, la escritura evolucionó hacia formas más accesibles y complejas, permitiendo la transmisión del conocimiento y el desarrollo de la historia escrita

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

3.1.1 Cuantitativo

La investigación tendrá un enfoque cuantitativo, siendo el motivo de que la manera de recolección de datos a través de la hipótesis con una estructura de análisis numérico y una variación estadística con la finalidad de manifestar unidades de comportamiento y garantizar teorías (Hernández et al. 2014). Por lo tanto el objetivo de medir o analizar mediante datos estadísticos, el impacto de la implementación de la herramienta tecnológica ChatGPT en el aprendizaje de los estudiantes de la unidad 1: Los Orígenes recopila la información sobre la frecuencia de uso de la herramienta, el nivel de rendimiento académico alcanzado mediante la guía didáctica con los temas de la unidad, la relación entre el tiempo de interacción que mantienen con el ChatGPT de la misma manera con los resultados obtenidos en la socialización que se estima tener por último se analizarán patrones de uso dentro y fuera del aula para determinar su influencia en la formación académica de los estudiantes.

3.1.2 El Diseño de Investigación

3.1.3 No experimental

Se utilizará un diseño no experimental pues se basa en un enfoque que para Hernández et al. (2014) siguen afirmando que “este tipo de diseño se caracteriza porque el investigador observa los fenómenos tal y como están en su contexto natural, sin manipular variables ni intervenir en las condiciones que se tiene en el entorno” (pág. 56). En este caso el objetivo es analizar la relación entre las variables estudiadas teniendo una labor de describirlas o explicarlas con base en la recolección de datos de manera objetiva con una manera sistemática, de esta manera este diseño permite obtener una comprensión precisa de las dinámicas existentes dentro de los estudiantes de 8vo año de EGB sin alterar el comportamiento de las variables ni influir en los resultados.

3.1.4 Tipo de Investigación

3.3.1 Por el nivel

- **Descriptiva:**

Según Stewart (2024) “la investigación descriptiva es un enfoque sistemático que recopila, analiza y presenta datos sobre fenómenos de la vida real para describirlos en su contexto natural” (pág. 25). Por lo cual la investigación realizada adoptó un enfoque descriptivo, centrado en observar y detallar fenómenos específicos (Implementación de la herramienta tecnológica Chat GPT) por lo que este tipo de estudio permite identificar y analizar las características de las variables involucradas, proporcionando una comprensión clara del fenómeno investigado.

- **Básica:**

El nivel que tiene la investigación fue de tipo básica, por la manera en que todo el proyecto de estudio se enfocó en el dominio teórico, lo que significa que se trató de incrementar los conocimientos científicos en gran medida, pero sin tratar de reflejarlos en ningún aspecto práctico.

3.1.5 Por el Lugar

- **Investigación de Campo:**

El agrupamiento de cada uno de los datos fue claramente dirigido para la población de estudio. En este caso son los estudiantes que pertenecen a 8vo año EGB de la unidad educativa PCI Chimborazo y tienen de materia estudios sociales dentro de su malla académica.

- **Investigación Bibliográfica:**

Como se manifiesta que es una investigación de varias fuentes secundarias, se requirió al uso de recurso-material bibliográfico que se pudo encontrar en distintos lugares de datos importantes para la investigación. El enfoque era manipular información que

validen todo lo que este trabajo contiene, de esta manera información que apoye a la utilización de la guía didáctica con el fundamento de que es un aporte a la utilización de la herramienta tecnológica Chat GPT para el aprendizaje de la unidad 1 Los Orígenes de 8vo año EBG de la unidad educativa PCI Chimborazo.

3.1.6 Métodos de la investigación

- **Inductivo**

Según Quesada y Medina (2020) “el método inductivo se caracteriza por generar principios generales a partir de la observación de eventos específicos o hechos sumamente particulares” (pág. 18). Este enfoque fue de mucha importancia para organizar la información documental recopilada, lo que permitió identificar patrones o características relevantes del fenómeno en estudio que, a partir de dichas observaciones específicas, se lograron conclusiones generales que contribuyen a una mejor comprensión del tema.

- **Deductivo**

Se trata de describir el método deductivo como una dinámica que inicia con conceptos generales y utiliza el razonamiento para llegar a conclusiones específicas que sean adecuadas para el conocimiento de cada estudiante (León, 2020). Dicho método generó descomponer el fenómeno de estudio, avanzando desde una visión abismal hacia elementos sumamente particulares, lo que facilitó un análisis amplio y estructurado del problema abordado.

3.1.7 Técnicas de recolección de Datos

3.1.8 Técnica

- **Encuesta**

Mediante esta técnica se requiere obtener datos mientras se obtiene información muy relevante sobre la guía didáctica dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje de la Unidad 1 Los Orígenes, 15 estudiantes de 8vo año EGB de la Unidad Educativa PCI Chimborazo.

3.1.9 Instrumento de recolección de datos

- **Cuestionario**

Se elaboró un cuestionario de 15 preguntas de diferentes secciones en donde la sección A se basará en experiencia general, sección B utilidad y apoyo en el aprendizaje, sección C impacto en el pensamiento crítico, cada una de estas secciones abarcan respecto a la implementación de la guía didáctica para el conocimiento de la herramienta tecnológica para determinar si es de total apoyo para el aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

3.2 Unidad de análisis

3.2.1 Muestra

Estuvo conformada por 15 estudiantes matriculados en 8vo año de EGB de la Unidad Educativa PCI Chimborazo. Por ser un grupo pequeño de población ya que es una institución a distancia objeto de esta investigación, la muestra correspondió a los 15 estudiantes que tienen la materia de estudios sociales dentro de su malla educativa, por lo tanto, se laboró con toda la población de estudio.

Tabla 1. *Estudiantes matriculados en 8vo año EGB en estudios sociales*

Categorías	Alumnos	Porcentaje
Hombres	9	60%
Mujeres	6	40%
Total	15	100%

Nota: Información sacada de los estudiantes matriculados de 8vo año EGB de la Unidad Educativa PCI Chimborazo. **Elaborado por:** Tenelema, (2024).

3.3 Método de análisis, y procesamiento de datos

- Se elaboró una guía didáctica como un recurso en el aporte del proceso enseñanza-aprendizaje de la unidad 1 “Los Orígenes”: estudios sociales.

- Se socializó cada una de las actividades que fueron elaboradas de los temas que habían dentro de la unidad a cada uno de los estudiantes de 8vo año de EGB de la Unidad Educativa PCI Chimborazo.
- Se aplicó la encuesta en cual se tenían preguntas de opción múltiple en base a lo socializado.
- Se analizó cada uno de los datos en donde se generó los gráficos estadísticos de una manera ordenada y sistemática.
- Para concluir, se repasó los resultados lo que permite sacar conclusiones como recomendaciones para futuros trabajos de investigación.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de haber finalizado la ejecución de la encuesta a cada uno de los estudiantes, se realizó el análisis e interpretación de los resultados que se han obtenido en cada una de las preguntas, lo que se realizó fue una tabulación, se graficaron donde claramente se presenció el interés de los participantes sobre la guía didáctica “Unidad 1: Los Orígenes” como un recurso de aprendizaje sobre como el estudiante puede utilizar la herramienta tecnológica Chat GPT con los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

4.1 Resultados

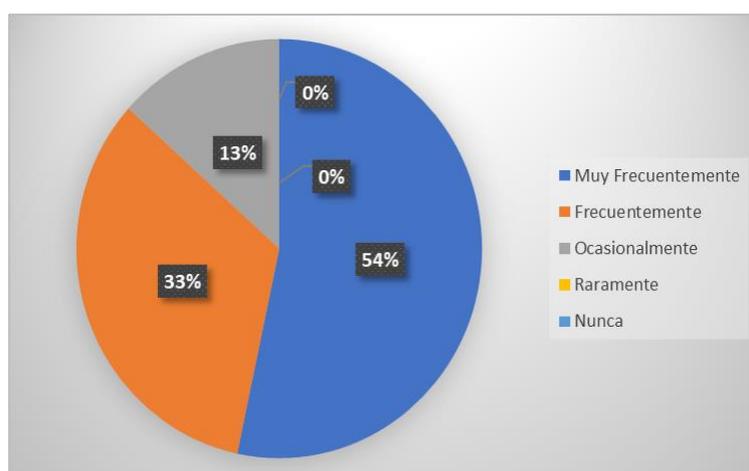
1. ¿Cómo calificaría su experiencia general utilizando Chat GPT para estudiar la Unidad 1?

Tabla 2. Experiencia utilizando Chat GPT

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	8	54%
Frecuentemente	5	33%
Ocasionalmente	2	13%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 1. Experiencia utilizando Chat GPT



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 1.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: El 54% de los alumnos manifestaron que el docente que da clases de estudios sociales muy frecuentemente permita utilizar la herramienta tecnológica dentro del aula de clases, el 33 % prefirió que se use frecuentemente dicha herramienta y por último el 13% de estudiantes manifestó que desea ocasionalmente se ocupe la herramienta tecnológica dentro del aula de clases.

Interpretación: Los resultados indican una apertura pedagógica significativa hacia el uso de tecnologías, lo que favorece la motivación estudiantil y el desarrollo de habilidades digitales que según Vlasica et al. (2021), “la integración de las TIC depende en gran medida de la disposición del docente, quien actúa como mediador en la experiencia educativa por lo que en este grupo de estudiantes”. La principal virtud del docente es clave para fomentar una cultura digital escolar que incentive el uso de herramientas como ChatGPT llevando los conocimientos a otra cúspide de aprendizaje, teniendo como métodos amplios, donde se desarrolle diferentes matices para que el estudiante se sienta acorde con la inclusión de la tecnología durante el proceso que mediante los resultados han podido manifestar en una favorable ventaja en la adquisición de conocimientos.

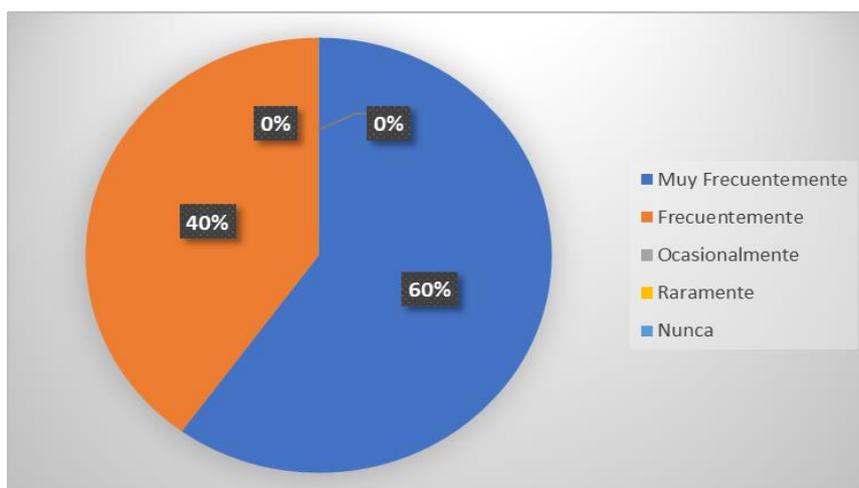
2. ¿Le resultó muy optimo el uso de la herramienta ChatGPT en los conocimientos para aprender la Unidad 1?

Tabla 3. Utilidad de la herramienta Chat GPT para aprender la Unidad 1.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	9	64%
Frecuentemente	6	18%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 2. Utilidad de la herramienta Chat GPT para aprender la Unidad 1.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 2.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: La tabla refleja que el 64% de los alumnos identifican que el docente permite frecuentemente el uso de herramientas tecnológicas en el aula, mientras que el 18% considera que su uso es frecuente, y no se reportaron ninguna novedad en las categorías de "ocasionalmente", "raramente" o "nunca" este resultado evidencia una fuerte integración de la tecnología en las dinámicas de enseñanza, ampliando su aceptación y uso rápido.

Interpretación: Para Guerrero, 2021 “La constante exposición a estas herramientas permite que los estudiantes desarrollen competencias clave del siglo XXI, como la autonomía, el pensamiento crítico y la alfabetización digital” (p.72). Esto refleja que un entorno educativo tecnológicamente activo se destaca que las herramientas basadas en IA, como ChatGPT, pueden enriquecer los aprendizajes mediante una personalización de contenidos mediante la ayuda del docente se podría generar varios métodos de aprendizaje que generen incentivo.

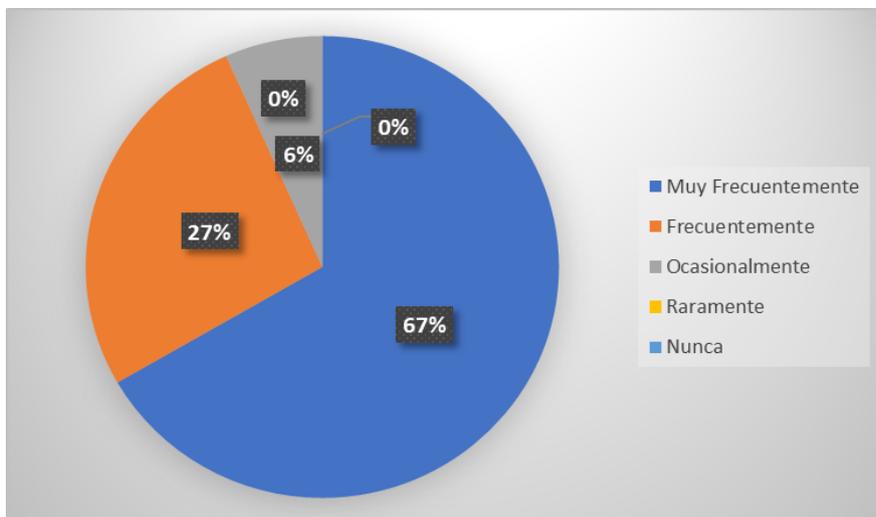
3. ¿Con qué frecuencia utilizó Chat GPT para estudiar esta unidad?

Tabla 4. Frecuencia de uso de la herramienta tecnológica Chat GPT.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	10	67%
Frecuentemente	4	27%
Ocasionalmente	1	6%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 3. Frecuencia de uso de la herramienta tecnológica Chat GPT.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 3.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Los resultados revelan que un 67% de los alumnos perciben que las herramientas tecnológicas se utilizan muy frecuentemente en el aula, mientras que un 27% considera que se generan frecuentemente en cambio solo un 6% de los estudiantes perciben el uso de estas herramientas como ocasional, sin que haya reportes de uso raro o nulo este patrón sugiere que la dinámica tecnológica está fuertemente sumergida en el proceso educativo, siendo una práctica fácil y frecuente en las clases de los docentes.

Interpretación: Cómo afirma Román, 2024 “Este patrón sugiere que el uso de tecnologías como ChatGPT está naturalizado en el aula, tal como se afirma la tecnología debe implementarse de manera contextualizada” (p.56). Pues permite a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje a través de herramientas interactivas, como las plataformas de inteligencia artificial lo que refleja una enseñanza moderna como alineada con las demandas digitales actuales la alta frecuencia de uso puede indicar que los estudiantes tienen acceso regular a recursos tecnológicos, lo cual podría potenciar su aprendizaje al ofrecer herramientas más dinámicas adaptadas a sus necesidades de este uso constante de la tecnología también puede ser interpretado como un reflejo del interés por parte de los docentes en innovar sus metodologías de enseñanza, lo que favorece una experiencia educativa más interactiva y acorde con el contexto digital contemporáneo.

4. ¿Considera que la Guía Didáctica le ayudó a comprender mejor los temas: Estudiar historia, El origen de la humanidad, Surgimiento de la agricultura y la escritura?.

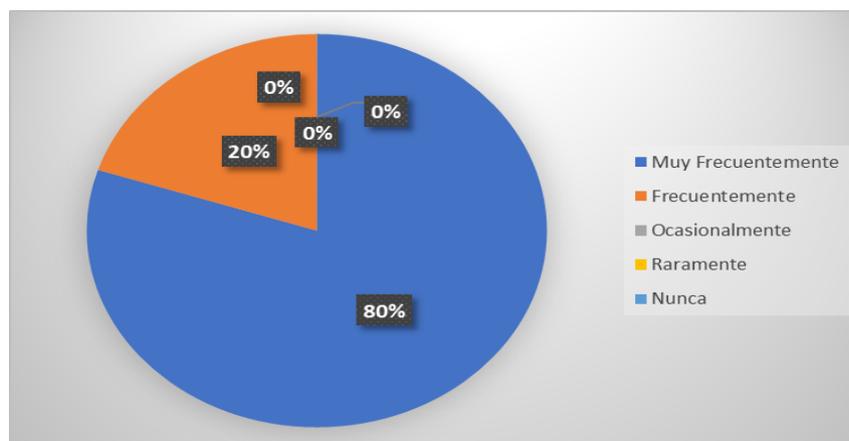
Tabla 5. La guía didáctica ayudo en la comprensión de los subtemas de la unidad.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	12	80%

Frecuentemente	3	20%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 4. La guía didáctica ayudo en la comprensión de los subtemas de la unidad.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 4.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Los resultados muestran que un 80% de los alumnos perciben que las herramientas tecnológicas se utilizan muy frecuentemente en el aula, mientras que un 20% las considera frecuentemente. Claramente no se reportaron respuestas en las categorías de ocasionalmente, raramente o nunca, lo que indica que, para todos los estudiantes, la tecnología tiene un papel activo y constante en su proceso de aprendizaje.

Interpretación: No hay respuestas en categorías más bajas, lo que sugiere que el uso de tecnologías como ChatGPT es transversal lo que genera esta integración de manera secuencial favorece los procesos de enseñanza tanto activa como participativa, donde la tecnología ya no se percibe como un complemento sin más, sino como un eje articulador del aprendizaje (Arteaga-Alcívar, 2022).

Siendo un reflejo de un entorno de enseñanza que aprovecha las herramientas digitales de manera regular, lo que puede tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes junto a el desarrollo de habilidades digitales este resultado también resalta la tendencia de los docentes a adoptar enfoques educativos modernos como a la integrar recursos tecnológicos que favorecen un aprendizaje más dinámico y actualizado.

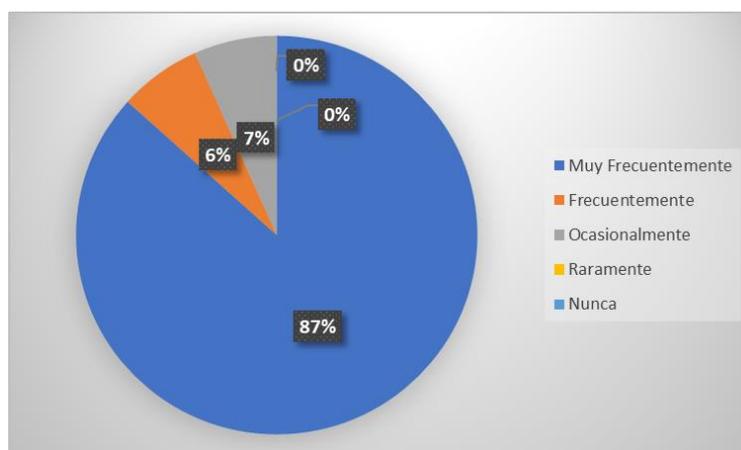
5. ¿ChatGPT le proporcionó información clara y comprensible sobre cada uno de los subtemas de la unidad?

Tabla 6. Chat GPT propuso información clara y comprensible sobre la unidad.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	13	80%
Frecuentemente	1	20%
Ocasionalmente	1	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 5. Chat GPT propuso información clara y comprensible sobre la unidad.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 5.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Los alumnos presencian que un 87% perciben que las herramientas tecnológicas se utilizan muy frecuentemente en el aula, mientras que un 7% las demás opciones son frecuentemente solo un 6% de los estudiantes percibe el uso de estas herramientas de forma ocasional, sin que se generen respuestas en las categorías de raramente o nunca, lo que refleja una presencia amplia y constante de la tecnología en el entorno educativo.

Interpretación: Luego del análisis se concuerda con lo planteado por Terán et al. (2023), indica que “la integración efectiva de la IA requiere de una planificación pedagógica que garantice la utilidad de la información que brinda las herramientas tecnológicas”. Los resultados obtenidos tras la generación de información que brinda las conversaciones de Chat GPT han resultado ser beneficiosas para los estudiantes los cuales han desarrollado un análisis crítico de lo impartido en clases con lo generado mediante la herramienta, por lo que el único incentivo que requieran es la imaginación que cada uno de los estudiantes puede

tener, siendo un desarrollo en las posibilidades de generar un conocimiento propio basado en tecnología.

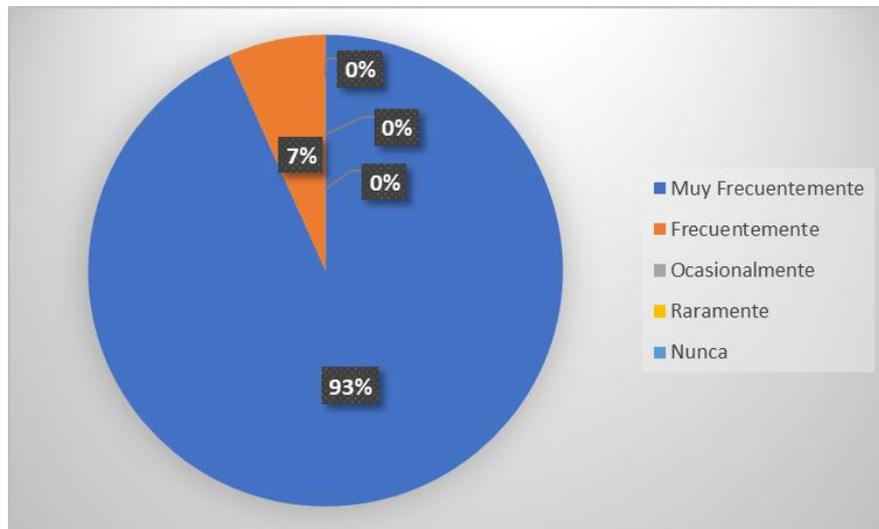
6. ¿Te sentiste más seguro/a al realizar las actividades de la guía didáctica en comparación con otros modelos educativos que hay en el internet?

Tabla 7. Desarrollo de las actividades que tiene la guía didáctica en comparación a otros métodos educativos.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	14	93%
Frecuentemente	1	7%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 6. Recibimiento de la herramienta en comparación a otras herramientas tecnológicas.



Nota: Desarrollo de las actividades que tiene la guía didáctica en comparación a otros métodos educativos.

Fuente: Tabla 6.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Tras observar los resultados dictamina que un 93% de los alumnos perciben que las herramientas tecnológicas se utilizan muy frecuentemente en el aula, mientras que un 7% las considera frecuentemente no se reportaron respuestas en las categorías de ocasionalmente, raramente o nunca, lo que indica que, para la gran mayoría de los estudiantes, la tecnología es una herramienta que verdaderamente apoya en su conocimiento y constante en su experiencia educativa.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes indica una apropiación sólida de la implementación sobre la inteligencia artificial en el aprendizaje y en este sentido González et al. (2023) indica que “los estudiantes actuales aprenden mejor cuando se utilizan herramientas tecnológicas acordes a su realidad digital. ChatGPT, en este contexto, representa un recurso valioso para ofrecer apoyo individualizado, resolver dudas y promover el aprendizaje autónomo”.

Lo que se sugiere que la tecnología no solo está presente sin importancia en nuestra vida, sino que forma una parte integral como central del proceso de enseñanza, pues tiene un alto nivel de utilización que refleja un enfoque pedagógico moderno, en el que los docentes incorporan activamente recursos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje, lo que podría fomentar una mayor interacción, creatividad y desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes.

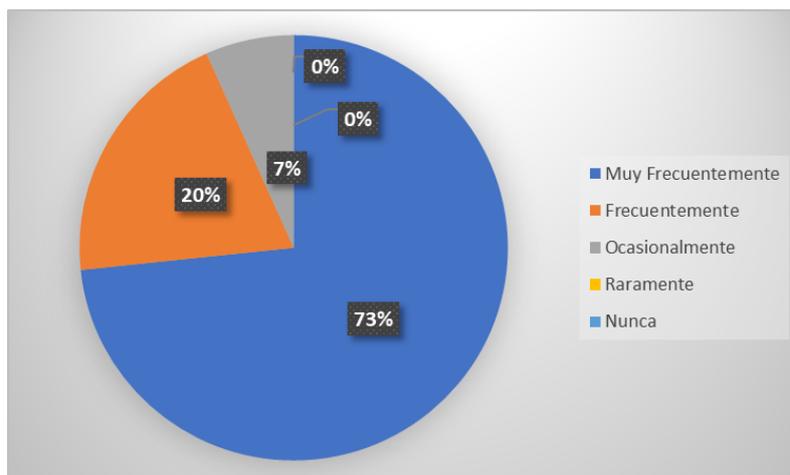
7. ¿ChatGPT le ayudó a incentivar su pensamiento crítico respecto a los temas como a los subtemas que contenía la unidad?

Tabla 8. *Desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.*

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	11	73%
Frecuentemente	3	10%
Ocasionalmente	1	7%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 7. Desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 7.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Lo que manifiestan dentro del aula es que un 93% perciben que las herramientas tecnológicas se ocupan muy frecuentemente en el aula, mientras que un 7% las considera frecuentemente no se generaron respuestas en las categorías de ocasionalmente, raramente o nunca, lo que indica que, para la gran mayoría de los estudiantes, la tecnología es una herramienta común y constante en su experiencia educativa.

Interpretación: Esto respalda la idea de que los estudiantes han incorporado herramientas como ChatGPT como parte de su vida escolar teniendo desconocimiento total de herramientas tecnológicas indispensable para cada estudiante y en este ámbito Lorido et al. (2021) manifiesta que “los entornos educativos deben considerar el uso de tecnología no como un accesorio, sino como un medio integral para generar experiencias de aprendizaje significativas”.

La intención de la inducción de herramientas tecnológicas dentro de la educación es que el estudiante pueda ocupar para desarrollar su conocimiento es garantizar todas las posibilidades que el análisis como la crítica tengan un respaldo con otras fuentes de información como lo es el Chat GPT un desarrollo sostenible de conocimientos en base a la tecnología es no sustituir los métodos tradicionales de aprendizaje es analizar varias posibilidades a disposición de cada estudiante que es impartida por el docente.

8. ¿Pudiste formular mejores preguntas y buscar respuestas más profundas usando Chat GPT?

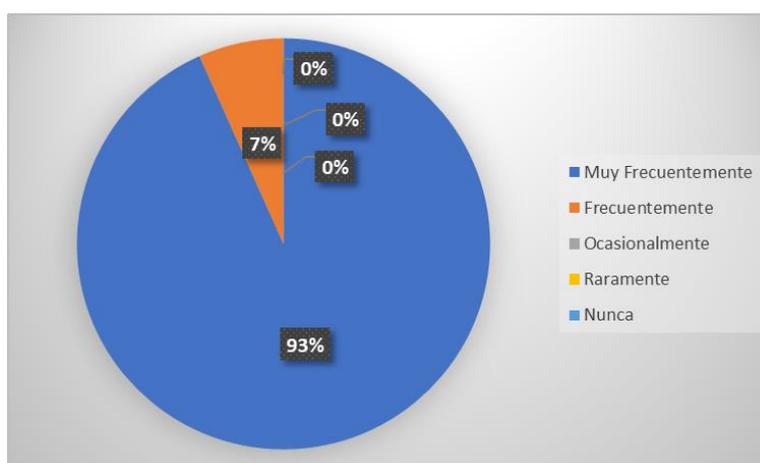
Tabla 9. Formulación de preguntas más concisas a través de Chat GPT.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	14	93%
Frecuentemente	1	7%

Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 8. Formulación de preguntas más concisas a través de Chat GPT.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 8.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Los resultados arrojan que un 93% de los alumnos identifican que las herramientas tecnológicas se utilizan muy frecuentemente en el aula, mientras que un 7% las considera frecuentemente, no se analizaron respuestas en las categorías de ocasionalmente, raramente o nunca, lo que se manifiesta que la tecnología es un recurso ampliamente utilizado en el espacio educativo.

Interpretación: Según Chávez (2021), “el uso de tecnologías debe orientarse hacia la resolución de problemas y la construcción de conocimiento. ChatGPT ofrece esta posibilidad al permitir que los estudiantes formulen preguntas, verifiquen información y desarrollen pensamiento crítico a través del diálogo con la herramienta” (p. 83). Las herramientas digitales son una parte esencial como continua del proceso de enseñanza este alto nivel de utilización destaca el compromiso de los docentes por incorporar tecnologías en su metodología, lo cual favorece una enseñanza más interactiva, moderna y adaptada a las demandas digitales actuales la escasa percepción de uso frecuente refuerza la idea de que la tecnología no solo está presente, sino que se utiliza de manera constante para enriquecer el aprendizaje.

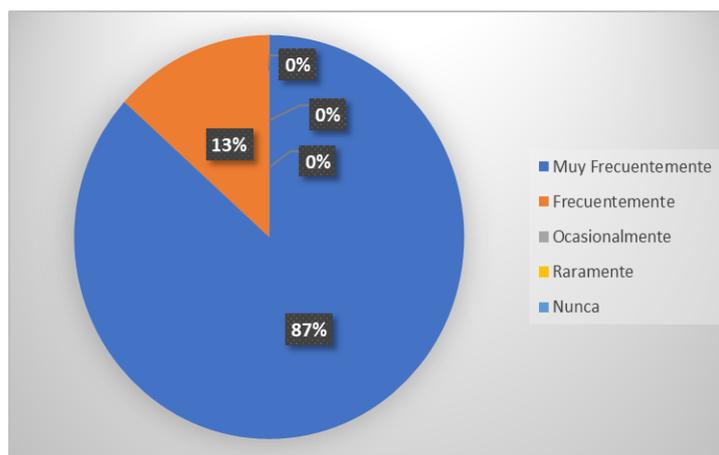
9. ¿Considera que sus habilidades para analizar información mejoraron con el uso de ChatGPT?

Tabla 10. *Mejoramiento de habilidades para el pensamiento analítico.*

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	13	87%
Frecuentemente	2	13%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 9. *Mejoramiento de habilidades para el pensamiento analítico.*



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 9.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Los datos nos permite identificar que la gran mayoría de los alumnos (87%) seleccionaron "Muy Frecuentemente", lo que es un significativo comportamiento o situación que ocurre con alta regularidad en menor medida, un 13% señaló "Frecuentemente", lo que también apunta a una recurrencia significativa, aunque con menor generosidad por otro lado, las opciones "Ocasionalmente", "Raramente" y "Nunca" no fueron seleccionadas, lo que sugiere que la acción evaluada es sumamente constante entre los estudiantes.

Interpretación: Esta integración tiene un impacto positivo en el desarrollo de la implementación de herramientas tecnológicas dentro del aula de clases y en este sentido Stojanovic de Casas et al. (2022), indica que "el uso constante de herramientas de IA contribuye al fortalecimiento del pensamiento reflexivo y la autonomía, elementos clave del aprendizaje significativo. Por lo cual la herramienta tecnológica ha tenido una

implementación en el desarrollo de varias destrezas de cada estudiante como el ámbito social que distribuye a una solidificación de conocimientos, pues la herramienta ofrece interactividad, accesibilidad, y flexibilidad para cada necesidad del estudiante.

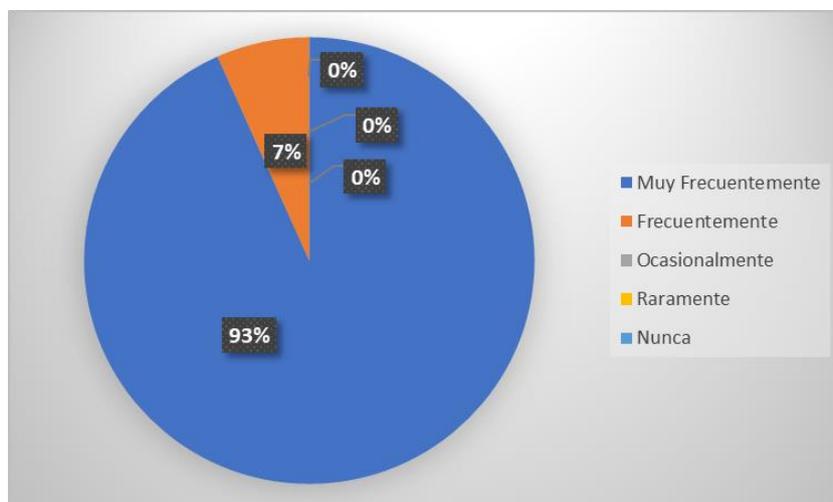
10. ¿Prefiere usar la guía didáctica enseñada en clase, en lugar de métodos tradicionales (libros, notas, etc.) para estudiar?

Tabla 11. Implementación de la guía didáctica impartida dentro del aula de clases.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	14	93%
Frecuentemente	1	7%
Ocasionalmente	0	0%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales

Figura 10. *Implementación de la guía didáctica impartida dentro del aula de clases.*



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 10.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: La gran mayoría de los alumnos (93%) seleccionaron "Muy Frecuentemente", lo que indica que el fenómeno evaluado ocurre con una alta regularidad en el grupo analizado solo un 7% eligió la categoría "Frecuentemente", lo que señala que, aunque menos consistente, este fenómeno aún tiene presencia significativa, no se registraron respuestas en

las categorías de menor frecuencia ("Ocasionalmente", "Raramente" o "Nunca"), lo que evidencia una percepción homogénea sobre la habitualidad del evento evaluado.

Interpretación: La ausencia total de respuestas en las categorías bajas refuerza la aceptación generalizada de estas herramientas y en este sentido Arbolaez et al. (2020) manifiesta que “el éxito de la tecnología educativa no radica únicamente en su uso, sino en la manera de implementación pedagógica en este caso, el contexto sugiere que existe una estrategia coherente de integración tecnológica en el aula”. La socialización de la guía didáctica ha sido altamente efectiva como bien aceptada, convirtiéndose en un recurso esencial para los alumnos la influencia que tuvo refleja la confianza en la articulación de conocimientos como un apoyo constante en el aprendizaje, lo que posiblemente está optimizando procesos de consulta, resolución de dudas y generación de ideas que poco a poco se ha integrado plenamente como parte de las estrategias académicas de los estudiantes.

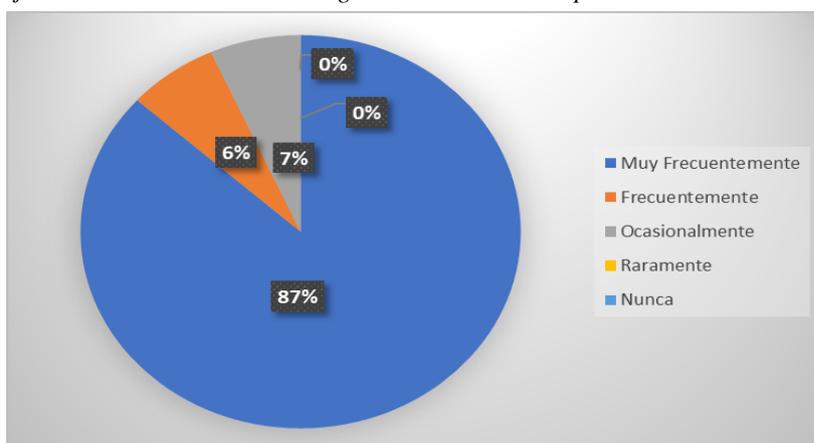
11. ¿Creé que tras la socialización de la guía didáctica se evidencian ventajas sobre los métodos tradicionales de estudio que estaba acostumbrado a utilizar?

Tabla 12. Ventajas de la socialización sobre la guía didáctica en presencia a otros métodos educativos.

Alternativa	Alumnos	Porcentaje
Muy Frecuentemente	13	93%
Frecuentemente	1	7%
Ocasionalmente	1	6%
Raramente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	15	100%

Nota: Datos extraídos de la encuesta que fue aplicada a los alumnos de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa PCI Chimborazo en la materia de estudios sociales.

Figura 11. Ventajas tras la socialización de la guía didáctica en comparación a otros métodos educativos.



Nota: La imagen muestra la cantidad de alumnos que apoyan que el docente de estudios sociales use la herramienta tecnológica Chat GPT dentro del aula de clases.

Fuente: Tabla 10.

Elaborado por: Tenelema, (2024).

Análisis: Los datos muestran que la mayoría de los alumnos (93%) seleccionaron "Muy Frecuentemente", indicando que el uso del ChatGPT en el estudio es una práctica altamente recurrente dentro del grupo analizado. Un 7% optó por "Frecuentemente", lo que señala que esta herramienta también es utilizada con regularidad, aunque con menor intensidad. Por lo que se dictamina, un alumno seleccionó el 6% "Ocasionalmente", dentro del total refleja un porcentaje insignificante dentro de estas categorías de menor frecuencia como "Raramente" o "Nunca", lo que resalta la predominancia de su uso de la tecnología.

Interpretación: Los datos obtenidos reafirman la implementación sólida del uso de guías didácticas en las prácticas pedagógicas tal como indica López et al. (2022) "el uso de recursos educativos dentro el aula puede mejorar el acceso al conocimiento, generar aprendizajes personalizados y apoyar la participación de los estudiantes, siempre que sea acompañado por una guía docente crítica y contextualizada". Esta interpretación manifiesta que la implementación de recursos didácticos en el estudio ha sido ampliamente adoptada por los estudiantes, integrándose como una herramienta esencial en sus actividades académicas lo que refleja que los alumnos perciben un valor significativo utilizando la plataforma, empleándola como un apoyo constante para resolver dudas, generar ideas o complementar su aprendizaje.

4.2 Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian una alta inclusión del uso de herramientas tecnológicas, en particular Chat GPT en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica cada uno de los datos recopilados a través de la encuesta reflejan que entre el 80% y el 93% de los estudiantes indicaron que estas herramientas se utilizan "muy frecuentemente" dentro del aula, lo que demuestra una aceptación mayoritaria y una percepción positiva hacia su implementación pedagógica, la ausencia casi total de respuestas en las categorías de menor frecuencia sugiere que la tecnología ya no es un recurso complementario, sino que forma parte esencial de la experiencia educativa diaria.

Este hallazgo empírico se encuentra en consonancia con diversos referentes teóricos donde Gómez (2024) "sostiene que las tecnologías educativas han modificado profundamente la manera en que los estudiantes acceden al conocimiento, promoviendo experiencias de aprendizaje más activas, colaborativas y contextualizadas" (pág. 50). Acierta que los estudiantes actuales, definidos como nativos digitales, muestran una predisposición natural al uso de herramientas tecnológicas, lo que exige una transformación en las metodologías tradicionales de enseñanza en este sentido, la aceptación de Chat GPT por parte de los alumnos responde a esa necesidad generacional de interactuar con medios digitales que les resulten cercanos, útiles y dinámicos.

Desde una perspectiva más específica, el uso la guía didáctica enfocada al uso de herramientas tecnológicas, se enmarca dentro de los enfoques de enseñanza personalizada mediados por inteligencia artificial que según Mejía (2022), “este tipo de herramientas posibilita la personalización de contenidos, la generación de retroalimentación inmediata y el fomento de la autonomía en los procesos de aprendizaje” (pág. 25). Así, se puede interpretar que los altos porcentajes registrados en las respuestas no solo reflejan la frecuencia de uso, sino también el impacto positivo que perciben los estudiantes en cuanto al apoyo que estas tecnologías les brindan en su desempeño académico.

CAPÍTULO V

12. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

12.1 Conclusiones

- Se concluye que la herramienta con inteligencia artificial ChatGPT dentro del aprendizaje de la Unidad 1: Los Orígenes ayuda en la comprensión de los temas históricos, ya que permite a los estudiantes interactuar con un recurso dinámico que responde sus dudas en tiempo real y amplía la información de manera accesible. Además, tiene mérito ayudando a procesar diferentes inquietudes de manera estructurada solventando falencias o huecos en el sistema educativo.
- Se inspeccionó las múltiples formas que se le puede dar a la Guía Didáctica que se programó mediante la aplicación eXeLearning acoplando las temáticas del libro de 8vo año de Educación General Básica de la asignatura de estudios sociales, lo cual motiva a los estudiantes a desarrollar habilidades de investigación, pensamiento crítico mejorar la síntesis, promoviendo un aprendizaje más autónomo e interactivo incluyendo diferentes herramientas que verdaderamente ayuden a cada uno de los estudiantes.
- El diseño de una guía didáctica con prompts específicos despertó el interés en los estudiantes a estructurar mejor sus consultas aprovechando al máximo el potencial de ChatGPT para reforzar conocimientos sobre la prehistoria, la evolución humana, el surgimiento de la agricultura y la escritura temas que son de suma importancia pues es la base de nuestros comienzos de evolución de la humanidad.
- La socialización de la guía en la Unidad Educativa PCI Chimborazo tuvo una gran aceptación lo que ha permitido identificar la receptividad de los estudiantes ante el uso de herramientas de IA en el aula, evidenciando una mayor participación tanto en el enfoque analítico que tiene cada uno de los estudiantes de la misma manera dentro del entusiasmo pues al ser algo fuera de lo habitual tienen un mejor interés por aprender.

12.2 Recomendaciones

- Según los resultados obtenidos de la encuesta que se realizó a los estudiantes de 8vo Año de Educación General Básica se recomienda interactuar con la Guía Didáctica dándole un uso efectivo de ChatGPT para garantizar que las consultas como las actividades dentro de los recursos didácticos sean pertinentes, alineadas con los objetivos educativos manteniendo una inclusión de herramientas tecnológicas para mejorar el análisis educativo de cada estudiante.
- Se sugiere el uso de la herramienta tecnológica Chat GPT dentro de las clases de estudios sociales, pues al utilizarse prompts diseñados para fomentar el análisis crítico de cada estudiante mejora la enseñanza-aprendizaje de cada uno sirviendo de apoyo para cualquier inquietud o duda que el estudiante disponga.
- Es recomendable que la práctica de la Guía Didáctica enfocada al uso de la herramienta Chat GPT para actividades como debates, análisis de fuentes históricas y actividades prácticas, desarrollando la experiencia de aprendizaje de una mejor manera, sin la preocupación de no sustituir el rol del docente ni tampoco a otras estrategias didácticas.
- Finalmente, se recomienda el uso de la herramienta tecnológica Chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la Unidad 1: Los orígenes para los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica, como recurso de aporte didáctico para facilitar el aprendizaje en la materia de estudios sociales.

CAPÍTULO VI

13. PROPUESTA

Elaboré una guía didáctica utilizando la aplicación de eXeLearning para consolidar con los aprendizajes de la Unidad 1: Los Orígenes para los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica en donde se abarcó toda la unidad con cada uno de los subtemas los cuales han permitido hacerles entender las maneras más dinámicas posibles para el uso de la herramienta tecnológica dentro de cada subunidad, tenía temas que eran muy importantes para el aprendizaje con la guía didáctica se tuvo una consolidación de conocimiento por las múltiples actividades que se elaboraron sirviendo de apoyo para cada uno de los estudiantes.

Objetivo General

- Consolidar los aprendizajes de la Unidad 1: Los Orígenes en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica mediante el uso de la herramienta tecnológica Chat GPT, promoviendo una dinámica e interacción de los contenidos a través de actividades didácticas.

Objetivos Específicos

- Implementar formar interactivas en eXeLearning para analizar la comprensión de los subtemas de la Unidad 1, facilitando el aprendizaje significativo.
- Diseñar actividades didácticas que permitan a los estudiantes ejecutar los conocimientos adquiridos sobre las temáticas en cuestion, favoreciendo el desarrollo de habilidades propias de un alumno junto a sus críticas.
- Socializar la efectividad de la guía didáctica en la consolidación del conocimiento, midiendo la participación como la comprensión de los estudiantes a través de actividades prácticas de la unidad.

El contenido que presenta la guía didáctica todo el contenido se clasifico mediante una estructura en donde primero se analice la información con los prompts que se puede dar al uso de la herramienta tecnológica, se lo catalogo de la siguiente manera, portada donde se registra la información general de la guía didáctica, la introducción de la Unidad 1 Los Orígenes, al contener 3 sub unidades de la unidad general se catalogó por recursos, juegos, practica, evaluación este estilo se utilizó para cada sub unidad, el propósito era analizar la información disponible luego darle inquietudes para cada temática, generar juegos o repasos para finalizar con una actividad que será evaluada por el docente.

Código QR de la Guía Didáctica unidad I



Enlace de la guía de eXeLearning: <https://heyzine.com/flip-book/de0533c025.html>

Unidad 1: Los Orígenes

GUÍA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD 1: LOS ORÍGENES

Menú



Portada

Unidad 1: Los Orígenes

Recursos

Recursos

Recursos

Bibliografía

Portada



Guía didáctica de la utilización del CHAT GPT como aporte al aprendizaje de Unidad I (Estudiar historia, El origen de la humanidad, Surgimiento de la agricultura y la escritura).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS de la EDUCACIÓN HUMANAS y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Título

Uso del chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los orígenes para los estudiantes de octavo años EGB

Trabajo de Titulación para optar al título de:

Licenciatura en Pedagogía de La Historia y Ciencias Sociales

Autor:

Tenelema Muñoz, Dennys David

Tutor:

MgS. Fernando Rafel Guffante Naranjo.

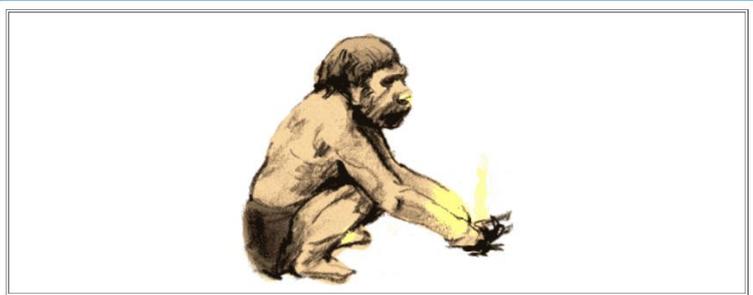
Riobamba, Ecuador. 2025

Portada
Unidad 1: Los Origenes
Recursos
Recursos
Recursos
Bibliografía

Unidad 1: Los Origenes



Identificar el desarrollo de la Historia cómo conocimiento potencial para entender nuestro pasado y nuestro estilo de vida para comprender cómo influyen en el mundo en que vivimos.



Los Origenes



Reconocer el estudio de la Historia como un conocimiento fundamental no solo para entender nuestro pasado también para nuestras raíces culturales, para identificar cómo estos elementos moldean nuestra identidad colectiva e individual la historia nos proporciona las herramientas necesarias para analizar los acontecimientos, decisiones o procesos que han dado forma al mundo actual, permitiéndonos comprender las dinámicas sociales, políticas, económicas junto a las culturales que influyen en nuestra actualidad, mediante este estudio, no solo preservamos la memoria de las generaciones pasadas, sino que adquirimos una perspectiva crítica que nos ayuda a aprender de los errores y éxitos del pasado, promoviendo un futuro más consciente y responsable.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos
La Historia
Lo que se estudia en historia
¿Cómo se cuentan los años?
Los historiadores
Actividades
Recursos
Recursos
Bibliografía



1. Estudiar historia



Reconocer el estudio de la Historia como conocimiento esencial para entender nuestro pasado, nuestra identidad para comprender cómo influyen en el mundo en que vivimos, a través del estudio de los eventos, las decisiones, los cambios sociales o los logros humanos que han ocurrido a lo largo del tiempo, podemos descubrir las raíces de nuestra identidad, los procesos que han moldeado nuestra sociedad y las lecciones que nos guían en el presente.

Aprender Historia no solo nos ayuda a responder preguntas sobre cómo y por qué han sucedido las cosas, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la empatía o una visión más amplia del mundo en un mundo en constante cambio, la Historia nos ofrece herramientas valiosas para entender nuestra posición en él y para participar activamente en la construcción de un futuro más informado y consciente.

Mediante la herramienta chat gpt realiza las siguientes inquietudes:

- Explicame por qué es importante estudiar historia usando un ejemplo actual.
- ¿Qué pasaría si las personas dejaran de estudiar historia? Escribe un pequeño relato sobre eso.
- Dime 3 razones para estudiar historia y compáralas con razones para estudiar ciencias.

Ingresa al siguiente enlace <https://chatgpt.com/>

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Portada

Unidad 1: Los Origenes

Recursos

La Historia

Lo que se estudia en historia

¿Cómo se cuentan los años?

Los historiadores

Actividades

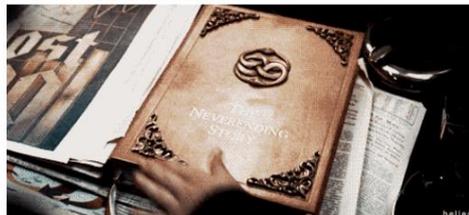
Recursos

Recursos

Bibliografía

La Historia

los primeros pasos de la humanidad

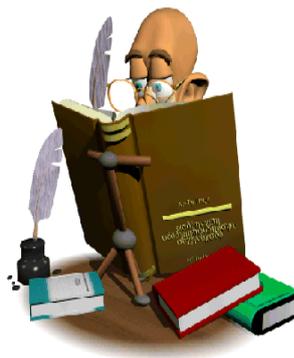


- ¿Porque Estudiar Historia?
- ¿Como era su movilización?
- ¿Cuales eran sus costumbres?

La mayoría de las veces, cuando nos preguntamos por qué ocurre algo, encontramos que la respuesta está en un hecho previo que lo desencadenó por ejemplo, si nos interesa saber por qué existe un pueblo o ciudad en cierto lugar, descubrimos que, hace tiempo, personas decidieron establecerse allí, construir sus viviendas y formar una comunidad que dio origen al lugar que hoy conocemos.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

✓ INTERACTUEMOS CON CHAT GPT ✓



🌟 Mediante la herramienta tecnológica indaga con lo siguiente 🌟

Explicame qué es la historia en menos de 3 líneas y con un ejemplo.	Imagina que tienes que contarle a un amigo qué es la historia. ¿Qué le dirías?	
Escribe una metáfora para explicar qué es la historia y por qué es importante.	¿La historia se repite? Dame tres ejemplos históricos para argumentarlo.	
¿Por qué la historia puede ser contada de diferentes maneras según conveniencia propia?	¿Qué diferencia hay entre historia y acontecimiento? Explica con ejemplos	
Haz una lista de cosas cotidianas que tienen una historia detrás.	Imagina que puedes entrevistar a la Historia como si fuera una persona. ¿Qué preguntas le harías? ¿Qué crees que te respondería?	

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

La Historia

Lo que se estudia en historia

¿Cómo se cuentan los años?

Los historiadores

Actividades

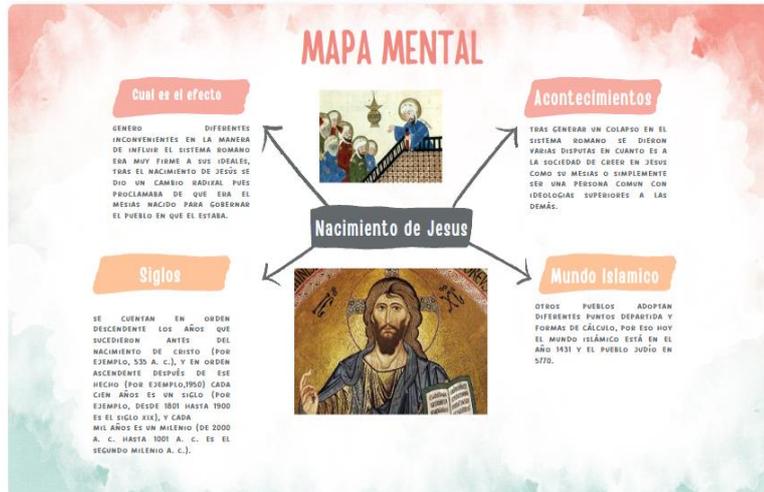
Recursos

Recursos

Bibliografía



Procesemos la llegada de Jesús



MAPA MENTAL JESUS de Denny Tenelma

⊖ ¿Por qué se considera el año uno el nacimiento de Cristo?

⊖ ¿Cómo se determinó la fecha exacta del 10 de agosto de 1809 como el inicio de la Independencia?

⊖ ¿Qué otros eventos importantes sucedieron en el año 1809 a nivel global?

⊖ ¿Cómo afecta el uso de diferentes calendarios (islámico, judío, etc.) en la interacción entre culturas?

⊖ ¿Qué factores históricos llevaron a la adopción de estos diferentes sistemas de calendarios?

Guíate mediante Chat GPT para entender la razón del porque es el año 1.

<https://chatgpt.com/>

👤 Además te dejo varias preguntas que puedes realizar a Chat GPT 👤

	Explicame cómo funciona la línea del tiempo histórica como si yo tuviera 10 años.	¿Qué significa a.C. y d.C.? Dame 3 ejemplos de eventos ubicados en cada período.
	Haz una tabla con un evento importante por cada siglo desde el siglo V a.C. hasta el siglo XXI d.C.	¿Qué dificultades puede haber al contar los años en historia? Explica con ejemplos.
	Inventa una historia corta en la que un personaje viaja en el tiempo y debe entender cómo se cuentan los siglos para volver a su época.	¿Qué significa que estamos en el siglo XXI si el año es 2025? Explicamelo como si fuera una paradoja divertida.
	Crea una línea de tiempo con 5 eventos históricos y pregúntale a ChatGPT si están bien ubicados en siglos.	Si no se contaran los años como en la actualidad, ¿cual sería la manera de saber la temporabilidad de los seres humanos?.

GUÍA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD 1: LOS ORÍGENES

- Portada
- Unidad 1: Los Origenes
- Recursos
 - La Historia
 - Lo que se estudia en historia
 - ¿Cómo se cuentan los años?
 - Los historiadores
- Actividades
 - Juegos
 - Práctica
 - Evaluación
- Recursos
- Recursos
- Bibliografía

Actividades



Dentro de este espacio vamos a tener diferentes actividades las cuales te van a ayudar a consolidar los conocimientos de los temas que hemos revisado.

Desafia tus conocimientos sobre lo aprendido con las diferentes actividades para desafiar tu aprendizaje guíate en todo lo revisado, mucha suerte 🍀



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

GUÍA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD 1: LOS ORÍGENES

- Portada
- Unidad 1: Los Origenes
- Recursos
 - La Historia
 - Lo que se estudia en historia
 - ¿Cómo se cuentan los años?
 - Los historiadores
- Actividades
- Juegos
- Práctica
- Evaluación
- Recursos
- Recursos
- Bibliografía

Juegos



Rosco

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.



¿Preparado?

Pulse aquí para empezar

Escriba la palabra correcta y pulse en Responder.
Si duda, pulse en Seguir.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Sopa de letras

- Portada
- Unidad 1: Los Orígenes
- Recursos
 - La Historia
 - Lo que se estudia en historia
 - ¿Cómo se cuentan los años?
 - Los historiadores
- Actividades
 - Juegos
 - Práctica**
 - Evaluación
- Recursos
- Recursos
- Bibliografía

Práctica

Lista desordenada

Ordena los siguientes acontecimientos históricos de principio a fin en base lo revisado anteriormente

- Erik el Rojo descubre Groenlandia - 981 d. C.
- Fundación de Roma - 753 a. C.
- La Hégira Inicio de la era islámica - 622 d. C.
- Nacimiento de Cristo - Año 1
- Muerte de Alejandro Magno - 323 a. C.
- Gengis Kan toma Beijing - 1214 d. C.
- Constantinopla cae en manos de los turcos - 1453 d. C.

Comprobar

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Responde a las siguientes inquietudes

- Portada
- Unidad 1: Los Orígenes
- Recursos
 - La Historia
 - Lo que se estudia en historia
 - ¿Cómo se cuentan los años?
 - Los historiadores
- Actividades
 - Juegos
 - Práctica
 - Evaluación**
- Recursos
- Recursos
- Bibliografía

Evaluación



Reconocer el estudio de la Historia como conocimiento esencial para entender nuestro pasado y nuestra identidad y para comprender cómo influyen en el mundo en que vivimos.



Actividad: Línea del Tiempo Interactiva

- Instrucciones: usando ChatGPT, los estudiantes investigarán tres eventos importantes de la historia antigua, elaborarán una línea del tiempo en papelógrafo o en Canva.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

ChatGPT

	Recursos
	¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
	Producto de la evolución
	Homo habilis y Homo erectus
	El Homo sapiens surge y sobrevive
	La expansión por el mundo
	Actividades
	Recursos
	Bibliografía



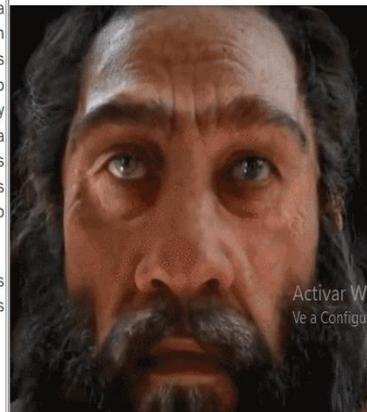
2. El origen de la humanidad



La humanidad tiene su origen en el continente africano, donde se desarrollaron los primeros homínidos hace millones de años este proceso estuvo marcado por una serie de hitos evolutivos que culminaron en la aparición de nuestra especie, Homo sapiens, a partir de África los primeros humanos modernos se expandieron por todo el planeta, adaptándose a diferentes ambientes y condiciones climáticas lo que ha permitido generar una curiosidad por la humanidad de analizar los procesos evolutivos de los inicios de la humanidad es indispensable tener en cuenta diferentes ideas de como fue la evolución hasta la actualidad.

Se va a analizar diferentes temas en eso se toma los diferentes continentes que se dispersaron nuestros primeros pobladores del mundo:

- Europa.
- Asia.



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

	Recursos
	¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
	Producto de la evolución
	Homo habilis y Homo erectus
	El Homo sapiens surge y sobrevive
	La expansión por el mundo
	Actividades
	Recursos
	Bibliografía



El destino de la humanidad toma un ritmo diferente a medida de los cambios de su entorno descubramos como se desarrollo.



La evolución humana es el proceso de cambio biológico y cultural que dio lugar a los seres humanos modernos, Homo sapiens luego de este proceso se remonta a más de 6 millones de años y está marcado por la divergencia entre los ancestros humanos junto a los chimpancés, nuestros parientes vivos más cercanos a lo largo de la historia evolutiva, los humanos desarrollaron características únicas como el bipedalismo, cerebros más grandes, la capacidad de usar herramientas, el lenguaje complejo y la cultura simbólica.

- Haz una lista con al menos 5 preguntas que un arqueólogo o paleoantropólogo se haría al investigar restos humanos antiguos.
- ChatGPT, dame un resumen del proceso para saber de qué época es un fósil humano.

Indaga en el Chat GPT sobre estas inquietudes:

- Qué características principales diferencian a los primeros homínidos de otros primates?.
- ¿Cuáles son las evidencias fósiles más importantes que explican la evolución humana?.
- ¿Qué papel jugaron los cambios climáticos en el proceso de hominización?.
- ¿Qué herramientas y fuentes usan los científicos para estudiar el origen de la humanidad?.
- ¿Qué preguntas éticas pueden surgir al estudiar restos humanos antiguos?.

La evolución del hombre...



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos

¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?

Producto de la evolución

Homo habilis y Homo erectus

El Homo sapiens surge y sobrevive

La expansión por el mundo

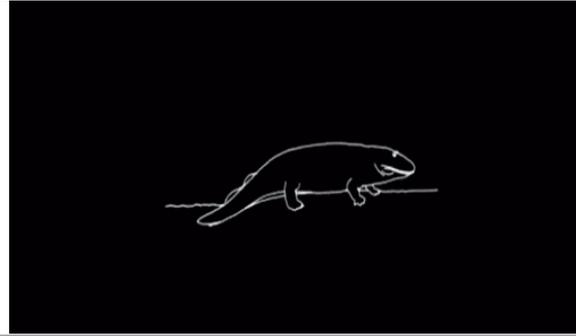
Actividades

Recursos

Bibliografía



Identificamos como fueron los primeros pasos de la humanidad junto a su desarrollo en la vida cotidiana.



Tu conocimiento puede ir a otro nivel con nuevas maneras de desarrollo del aprendizaje con lo siguiente

¿Qué significa que los humanos somos producto de la evolución? Explicalo en un párrafo sencillo.

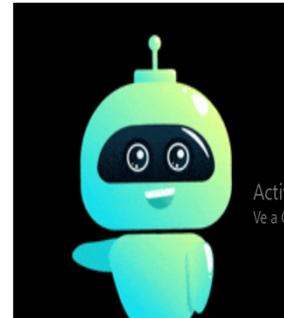
Haz una lista de características que compartimos con otros primates y otras que nos hacen únicos

¿Cómo influye el entorno en la evolución de una especie? Usa el caso humano como ejemplo.

Escribe un pequeño cuento donde un grupo de homínidos enfrenta un cambio climático que los obliga a adaptarse.

¿Cómo se explicaría la existencia del ser humano moderno?

Haz un resumen en 3 pasos del proceso de evolución humana desde los primeros homínidos hasta hoy.



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos

¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?

Producto de la evolución

Homo habilis y Homo erectus

El Homo sapiens surge y sobrevive

La expansión por el mundo

Actividades

Recursos

Bibliografía



Evidenciamos el gran salto en evolución siendo uno de los maximos desarrollos por parte de la humanidad.



Aunque alguna vez se pensó que el Homo erectus emigró de África y evolucionó de manera independiente en varios lugares, los estudios de ADN más recientes han confirmado que todos los humanos modernos, con nuestras diversas formas como de colores, descendemos de estos cazadores-recolectores africanos este hallazgo, basado en la genética, es solo una de las muchas piezas del constante debate y progreso científico que buscan esclarecer nuestro origen común.

Ocultar

Homo sapiens

200,000 años atrás

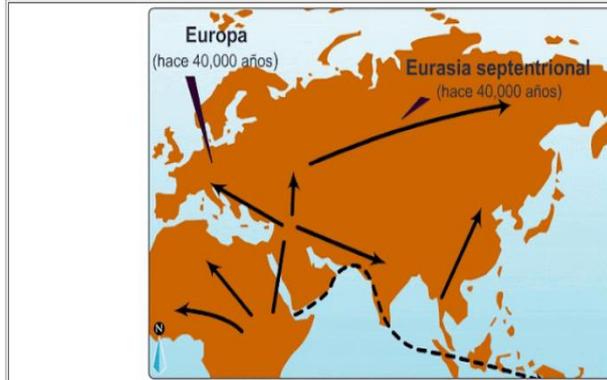
- Cerebro de 1,400 cc, mayor capacidad que Australopithecus y Homo erectus.
- Fabricación de herramientas avanzadas.
- Organización en grupos y uso de trampas para cazar.
- Desarrollo de un lenguaje primitivo y la capacidad de encender fuego por fricción.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

- Recursos
- ¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
- Producto de la evolución
- Homo habilis y Homo erectus
- El Homo sapiens surge y sobrevive
- La expansión por el mundo
- Actividades
- Recursos
- Bibliografía



Rutas, posicionamiento, recorridos todo eso tuvieron que pasar para poder sobrevivir.



Unos paleontólogos sostienen que fue el Homo erectus quien salió de África hace aproximadamente un millón de años según esta hipótesis, conocida como la teoría de los múltiples orígenes o el modelo multirregional, los descendientes de los primeros Homo erectus que migraron se desarrollaron en varias regiones de Asia y Europa estos grupos evolucionaron de manera independiente para convertirse en Homo sapiens, aunque mantuvieron cierto flujo genético entre sí.

- ¿Que es "Out of Africa"?
- ¿Que contenía en esa época el ADN?
- ¿Que papel tenían los restos fosiles?

la teoría es conocida como el modelo de origen único que sugiere que fue el Homo sapiens el que salió de África hace menos de 100.000 años según esta hipótesis, los Homo sapiens reemplazaron por

GUÍA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD 1: LOS ORÍGENES

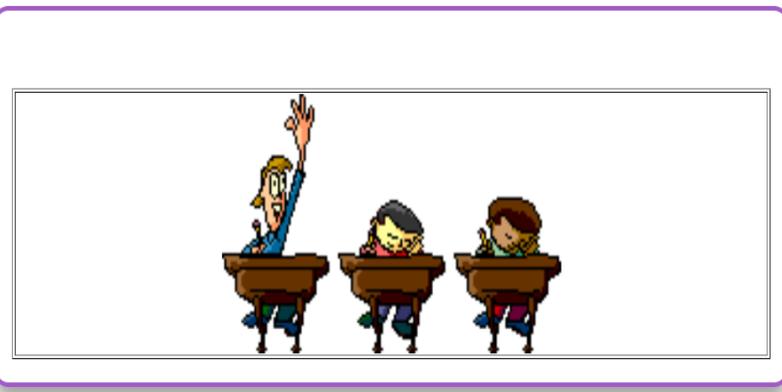
Menú

- Portada
- Unidad 1: Los Orígenes
- Recursos
- Recursos
- ¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
- Producto de la evolución
- Homo habilis y Homo erectus
- El Homo sapiens surge y sobrevive
- La expansión por el mundo
- Actividades
- Juegos
- Práctica
- Evaluación
- Recursos
- Bibliografía

Actividades



Desarrollemos nuevas maneras de aprender guiarte en las preguntas para poder desarrollar tus conocimientos, lean bien las preguntas para poder desarrollar las actividades.



Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos
¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
Producto de la evolución
Homo habilis y Homo erectus
El Homo sapiens surge y sobrevive
La expansión por el mundo
Actividades
Juegos
Práctica
Evaluación
Recursos
Bibliografía

Sopa de letras

Hallar las palabras ocultas.

10 ✓ 0 🕒 0



El juego ya ha comenzado.

```

B I A L E S B E T Y M F S H T L
T L U C R O C B C R L K R O U D
W G S P L S P S L H K E R M E G
G B T W V P A L E O C E N O L M
C V R A N I T F Y M S U B J W
E S A R B T U P W O J T N H D A
R E L I B J G O C F U U A T R
E V O L U C I Ó N S W A L B W W
B Í P E D O S E K A W K E I W O
R M I W O B T E L P J G N L R M
O I T G O A B U S I Y D G I S V
E G H O M O E R E C T U S D J
M M E U G U E T C N D S A S T J
V N C M U V A K U S U Y J S H K
F F U E G O N O K C C V E P N E
A Y S K B F J A N I F N A P R C

```

- 1.- Primeros homínidos bípedos, con rasgos simiescos, que vivieron hace 4 millones de años.
- 2.- Proceso de transformación de las especies a través de

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos
¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
Producto de la evolución
Homo habilis y Homo erectus
El Homo sapiens surge y sobrevive
La expansión por el mundo
Actividades
Juegos
Práctica
Evaluación
Recursos
Bibliografía



Rellenar huecos

Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan con las siguientes palabras:

seres humanos, 6 millones de años, Homo sapiens, lenguaje complejo, cercanos

La evolución humana es el proceso de cambio biológico y cultural que dio lugar a los modernos, luego de este proceso se remonta a más de y está marcado por la divergencia entre los ancestros humanos junto a los chimpancés, nuestros parientes vivos más a lo largo de la historia evolutiva, los humanos desarrollaron características únicas como el bipedalismo, cerebros más grandes, la capacidad de usar herramientas, el y la cultura simbólica.

Enviar



Rellenar huecos

Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan con las siguientes preguntas

ADN, origen común, genética, humanos modernos, progreso científico

Aunque alguna vez se pensó que el emigró de África y evolucionó de manera independiente en varios lugares, los estudios de más recientes han confirmado que todos los , con nuestras diversas formas como de colores, descendemos de estos africanos este hallazgo, basado en la , es solo una de las muchas piezas del constante debate y que buscan esclarecer nuestro .

Enviar

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos
¿Cómo se puede conocer el origen de la humanidad?
Producto de la evolución
Homo habilis y Homo erectus
El Homo sapiens surge y sobrevive
La expansión por el mundo
Actividades
Juegos
Práctica
Evaluación
Recursos
Bibliografía

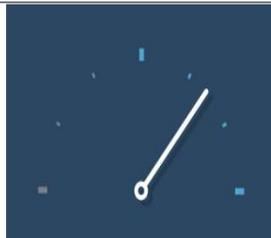


Describir el origen de la humanidad en África y su difusión a los cinco continentes, con base en el trabajo y su capacidad de adaptación a diversos ambientes y situaciones climáticas.



Actividad: Reportaje Investigativo

- **Instrucciones:** Usando ChatGPT, cada estudiante elaborará un breve reportaje sobre el Homo habilis, Homo erectus o Homo sapiens para realizar un texto de 300 palabras como mínimo, acompañado de ilustraciones.



Actividad: Línea Evolutiva Creativa

- **Instrucciones:** Crear una línea evolutiva humana que incluya características principales de cada homínido y cómo se expandieron por el mundo en

Recursos
Recursos
Nuevos retos para la humanidad
La revolución agrícola
Cambios que trajo la revolución agrícola
La invención de la escritura
Actividades
Bibliografía



3. Surgimiento de la agricultura y la escritura



Durante miles de años, los seres humanos vivieron como nómadas lo que significa que se desplazaban constantemente de un lugar a otro en busca de alimentos su vida dependía de la caza de animales, la pesca, la recolección de frutos silvestres esta forma de vida, que caracterizó al periodo Paleolítico, era simple en cuanto a organización social, pero muy exigente: conseguir alimento requería tiempo, esfuerzo, y estar en constante movimiento.

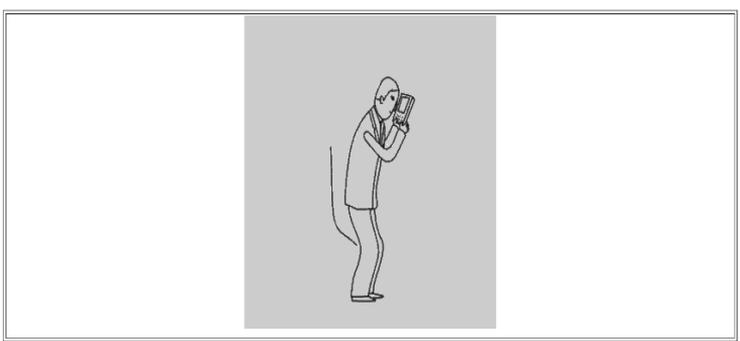
Este proceso, que conocemos como inicio en la agricultura, significó una transformación profunda como definitiva en la forma en que los seres humanos se relacionaban con su entorno sin embargo, hace aproximadamente 10.000 años, al finalizar la última glaciación, se produjeron importantes cambios climáticos que generaron condiciones más estables y cálidas en ciertas regiones del planeta, especialmente en el denominado Creciente Fértil, en Medio Oriente.



Recursos
Recursos
Nuevos retos para la humanidad
La revolución agrícola
Cambios que trajo la revolución agrícola
La invención de la escritura
Actividades
Bibliografía

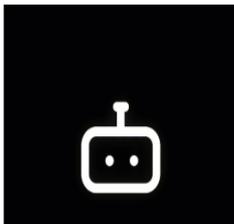


Descubramos el destino de los seres humanos para tener una evolución en su vida cotidiana



Durante el Paleolítico, los seres humanos vivían en pequeños grupos nómadas dedicados a la caza, la pesca junto a la recolección pero a medida que las poblaciones crecían, el entorno ya no podía abastecerlos de manera suficiente el cambio climático al final de la última glaciación (-12.000 años atrás) generó un ambiente más cálido y húmedo en algunas regiones, haciendo posible la domesticación de plantas y animales.

¿Te has preguntado el sin fin de posibilidades de acontecimientos que vivieron nuestros antepasados?



¿Qué cambios en el clima obligaron a los humanos a cambiar su forma de vida hace 12.000 años?

Haz una lista de problemas que enfrentaron los grupos humanos al dejar de ser nómadas.

Escribe un relato corto sobre una comunidad que enfrenta el reto de quedarse a vivir en un solo lugar.

¿Cómo reaccionaría una persona del Paleolítico al ver una aldea neolítica? Escríbalo en forma de diario.

Recursos
Recursos
Nuevos retos para la humanidad
La revolución agrícola
Cambios que trajo la revolución agrícola
La invención de la escritura
Actividades
Bibliografía



Es un punto clave de la historia, ya que hizo posible el nacimiento de las primeras civilizaciones.



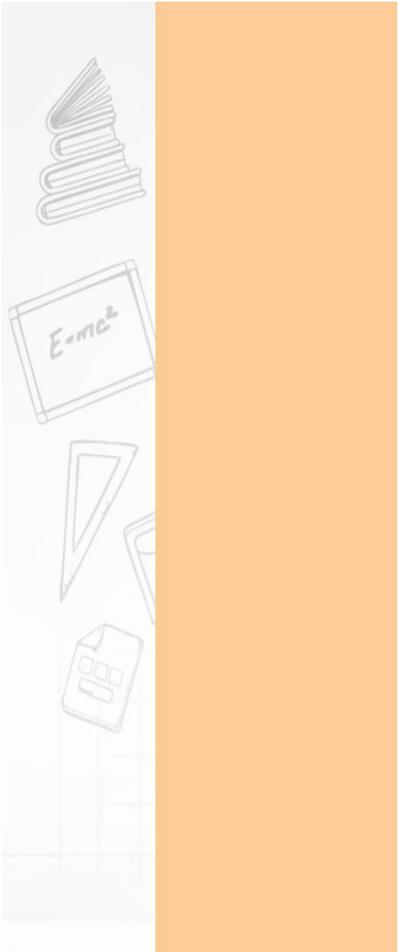
La revolución agrícola ocurrió hace unos 10.000 años en distintas zonas del planeta (como el Creciente Fértil en Medio Oriente, China, Mesoamérica, y los Andes). Fue un proceso gradual, donde los humanos comenzaron a domesticar plantas (como trigo, cebada, maíz) y animales (como ovejas, cabras, vacas).

Destacando características importantes como:

Sedentarse: vivir en aldeas permanentes.	Desarrollar nuevas herramientas para cultivar y construir.
Almacenar comida y generar excedentes.	Organizar el trabajo y roles sociales de forma más compleja.

Explica en palabras simples qué fue la revolución agrícola y por qué fue importante.	Haz una línea de tiempo con al menos 4 hitos del proceso agrícola.
¿Por qué la agricultura permitió que los seres humanos se volvieran sedentarios?	Inventa una historia donde un joven agricultor enseña a su abuelo cazador cómo cultivar la tierra.






Surgimiento de productos alimenticios

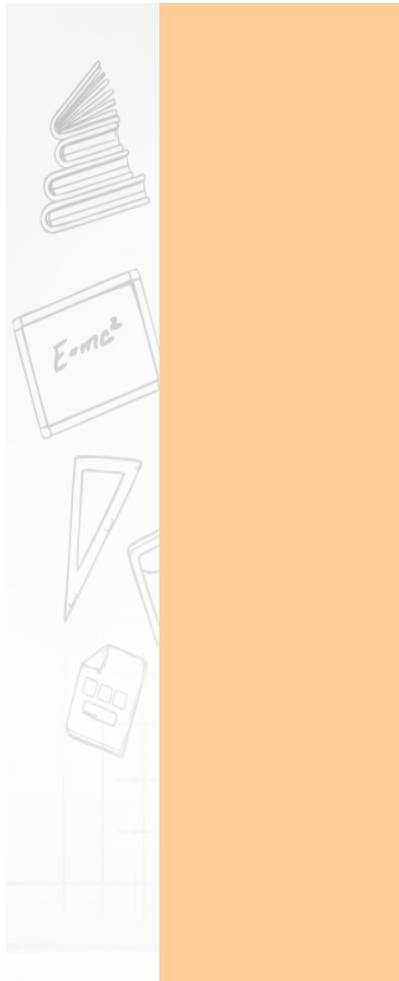
Las poblaciones dominaron las técnicas de cultivo: abono, riego, selección de semillas como la conservación de los excedentes, así como las razas de animales domesticados y la calidad de las herramientas utilizadas.

La disponibilidad de más calorías consumibles trajo el aumento de la población, el cuarto gran cambio. Los biólogos han calculado que la población humana mundial total, hace 10.000 años, era de entre 5 y 10 millones. Al cabo de 8.000 años, esta cifra se había convertido en 300 millones.




Powered by **genially**

Vamos a descubrir diferentes escenarios inquietudes que puedes ocupar para Chat GPT 🤖



Transmitir conocimiento a futuras generaciones.	Llevar cuentas y registros económicos.
Desarrollar la literatura, la ciencia junto a la filosofía.	Implementar un desarrollo universal.

Evolución de la escritura

Descubramos muchas sociedad primitivas que fueron desarrollando su propia escritura que en futuras generaciones se consolidaron en varias.



Escritura Cuneiforme



Escritura Jeroglífica



Escritura China



Escritura Fenicia

Realizador por: Dennys Tenelema

Guíate en las siguientes inquietudes y descubre nuevos escenarios donde la escritura pudo haber cambiado de origen animate 🤖

	Haz una simulación de una clase antigua donde se enseña a escribir en tablillas de arcilla.	¿Cómo crees que sería el mundo hoy si nunca se hubiese inventado la escritura?
	¿Qué problemas resolvió la escritura en las primeras civilizaciones? Haz una lista.	Haz una comparación entre la escritura cuneiforme y la jeroglífica: ¿en qué se parecen y en qué se diferencian?

- Portada
- Unidad 1: Los Orígenes
- Recursos
- Recursos
- Recursos
- Nuevos retos para la humanidad
- La revolución agrícola
- Cambios que trajo la revolución agrícola
- La invención de la escritura
- Actividades
- Juegos
- Práctica
- Evaluación
- Bibliografía

Actividades



Animete a participar en estas actividades para desafiar tus conocimientos y ver tu evolución en la materia.



Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Finalizar

Rosco

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.



Pulse aquí para empezar



Escriba la palabra correcta y pulse en Responder.
Si duda, pulse en Seguir.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

recursos
Recursos
Nuevos retos para la humanidad
La revolución agrícola
Cambios que trajo la revolución agrícola
La invención de la escritura
Actividades
Juegos
Práctica
Evaluación
Bibliografía

Rellenar huecos

Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan.

domesticación, climaticos, glaciación, Prehistoria, nómadas, caza, frutos

Durante gran parte de la _____, los seres humanos vivieron como _____, es decir, se desplazaban constantemente en busca de alimento su subsistencia dependía principalmente de la _____, la pesca la recolección de _____ silvestres esta forma de vida exigía movilidad, conocimiento del entorno natural y una organización social simple basada en pequeños grupos familiares o tribales.

Sin embargo, hacia el final de la última _____, hace aproximadamente 12.000 años, ocurrieron importantes cambios _____ que modificaron el paisaje en muchas regiones del mundo el clima se volvió más cálido como húmedo, lo que favoreció el crecimiento de nuevas especies de plantas y permitió la progresiva _____ de animales.

Enviar

Lista desordenada

De acuerdo a lo anteriormente visto guíate en los tipos de escritura ordena desde la primera hasta la última que hemos aprendido

Escritura China

Escritura Jeroglífica

Escritura Cuneiforme

Escritura Fenicia

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

¿Qué necesidad impulsó la invención de la escritura?

- Registrar la producción y administración de excedentes.
- Decorar las cuevas con símbolos mágicos.
- Enseñar a los animales a hablar.

Vídeo interactivo



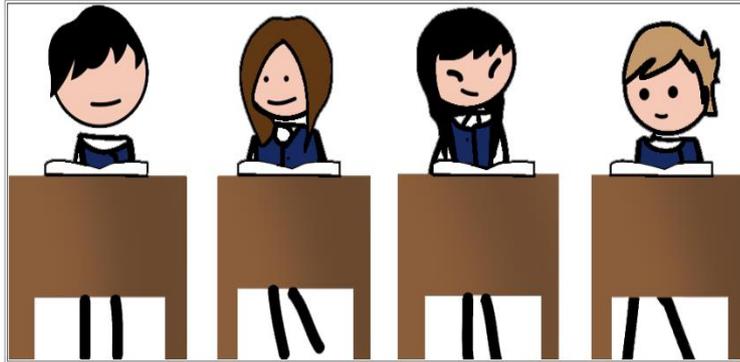
Resultados

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos
Recursos
Nuevos retos para la humanidad
La revolución agrícola
Cambios que trajo la revolución agrícola
La invención de la escritura
Actividades
Juegos
Práctica
Evaluación
Bibliografía



Discutir la influencia de la agricultura y la escritura en las formas de vida y de organización social de la humanidad.



Actividad: juego de roles vida antes y después de la agricultura

- **Instrucciones:** Divididos en dos grupos, uno representará la vida nómada y el otro la vida agrícola sedentaria usarán ChatGPT para investigar costumbres, alimentación y organización social de cada grupo.

Actividad: Creación de un Código de Escritura

- **Instrucciones:** Inspirándose en la escritura cuneiforme o jeroglífica, los estudiantes inventarán un pequeño sistema de símbolos para representar palabras de uso cotidiano, para realizar un "documento" escrito usando su propio código, con una hoja de traducción.



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Recursos
Recursos
Bibliografía



Información que tuve que ocupar para poder realizar la guía didáctica.



Libro del Ministerio de Educación para 8vo Año de Educación General Básica:

- https://drive.google.com/file/d/1A1Z0_GYs1ccKcQ6F7ex6orstUUiX5qbZ/view?usp=drive_link

Diapositivas de Canva:

- https://www.canva.com/design/DAFXC1PFock/W4_IgRFXf03nqI4FLWKmw/edit?utm_content=DAFXC1PFock&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Diapositivas en Genially:

- <https://view.genially.com/67f5cb9ecc74d7a12a5fb99/interactive-content-homo-habilis-y-homo-erectus>
- <https://view.genially.com/67f699a4e2f43e969f564758/interactive-content-ejemplos-de-especies-domesticadas>

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

BIBLIOGRAFÍA

- Bonifaz Aranda, E., Villagómez Cabezas, A., & Barba Tamayo, E. (2023). La tecnología como herramienta en los procesos educativos. *Technology as a tool in educational processes*. En E. F. Bonifaz Aranda, A. V. Villagómez Cabezas, & E. P. Barba Tamayo, *Libro colectivo de investigación en ciencias informáticas, sociales y administrativas* (págs. 77-92). Riobamba: PME.A. ISBN: 978-631-90039-7-0. <https://puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/pmea/catalog/view/48/147/248>
- Almazán, Y. R.-G.-A. (2023). ChatGPT: La inteligencia artificial como herramienta de apoyo al desarrollo de las competencias STEM en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. *Revista electrónica de Computación, Informática, Biomédica y Electrónica*, 12(1), C5-12. <http://recibe.cucei.udg.mx/index.php/ReCIBE/article/view/291>
- Arbolaez, R. E. (2020). *Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿ Nueva estrategia?* 371-392.: Revista Scientific. http://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476
- Arteaga-Alcívar, Y. G.-M.-D.-C.-C.-C. (2022). Integración de la tecnología con la educación. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 182-193. https://www.researchgate.net/profile/Maria-Cabrera-Cordova/publication/378635135_Integracion_de_la_tecnologia_con_la_educacion/links/65e1fa72e7670d36abe8a652/Integracion-de-la-tecnologia-con-la-educacion.pdf
- Atencio-González, R. B.-R.-F.-Z. (2023). Chat GPT como Recurso para el Aprendizaje del Pensamiento Crítico en Estudiantes Universitarios. *CIENCIAMATRIA*, 36-44. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1121>
- Atencio-González, R. E.-R.-F.-Z. (2023). Chat GPT como Recurso para el Aprendizaje del Pensamiento Crítico en Estudiantes Universitarios. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 36-44. http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-30292023000200036&script=sci_arttext
- Barba Tamayo, E., & Tupe Quiroz, J. (2025). Recursos didácticos virtuales para aprender palabras según el acento en estudiantes de básica media.: Virtual didactic resources for learning words based on accent in middle school students. *Revista Científica*

- Multidisciplinar* *G-Nerando*, 1497.
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/480/486>
- Bernal, C. (2015). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Universidad de La Sabana.
https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Cabezas Mejía, G. C. (2022). Implementación guía didáctica informatizada para el proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad: Implementation of a computerized didactic guide for the teaching-learning process of accounting. *Revista de investigación* *Sigma*, 30-40.
<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/Sigma/article/view/2623>
- Cabrera, M. C. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería* *universitaria*, 35-38.
<https://www.redalyc.org/pdf/3587/358741821004.pdf>
- Carrillo, V. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4*, 9-12.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Casas, L. S. (2020). El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizaje "on-line". *Revista de pedagogía*, 73-98.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0798-97922002000100004
- Cenalmor, A. M. (2023). Impacto de Chat GPT en el entorno educativo: posibilidades y riesgos. *Impacto de Chat GPT en el entorno educativo: posibilidades y riesgos*. Universidad de Oviedo, Oviedo.
<https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/69004>
- Chávez, M. H. (2021). Sistemas de tutoría inteligente y su aplicación en la educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 22.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672021000100115&script=sci_arttext
- Echenique, E. E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Huancayo: Universidad Continental.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf?utm_source=chatgpt.com

- Figuroa, A. E. (2023). Inteligencia Emocional y Rendimiento Académico en Estudiantes de una Universidad Ecuatoriana. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*(21), 140-152. <https://doi.org/10.37135/chk.002.21.09>
- Figuroa, A., Urrego, A., Paredes, G., & Acuña, E. (2025). Las destrezas blandas para el aprendizaje y la vida social en estudiantes de 7mo grado. *Ciencia Digital*, 9(1), 130-148. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i1.3298>
- Figuroa-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53-75. <https://doi.org/https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- García-Peñalvo, J.-M. F.-V.-J. (2023). *Dialnet*. Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732441>
- Gomez, H. V. (2024). El impacto del Chat GPT en los cursos del tronco común de las carreras de Educación Preescolar y Enseñanza en I y II Ciclos de la Educación General Básica de la Universidad Hispanoamericana durante el II cuatrimestre del 2024. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 4950. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12720/18385>
- Hernández Sampieri, R. F. (2014). *Metodología de la investigación* (. Mexico: México: McGraw-Hill. <https://www.mheducation.com.mx/bcv/guide/capitulo/6071509981.pdf>
- Javier, M. P. (2024). *Sistemas de gestión del aprendizaje potenciados por la inteligencia artificial*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11350>
- Juan, C. R. (07 de Noviembre de 2023). *Biblioteca UNAE* . Biblioteca UNAE : <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/3196>
- León, A. K. (2020). *Metodos Teoricos de Investigación: Analisis-Síntesis, Inducción-Deducción, Abstracto -Concreto e Historico-lógico*. Universidad Matanzas. <https://www.researchgate.net/profile/Alberto-Leon-6/publication/347987929>
- López, F. N. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 207-221. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18592014000200009&script=sci_arttext&tlng=en

- López, J. M. (2022). Guía didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en el Bachillerato General Unificado. *Revista Órbita Pedagógica*, 15-32. <http://revista.isced-hbo.co.ao/ojs/index.php/rop/article/view/125>
- Lorido, M. P. (2021). *Nuevas tecnologías y educación. Cuadernos de Psicopedagogía*. La Coruña: Cuadernos de Psicopedagogía. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1676-10492005000100007&script=sci_arttext
- Montes de Oca Recio, N. &. (2011). Estrategias docentes y métodos de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Humanidades médicas*, 475-488. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-81202011000300005&script=sci_arttext
- Montiel-Ruiz, F. J. (2023). Inteligencia artificial como recurso docente en un colegio rural agrupado. *Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 28_40. <https://revistas.um.es/riite/article/view/592031>
- Moreno Padilla, R. D. (2019). *Dialnet*. Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242777>
- Morocho, B. (2024). Sistemas de Gestión del Aprendizaje potenciados por la Inteligencia Artificial. *Sistemas de Gestión del Aprendizaje potenciados por la Inteligencia Artificial*. Universidad Nacional de CHimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13400/1/Morocho%20P%2c%20Brand%20on%20J%20%282024%29.%20Sistemas%20de%20gesti%c3%b3n%20del%20Aprendizaje%20Potenciados%20por%20la%20Inteligencia%20Artificial%20%282%29.pdf>
- Paredes-Bonilla, G., Navas-Franco, L., Acuña-Checa, E., & Figueroa-Oquendo, A. (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 818-829. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675>
- Pedro, P. (2024). La Inteligencia Artificial en el aprendizaje de la Historia, 2023. *La Inteligencia Artificial en el aprendizaje de la Historia, 2023*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14325/1/Pingos%20L.%2c%20Pedro%20A.%20%282024%29%20La%20inteligencia%20artificial%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20historia.pdf>

- Penso, R. A. (2015). El taller como estrategia metodológica para estimular la investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Boletín redipe*, 49-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6232367>
- Pérez, M. A. (2023). *El futuro de la Educación Universitaria con Chat GPT*. Congreso Nacional de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología-TE&ET 2023. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/155869>
- Puente, J. C. (2020). La Realidad Aumentada: Tecnología emergente para la sociedad del aprendizaje. *Aula Revista de humanidades y ciencias sociales*, 35-51. <https://revistas.unphu.edu.do/index.php/aula/article/view/138>
- Román-Graván, P. M.-G.-M.-M. (2024). Mapeo de las corrientes de investigación sobre Chat GPT aplicadas a la educación. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 140-156. <https://revistas.um.es/riite/article/view/590421>
- Romero, J. L. (2006). Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación en cuatro países latinoamericanos. *Revista Mexicana de investigación educativa*, 64-90. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662006000100061&script=sci_arttext
- Sánchez, J. L. (2023). Aplicación de la Inteligencia Artificial en la Educación Superior. *Dominio de las Ciencias*. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3488>
- Stewart, L. (2024). *¿ Qué es la investigación descriptiva y cómo se utiliza*. ATLAS. ti. <https://atlasti.com/es/research-hub/investigacion-descriptiva>
- Varas, C. (2021). *Curriculo Priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Mateamáticas, Digitales y Socioemocionales* . Quito: Ministerio de Educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/Curriculo-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_-Bachillerato.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Autorización por parte de la institución educativa

Riobamba, 08 de abril de 2025

Msc.

Gonzalo Guerrero

Rector de la Unidad Educativa PCEI Chimborazo

Presente. –

Al tiempo de extenderle un cordial saludo, Yo **Dennys David Tenelema Muñoz** con cédula de ciudadanía **0605783968** estudiante egresado de la carrera de **Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales**, a través de este oficio solicitando de la manera más comedida que me autorice realizar una encuesta a los estudiantes de **8vo EGB INTENSIVO**, con la finalidad de recabar la información para el estudio de mi tesis titulado **“Uso del chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los orígenes para los estudiantes de octavo años EGB”**. Por la favorable acogida que dé a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Dennys David Tenelema Muñoz
ESTUDIANTE



Anexo 2. Encuesta Aplicada a los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica



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

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES

Esta encuesta está enfocada a los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica

Tema: Uso del chat GPT como apoyo en el aprendizaje de la unidad 1: los orígenes para los estudiantes de octavo años EGB

Instrucciones: Por favor, responda a las siguientes preguntas de manera honesta. Marca la opción que mejor refleje tu opinión y proporciona comentarios adicionales cuando se solicite.

Nombre: Margarita Aguasaca A

Fecha: 04 - 15 - 20 25

CUESTIONARIO

Sección A: Experiencia General

1. ¿Cómo calificaría usted su experiencia general utilizando ChatGPT para estudiar la Unidad 1?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

2. ¿Le resultó muy óptimo el uso de la herramienta ChatGPT en los conocimientos para aprender la Unidad 1?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

3. ¿Con qué frecuencia utiliza ChatGPT para estudiar esta unidad?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

Sección B: Utilidad y Apoyo en el Aprendizaje

4. ¿Considera que la Guía Didáctica le ayudó a comprender mejor los temas: Estudiar historia, El origen de la humanidad, Surgimiento de la agricultura y la escritura?.

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente

d) Raramente

e) Nunca

5. ¿ChatGPT le proporcionó información clara y comprensible sobre cada uno de los subtemas de la unidad?

a) Muy Frecuentemente

b) Frecuentemente

c) Ocasionalmente

d) Raramente

e) Nunca

6. ¿Te sentiste más seguro/a al realizar las actividades de la guía didáctica en comparación con otros modelos educativos que hay en el internet?

a) Muy Frecuentemente

b) Frecuentemente

c) Ocasionalmente

d) Raramente

e) Nunca

Sección C: Impacto en el Pensamiento Crítico

7. ¿ChatGPT le ayudó a incentivar su pensamiento crítico respecto a los subtemas que contenía la unidad?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

8. ¿Pudo formular mejores preguntas y buscar respuestas más profundas usando Chat GPT?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

9. ¿Considera usted que sus habilidades para analizar información mejoraron con el uso de ChatGPT?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

10. ¿Prefiere usar la guía didáctica enseñada en clase, en lugar de métodos tradicionales (libros, notas, etc.) para estudiar?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

11. ¿Creé que tras la socialización de la guía didáctica se evidencian ventajas sobre los métodos tradicionales de estudio que estaba acostumbrado a utilizar?

- a) Muy Frecuentemente
- b) Frecuentemente
- c) Ocasionalmente
- d) Raramente
- e) Nunca

Anexo 3. Imágenes sobre la socialización de la Guía Didáctica

