



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN**

TEMA:

Propuesta didáctica de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

AUTORA:

Yaguana Contreras, Mayra Alejandra

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación**

TUTORA:

Lcda. Vásquez Guerrero, Rina Maribel, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

16 de septiembre del 2022



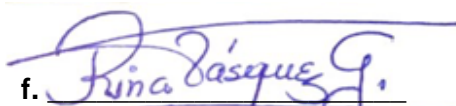
UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Yaguana Contreras, Mayra Alejandra**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

TUTORA

f. 

Lcda. Vásquez Guerrero, Rina Maribel, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Blakman Briones, Yadira Alexandra, Mgs.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Yaguana Contreras, Mayra Alejandra**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Propuesta didáctica de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia para dinamizar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de Educación General Básica**, previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA

f. Mayra Yaguana C.
Yaguana Contreras, Mayra Alejandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Yo, Yaguana Contreras, Mayra Alejandra

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, Propuesta didáctica de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia para dinamizar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de Educación General Básica, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2022

LA AUTORA:

f. Mayra Yaguana C.
Yaguana Contreras, Mayra Alejandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

REPORTE URKUND

Nombre del estudiante: Yaguana Contreras, Mayra Alejandra

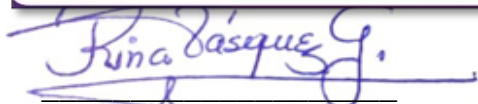
Fecha del reporte: 29 de agosto del 2022

Título: Propuesta didáctica de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia para dinamizar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de Educación General Básica.



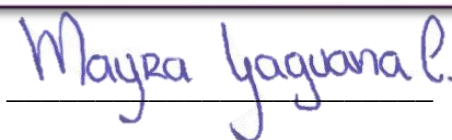
Document Information

Analyzed document	Propuesta didáctica Mayra Yaguana.docx (D143373711)
Submitted	8/30/2022 1:37:00 AM
Submitted by	
Submitter email	mayra.yaguana@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	rina.vasquez01.ucsg@analysis.urkund.com



Vásquez Guerrero, Rina

Tutora



Yaguana Contreras, Mayra Alejandra

Tutorada

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme y darme la oportunidad de llegar a este punto, por darme la fuerza, la capacidad y la inteligencia para culminar exitosamente este trabajo y pronto, esta maravillosa etapa de mi vida.

A mi madre y a mi abuela, los pilares de mi vida, por ser mi motor, mi inspiración y mi apoyo constante durante cada paso, por confiar en mí y en mi capacidad, por siempre recordarme que soy capaz de todo lo que me proponga. Gracias a ustedes, porque sin su esfuerzo y amor no hubiese podido llegar a donde estoy ahora.

A mi tutora, Rina Vásquez, quien desde la primera clase que tuve con ella se convirtió en ejemplo e inspiración para mí. Por demostrarme la alegría, dedicación y esfuerzo que hay detrás de un docente, por acompañarme en este proceso que al principio veía muy complicado, por apoyar mis ideas y ayudarme a plasmarlas en esta propuesta tal y como lo quería.

A los amigos que me regaló la universidad, con quienes, en poco tiempo, nos convertiremos en colegas. Por hacer de mi etapa universitaria una experiencia divertida, llena de risas, preocupaciones y anécdotas que recordaré siempre con cariño. Especialmente a Alexis, quien se volvió mi mejor amiga, mi compañera y apoyo constante, gracias por estar incondicionalmente para mí.

A mis amigos que han visto desde fuera este proceso, a quienes les he expresado mis preocupaciones, alegrías y avances a lo largo de la elaboración de este trabajo y quienes siempre me alentaron y motivaron a seguir, gracias por creer en mí y apoyarme, seré la mejor profesora para sus hijos.

DEDICATORIA

A las personas más importantes de mi vida, y por quienes estoy aquí hoy escribiendo estas palabras, mi mamá y mi abuela. Todo mi esfuerzo y dedicación siempre es por y para ustedes.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

COORDINADOR DE ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

CALIFICACIÓN

A handwritten signature in blue ink, reading "Pina Vásquez G." with a stylized flourish at the end.

TUTORA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA	VII
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN	VIII
RESUMEN.....	XVI
ABSTRACT	XVII
Capítulo 1	4
Planteamiento Del Problema	4
Justificación	7
Preguntas De Investigación	9
Pregunta Principal.....	9
Preguntas Secundarias.....	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos.....	9
Capítulo 2	10
La Investigación Cualitativa	10
El Enfoque De Investigación Cualitativa De La Propuesta Metodológica	10
Los Métodos De Recogida De Datos	11
Descripción De Los Métodos De Recogida De La Información	11
Entrevista.....	11
Observación.....	12
Capítulo 3	13
Los Estudios Sociales Según El Currículo Nacional.....	13
La Importancia De Los Estudios Sociales	13

El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De Los Estudios Sociales.....	14
Cómo Se Enseña Y Aprende Estudios Sociales	15
Juegos De Simulación	15
Definición De Simulación	15
Ventajas Del Uso De La Simulación.....	16
Juegos De Simulación	17
Los Juegos De Simulación Y Estudios Sociales.....	18
Papel Del Docente Y Estudiante En Los Juegos De Simulación	19
Juegos De Simulación En Plataformas Multimedia	19
Simulación De Podcast.	19
Simulación De Storytelling.....	20
Simulación De Creadores De Contenido En Tiktok.	22
Capítulo 4	23
Análisis De Los Resultados De Las Entrevistas A Docentes.....	23
Análisis De Los Resultados De Las Entrevistas A Estudiantes	35
Análisis De Los Resultados De Las Observaciones De Aula	47
Capítulo 5	53
Contextualización	53
Datos De La Institución	53
Participantes	53
Metodología De Intervención De La Propuesta.....	53
Actividades	55
Juego De Simulación 1	55
Juego De Simulación 2	58

Juego De Simulación 3	61
Juego De Simulación 4	64
Juego De Simulación 5	67
Juego De Simulación 6	70
Materiales Y Recursos	72
Evaluación De La Propuesta.....	73
Conclusiones	75
Recomendaciones	76
Referencias bibliográficas.....	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Población</i>	23
Tabla 2. <i>Entrevista 1</i>	23
Tabla 3. <i>Entrevista 2</i>	26
Tabla 4. <i>Entrevista 3</i>	28
Tabla 5. <i>Entrevista 4</i>	30
Tabla 6. <i>Entrevista 5</i>	33
Tabla 7. <i>Entrevista 1</i>	36
Tabla 8. <i>Entrevista 2</i>	38
Tabla 9. <i>Entrevista 3</i>	40
Tabla 10. <i>Entrevista 4</i>	43
Tabla 11. <i>Entrevista 5</i>	45
Tabla 12. <i>Juego de Simulación 1</i>	56
Tabla 13. <i>Juego de Simulación 2</i>	58
Tabla 14. <i>Juego de Simulación 3</i>	61
Tabla 15. <i>Juego de Simulación 4</i>	64
Tabla 16. <i>Juego de Simulación 5</i>	67
Tabla 17. <i>Juego de Simulación 6</i>	70
Tabla 18. <i>Materiales y recursos</i>	72
Tabla 19. <i>Técnicas e instrumentos de evaluación de la propuesta</i>	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos...</i>	48
Figura 2. <i>Se presenta el tema de clase de manera llamativa con un elemento motivador.....</i>	48
Figura 3. <i>Se promueve la participación activa de los estudiantes.....</i>	49
Figura 4. <i>Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes.....</i>	50
Figura 5. <i>Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.....</i>	51
Figura 6. <i>Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido.....</i>	51
Figura 7. <i>El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente.....</i>	52

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. <i>Guía de entrevista a docentes de EESS</i>	81
Anexo 2. <i>Guía de entrevista a estudiantes de EESS</i>	82
Anexo 3. <i>Guía de observación de aula</i>	83
Anexo 4. <i>Guía de evaluación de actividades</i>	85
Anexo 5. <i>Entrevista a docente 1</i>	86
Anexo 6. <i>Entrevista a docente 2</i>	87
Anexo 7. <i>Entrevista a docente 3</i>	88
Anexo 8. <i>Entrevista a docente 4</i>	89
Anexo 9. <i>Entrevista a docente 5</i>	91
Anexo 20. <i>Entrevista a estudiante 1</i>	92
Anexo 31. <i>Entrevista a estudiante 2</i>	93
Anexo 42. <i>Entrevista a estudiante 3</i>	94
Anexo 53. <i>Entrevista a estudiante 4</i>	95
Anexo 64. <i>Entrevista a estudiante 5</i>	96
Anexo 75. <i>Guía de observación de aula 1</i>	97
Anexo 86. <i>Guía de observación de aula 2</i>	99
Anexo 97. <i>Guía de observación de aula 3</i>	101
Anexo 108. <i>Guía de observación de aula 4</i>	104
Anexo 119. <i>Guía de observación de aula 5</i>	106
Anexo 20. <i>Guía de observación de aula 6</i>	109
Anexo 21. <i>Guía de observación de aula 7</i>	112

RESUMEN

La presente propuesta didáctica se orienta a promover la dinamización del proceso de enseñanza – aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales para alumnos de Décimo año de Educación General Básica mediante la implementación de la estrategia de aprendizaje de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas digitales. Para la investigación se seleccionó el enfoque cualitativo de manera que la recolección de datos se dio a través del uso de entrevistas a docentes y estudiantes y observaciones áulicas con el fin de conocer cómo se da el proceso educativo y las percepciones que tienen docentes y estudiantes frente a la misma. Con los resultados obtenidos de la investigación se ha logrado proponer una guía de actividades centradas en los contenidos de Básica Superior de los tres bloques del área de Ciencias Sociales, correspondientes a la asignatura de Estudios Sociales: Historia e identidad, Seres humanos en el espacio y La convivencia, con el uso de la estrategia de Juegos de Simulación basado en el uso de plataformas digitales, como un modelo activo y basado en el constructivismo para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Palabras Claves: Estudios Sociales, Juegos de Simulación, Plataformas multimedia, Dinamización del proceso educativo, Constructivismo, Aprendizaje activo.

ABSTRACT

The present didactic proposal is oriented to promote the dynamization of the teaching-learning process of the contents Of Social Studies subject for students of Tenth grade of Basic General Education through the implementation of the learning strategy of Simulation Games based on the use of digital platforms. For the investigation, the qualitative approach was selected so the data was collected using interviews to teachers and students and classroom observations to know how the educational process occurs and the perceptions that teachers and students have about it. With the results obtained from the research, it has been possible to propose a guide of activities focused on the contents of the Upper level of Basic General Education of the three blocks of the area of Social Sciences, corresponding to the subject of Social Studies: History and identity, Human beings in space and Coexistence, with the use of the Simulation Games strategy based on the use of digital platforms, as an active model based on constructivism to dynamize the teaching-learning process.

Key Words: Social Studies, Simulation Games, Multimedia Platforms, Dynamization of the educational process, Constructivism, Active Learning.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está orientado a diseñar una propuesta didáctica de actividades basadas en la estrategia de Juegos de Simulación para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales de Décimo año de Educación General Básica.

Este trabajo está estructurado en cinco capítulos. El primer capítulo se centra en abordar la problemática observada alrededor de la asignatura de Estudios Sociales, la que consiste en el reiterado uso de metodologías y estrategias de corte tradicionalista dentro del proceso educativo. El problema es el punto de partida para el desarrollo de este trabajo, por lo que en el primer capítulo se observa el planteamiento del problema, el establecimiento de objetivos, preguntas de investigación que guíen el camino para proponer una solución y la justificación de elaborar esta propuesta, de manera que este trabajo se encamina a sugerir una guía de actividades basadas en la estrategia de Juegos de Simulación para encontrar solución a la problemática descrita.

En el segundo capítulo se describe el tipo de investigación a utilizar para recolectar la información real y contextualizada sobre la problemática, en este capítulo se seleccionaron y elaboraron las técnicas e instrumentos de recogida de información para la obtención de datos reales que expongan la existencia de este problema y la necesidad de encontrar y proponer una solución.

Dentro del tercer capítulo encontramos el marco teórico, en el que se menciona y describe la estrategia didáctica a utilizar para solucionar el problema, la cual consiste en los Juegos de Simulación a través del uso de plataformas digitales, la cual fue seleccionada porque su uso y aplicación no solo se centra en dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje, sino en ubicar a los alumnos como protagonista de su aprendizaje y promover en ellos la autonomía y el desarrollo de habilidades y competencias lingüísticas, investigativas, reflexivas, colaborativas e interdisciplinarias.

El capítulo cuatro integra los resultados de la investigación detallada en el capítulo dos. La información recolectada de las entrevistas a docentes y estudiantes y las observaciones áulicas de la asignatura han sido sistematizadas y organizadas través de tablas y gráficos en los que, a partir del análisis cualitativo, se logró obtener resultados.

Por último, en el capítulo cinco se presenta detalladamente la propuesta en forma de guía de actividades, para las que se seleccionaron contenidos específicos de los tres bloques de la asignatura de Estudios Sociales, utilizando la estrategia de Juegos de Simulación a través del uso de plataformas multimedia, para la que se elaboró una secuencia metodológica a seguir en cada una de las actividades planteadas.

Capítulo 1

El Problema

Planteamiento Del Problema

A pesar de que en la actualidad los docentes que se desempeñan en el área educativa cuentan con una variedad de metodologías, estrategias y recursos activos, es muy común observar que muchos de ellos, aún emplean las mismas estrategias de corte tradicional tanto en el proceso de enseñanza como en el de aprendizaje. La persistencia del uso de este modelo conservador se traduce en la monotonía y rutinariedad en el aula de clase y esto a su vez desencadena consecuencias como falta de interés, desmotivación, aburrimiento y distracción, dado que el discente asume un rol pasivo y poco participativo lo que conlleva a que no se desarrolle un aprendizaje activo y significativo, que como afirma Ausubel (1983, citado por Garcés, Montaluisa y Salas, 2018):

Ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante “subsunsor” preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras. (p. 5)

Por lo tanto, es un tipo de aprendizaje en el que es necesario que el alumno actúe como sujeto principal, usando sus conocimientos e ideas previas para relacionarlo con el nuevo contenido y así construir un conocimiento valioso que luego podrá poner en práctica en otras situaciones.

Frente al tradicionalismo en la educación ecuatoriana, Rosa María Torres (2016, como se citó en Yépez, 2016), especialista en educación, menciona que, en el Ecuador, el modelo pedagógico no ha cambiado y especifica que, aunque las unidades educativas en el país están equipadas tecnológicamente y con buena

infraestructura, dentro de ellas se sigue reproduciendo un modelo educativo tradicional caracterizado por ser frontal, meramente transmisivo y pasivo desde el papel del estudiante (párr. 7).

Además, si bien es cierto que se han establecido, leyes y reformas que deben ser aplicadas en las instituciones escolares del Ecuador, existe un desconocimiento de qué técnicas y estrategias se deben utilizar con base en las nuevas tecnologías, limitando métodos de enseñanza tradicional que imposibilita a los estudiantes acceder al conocimiento y estén en capacidad de competir en un mundo cada vez más globalizado que se evidencian en el rendimiento académico cuyo aprendizaje no es el adecuado. (Pazmiño, San Andrés y Solís, 2019, p. 813)

Además, López (2011, citado por Solís, San Andrés y Pazmiño, 2019) mencionan que a pesar de todos los cambios que se proponen, y que siguen la línea constructivista para mejorar la educación ecuatoriana, en la práctica educativa no se dejan de observar las mismas prácticas tradicionales, lesivas y descontextualizadas. Ahora bien, debido al uso de prácticas tradicionales para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje, la asignatura de Estudios Sociales (EESS) es una de las que más se ha visto afectada y, respecto a esto, Liceras menciona que entre los factores relacionados a los problemas de enseñanza - aprendizaje en esta asignatura, se encuentran; el poco atractivo de los conocimientos o las actividades que el docente propone, debido a la selección de contenidos poco llamativos, propensos al uso de la memoria para promover su aprendizaje, la carencia de recursos que faciliten el proceso y el recurrente uso del libro o el discurso de profesor como principal método de enseñanza. (Liceras, 2016, como se citó en Cabeza, 2018, p. 7).

A través de las observaciones de aula realizadas en las prácticas preprofesionales de la carrera de Educación se pudo evidenciar que en las clases de EESS existe una debilidad en el diseño de actividades participativas y creativas

que inciten a los estudiantes a analizar y poner en práctica los contenidos y más bien, hay una tendencia de los docentes a centrarse principalmente, en la transmisión de contenidos a través de las clases magistrales y el desarrollo de habilidades cognitivas centradas en la repetición y memorización.

En este sentido, Orozco (2016) expresa que los docentes a cargo de esta área enfrentan un problema relacionado a la metodología utilizada para enseñar las disciplinas del área, como la Geografía o la Historia, mencionando que los alumnos rechazan este tipo de disciplinas debido a la alta carga de hechos, fenómenos y fechas que deben memorizar o repetir de manera mecánica, abogando por la utilización de metodologías activas como forma de solución a este problema (p. 72).

Para dar cuenta de esta problemática, Peralta y Guamán (2020) expresan que, durante sus prácticas docentes, a menudo han observado el abuso del método expositivo para impartir clases en la asignatura de Estudios Sociales; y mencionan a Robert et al. (2020), quienes refieren que, si bien este método brinda al docente facilidades para exponer largas cantidades de información, si esta se llega a sobreutilizar, el docente puede llevar a sus estudiantes a convertirse en meros receptores, provocando aprendizajes reproductivos, mecanicistas y memorísticos, desaprovechando así el potencial de los mismos como actores activos del proceso educativo; siendo esta una situación que, según Gómez y Rodríguez (2014, como se citó en Peralta y Guamán, 2020), se presenta debido a la tradicional concepción de que la enseñanza y aprendizaje de asignaturas de Ciencias Sociales son desarrolladas fundamentalmente desde un modelo teórico.

Las percepciones anteriores sobre esta problemática coinciden con la de Medina y Miranda (2020), quienes expresan que:

En la actualidad, en el Ecuador, el docente continúa aplicando metodologías de enseñanza clásicas que traen consigo el hecho que los estudiantes se sientan desmotivados a la hora de adquirir el conocimiento de los contenidos impartidos en las Ciencias Sociales, lo que

hace necesario fomentar otros métodos alternativos de enseñanza que permitan al niño sentirse identificado con la temática, generando sus propios conceptos y participar de manera interactiva con sus compañeros y el maestro como guía de los contenidos en el salón de clase. (p. 24)

Para concluir, se puede afirmar que existe una fuerte problemática en cuanto al modelo educativo que se aplica en el Ecuador y es algo que se evidencia en los Estudios Sociales pues esta asignatura es dictada por la mayoría de los docentes con un formato sumamente teórico y memorístico y, por el contrario, es muy poco práctico y reflexivo. Por eso resulta importante reflexionar sobre los retos y desafíos que enfrentan los educadores de esta asignatura en una sociedad donde el avance tecnológico y la innovación son constantes, de esta manera surge una imperante necesidad del docente de actualizarse continuamente y aplicar los principios de estos avances en el proceso de enseñanza - aprendizaje para brindar una educación moderna, que responda a los intereses y necesidades de los estudiantes, pero también a las exigencias de la sociedad sobre los jóvenes, dejando atrás las metodologías, actividades y recursos tradicionales que no aportan a una educación dirigida al alcance de estos objetivos.

Justificación

La presente propuesta se realiza al haber observado que a pesar de la diversidad de estrategias, metodologías y recursos que existen en la actualidad y que se pueden emplear para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes continúan usando herramientas tradicionales y monótonas que no promueven un ambiente motivador para sus estudiantes, lo que resulta en un aprendizaje memorístico más que activo, situación que se da con mucha frecuencia en la asignatura de Estudios Sociales debido a la percepción errónea de que esta, se debe impartir desde un enfoque predominantemente teórico.

Esta se vuelve una situación preocupante dada la importancia que tiene la asignatura en la educación de los niños y jóvenes pues a través de esta, los

estudiantes aprenden sobre aspectos históricos, socioculturales, geográficos, con temas que les permiten tener una visión más clara del mundo además de estar informados de la realidad nacional y mundial, lo que les conlleva tener y asumir posturas críticas y opiniones firmes.

Esta asignatura no solamente permite a los alumnos enriquecerse del conocimiento, sino que, además, por medio de ella, se pueden desarrollar habilidades y destrezas necesarias para enfrentar las exigencias de la sociedad actual, estas destrezas incluyen; la ubicación temporal, espacial, la relación multicausal y el aporte e importancia de los protagonistas de los fenómenos sociales. Cabe recalcar que a través de esta asignatura se construyen y promueven la identidad cultural y el amor a lo propio lo que permite fomentar el nacionalismo en un entorno globalizado y así evitar la aculturación. En la EGB se pueden diseñar actividades que permitan mejorar las capacidades de análisis, reflexión y pensamiento crítico de manera que se pueden formar personas capaces de entender el mundo que les rodea y las razones del origen de los problemas sociales actuales.

Este trabajo denominado propuesta didáctica de Juegos de Simulación basada en medios de comunicación para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales surge de la necesidad de reivindicar el valor que tiene la asignatura y brindar a los docentes que se desempeñan en esta área, una alternativa para dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje para que el mismo se convierta en un proceso activo, dinámico, llamativo y motivador.

Por las razones anteriores, resulta necesario proponer y diseñar actividades basadas en Juegos de Simulación como una guía de apoyo para que los docentes tengan alternativas para promover clases más dinámicas e impulsar el involucramiento y participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje, dejando atrás los métodos tradicionales.

Preguntas De Investigación

Pregunta Principal

¿De qué manera se puede dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales?

Preguntas Secundarias

- ¿Cómo se desarrolla en la actualidad el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?
- ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza-aprendizaje que permiten mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar actividades para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales a través de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia en estudiantes de 10mo año de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

- Analizar las estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan mejorar la comprensión y la reflexión en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de Educación General Básica.
- Seleccionar los recursos y materiales para la implementación de actividades basadas en los Juegos de Simulación.

- Elaborar una guía docente para la planificación de actividades de aprendizaje basadas en Juegos de Simulación para estudiantes de Educación General Básica.

Capítulo 2

La Metodología

La Investigación Cualitativa

En esta propuesta metodológica se aplica el enfoque cualitativo para la recolección de la información pertinente. Según Denzin y Lincoln (2005, como se citó en Flick, 2015) “la investigación cualitativa consiste en un conjunto de prácticas materiales interpretativas que hacen visible el mundo (..) están incluidas notas de campo, entrevistas, conversaciones, fotografías, grabaciones y memorandos personales” (p. 20).

Flick (2015) afirma que la investigación cualitativa se distingue de la cuantitativa debido a que usa el texto en lugar de los números como material empírico, que parte del estudio y construcción de las realidades que son objeto de estudio y enfatiza el conocer las perspectivas de quienes participan en esas realidades, sus prácticas diarias y las fuentes de conocimiento que ayudan a conocer más sobre la realidad estudiada (p. 20).

En este sentido, la investigación cualitativa básicamente busca recabar la mayor cantidad de información no numérica posible sobre un problema o un objeto de estudio en una realidad específica, a través del acercamiento e involucramiento directo al campo y a las personas que intervienen, recolectando datos de experiencias, perspectivas, opiniones y comportamientos para, desde la interpretación, conocer y comprender una realidad.

El Enfoque De Investigación Cualitativa De La Propuesta Metodológica

Este trabajo se fundamenta en una investigación cualitativa ya que busca conocer las percepciones de los actores del proceso educativo, estudiantes y

profesores de la asignatura de EESS. La recolección de información sobre esto se hará a través del uso de las siguientes técnicas: entrevista y observación de aula, las cuales proveerán de información acerca de las diferentes perspectivas de los actores, y con ello analizar e interpretar esta realidad para obtener conclusiones y poder intervenir con una propuesta que aporte una solución a la problemática observada.

Los Métodos De Recogida De Datos

Entre las técnicas utilizadas para recolectar datos cualitativos se encuentran la observación no estructurada, las entrevistas abiertas, la revisión de documentos, discusiones en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida y la interacción e introspección de grupos (Baptista, Fernández y Hernández, 2010, p. 9).

Para realizar esta investigación se han seleccionado dos de estas técnicas, las cuales son la observación, que será aplicada en el aula de clases y las entrevistas abiertas aplicadas a docentes y estudiantes con relación a la asignatura de EESS.

Descripción De Los Métodos De Recogida De La Información

Entrevista

A diferencia de los cuestionarios usados en las investigaciones cuantitativas, las entrevistas cualitativas se caracterizan por ser más íntimas, flexibles y abiertas (King y Horrocks, 2009, como se citó en Baptista, Fernández y Hernández, 2010).

Baptista, Fernández y Hernández (2010) definen a la entrevista cualitativa como “una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (p. 418) y citan a Janesick (1998), quien menciona que en la entrevista se busca establecer una comunicación a través de preguntas y respuestas para construir significados respecto a un tema o fenómeno que se pretende estudiar.

En esta investigación se pretende recolectar información a través de la entrevista abierta que se realizará a los docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica. “Las entrevistas abiertas se fundamentan en una guía general de contenido y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejarla” (Baptista, Fernández y Hernández, 2010, p. 41.). Por esta razón se elaborará una guía de entrevista con preguntas (véase anexo 1). con la cual se conocerá de una manera puntual y pertinente las opiniones, ideas y experiencias de los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Observación

Además de las competencias de hablar y escuchar que se utilizan en las entrevistas, observar es otra destreza de la vida cotidiana que se sistematiza metodológicamente y aplica en la investigación cualitativa. Se integran no solo las percepciones visuales, sino también las basadas en la audición, el tacto y el olfato (Adler y Adler, 1998, como se citó en Flick, 2007). Sobre la utilidad de la observación como técnica de recolección de datos, Cuevas (2009, como se citó en Baptista, Fernández y Hernández, 2010) expresa que:

La observación es muy útil: para recolectar datos acerca de fenómenos, temas o situaciones delicadas o que son difíciles de discutir o describir; también cuando los participantes no son muy elocuentes, articulados o descriptivos; cuando se trabaja con un fenómeno o en un grupo con el que el investigador no está muy familiarizado; y cuando se necesita confirmar con datos de primer orden lo recolectado en las entrevistas. (p. 418)

A partir de esto, se puede decir que la observación muchas veces suele ser una herramienta extra que permite corroborar los datos obtenidos a partir de otros métodos, como las entrevistas, logrando precisar mejor la información a través de una observación directa del fenómeno o problemática en el campo de estudio y no quedarse solamente con lo que mencionan las personas.

Capítulo 3

Marco Teórico

Los Estudios Sociales Según El Currículo Nacional

En el Currículo del área de Ciencias Sociales (2016), se menciona que la asignatura de EESS trata del estudio de los procesos sociales, desde los más elementales hasta los más complejos en los que se incluye la ideología y las corrientes de pensamiento; también estudia los aspectos y elementos que constituyen la cultura y las formas de conciencia de los grupos sociales en un contexto espacio-temporal determinado y se encarga de fundamentar históricamente el origen y las actividades y procesos de desarrollo que se han dado en la humanidad a lo largo del tiempo (p. 78).

Se entiende a los EESS como la asignatura que analiza a la sociedad desde una perspectiva histórico-geográfica y desde los aspectos que fomentan la convivencia, analizando sus aportes al sistema de valores. Su propósito es estudiar los procesos de desarrollo de las sociedades considerando sus características sociales, económicas, ideológicas, tecnológicas, axiológicas e institucionales a través de los diversos períodos tempo-espaciales que hemos recorrido (Solano, 2005, como se citó en Peralta y Guamán, 2020).

Pagés (2009) menciona que “los estudios sociales, entendidos como educación social, relacionan los contenidos con los problemas y las demandas sociales, y entroncan con la aspiración de Dewey y de los partidarios de la Escuela Nueva, de preparar para la vida” (p.142).

La Importancia De Los Estudios Sociales

La importancia de los EESS se aborda en el Currículo del año 2016 en el que se expresa que esta asignatura es primordial para construir la identidad tanto individual como social en diversos entornos o espacios sociales y culturales, para conocer las características y los procesos históricos, geográficos y sociales del Ecuador, para construir una identidad global y humana reconociendo la diversidad

de las sociedades y grupos y para identificar y conocer aspectos básicos para la humanidad como los derechos, deberes, el respeto a la diversidad y el análisis de cuestiones políticas con el fin de construir jóvenes que participen en la sociedad de forma responsable y con conocimientos para formar posturas críticas frente a situaciones sociales (Mineduc, 201, p. 77).

Apoyando lo anterior, Ocampo y Valencia (2016) enfatizan que la enseñanza de los EESS “desde una concepción crítica de la enseñanza debe estar orientada a cuatro finalidades, la construcción del conocimiento social, la formación del pensamiento social, la comprensión de la realidad social y la formación ciudadana y democrática” (p.38).

El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De Los Estudios Sociales

En el Currículo del área de Ciencias Sociales (2016) se menciona que en relación a las razones didácticas y psicopedagógicas que responden a la asignatura de EESS, su tratamiento y exposición es predominantemente narrativo, incluyendo aspectos como la interdisciplinariedad, la abstracción conceptual, el estudio de procesos, la multicausalidad, el protagonismo de los actores, todo desde una perspectiva holística que permitirá a los estudiantes analizar y entender los fenómenos y hechos sociales, fomentando el desarrollo de un pensamiento hipotético-deductivo (Mineduc, 2016, p. 54).

La enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales se fundamentan como procesos hermenéuticos de los fenómenos sociales, en el conocimiento de la construcción de los procesos identitarios que permiten definir y conocer la humanidad [...] teniendo como ciencias de apoyo la Geografía, la Historia y la Cívica, que mediadas por el reconocimiento de los derechos humanos y direccionadas a una concepción humanista de la enseñanza y aprendizaje confluyen de manera holística y sistémica en el acercamiento, lo más preciso posible, al conocimiento del

sujeto social, a sus valores y cultura en un contexto dado (Barrantes, 2013, como se citó en Peralta y Guamán, 2020, p.4)

Frente a la concepción anterior, Peralta y Guamán (2020) expresan que la historia permite conocer la dimensión del tiempo, los sucesos y los personajes, la geografía funciona como medio de análisis de la relación entre la humanidad y el contexto y, la cívica, como la unión de la historia y la geografía para generar valoraciones del comportamiento humano a lo largo de la historia y en tiempos y contextos determinados, así como la identidad y cultura de los pueblos (p.4).

Cómo Se Enseña Y Aprende Estudios Sociales

En el currículo de Ciencias Sociales (2016) se menciona que la forma de enseñar y aprender EESS debe tener como base el respeto a la especificidad de cada subnivel educativo, considerando también las razones didácticas y psicopedagógicas que respondan a las condiciones y necesidades de aprendizaje según las etapas de desarrollo cognitivo de los niños y jóvenes, desde un marco narrativo que les brinde una visión holística para comprender el mundo desde todas las perspectivas posibles y pertinentes (Mineduc, 2016, p.79).

Pagés (2009) manifiesta que “enseñar ciencias sociales más allá de la “mera descripción” de los contenidos de los libros de texto, requiere estrategias didácticas innovadoras, dirigidas a hacer pensar al alumnado y a predisponerles y enseñarles para intervenir en contextos sociales” (p.152).

Silva y Maturana (2017, como se citó en Peralta y Guamán, 2020) mencionan que entre esas estrategias didácticas para la enseñanza de los EESS se recomiendan las activas ya que se centran en el trabajo del estudiante, otorgándoles una participación en su aprendizaje a través del trabajo cooperativo y el estímulo de la creatividad y el pensamiento crítico con actividades didácticas que surgen de una perspectiva constructivista (p.5).

Juegos De Simulación

Definición De Simulación

Es una técnica que persigue reproducir la esencia de una realidad sin la realidad, con el objetivo de hacer más fácil su captación; es decir, se trata de remedar la realidad, reproduciendo sus aspectos más relevantes y obviando los accesorios, para, una vez captado el fundamento de la cuestión, ir penetrando en la totalidad del sistema objeto de estudio. Esto nos permite comprender determinados hechos, conceptos, sistemas y procesos que de otro modo plantean problemas de captación. Especial significación y utilidad adquiere esta cualidad con el ámbito de las ciencias sociales, donde con frecuencia hemos de enfrentarnos al análisis y explicación de acontecimientos del pasado, que no podemos abordar a partir de la realidad presente; o a la interpretación de fenómenos actuales, que, por su grado de complejidad o de abstracción, impiden ser captados en su integridad mediante el análisis directo de la realidad. (Marrón, s.f., p. 2).

Marrón (s.f.) expresa que las simulaciones se caracterizan por ser una herramienta que brinda “la capacidad para crear situaciones de enseñanza-aprendizaje potenciadoras de la creatividad, el dinamismo, la multidisciplinariedad y la implicación activa del educando en la construcción de su propio saber. Rasgos esenciales para alcanzar aprendizajes significativos” (p. 1).

Ventajas Del Uso De La Simulación

Entre las ventajas que trae el uso de la simulación como herramienta educativa están las siguientes:

1. Proporcionan retroalimentación inmediata con las decisiones tomadas. El alumno puede comprobar las consecuencias de sus acciones.
2. Facilitan el aprendizaje de situaciones que no están habitualmente al alcance del alumno; permite generar un ambiente para experimentar y, por tanto, aprender de ello.

3. Estimulan el aprendizaje por descubrimiento. Esta participación en su aprendizaje permite una profunda interiorización de lo aprendido.
4. La libertad de acción que conlleva jugar, experimentar la presión en la toma de decisiones o el espíritu de competencia entre los alumnos hacen que el grado de interés aumente y se conviertan en sujetos activos del conocimiento. (Key y Wolfe 1990, como se citó en Urquidi y Calabor, 2014, p. 5).

En cuanto al uso de las simulaciones en el proceso educativo de los EESS, Marrón (s.f.) menciona que son varias y tienen diferentes grados de complejidad desde los estudios de casos, simulaciones con ordenadores, el role-playing o interpretación y los juegos de simulación. En los juegos de simulación se unen tres rasgos de gran utilidad para promover el aprendizaje; en primer lugar, está su factor motivacional e innovador; en segundo lugar; la capacidad para agilizar la creatividad de los estudiantes y; en tercer lugar, su incidencia en el desarrollo de destrezas y habilidades y potencializar valores y actitudes (p.1).

De esta manera, una simulación, por lo tanto, puede ser una potente herramienta de enseñanza-aprendizaje, pues “los seres humanos entendemos y pensamos mejor cuando podemos imaginar (simular) una experiencia para la que necesitamos prepararnos” (Gee, en McCall, 2012, como se citó en Frutos de Blas, 2016).

Juegos De Simulación

Urquidi y Calabor (2014) mencionan que los juegos de simulación son herramientas cuyo objetivo es imitar las características y comportamientos propios de un sistema real. Los participantes han de enfrentarse a retos que reproducen modelos simplificados de la realidad poniendo en práctica sus habilidades técnicas (p. 3).

El juego de simulación a través de la interacción entre jugador y simulador permite incentivar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En los juegos de

simulación se constatan tres elementos: simulación, rol (o interpretación por parte de los participantes del papel de un sujeto en dicha simulación) y reglas (Frutos de Blas, 2016, p. 83).

Cannone y Socas (s.f., como se citó en Castro, 2008) mencionan que el uso de simulaciones-juegos se dirige a apoyar el aprendizaje de los contenidos tanto conceptuales, procedimentales y actitudinales, pues favorece la creatividad y las habilidades de pensamiento para diseñar y analizar los juegos y así promover actitudes positivas hacia el aprendizaje de los contenidos de una asignatura (p.4).

Agregando a lo anterior, Castro (2008) también menciona a León, Bárcena y Cook (s.f.) quienes consideran que estos juegos de índole educativa y que simulan aspectos de la realidad, tienen la habilidad de brindar experiencias entretenidas con un alto nivel de interactividad para los estudiantes, que les sirvan de contexto para el aprendizaje de algo (p.10).

Los Juegos De Simulación Y Estudios Sociales

Sobre el uso de los juegos de simulación para la enseñanza - aprendizaje de los EESS, McCall (2012, como se citó en Frutos de Blas, 2016) menciona que la combinación de las simulaciones con el juego permite un medio llamativo para presentar contenidos propios de la asignatura, como la historia, de una forma activa y experimental para los estudiantes, dándoles la oportunidad de construir su propio pensamiento histórico (p. 83).

Asimismo, Frutos de Blas (2016) asegura que el uso de los juegos de simulación en los EESS ofrece excelentes oportunidades para la construcción del pensamiento histórico en los estudiantes, pues emplearlos permite reproducir condiciones y situaciones que se dan en el objeto de estudio; de esa forma, el estudio de la historia, aprendida a través de situaciones simuladas con referencia a esos acontecimientos, da lugar a un aprendizaje más contextualizado y, por ende, más sólido.

Es así como podemos observar que el empleo de este tipo de actividades, promueven la creación de simulaciones interactivas que relacionan al estudiante con el objeto de conocimiento de una forma innovadora, activa y experimental para producir el aprendizaje de los contenidos de EESS más allá de la repetición y memorización de datos, hechos y situaciones que caracterizan a los métodos tradicionales.

Papel Del Docente Y Estudiante En Los Juegos De Simulación

Sobre el papel que desempeñan los actores del proceso educativo, Marrón (s.f.) expresa que:

El empleo de la simulación y el juego en el aula se articula en el marco de una concepción constructivista del aprendizaje, en la que el auténtico protagonista será el alumno, nunca el profesor, éste desempeñará las funciones de orientador y estimulador del proceso de aprendizaje de sus alumnos, pero serán ellos quienes vuelen con sus propias alas en función de sus intereses y capacidades; intereses que el profesor ha de tratar de enriquecer y capacidades cuyo desarrollo debe potenciar hacia la optimización. (Marrón, s.f., p.4)

Tipos de Juegos de Simulación

Castro (2008) menciona que entre los tipos de juegos de simulación se incluyen las simulaciones en plataformas multimedia, el Role-Playing, ejercicios de resolución de problemas y otras actividades similares. En todos ellos existe la interacción de los estudiantes con un ambiente planeado (p.13).

Juegos De Simulación En Plataformas Multimedia

Simulación De Podcast.

El podcast como Tecnología de la Información y la Comunicación (TICS) tiene una función técnica en la educación. Por un lado, como un medio de comunicación se convierte en el objeto de estudio, pero como tecnología educativa

toma la forma de un material didáctico (Ogalde, 2013, como se citó en Reynoso, Rodríguez y Zepeda, 2019).

Reynoso, Rodríguez y Zepeda (2019) expresan que “en términos académicos el podcast educativo es un medio didáctico que consiste en un archivo de audio digital con contenidos educativos, creado (por docentes, por alumnos, por empresas o instituciones) a partir de un proceso de planificación didáctica”. (p.9). Además, mencionan que el uso de este recurso debe ser planeado con una intención, encaminado a un objetivo de aprendizaje, dirigido a un grupo de oyentes y debe formar parte de una estrategia de enseñanza - aprendizaje que atienda a una planificación (p.9).

El principal beneficio del podcast educativo lo mencionan Kervin y Vardy (2007, como se citó en Reynoso, Rodríguez y Zepeda, 2019) quienes expresan que su implementación, como recurso para el aprendizaje, impulsa el desarrollo de las capacidades comunicativas de los estudiantes, pues se trabajan habilidades de comunicación formal e informal y de manera interpersonal (p.9).

Simulación De Storytelling.

El Storytelling, es una técnica que permite contar historias a partir de medios digitales en el contexto de la sociedad red, donde sus formas de comunicación poseen la característica de multidireccional, ya que sus narrativas son multimediales, hipertextuales, hipermediales y transmedia, lo que posibilita la exposición de lenguajes bifurcados, expandidos, abiertos y multimodales (Hermann 2015, como se citó en Hermann, 2020).

El Storytelling “es el arte del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanes, gesticulación y expresión) y la construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia en particular para un público específico” (EduTrends 2017, como se citó en Hermann, 2021).

Continuando con la posición de Hermann (2020) sobre el Storytelling, comenta que este consiste en una técnica en la que se cuentan historias a través del uso de medios o plataformas digitales y cita a Villa, Valencia y Valencia (2016) quienes expresan que esta técnica se ha estado empleando en el ámbito de la comunicación y la educación con el fin de construir experiencias multidireccionales, dialógicas, abiertas y dinámicas (p. 2).

Vega (2017, como se citó en Crespo y Cárdenas, 2021) comenta que el Storytelling se ha convertido en un enfoque importante para el área educativa, pues ha permitido el acceso, la narración, el desglose y la simplificación de datos para adecuarlos a historias cuyo objetivo es que los estudiantes, tomando el rol principal, afiancen los conocimientos de lo que cuentan, estimulados por un ambiente armonioso, creativo, recreativo y basado en la interacción (p. 4).

Debido a los beneficios que proporciona el uso del Storytelling, sería viable incorporarlo en la educación, debido a que es una herramienta que potenciará en gran medida los procesos de enseñanza-aprendizaje gracias a su enfoque que impulsa el uso del vocabulario, la creatividad y la imaginación (Elisondo, 2015, como se citó en Crespo y Cárdenas, 2021).

En cuanto al uso del video para llevar a cabo el Storytelling, Jiménez (2019) afirma que el video educativo es “un recurso didáctico que favorece la comprensión de los contenidos a los estudiantes y facilita el proceso de enseñanza al docente, de hecho, es una herramienta autónoma de aprendizaje con la que el alumno puede dominar un determinado contenido” (p.21). Este recurso asiste en gran medida a la transmisión y asimilación de diversos temas o contenidos y su principal característica es la capacidad expresiva que brinda a quien lo usa para transmitir un contenido educativo (Jiménez, 2019).

García-Bullé (2021) menciona que el pedirle a los estudiantes que sean quienes produzcan sus propios videos sobre un tema o contenido es una atractiva forma de impulsar el aprendizaje; para alcanzar la meta didáctica, a través de la

implementación de este recurso, es fundamental que el docente tenga claro el por qué y el para qué de esta producción audiovisual, el tipo de video que los alumnos realizarán y aclarar los lineamientos o reglas, de manera que la actividad no se vuelva complicada o trate de abarcar más allá de las capacidades necesarias (párr. 8).

Simulación De Creadores De Contenido En Tiktok.

Mérida (s.f.) expresa que gracias a la accesibilidad actual a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es posible encontrar recursos audiovisuales que pueden ser de utilidad para su uso en los contextos educativos y que hacer que los alumnos sean partícipes de la elaboración de estos con referencia a algún contenido, impulsaría el uso de sus conocimientos previos, sus capacidades cognitivas y potenciaría sus habilidades creativas, garantizando un aprendizaje motivado por un proceso significativo en el que ellos son los que elaboran, construyen y protagonizan su aprendizaje (párr. 5)

Asimismo, Mérida (s.f.) recalca que el audiovisual, en su creación y utilización, cumple con una función integradora pues permite no sólo considerar los procesos cognitivos del alumno en el diseño de éste, sino que además potencializa y da posibilidades de realizar un nuevo planteamiento de trabajo orientado a la creación de entornos significativos de aprendizaje donde alumno y docente se asumen responsables de sus propios aprendizajes. (párr. 9)

Capítulo 4

Análisis De Los Resultados Obtenidos En La Investigación

En el capítulo 4 se presenta la sistematización y el análisis de la información obtenida a través de los instrumentos de recogida de información que fueron seleccionados y descritos en el capítulo 2. En la tabla 1 se presenta el número de entrevistas a docentes, entrevistas a estudiantes y de observaciones de aula que se realizaron y que permiten interpretar objetivamente la realidad en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de EESS y las percepciones de sus participantes.

Tabla 1

Población

<i>Entrevistas a docentes</i>	<i>Entrevistas a estudiantes</i>	<i>Observaciones de aula</i>
Se realizaron 5 entrevistas a docentes de la asignatura de EESS	Se realizaron 5 entrevistas a estudiantes que reciben la asignatura de EESS	Se realizaron 7 observaciones de aula en la asignatura de EESS

Nota: En esta tabla se muestra la población a la que se aplicó cada uno de los instrumentos de recolección de información detallados anteriormente.

Análisis De Los Resultados De Las Entrevistas A Docentes

Las entrevistas se realizaron a docentes (Anexo 1) que imparten clases de la asignatura de EESS en sus distintos subniveles en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica y la Unidad Educativa Montfort, estas han sido sistematizadas a modo de tablas como se presenta a continuación:

Tabla 2

Entrevista 1

Fecha: 27 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Lcda. Ángela Delgado

Cargo: Docente de la asignatura de EESS de 6to de EGB (Subnivel Medio)

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. Según su opinión ¿Cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?	Lo más complicado es crear el material didáctico ya que es la herramienta que llama la atención de los alumnos.	La docente considera que la mayor dificultad en el proceso educativo de los EESS se relaciona con los recursos y materiales a utilizar en clase, pues no se limita a utilizar solo el libro de la asignatura.
2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?	Tal vez porque la materia es bien extensa y muy teórica.	La docente resalta que una razón principal por la que los estudiantes suelen expresar rechazo hacia la asignatura tiene que ver con la densidad de los contenidos de esta y la forma teórica en la que se enseña.
3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?	A través de actividades interactivas con recursos, exposiciones y la técnica de la pregunta sobre el tema.	Entre las actividades seleccionadas por la profesora para desarrollar su clase se incluyen recursos, predominantemente analógicos, exposiciones,

para dar protagonismo a los estudiantes, y preguntas para fomentar el pensamiento y la participación.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS? Para dar clase he utilizado Jamboard, Liveworksheets y Quizizz y para evaluar usamos Socrative. La docente comenta que sí ha empleado recursos digitales en sus clases, lo que le ha permitido dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje en su asignatura.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS? Es importante usar videos dependiendo del tema, y usaría redes para que los alumnos creen videos en el caso de que sean más grandes. La profesora expresa que está de acuerdo con el uso de videos según el tema, de manera que se considera que tan didáctico puede llegar a ser emplear el recurso, sin embargo, solo en el caso de que sean estudiantes grandes ya que considera que con niños pequeños es más complicado.

Tabla 3

Entrevista 2

Fecha: 27 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Lcda. Mireya De La Torre

Cargo: Docente de la asignatura de EESS de 7mo, 8vo, 9no y 10mo de EGB
(Subnivel Superior)

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. Según su opinión ¿Cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?	La falta de lectura de los estudiantes les falta indagar más.	La docente considera que las dificultades en el proceso se dan desde el punto de vista de que los estudiantes carecen de iniciativa para investigar y conocer de forma autónoma sobre los contenidos.
2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?	Por varios factores, por vivenciar la virtualidad, por la extensa teoría que se maneja en la asignatura, la falta de conocimiento de temas como la historia y la geografía.	La docente resalta varios factores que influyen en la falta de interés de los estudiantes hacia la materia y se fundamentan en la extensión teórica de los contenidos y la falta de conocimientos de los estudiantes.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS? A través de preguntas, debates, mesas redondas, círculos de opinión y para propiciar la interacción y participación activa de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes. La docente expresa que utiliza varias estrategias para propiciar la interacción y participación activa de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS? He utilizado Genially, Jamboard, Liveworksheets, Seterra y mapas conceptuales. Los recursos digitales que la docente ha utilizado en clases han permitido sistematizar y explicar de mejor forma la información de los contenidos y el uso de actividades interactivas.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS? El Tik Tok no me gusta mucho porque existen opiniones variadas sobre eso. Si los videos cuentan como algo educativo e informativo sí lo aplicaría y con control de los padres. La profesora manifiesta su desacuerdo con el uso de Tiktok como plataforma educativa debido a las controversias de esta aplicación, sin embargo, considera que si los videos son dedicados exclusivamente al ámbito educativo serían una buena herramienta, siempre y cuando se cuente con la

supervisión de los padres.

Tabla 4

Entrevista 3

Fecha: 27 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Lcda. Claudia Landetta

Cargo: Docente de la asignatura de EESS de 5to de EGB (Subnivel Medio)

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. Según su opinión ¿Cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?	La mayor dificultad es la práctica con los mapas y las actividades de los libros son muy complejas para los estudiantes.	La docente considera que las dificultades en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los EESS se dan debido a la complejidad de las actividades de clase.
2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?	Cuando se trata la Historia porque el tema es muy teórico y extenso, los contenidos son muy complejos.	La docente entrevistada expresa, al igual que las anteriores, que el rechazo de los estudiantes hacia la materia puede deberse al alto componente teórico de

los contenidos, lo que puede generar desinterés.

3. ¿A través de qué A través de Las técnicas y estrategias estrategias y técnicas dramatizaciones, que la docente utiliza para desarrolla usted el exposiciones, talleres de sus clases permiten la proceso de enseñanza – producción grupales, participación activa de los aprendizaje de los rompecabezas, preguntas estudiantes y su interacción EESS? y lluvias de ideas. bidireccional, de manera que todos aportan y se enriquecen del conocimiento del otro.

4. ¿Qué plataformas He utilizado Los recursos digitales que digitales y recursos utiliza Liveworksheets, Padlet, usa la docente permiten la usted para dinamizar el Wordwall, videos y presentación llamativa de la proceso de enseñanza – diapositivas. información a través de aprendizaje de los diapositivas y videos y brindan la oportunidad a los EESS? estudiantes de expresar sus opiniones y conocimientos a partir de plataformas como Padlet y Wordwall, y de presentar actividades interactivas sobre el tema de clase con Liveworksheets.

5. ¿Qué opina usted Si es con alumnos más La docente está de acuerdo sobre la incorporación de grandes sí porque es un con la incorporación de videos y el uso de las recurso interesante para vídeos y podcasts hechos redes sociales en las que ellos produzcan con por los estudiantes ya que clases de EESS? los contenidos. les da el protagonismo de la clase y les permite poner en práctica lo que han aprendido y elaborar productos a partir de ello.

Tabla 5

Entrevista 4

Fecha: 28 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Lcda. Alba Espinoza

Cargo: Docente de la asignatura de EESS de 4to de EGB (Subnivel Elemental)

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
-----------------	------------------	------------------------------

1. Según su opinión El contenido, es muy complejo para el nivel, las terminologías son complejas y los temas no son secuenciales. ¿Cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?

Sobre las dificultades que se presentan en el proceso educativo de los EESS, la docente considera que es el nivel de complejidad de los contenidos para los distintos niveles y la falta de un vínculo entre los contenidos que facilite la correlación entre temas.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?

Porque no se asocia el tema de la materia con la realidad del niño. A partir de la respuesta de la docente se comprende que la falta de un gancho del tema de clase con la realidad de los estudiantes es un factor que incide en el interés que puedan prestar al contenido.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?

A través de la opinión, a partir de lo que los alumnos saben es que desde el papel protagónico de los alumnos, dando lugar a que puedan expresar sus conocimientos previos y opiniones e ideas sobre el tema, explorando sus conocimientos previos y abordando el tema desde ahí, utilizo material visual

Las estrategias principales de la docente se conciben desde el papel protagónico de los alumnos, dando lugar a que puedan expresar sus opiniones e ideas sobre el tema y abordarlo desde sus aportaciones.

como imágenes, mapas y también realizo preguntas a los estudiantes.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS? Para las presentaciones digitales y recursos utilizo diapositivas de PowerPoint porque los docente se incluyen las que Geniallys tienen muchos permiten crear distractores, también uso presentaciones para Liveworksheets y Padlet, sistematizar la información ahí trabajo la producción de los niños. Entre las herramientas digitales utilizadas por la docente se incluyen las que permiten crear presentaciones para sistematizar la información del tema de clase, paredes colaborativas y hojas de trabajo interactivas para que los estudiantes apliquen sus conocimientos.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS? Sí funciona, yo misma la he aplicado, pero son los padres quienes se complican, es un recurso excelente pero los padres no confían en el potencial de los niños, también los usaría para narrar historias creativas al mismo tiempo. La docente comenta a través de su experiencia que el uso de videos creados por los estudiantes es un recurso que aporta que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas y creativas al mismo tiempo.

o cuentos.

que ponen en práctica lo que conocen y que es un elemento muy versátil y puede usarse para diversos temas de clase.

Tabla 6

Entrevista 5

Fecha: 3 de agosto del 2022

Lugar: Unidad Educativa Montfort

Entrevistado:

Nombre: Lcda. Karen Alvarado

Cargo: Docente de la asignatura de EESS de 5to, 6to y 7mo de EGB (Subnivel Medio)

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. Según su opinión ¿Cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?	Los temas, especialmente aquellos memorísticos como los nombres de los presidentes, las provincias con sus capitales y fechas históricas.	La docente considera que las dificultades en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los EESS se dan especialmente por los contenidos que son predominantemente teóricos y memorísticos para su aprendizaje, de manera que la necesidad de memorizar

tanta información no permite generar un aprendizaje significativo en los estudiantes e incluso esto podría repercutir en su interés por la asignatura.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS? Al ser conceptos que nombran distintas épocas, los estudiantes muestran poco interés. A partir de la respuesta de la docente se puede interpretar que el desinterés de los estudiantes hacia la asignatura se da por los contenidos que no se asocian a la actualidad o la realidad de los estudiantes, y que los temas que involucran el estudio de épocas antiguas pueden no ser llamativo para ellos.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS? Comparar las épocas antiguas con la época actual, lluvia de ideas en cada concepto, incentivar al estudiante que cada aprendizaje aprendido en clases les ayudará en el futuro. Las estrategias y técnicas utilizadas por la docente incluyen la comparación de épocas, cosa que permite a los alumnos identificar las particularidades y características de distintos puntos de la historia y la

participación activa de los alumnos a través del aporte de sus ideas y opiniones.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS? Por medio de videos, mapas e imágenes. La docente hace uso de herramientas predominantemente visuales, las que permiten a los alumnos tener elementos que faciliten su comprensión de la teoría con estímulos gráficos.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS? Si es controlado el uso de éstos, ayuda al docente y es más factible para el aprendizaje del estudiante. La docente expresa que está de acuerdo con el uso de estas herramientas ya que promueven el aprendizaje de los estudiantes y da una oportunidad a los docentes de emplear estrategias diferentes, siempre y cuando el uso esté controlado.

Análisis De Los Resultados De Las Entrevistas A Estudiantes

Las entrevistas se realizaron a estudiantes (Anexo 2) de octavo, noveno y décimo grados de Educación General Básica que reciben clases de la asignatura

de EESS en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica, estas han sido sistematizadas a modo de tablas de la siguiente manera:

Tabla 7

Entrevista 1

Fecha: 29 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Anahí

Grado EGB: Octavo

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.	Cuando hacemos actividades de relacionar conceptos, ver videos, hacer mapas conceptuales, talleres en grupo y sacar ideas porque son muy interactivos y nos permiten aprender.	A partir de la respuesta de la estudiante se puede deducir que la docente propone varias actividades en las que los estudiantes toman un rol activo en el que deben producir con sus conocimientos y eso es del agrado de ellos.
2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección	Trabajar actividades del libro porque es muy recurrente y muchas veces no se entienden las preguntas.	Las actividades del libro no son del agrado de los estudiantes debido a que las preguntas que suelen hacerse son complicadas de entender y exigen de ellos

una reflexión, que probablemente se les dificulte hacer si es que los contenidos no les han quedado completamente claros.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?
- Ver más videos, que antes de la clase se explique de qué tratará el tema, al copiar clases tener más ideas del tema e información resumida.
- Los estudiantes esperan que las actividades sean un poco más dinámicas y explícitas a través de recursos digitales como videos que les ayuden a comprender el tema de clase y a través de la anticipación de los temas que se tratarán, de manera que puedan generar sus ideas, y adicionalmente, que la información proporcionada por la docente sea más clara y concisa.
4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de videos y podcasts y el uso de
- Tal vez los podcasts sí porque suena llamativo y es una actividad diferente.
- A los estudiantes les llaman la atención las actividades referentes al uso del Podcast más que de los videos ya que suelen sentir vergüenza de grabarse, pero

redes sociales? Explica
las razones

se evidencia su disposición
por intentar una actividad
distinta.

Tabla 8

Entrevista 2

Fecha: 28 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Yanitza

Grado EGB: Noveno

Pregunta

Respuesta

Análisis y conclusión

1. ¿Cuáles son las actividades que gustan y le interesan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Cuando la maestra explica la historia, realiza mapas conceptuales o responde preguntas porque eso demuestra lo que he aprendido.

A los estudiantes les llaman la atención las actividades en las que la maestra narra la información del tema visto debido a que los datos y hechos se especifican y profundizan, les agrada también la realización de gráficos que les permitan sistematizar resumidamente la información de modo que se organiza y facilita la comprensión y las actividades en las que deben responder preguntas ya que les da la oportunidad de expresar sus opiniones.

2. ¿Cuáles son las actividades que gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección

Los trabajos en grupo porque los demás se desentienden del trabajo.

Los estudiantes no se sienten cómodos realizando actividades grupales ya que existen casos en los que otros compañeros no se encuentran comprometidos, cosa que afecta el desempeño general y no permite realmente conocer

lo que todos los estudiantes han aprendido.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS? Más exposiciones para aprender de distintos temas y ver videos.

Los estudiantes se inclinan a que se implementen más actividades relacionadas a la exposición de la información ya que, a través de la escucha de información y datos, consideran que aprenderán más sobre los temas de la materia.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyeran actividades como creación de videos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Sí, porque así podemos informar a los compañeros sobre los temas de clase. Los estudiantes están de acuerdo con la implementación de videos y audios tipo podcast creados por ellos ya que es una manera alterna a las exposiciones de transmitir entre todos diversos datos, información y hechos de temas de la asignatura que les resulten interesantes.

Tabla 9

Entrevista 3

Fecha: 28 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Nicole

Grado EGB: Noveno

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.	Hacer trabajos en grupo, exposiciones, responder preguntas en el libro porque así interactuamos más entre compañeros.	Mientras en grados menores los estudiantes no se sienten atraídos por las actividades del libro, los trabajos grupales y las exposiciones, los estudiantes de noveno grado se interesan por estas actividades ya que favorecen su interacción y participación protagónica en clase.
2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección	Las exposiciones cuando son individuales porque me da vergüenza.	Los estudiantes prefieren los trabajos colaborativos en grupo que los individuales ya que se sienten más seguros con el apoyo de los conocimientos que los demás compañeros puedan aportar, lo cual es bueno, pero también es muy

importante trabajar la autonomía de cada estudiante para desarrollar su propio aprendizaje.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS? Ver videos, hacer dibujos para complementar lo que se nos enseña de forma teórica.

A los estudiantes les interesaría que se incluyan actividades y recursos digitales y creativos como los videos y la creación de dibujos ya que son elementos atractivos que favorecen al interés y la comprensión de los contenidos.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Hacer videos no, porque me da vergüenza grabarme, pero podcast sí porque ahí solo se escucha mi voz, en redes no porque casi no uso, pero si se proyectan solo en clase sí lo hiciera.

Los estudiantes señalan su preferencia por los Podcasts más que por los videos por la razón de que les avergüenza grabarse y que luego ser observados por otras personas, lo cual es completamente comprensible y aún así la propuesta es viable ya que, a pesar de no grabar su imagen, con el uso de

audios se continúa plasmando lo que los alumnos conocen y desean transmitir haciendo uso de su creatividad y sus habilidades.

Tabla 10

Entrevista 4

Fecha: 27 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Emilio

Grado EGB: Décimo

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.	Casi ninguna, a veces los trabajos en grupo, pero temas de las clases, pero ninguna actividad en particular.	Se encuentran percepciones de estudiantes que no se sienten atraídos por casi ninguna actividad propuesta por su docente, lo que genera una problemática en cuanto al interés y la motivación de los estudiantes por los contenidos y por aprender, siendo así que el proceso

educativo se dirige a un aprendizaje mecánico y memorístico más que a uno significativo.

2. ¿Cuáles son las actividades de comprensión lectora, las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección

Existen estudiantes que prefieren hacer actividades individuales en las que se evalúe sus aprendizajes y reflexiones sobre el tema de clase.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?

Actividades interactivas como juegos, investigar, conversar o socializar sobre los temas usualmente la profesora es la única que habla.

Los estudiantes quisieran que en las clases de EESS se incluyan actividades más dinámicas, lúdicas y con una base de comunicación bidireccional entre docente y alumnos, al mismo tiempo que se les dé más protagonismo para expresar sus opiniones e ideas.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de

Sí, porque es divertido y Los estudiantes sí consideran llamativo el realizar actividades con videos y audios tipo podcasts para dinamizar el proceso de enseñanza -

redes sociales? Explica las razones

aprendizaje ya que afirman que es una forma interesante de aprender y demostrar sus conocimientos.

Tabla 11

Entrevista 5

Fecha: 28 de julio del 2022

Lugar: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Entrevistado:

Nombre: Nashlie

Grado EGB: Décimo

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Análisis y conclusión</i>
1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.	Los trabajos en grupo porque son interactivos, actividades del libro porque en las preguntas nos piden nuestras opiniones.	Los estudiantes se encuentran bastante atraídos por actividades en las que deban poner en práctica sus conocimientos, como las de preguntas y también aquellas en las que interactúan con sus compañeros, lo que favorece a que se cree un aprendizaje más sólido después de haber sido socializado por

todos.

2. ¿Cuáles son las actividades que gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección

Las exposiciones, las lecciones, aunque son necesarias y los trabajos memorísticas como exposiciones y las lecciones en grupo porque a veces los compañeros no colaboran.

Los estudiantes reflejan rechazo por actividades como exposiciones y las lecciones que toma la docente, ya que se limitan a memorizar aquello que se investigó o se dictó en clase, lo que no les permite interpretar la información a su manera y expresarse a través de ello. Además, en la pregunta anterior se mencionaba que los trabajos en grupo les llaman la atención, pero únicamente cuando existe colaboración de parte de todos los compañeros.

3. ¿Qué recursos implementar en las clases de EESS?

Actividades interactivas, debates, conversatorios sobre los temas de clase y obras pequeñas.

Los estudiantes quisieran que en las clases de EESS se incluyan actividades en las que se permita su participación más activa, que tengan un espacio para compartir y socializar sus

ideas y opiniones y puedan representar lo que saben de forma creativa.

4. ¿Le resultaría Utilizaría videos para Se presentan nuevamente llamativo que en sus aprender, pero no me las percepciones de los clases de EESS se gustaría que se muestren estudiantes que preferirían incluyen actividades como porque no me gusta trabajar con Podcast en vez creación de vídeos y grabarme, los podcasts sí de videos debido a la podcasts y el uso de porque sería interesante, incomodidad de grabarse y redes sociales? Explica con cuentos contando de ser observados. Sin las razones la forma en que nosotros embargo, se reitera que la entendemos y ahí ya es intencionalidad de utilizar menos vergonzoso porque estos recursos en solo es la voz. actividades de clase, aunque solo se use uno, continúa cumpliendo la intención de dinamizar el proceso y dar protagonismo a los estudiantes para desarrollar y potenciar sus conocimientos.

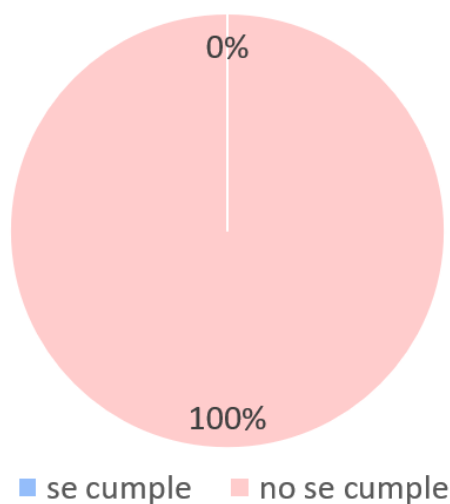
Análisis De Los Resultados De Las Observaciones De Aula

Las observaciones de aula se realizaron en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica en las clases de EESS en los Subniveles Medio y Superior. Los resultados de los principales indicadores a evaluar de la lista de cotejo (anexo 3) se presentan a continuación

Figura 1

Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos

Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos

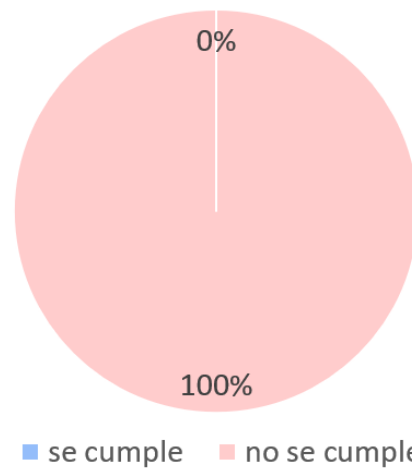


Nota: Este indicador trata de identificar si los docentes de la asignatura de EESS comienzan sus clases haciendo una exploración de los conocimientos previos de sus estudiantes, en el gráfico se demuestra que en el 100% de las clases observadas no se cumplió con este. Con estos resultados se puede concluir que la exploración de conocimientos de los estudiantes no es considerada un elemento relevante para los docentes en el desarrollo de sus clases en esta asignatura.

Figura 2

Se presenta el tema de clase de manera llamativa con un elemento motivador

Se presenta el tema de clase de manera llamativa con un elemento motivador

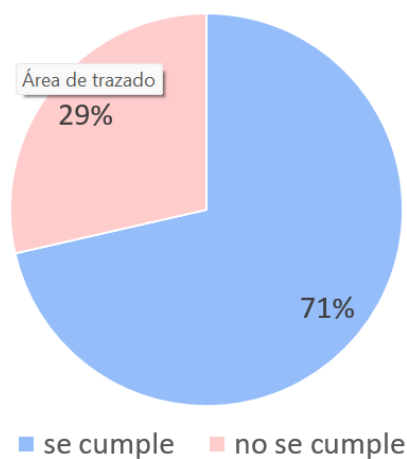


Nota: Este indicador busca identificar si los docentes presentan el tema de clase con algún elemento motivador que llame la atención de los estudiantes, en el gráfico se demuestra que el 100% de clases observadas no cumplió con este, siendo así que los docentes que imparten clases en la asignatura de EESS no emplean recursos o elementos atractivos que propicien el interés de los alumnos por el tema de clase.

Figura 3

Se promueve la participación activa de los estudiantes

Se promueve la participación activa de los estudiantes

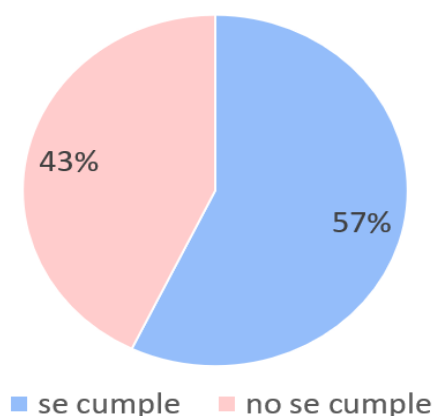


Nota: Este indicador trata de identificar si en las clases de EESS los docentes emplean técnicas para motivar la participación activa de sus estudiantes, los resultados que se observan en el gráfico demuestran que en el 71% de las clases observadas, los docentes promueven la participación de sus estudiantes y por otro lado, en el 29% restante de las clases no se cumple el indicador, significando que estas clases se desarrollaron de manera unidireccional por parte de los docentes hacia los estudiantes, provocando que desempeñen un rol pasivo.

Figura 4

Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes

Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes



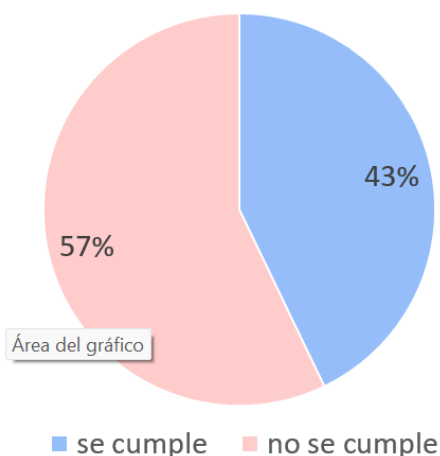
Nota: En este indicador se busca evidenciar en qué porcentaje los docentes emplean actividades que promuevan la creatividad y el uso de habilidades en sus estudiantes. Como se muestra en el gráfico, en el 57% de las clases observadas los docentes cumplen con este criterio, permitiendo así que los estudiantes desarrollen actividades que fomenten su creatividad y el uso de sus competencias, por otro lado, en el 43% de clases observadas se evidencia lo opuesto siendo así que las

actividades que proponen los docentes no promueven en sus alumnos el uso de sus capacidades.

Figura 5

Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos

Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos

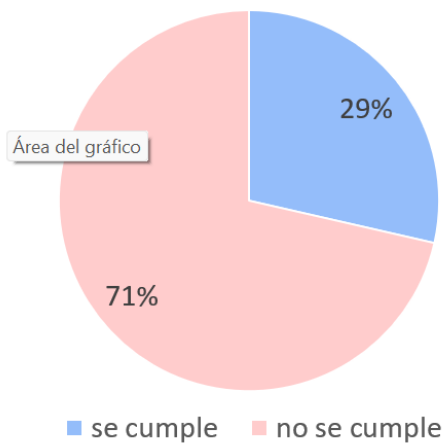


Nota: En este indicador se busca conocer si los recursos que utilizan los docentes para impartir sus clases son atractivos y promueven un aprendizaje significativo. Los resultados que se observan en el gráfico posibilitan concluir que en el 57% de las clases observadas los recursos utilizados por los docentes no han sido llamativos ni han permitido que los estudiantes construyan un aprendizaje significativo, pero en el otro 43% de clases observadas sí se cumple este criterio, demostrando que se han empleado recursos que han permitido a los estudiantes llegar a un aprendizaje significativo.

Figura 6

Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido

Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido

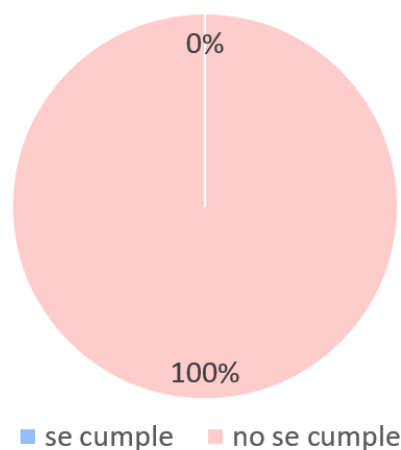


Nota: Este indicador busca identificar si las actividades de consolidación que proponen los docentes permiten poner de manifiesto lo que los estudiantes han aprendido del tema de clase, como se demuestra en el gráfico, en el 71% de las clases observadas no se cumplió este criterio significando que las actividades no permiten identificar los aprendizajes que los estudiantes han podido construir de la clase, por otro lado, en el 29% restante de las clases observadas sí se cumple este criterio, logrando evidenciar lo que los estudiantes han aprendido.

Figura 7

El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente

El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente



Nota: Con este indicador se trata de conocer si los docentes de EESS realizan el cierre de la clase de modo que se sintetice y se retroalimente de forma clara lo aprendido en clase, como se observa en el gráfico, el 100% de las clases observadas incumple este criterio, de manera que los docentes no finalizan sus clases con un cierre que permita a los estudiantes consolidar lo visto en las clases ni su relevancia.

Capítulo 5

Propuesta De Intervención

Contextualización

Se pretende que esta propuesta de actividades sea socializada, aplicada y evaluada dentro de una institución educativa.

Datos De La Institución

La institución educativa en la que se aspira a llevar a cabo esta propuesta es la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica, ubicada en el distrito 5 de la zona 8, específicamente en Saucos V, cantón Guayaquil, parroquia Tarqui de la provincia del Guayas, Ecuador.

Participantes

Quienes participarán de la implementación de esta propuesta serán los miembros de la comunidad educativa. En primera instancia los estudiantes del 10mo año de Educación General Básica Subnivel Superior, los docentes que imparten la asignatura de Estudios Sociales en el Subnivel Superior, el personal administrativo de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica y la comunidad educativa general.

Metodología De Intervención De La Propuesta

La elaboración de la presente propuesta tiene como base la metodología de aprendizaje de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas digitales cuyo fin es dinamizar el proceso educativo en estudiantes de décimo año de EGB.

Los juegos de simulación son una estrategia de aprendizaje activo que tiene como objetivo involucrar a sus participantes en modelos parecidos a la realidad en los que tengan la oportunidad de poner en prácticas sus competencias y habilidades en una situación o acción específica, permitiéndoles tomar decisiones y experimentar, pues la clave del aprendizaje radica en los errores y aciertos de esas experiencias (Axelrod, 2006; Bratley, Fox y Schrage, 1987; Shannon y Johannes, 1976, como se citó en Urquidi y Calabor, 2014, p 3).

Es importante aclarar que los Juegos de Simulación no deben ser confundidos con la Gamificación, cuyo concepto, como lo mencionan Werbach y Hunter (2012, como se citó en Urquidi y Calabor, 2014, p 3) se refiere al uso de mecánicas de juego para fomentar la motivación de los participantes en el desarrollo de una actividad o conducta, teniendo siempre presente el aspecto lúdico. Urquidi y Calabor (2014) aclaran que el Juego de Simulación busca generar el aprendizaje, sin priorizar el elemento lúdico de la actividad (p.3).

Asimismo, Urquidi y Calabor (2014) mencionan que el propósito principal del uso de las simulaciones en el proceso educativo se fundamenta en:

Desarrollar en el estudiante una comprensión profunda, flexible e intuitiva del tema o contenido a tratar. Son numerosos los estudios que se centran en las ventajas que presentan como herramientas educativas, así Fripp (1997), hace hincapié en ventajas como la motivación, la variedad en los métodos o el aprendizaje experimental que permite comprobar al alumno las consecuencias de sus decisiones en “tres dimensiones”. (p. 4)

Su metodología consiste en el trabajo activo y participativo del estudiante involucrándose en situaciones simuladas en las que se presentan tres elementos, simulación, rol, en el que se lleva a cabo la interpretación de un papel sujeto a la simulación, y reglas (Frutos de Blas, 2016, p. 83).

Esta estrategia aporta de manera significativa al proceso de enseñanza - aprendizaje, al docente porque le permite proponer actividades diferentes a las

habituales, tomar el rol de guía o mediador del aprendizaje y al estudiante, porque se convierte en el protagonista de su aprendizaje, involucrándose en experiencias nuevas que le permitan hacer uso de sus habilidades e incluso, desarrollarlas aún más.

Esta propuesta de actividades se compone de seis contenidos curriculares de la asignatura de Estudios Sociales, que serán trabajados en formato de juegos de simulación con el uso de plataformas digitales para promover el protagonismo de los estudiantes cuyo fin será dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los diversos temas de clase de la asignatura. Los contenidos seleccionados se relacionan a destrezas con criterios de desempeño que los estudiantes alcanzarán en relación con los bloques curriculares de Historia e identidad, Los seres humanos en el espacio y La convivencia del 10mo año de educación general básica

El proceso metodológico que se llevará a cabo para aplicar estas actividades se desarrolla de la siguiente manera:

1. Selección del contenido (Bloque, Contenido, Destreza, Objetivos, Indicador de logro)
2. Selección del juego de simulación (2 simulaciones de Podcasts, 2 simulaciones de Storytelling y 2 simulaciones de Creadores de contenido en Tiktok)
3. Explicación del rol que desempeñarán los grupos
4. Descripción de la actividad
5. Actividad de investigación a través de preguntas
6. Preguntas de socialización y reflexión
7. Ejecución y presentación del juego de simulación

Actividades

Juego De Simulación 1

Tabla 12

Historytellers

Draw My Life - Dibujando el pasado

Bloque	Tema o Contenido	Destreza con criterios de desempeño	Objetivo	Indicadores de logro
Historia e identidad	La Segunda Guerra Mundial y su impacto socioeconómico	Resumir la influencia y el impacto de la Segunda Guerra Mundial en la economía y la sociedad. Ref.CS.4.1.46. (modificado del currículo)	Desarrollar una visión general de la Segunda Guerra Mundial como proceso histórico. Ref. O.CS.4.2. (modificado del currículo)	Examina el impacto de la Segunda Guerra Mundial. Ref. I.CS.4.4.1. (modificado del currículo)

Secuencia del Juego de Simulación

Juego de Simulación: de Storytelling en Youtube: **Historytellers: Draw My Life - Dibujando el pasado**

Rol de los estudiantes: Los estudiantes tomarán el rol de Youtubers con un canal dedicado a hacer Storytelling de hechos históricos a través del formato Draw My Life sobre sucesos de la Segunda Guerra Mundial: Consecuencias económicas de la guerra.

Descripción de la actividad

1. Realizar grupos de trabajo colaborativo de 4 integrantes.
2. Investigar la información pertinente sobre las consecuencias económicas de la guerra.
3. Escribir un borrador de la narración dividiendo y sintetizando la información en partes principales.
4. Bosquejar los dibujos que se realizarán de manera simultánea a la narración de la historia.
5. Elaboración del video:
 - Comenzar con una intro llamativa (bienvenida al canal) en la que se presentan todos los estudiantes con sus respectivos dibujos.
 - Hacer un preámbulo de lo que se hablará en el video que llame la atención para convencer al receptor de seguir mirando.
 - Desarrollar el Storytelling a través del formato Draw My Life.
 - Concluir la historia con el mismo formato Draw My Life con una reflexión sobre el suceso contado guiándose de las preguntas de Socialización y Reflexión
 - Despedida e invitación a suscribirse al canal.

Observaciones:

- Todo el video se desarrollará con dibujos.
 - Cada uno de los 4 estudiantes narrará una parte de la historia y realizará los dibujos correspondientes a esa parte.
 - Utilizar de preferencia una pizarra de acrílico para realizar los dibujos y grabar.
-

- Grabar el audio aparte y luego insertarlo en el video de los dibujos.
- El video debe tener una duración de máximo 6 minutos.
- Se recomienda utilizar la aplicación móvil FilmoraGo para unir y editar los fragmentos del video.

Investigación

Preguntas de guía:

1. ¿Cuáles fueron las consecuencias que dejó la Segunda Guerra Mundial en las sociedades y la economía?
2. ¿Cuáles fueron las repercusiones económicas, políticas y sociales que esta guerra dejó?

Socialización y reflexión

Preguntas:

A partir de esta experiencia:

1. ¿Cómo se puede evitar que se produzcan las guerras?
2. ¿Qué consecuencias positivas y negativas se generaron frente a este acontecimiento?

Ejecución y presentación

Una vez grabados los videos, serán publicados en un canal llamado: Historytellers, creado por la docente y serán visualizados por todo el grupo.

Juego De Simulación 2

Tabla 13

Juego de Simulación 2

Historytellers

La conquista española y el nacimiento de Guayaquil

Bloque	Tema o Contenido	Destreza con criterios de	Objetivo	Indicadores de logro
--------	------------------	---------------------------	----------	----------------------

desempeño				
Historia e identidad	La conquista española y la fundación de Guayaquil	Explicar el proceso de conquista española y la resistencia de los pueblos indígenas. Ref. CS.4.1.25. (modificado del currículo)	Desarrollar una visión general de la conquista y colonización de América Latina. Ref. O.CS.4.2. (modificado del currículo)	Examina las motivaciones de los europeos frente al descubrimiento y conquista de pueblos de América. Ref. I.CS.4.2.2. (modificado del currículo)

Secuencia del Juego de Simulación

Juego de Simulación: de Storytelling en Youtube: **Historytellers: La conquista española y el nacimiento de Guayaquil**

Rol de los estudiantes: Los estudiantes tomarán el rol de Youtubers con un canal dedicado a hacer Storytelling, esta vez será en formato narración en el que los estudiantes aparecerán en pantalla contando brevemente uno de los procesos de la conquista española: La fundación de Guayaquil.

Descripción de la actividad:

1. Realizar grupos de trabajo colaborativo de 4 integrantes.
2. Investigar la información pertinente sobre el proceso de fundación de Guayaquil como suceso de la conquista española.

-
3. Escribir un borrador de la narración dividiendo y sintetizando la información en partes principales, mencionar fechas, lugares, personajes y sucesos importantes.
 4. Repartir la parte que cada estudiante de cada grupo narrará.
 5. Elaboración del video:
 - Comenzar con una intro llamativa (bienvenida al canal) en la que se presentan todos los estudiantes.
 - Hacer un preámbulo comentando la historia que se contará en el video buscando llamar la atención para convencer al receptor de seguir mirando.
 - Desarrollar el Storytelling de manera que cada estudiante tenga un tiempo en pantalla para contar su parte, se deben insertar elementos visuales como imágenes o fragmentos de video mientras se narra.
 - Concluir la historia con una reflexión sobre el suceso contado guiándose de las preguntas de Socialización y Reflexión
 - Despedida e invitación a suscribirse al canal.

Observaciones:

- Los estudiantes deben mantener el misterio y el suspenso mientras se cuenta la historia.
- Cada parte debe estar conectada con la anterior, de manera que las participaciones no parezcan aisladas, sino que sigan una secuencia de la historia, se recomienda usar conectores lógicos.
- Cada uno de los 4 estudiantes narrará una parte de la historia y se mostrarán imágenes o fragmentos de video que sirvan

de apoyo visual.

- Grabar en un espacio silencioso y con un fondo neutro.
- El video debe tener una duración de máximo 6 minutos.
- Se recomienda utilizar la aplicación móvil FilmoraGo para unir y editar los fragmentos del video.

Investigación Preguntas de guía:

1. ¿Qué implica la fundación de una ciudad?
2. ¿Quién y cuándo fundó la ciudad de Guayaquil?
3. ¿Cómo se realizó el proceso de fundación de Guayaquil?

Socialización y reflexión: Preguntas:

1. ¿Qué consecuencias positivas y negativas se generaron a partir del proceso de fundación de las ciudades españolas en el antiguo Reino de Quito?
2. ¿Qué hubiese sucedido si los españoles no hubiesen llegado a América Latina?

Ejecución y presentación: Una vez grabados los videos, serán publicados en un canal llamado: Historytellers, creado por la docente y serán visualizados por todo el grupo.

Juego De Simulación 3

Tabla 14

Juego de Simulación 3

Historytokers

8 curiosidades que no sabías sobre la Guerra Fría

Bloque	Tema o Contenido	Destreza con criterios de	Objetivo	Indicadores de logro
---------------	-------------------------	----------------------------------	-----------------	-----------------------------

desempeño

Historia e identidad	La Guerra Fría	Identificar datos de la época de predominio de la “Guerra Fría”. Ref. CS.4.1.50. (modificado del currículo)	Desarrollar una visión general de la Guerra Fría como proceso histórico. Ref. O.CS.4.2. (modificado del currículo)	Examina e informa sobre datos de la Guerra Fría. Ref. I.CS.4.4.1. (modificado del currículo)
----------------------	----------------	---	---	--

Secuencia del Juego de Simulación

Juego de Simulación: Creadores de contenido - TikTokers: **Historytokers, Curiosidades que no sabías sobre la Guerra Fría**

Rol de los estudiantes: Los estudiantes tomarán el rol de Creadores de contenido o TikTokers cuya función será crear videos cortos de 3 minutos contando datos, sucesos y situaciones curiosas poco conocidas que sucedieron durante la Guerra Fría.

Descripción de la actividad:

1. La actividad se realizará de manera individual.
2. Cada estudiante deberá investigar 8 datos, sucesos o situaciones poco conocidas que se dieron en la época de la Guerra Fría.
3. Elaborar un borrador de los datos y la forma en que se narrarán en el TikTok
4. Iniciar el Tiktok con un saludo alegre y llamativo, por ejemplo

“¡Hola! soy _____ y hoy te quiero contar ocho datos curiosos que no sabías sobre la Guerra Fría, ¡Acompáñame!”

5. Cuando se presente cada dato, se debe insertar imágenes o videos que sirvan de apoyo visual.
6. Concluir el video con una pregunta que promueva la interacción con los receptores pidiéndoles que comenten algo en la sección de comentarios, guiarse de la instrucción de Socialización y reflexión.

Observaciones:

- Los datos que se comenten deben ser presentados de manera llamativa, clara y precisa.
- Se deben utilizar apoyos visuales como imágenes o videos.
- Se recomienda utilizar música de fondo.
- Se recomienda utilizar transiciones de video para que el formato no sea lineal ni monótono (recordar que la intención es llamar la atención de los espectadores)

Investigación Los estudiantes investigarán sobre datos interesantes o curiosidades que surgieron durante la Guerra Fría, pueden ser referentes a cualquier índole como personajes, situaciones, formas de vida durante la época, costumbres, propaganda, conflictos internos, entre otros.

Socialización y reflexión Al finalizar los videos, se pedirá a los receptores que comenten si conocían o no esos datos y que comenten si desean saber curiosidades sobre algún otro suceso histórico de su interés, de esta manera se promueve la interacción con los espectadores y la

socialización.

Ejecución y presentación: Los estudiantes publicarán sus Tiktoks individualmente utilizando Hashtags para incrementar el alcance de visualizaciones y luego serán observados por todo el grupo.

Juego De Simulación 4

Tabla 15

Juego de Simulación 4

Podcasters

Ecuatorianos por el mundo

Bloque	Tema o Contenido	Destreza con criterios de desempeño	Objetivo	Indicadores de logro
Los seres humanos en el espacio	Las migraciones: una cuestión mundial	Explicar los principales flujos migratorios, sus causas y consecuencias y sus dificultades y conflictos. Ref. CS.4.2.33. (modificado del currículo)	Producir análisis sobre problemáticas complejas de índole global con relación a indicadores demográficos como la migración. Ref. O.CS.4.8. (modificado del currículo)	Analiza las causas, consecuencia s y el papel de la migración. Ref. I.CS.4.9.1. (modificado del currículo)

Secuencia del Juego de Simulación

Juego de Podcast: **Podcasters: Ecuatorianos por el mundo**

Simulación:

Rol de los estudiantes Los estudiantes tomarán el rol de Podcasters o locutores de un programa radial, charlando y dando sus opiniones sobre temas sociales, en este caso, hablarán sobre la migración, sus principales causas, consecuencias y los conflictos que surgen a partir de este proceso.

Descripción de la actividad

1. Realizar grupos colaborativos de 5 estudiantes.
2. Investigar la información pertinente sobre la migración, sus causas, consecuencias, sus conflictos y su visión en el contexto ecuatoriano guiándose de las preguntas de investigación.
3. A partir de la información investigada, elaborar concepciones y opiniones sobre el tema para comentarlas durante el Podcast, pues la finalidad es compartir y socializar opiniones y conocimientos reales del tema.
4. Dividir los tópicos que se comentarán sobre la Migración, guiarse de las preguntas de investigación.
5. Elaboración del Podcast:
 - Utilizar la aplicación Anchor para grabar el Podcast.
 - Comenzar con una intro llamativa (bienvenida al Podcast) en la que se presentará el nombre y los participantes.
 - Hacer un preámbulo del tema que se tratará en este episodio, que llame la atención para convencer a los

oyentes de seguir escuchando.

- Desarrollar el Podcast a través del esquema de tópicos que se dividieron con ayuda de las preguntas de investigación.
- Participar en turnos en los que cada integrante pueda expresarse sobre cada tópico del tema.
- Concluir el Podcast con una reflexión sobre el tema guiándose de las preguntas de Socialización y Reflexión
- Despedida e invitación a suscribirse al Podcast.

Observaciones:

- Se recomienda utilizar la aplicación seleccionada o alguna otra de preferencia de los estudiantes.
- Grabar el audio en un lugar silencioso y tranquilo.
- Transmitir entusiasmo y las opiniones reales de cada participante.
- El Podcast debe durar máximo 7 minutos.

Investigación

Preguntas de guía:

1. ¿Qué es la migración?
2. ¿Cuáles son las causas de la migración?
3. ¿Qué consecuencias personales pueden surgir de la migración?
4. ¿Cuál es la mayor causa de migración del Ecuador?

Socialización y Preguntas:

reflexión

1. ¿Cuáles son las dificultades más grandes que se dan cuando una persona migra?

2. ¿Qué podrían hacer los gobiernos de los países para evitar la migración de sus ciudadanos?

Ejecución y presentación Los estudiantes publicarán su podcast en la plataforma de la aplicación Anchor y se compartirá el enlace para los demás compañeros.

Juego De Simulación 5

Tabla 16

Juego de Simulación 5

Podcasters

Luchando por la igualdad

Bloque	Tema o Contenido	Destreza con criterios de desempeño	Objetivo	Indicadores de logro
La convivencia	La lucha afroamericana por los derechos civiles	Reconocer la importancia de la lucha por los derechos civiles, su protección y cumplimiento. Ref. CS.4.3.14. (modificado del currículo)	Comprender la naturaleza de los movimientos sociales y los derechos humanos. Ref. O.CS.4.6. (modificado del currículo)	Discute y socializa la lucha por los derechos civiles de los ciudadanos. Ref. I.CS.4.10.2. (modificado del currículo)

Secuencia del Juego de Simulación

Juego de Podcast: **Podcasters - Luchando por la igualdad**

Simulación:

Rol de los estudiantes Los estudiantes tomarán el rol de Podcasters o locutores de un programa radial, charlando y dando sus opiniones sobre temas sociales, en este caso, hablarán sobre la lucha por la igualdad de derechos de parte de la comunidad afroamericana liderada por Martin Luther King Jr. en Estados Unidos.

Descripción de la actividad

1. Realizar grupos colaborativos de 5 estudiantes.
2. Investigar la información pertinente sobre la lucha por la igualdad dirigida por Martin Luther King Jr: origen, situación contextual, consecuencias, logros.
3. A partir de la información investigada, elaborar concepciones y opiniones propias sobre el tema para comentarlas durante el Podcast, pues la finalidad es compartir y socializar opiniones y conocimientos reales del tema.
4. Dividir los tópicos que se comentarán, guiarse de las preguntas de investigación.
5. Elaboración del Podcast:
6. Utilizar la aplicación Anchor para grabar el Podcast.
 - Comenzar con una intro llamativa (bienvenida al Podcast) en la que se presentará el nombre y los participantes.
 - Hacer un preámbulo del tema que se tratará en este episodio, que llame la atención para convencer a los oyentes de seguir escuchando.
 - Desarrollar el Podcast a través del esquema de

tópicos que se dividieron con ayuda de las preguntas de investigación.

- Participar en turnos en los que cada integrante pueda expresarse sobre cada tópico del tema.
- Concluir el Podcast con una reflexión sobre el tema guiándose de las preguntas de Socialización y Reflexión
- Despedida e invitación a suscribirse al Podcast.

Observaciones:

- Se recomienda utilizar la aplicación seleccionada o alguna otra de preferencia de los estudiantes.
- Grabar el audio en un lugar silencioso y tranquilo.
- Transmitir entusiasmo y las opiniones reales de cada participante.
- El Podcast debe durar máximo 7 minutos.

Investigación

Preguntas de guía:

1. ¿Quién lideró y qué fue la lucha por la igualdad de derechos civiles en EEUU?
2. ¿Cuál era la situación que vivían los afroamericanos en esta época?
3. ¿Qué formas emplearon los ciudadanos para luchar por sus derechos?
4. ¿Qué consecuencias y logros surgieron a partir de esta lucha?

Socialización y Preguntas:

reflexión

1. ¿Por qué este movimiento representó un avance en materia

de derechos civiles y convivencia social?

2. ¿Qué hubiese pasado si los afroamericanos no hubiesen luchado por el respeto y protección de sus derechos?

Ejecución y presentación Los estudiantes publicarán su podcast en la plataforma de la aplicación Anchor se compartirá el enlace para los demás compañeros.

Juego De Simulación 6

Tabla 17

Juego de Simulación 6

EcuTok,

¿Sabías que en Ecuador...?

Bloque	Tema o Contenido	Destreza con criterios de desempeño	Objetivo	Indicadores de logro
La convivencia	Cultura nacional del Ecuador	Identifica las expresiones y manifestaciones de la cultura popular ecuatoriana como componente esencial de la cultura nacional. Ref. CS.4.3.3.	O.CS.4.1. Identificar y explicar las diferentes expresiones culturales a través de sus diversas manifestaciones. Ref. O.CS.4.1.	Explica las diferentes manifestaciones culturales del Ecuador (nacional y popular). Ref. I.CS.4.10.1. (modificado del currículo)

(modificado del (modificado
currículo) del currículo)

Secuencia del Juego de Simulación

Juego de Simulación: de Creadores de contenido - TikTokers: **EcuTok, ¿Sabías que en Ecuador...?**

Rol de los estudiantes Los estudiantes tomarán el rol de Creadores de contenido o TikTokers cuya función será crear videos cortos de 3 minutos contando datos interesantes o curiosos sobre la cultura ecuatoriana en relación con la geografía, las costumbres, las ideologías, la gastronomía, festividades, lugares, demografía, entre otros.

Descripción de la actividad

1. La actividad se realizará de manera individual.
2. Cada estudiante deberá investigar 8 datos llamativos sobre la cultura ecuatoriana.
3. Elaborar un borrador de los datos y la forma en que se narrarán en el TikTok.
4. Iniciar el Tiktok con un saludo alegre y llamativo, por ejemplo "¡Hola! soy _____ y hoy te quiero contar ocho datos que probablemente no sabías de tu país, Ecuador, ¡Acompáñame!"
5. Cuando se presente cada dato, se debe insertar imágenes o videos que sirvan de apoyo visual.
6. Concluir el video con una pregunta que promueva la interacción con los receptores pidiéndoles que comenten algo en la sección de comentarios, guiarse de la instrucción de Socialización y reflexión.

Observaciones:

- Los datos que se comenten deben ser presentados de manera llamativa, clara y precisa.
- Se deben utilizar apoyos visuales como imágenes o videos.
- Se recomienda utilizar música de fondo.
- Se recomienda utilizar transiciones de video para que el formato no sea lineal ni monótono (recordar que la intención es llamar la atención de los espectadores).

Investigación Los estudiantes investigarán sobre datos curiosos o interesantes sobre elementos que caracterizan a la cultura ecuatoriana.

Socialización y reflexión Al finalizar los videos, se pedirá a los receptores que comenten si conocían o no esos datos y que, adicionalmente escriban algún dato interesante que ellos conozcan sobre la cultura ecuatoriana, de manera que se promueva una comunidad de aprendizaje a través de la socialización de datos característicos de nuestro país.

Ejecución y presentación Los estudiantes publicarán sus Tiktoks individualmente utilizando Hashtags para incrementar el alcance de visualizaciones y luego serán observados por todo el grupo.

Materiales Y Recursos

Los materiales y recursos utilizados para las actividades detalladas anteriormente varían según el Juego de Simulación que se vaya a llevar a cabo, a continuación, se detallan en la tabla:

Tabla 18

Materiales y recursos

Juego de Simulación de

Juego de Simulación de

Juegos de Simulación de

<i>Podcast</i>	<i>Storytellers</i>	<i>Creadores de contenido en Tiktok</i>
Para esta simulación el recurso digital utilizado es la aplicación Anchor.	Para esta simulación los recursos digitales utilizados son celular con cámara, la aplicación Filmora Go y Youtube. Los materiales son pizarra y marcadores borrables.	Para esta simulación el recurso digital utilizado es la aplicación Tiktok.

Evaluación De La Propuesta

Para evaluar la factibilidad y eficacia de esta propuesta de actividades para dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de EESS, se seleccionó la técnica de análisis de contenido, tanto de audio y video, en correspondencia con los productos audiovisuales que se proponen en cada uno de los Juegos de simulación detallados en las actividades, a través del instrumento de la lista de cotejo (Anexo 4). De esta manera, se verifica de forma cualitativa la medida en que estas actividades aportan a la participación activa de los alumnos, al dinamismo de las clases y al enriquecimiento del proceso educativo.

Tabla 19

Técnicas e instrumentos de evaluación de la propuesta

<i>Actividad</i>	<i>Técnica</i>	<i>Instrumento</i>
Podcast: Podcasters	Análisis de contenido: audio	Lista de cotejo

Storytelling: Historytellers

Análisis de contenido:
video

Lista de cotejo

Creadores de contenido:
Historytokers y Ecuatok

Análisis de contenido:
video

Lista de cotejo

Conclusiones

Esta propuesta ha pretendido ofrecer una guía de actividades a través de la estrategia de aprendizaje del Juego basado en Simulación, la misma que posibilita a los estudiantes el poder tomar un rol activo dentro de la clase mediante su involucramiento en situaciones simuladas que les permiten hacer uso de sus habilidades para desempeñar una función con el fin de construir y consolidar un aprendizaje.

- A través de los resultados obtenidos con los instrumentos de recogida de información se pudo evidenciar la escasa implementación de metodologías activas y dinámicas para desarrollar el proceso educativo en la asignatura de EESS, y las percepciones referentes a las inconformidades e intereses de los estudiantes frente a esta situación, de manera que esta propuesta se considera un aporte para los docentes para que puedan usarla como guía para su práctica pedagógica.
- Esta estrategia ofrece al alumno la posibilidad de desarrollar sus habilidades de investigación, comunicativas, creativas, colaborativas, reflexivas e interdisciplinarias mediante su aplicación en simulaciones concretas desempeñando un rol.
- La estrategia aporta en dar un protagonismo al estudiante durante el proceso de enseñanza - aprendizaje y ubicar al docente en un papel de mediador o guía, respondiendo así, al paradigma constructivista y a dinamizar el proceso educativo.
- Debido a que esta propuesta didáctica funciona como una guía, es posible para los docentes adaptar las actividades al grado y contenido de su interés, de manera que pueden ser implementadas con mucha flexibilidad en distintos niveles, temas e incluso, en otras asignaturas.

Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes implementar esta estrategia con la intención de generar un ambiente de clases dinámico, activo y colaborativo entre los alumnos, con el fin de promover en ellos el protagonismo y autoconstrucción y desarrollo de sus habilidades y conocimientos.
- Es importante que los juegos de simulación estén en concordancia con los materiales y recursos con los que cuentan los estudiantes y las instituciones según sus particularidades y contexto, sin embargo, en el caso de no contar con los recursos digitales, resulta posible adaptar estas actividades para que se puedan realizar en el espacio y con materiales concretos, por ejemplo, a través de escenificaciones o roleplays en clase.
- Se recomienda proveer tiempo suficiente a los estudiantes para completar sus actividades ya que estas requieren tiempo y preparación debido a que se tratan de juegos de simulación en los que deben preparar un rol, la escenificación de su papel y la elaboración de un producto digital, cumpliendo con la consigna.

Referencias

- Baptista, P., Fernández, C. & Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación (Quinta Edición)*. México: Mcgraw-Hill / Interamericana Editores. Recuperado de: <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Cabeza, C. (2018). *Dificultades en la enseñanza - aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/11536/Dificultades%20en%20la%20enseñanza%20%C2%BF%20aprendizaje%20de%20las%20Ciencias%20Sociales%20Estudio%20aproximativo%20desde%20la%20perspectiva%20de%20los%20docentes%20de%20Secundaria%20y%20Bachillerato%20en%20centros%20de%20norte%20y%20zona%20metropolitana%20de%20T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, S. (2008). *Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad?* Revista de Investigación, Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140380009.pdf>
- Crespo, V. & Cárdenas, N. (2020). *Storytelling como estrategia de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el lenguaje en Educación Inicial mediante cuentos*. Recuperado de: <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/475>
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, S. L. Recuperado de: <https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigac3b3n-cualitativa.pdf>
- Frutos de Blas, J. (2016). *Juegos de simulación en el aula: Una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico*. Recuperado de:

https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12617/TD_DE_FRUTOS_DE_BLAS_Jose_Ignacio.pdf?sequence=1

Garcés, L., Montaluisa, A. & Salas, E. (2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. Recuperado de: <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871>

García-Bullé, S. (2021). *La educación a través de la producción audiovisual*. Recuperado de: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/videos-aprendizaje>

Hermann, A. (2020). *Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital*. Recuperado de: <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/1482/1296>

Jiménez, B. (2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés*. Recuperado de: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf>

Marrón, M. (s.f.). *Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía*. Facultad de Educación. Centro de Formación del Profesorado. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://didacticageografica.age-geografia.es/index.php/didacticageografica/article/download/127/131/249>

Mérida, M. (s.f.). *El audiovisual: Recurso educativo facilitador de aprendizaje significativo*. Recuperado de: <https://sid.uncu.edu.ar/sid/cda/noticias-sobre-documentacion-audiovisual/7029-2/>

Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU Ciencias Sociales. Recuperado de: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf

Miranda, P. & Medina, R. (2020). *Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación*

- interactiva*. Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe.
Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7289230>
- Ocampo, L. & Valencia, S. (2016). *La enseñanza de las ciencias sociales desde el enfoque de Problemas Sociales Relevantes: Una propuesta de integración interdisciplinar para la comprensión de la realidad social en la escuela*.
Recuperado de: http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/2212/1/PB0709_luisa_santiago_ensenanzacciassociales.pdf
- Orozco, J. (2016). *Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales*.
Recuperado de: <https://repositorio.unan.edu.ni/6473/1/242-901-1-PB.pdf>
- Pagés, J. (2009). *Enseñar y aprender ciencias sociales en el siglo XXI: reflexiones casi al final de una década*. Congreso Internacional y VII Seminario Nacional de Investigación en Educación, Pedagogía y Formación Docente.
Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/aMaria-Villa/publication/355719686_Algunos_pivotes_que_apoyan_la_reflexion_en_torno_a_la_Didactica_General_y_a_la_Didactica_de_las_Ciencias_Sociales/links/617b2482a767a03c14c6cfea/Algunos-pivotes-que-apoyan-la-reflexion-en-torno-a-la-Didactica-General-y-a-la-Didactica-de-las-Ciencias-Sociales.pdf#page=140
- Pazmiño, M., San Andrés, E. & Solís, M. (2019). *Esfero rojo, esfera azul: Un enfoque tradicional de la educación actual en el Ecuador*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7440789>
- Peralta, D. & Guamán, V. (2020). *Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales*. Revista Sociedad & Tecnología.
Recuperado de: <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>

- Posso, R., Barba, L. & Otáñez, N. (2020). *El conductismo en la formación de estudiantes universitarios*. Recuperado de: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1229/1276>
- Reynoso, A., Rodríguez, R. & Zepeda, I. (2019). *Podcast Educativo. Planeación, Análisis, Diseño, Desarrollo Y Evaluación*. Recuperado de: https://www.cch.unam.mx/aprendizaje/sites/www.cch.unam.mx/aprendizaje/files/Podcast_educativo_2019.pdf
- Urquidi, A. & Calabor, M. (2014). *Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica*. Recuperado de: https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/75/pdf_6/
- Yépez, D. (2016). *Rosa María Torres: 'En el Ecuador, el modelo pedagógico no ha cambiado'*. Diario Plan V. Recuperado de: <https://www.planv.com.ec/historias/sociedad/rosa-maria-torres-el-ecuador-el-modelo-pedagogico-no-ha-cambiado>

Anexos

Anexo 1

Guía de entrevista a docentes de EESS

Guía de entrevista a docentes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: _____ Fecha de la entrevista:

Nombre del entrevistado: _____ Año de básica _____

2. Objetivo de la entrevista:

Conocer las percepciones de los docentes de la asignatura de EESS sobre las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y las principales estrategias didácticas utilizadas.

3. Preguntas:

1. ¿Según su opinión cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?
2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?
3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?
4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los EESS?
5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS?

Anexo 2

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: _____ Fecha de la entrevista:

Nombre del entrevistado: _____ Año de básica

2. Objetivo de la entrevista

Conocer las percepciones de los estudiantes frente a la forma en que se enseña los contenidos de la asignatura de EESS y sus consideraciones sobre de qué manera se podría mejorar el proceso educativo.

3. Preguntas:

1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.
2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.
3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?
4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Anexo 3

Guía de observación de aula

Guía de observación de aula

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: _____

Asignatura: EESS Año de básica: _____ Fecha: _____

Tema: _____

Observación a cargo de: _____

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.			
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.			
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.			
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben del tema.			

	Construcción			
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.			
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.			
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes			
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.			
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.			
	Consolidación			
10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido			
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente			

Anexo 4

Guía de evaluación de actividades

Análisis de Contenido de Actividades

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Asignatura: EESS Juego de Simulación: _____

Estudiantes: _____

Año de básica: _____ Fecha: _____

Tema: _____

2. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
1.	Los estudiantes se introducen en el rol que deben cumplir según la actividad (Youtuber – Podcaster – Tiktokker)			
2.	Los estudiantes presentan el tema de forma llamativa y dinámica.			
3.	Los estudiantes demuestran dominio escénico y claridad al expresarse.			
4.	Las intervenciones demuestran que los estudiantes manejan y dominan el tema.			
5.	Los estudiantes emplean habilidades comunicativas y creativas para elaborar sus productos.			
6.	Los estudiantes concluyen sus actividades compartiendo sus ideas y opiniones sobre el tema.			
7.	Los estudiantes emplean los recursos sugeridos por la docente.			
8.	Se cumplen todos los pasos de la secuencia de actividades.			

Anexo 5

Entrevista a docente 1

Guía de entrevista a docentes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 27 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Lcda. Ángela Delgado Año de básica: 6to de EGB

2. Objetivo de la entrevista:

Conocer las percepciones de los docentes de la asignatura de EESS sobre las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y las principales estrategias didácticas utilizadas.

3. Preguntas:

1. ¿Según su opinión cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?

Lo más complicado es crear el material didáctico ya que es la herramienta que llama la atención de los alumnos.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?

Tal vez porque la materia es bien extensa y muy teórica.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?

A través de actividades interactivas con recursos, también exposiciones y la técnica de la pregunta sobre el tema.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los EESS?

Para dar clase he utilizado Jamboard, Liveworksheets y Quizizz y para evaluar usamos Socrative.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS?

Es importante usar videos dependiendo del tema, y usaría redes para que los alumnos creen videos en el caso de que sean más grandes

Anexo 6

Entrevista a docente 2

Guía de entrevista a docentes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 27 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Lcda. Mireya De La Torre Año de básica: 7mo, 8vo, 9no y 10mo de EGB

2. Objetivo de la entrevista:

Conocer las percepciones de los docentes de la asignatura de EESS sobre las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y las principales estrategias didácticas utilizadas.

3. Preguntas:

1. ¿Según su opinión cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?

La falta de lectura de los estudiantes les falta indagar más.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?

Por varios factores, por vivenciar la virtualidad, por la extensa teoría que se maneja en la asignatura, la falta de conocimiento de temas como la historia y la geografía.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?

A través de preguntas, debates, mesas redondas, círculos de opinión y lectura comprensiva.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los EESS?

He utilizado Genially, Jamboard, Liveworksheets, Seterra y mapas conceptuales.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS?

El tiktok no me gusta mucho porque existen opiniones variadas sobre eso. Si los videos cuentan como algo educativo e informativo sí lo aplicaría y con control de los padres.

Anexo 7

Entrevista a docente 3

Guía de entrevista a docentes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 27 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Lcda. Claudia Landetta Año de básica: 5to de EGB

2. Objetivo de la entrevista:

Conocer las percepciones de los docentes de la asignatura de EESS sobre las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y las principales estrategias didácticas utilizadas.

3. Preguntas:

1. ¿Según su opinión cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?

La mayor dificultad es la práctica con los mapas y las actividades de los libros son muy complejas para los estudiantes.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?

Cuando se trata la Historia porque el tema es muy teórico y extenso, los contenidos son muy complejos.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?

A través de dramatizaciones, exposiciones, talleres de producción grupales, rompecabezas, preguntas y lluvias de ideas.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los EESS?

He utilizado Liveworksheets, Padlet, Wordwall, videos y diapositivas.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS?

Si es con alumnos más grandes sí porque es un recurso interesante para que ellos produzcan con los contenidos.

Anexo 8

Entrevista a docente 4

Guía de entrevista a docentes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 28 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Lcda. Alba Espinoza Año de básica: 4to de EGB

2. Objetivo de la entrevista:

Conocer las percepciones de los docentes de la asignatura de EESS sobre las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y las principales estrategias didácticas utilizadas.

3. Preguntas:

1. ¿Según su opinión cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?

El contenido, es muy complejo para el nivel, las terminologías son complejas y los temas no son secuenciales.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?

Porque no se asocia el tema de la materia con la realidad del niño

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?

A través de la opinión, a partir de lo que los alumnos saben es que empiezo a introducir el tema, explorando sus conocimientos previos y abordando el tema desde ahí, utilizo material visual como imágenes, mapas y también realizo preguntas a los estudiantes.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los EESS?

Para las presentaciones utilizo diapositivas de PowerPoint porque los Geniallys tienen muchos distractores, también uso Liveworksheets y Padlet, ahí trabajo la producción de los niños.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS?

Sí funciona, yo misma la he aplicado, pero son los padres quienes se complican, es un recurso excelente pero los padres no confían en el

potencial de los niños, también los usaría para narrar historias o cuentos.

Anexo 9

Entrevista a docente 5

Guía de entrevista a docentes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Unidad Educativa Montfort

Fecha de la entrevista: 3 de agosto del 2022

Nombre del entrevistado: Lcda. Karen Alvarado Año de básica: 5to, 6to y 7mo de EGB

2. Objetivo de la entrevista:

Conocer las percepciones de los docentes de la asignatura de EESS sobre las particularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, sus fortalezas y debilidades y las principales estrategias didácticas utilizadas.

3. Preguntas:

1. ¿Según su opinión cuáles son las mayores dificultades en el proceso de enseñanza de los EESS?

Los temas, especialmente aquellos memorísticos como los nombres de los presidentes, las provincias con sus capitales y fechas históricas.

2. ¿Cuál considera que es la razón por la que existe una falta de interés y motivación de los estudiantes hacia la asignatura de EESS?

Al ser conceptos que nombran distintas épocas, los estudiantes muestran poco interés.

3. ¿A través de qué estrategias y técnicas desarrolla usted el proceso de enseñanza – aprendizaje de los EESS?

Comparar las épocas antiguas con la época actual, lluvia de ideas en cada concepto, incentivar al estudiante que cada aprendizaje aprendido en clases les ayudará en el futuro.

4. ¿Qué plataformas digitales y recursos utiliza usted para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los EESS?

Por medio de videos, mapas e imágenes.

5. ¿Qué opina usted sobre la incorporación de videos y el uso de las redes sociales en las clases de EESS?

Si es controlado el uso de estos, ayuda al docente y es más factible para el aprendizaje del estudiante.

Anexo 10

Entrevista a estudiante 1

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 29 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Anahí Año de básica: Octavo

2. Objetivo de la entrevista

Conocer las percepciones de los estudiantes frente a la forma en que se enseña los contenidos de la asignatura de EESS y sus consideraciones sobre de qué manera se podría mejorar el proceso educativo.

3. Preguntas:

1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Quando hacemos actividades de relacionar conceptos, ver videos, hacer mapas conceptuales, talleres en grupo y sacar ideas porque son muy interactivos y nos permiten aprender

2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Trabajar actividades del libro porque es muy recurrente y muchas veces no se entienden las preguntas.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?

Ver más videos, que antes de la clase se explique de qué tratará el tema, al copiar clases tener más ideas del tema e información resumida.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Tal vez los podcasts sí porque suena llamativo y es una actividad diferente.

Anexo 11

Entrevista a estudiante 2

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 28 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Yanitza Año de básica: Noveno

2. Objetivo de la entrevista

Conocer las percepciones de los estudiantes frente a la forma en que se enseña los contenidos de la asignatura de EESS y sus consideraciones sobre de qué manera se podría mejorar el proceso educativo.

3. Preguntas:

1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Cuando la maestra explica la historia, realiza mapas conceptuales o responde preguntas porque eso demuestra lo que he aprendido.

2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Los trabajos en grupo porque los demás se desentienden del trabajo.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?

Más exposiciones para aprender de distintos temas y ver videos.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Sí, porque así podemos informar a los compañeros sobre los temas de clase.

Anexo 12

Entrevista a estudiante 3

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 28 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Nicole Año de básica: Noveno

2. Objetivo de la entrevista

Conocer las percepciones de los estudiantes frente a la forma en que se enseña los contenidos de la asignatura de EESS y sus consideraciones sobre de qué manera se podría mejorar el proceso educativo.

3. Preguntas:

1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Hacer trabajos en grupo, exposiciones, responder preguntas en el libro porque así interactuamos más entre compañeros.

2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Las exposiciones cuando son individuales porque me da vergüenza.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?

Ver videos, hacer dibujos para complementar lo que se nos enseña de forma teórica.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de videos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Hacer videos no porque me da vergüenza grabarme, pero audios tipo podcast sí porque ahí solo se escucha mi voz, en redes no porque casi no uso pero si se proyectan solo en clase si lo haría.

Anexo 13

Entrevista a estudiante 4

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 27 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Emilio Año de básica: Décimo

2. Objetivo de la entrevista

Conocer las percepciones de los estudiantes frente a la forma en que se enseña los contenidos de la asignatura de EESS y sus consideraciones sobre de qué manera se podría mejorar el proceso educativo.

3. Preguntas:

1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Casi ninguna, a veces los trabajos en grupo, los temas de las clases pero ninguna actividad en particular.

2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Leer, las actividades de comprensión lectora, las actividades individuales y coger dictado.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?

Actividades interactivas como juegos, investigar, conversar o socializar sobre los temas porque usualmente la profesora es la única que habla.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyeran actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Sí, porque es divertido y las clases se vuelven más llamativas e interesantes.

Anexo 14

Entrevista a estudiante 5

Guía de entrevista a estudiantes de EESS

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Fecha de la entrevista: 28 de julio del 2022

Nombre del entrevistado: Nashlie

Año de básica: Décimo

2. Objetivo de la entrevista

Conocer las percepciones de los estudiantes frente a la forma en que se enseña los contenidos de la asignatura de EESS y sus consideraciones sobre de qué manera se podría mejorar el proceso educativo.

3. Preguntas:

1. ¿Cuáles son las actividades que más le gustan y le parecen interesantes de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Los trabajos en grupo porque son más interactivos, las actividades del libro porque en las preguntas nos piden nuestras opiniones.

2. ¿Cuáles son las actividades que menos le gustan de las clases de EESS? Explique las razones de su selección.

Las exposiciones, las lecciones, aunque son necesarias y los trabajos en grupo porque a veces los compañeros no colaboran.

3. ¿Qué actividades y recursos recomendaría implementar en las clases de EESS?

Actividades interactivas, debates, conversatorios sobre los temas de clase y obras pequeñas.

4. ¿Le resultaría llamativo que en sus clases de EESS se incluyan actividades como creación de vídeos y podcasts y el uso de redes sociales? Explica las razones

Utilizaría videos para aprender, pero no me gustaría que se muestren porque no me gusta grabarme, los podcasts sí porque sería interesante, con cuentos contando de la forma en que nosotros entendemos y ahí ya es menos vergonzoso porque solo es la voz.

Anexo 15

Guía de observación de aula 1

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 9no Fecha: 29-07-22

Tema: ---Las economías latinoamericanas

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.		x	no se pregunta lo que saben del tema
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.		x	tono de voz lineal
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	no se usan elementos llamativos
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben del tema.	x		se les pregunta de qué trata el texto
	Construcción			

5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.	x		con las preguntas se promueve la participación
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.	x		a veces, a través de las preguntas
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes	x		promueven el pensamiento y argumentación
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.	x		responden las preguntas y atienden
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.		x	
	Consolidación			
10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido	x		se contestaron dos preguntas del libro
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	no hubo cierre

Anexo 16

Guía de observación de aula 2

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 7mo Fecha: 29-07-22

Tema: Cultura del Buen Vivir: El respeto en sociedad

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.		x	no hay anticipación
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.		x	demuestra seriedad y desinterés
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	no hay elementos motivadores
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben del tema.		x	la actividad se limita a trabajar individualmente

	Construcción			
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.		x	no hablan ni discuten el tema
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.		x	no hay interacción significativa
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes	x		habilidades cognitivas, de pensamiento, reflexión y argumentación
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.	x		realizan activamente las actividades.
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.	x		en parte sí porque las preguntas incitan a la reflexión y argumentación
	Consolidación			
10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido		x	no se pone en práctica lo trabajado
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	nunca se llega a comentar el tema trabajado

Anexo 17

Guía de observación de aula 3

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 6to Fecha: 27-07-22

Tema: Provincia de Tungurahua - gentilicio

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.		x	
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.	x		hace preguntas constantes, tiene un tono de voz enérgico y animado
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben			los alumnos repiten lo del

	del tema.			libro, no lo que saben
	Construcción			
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.	x		a través de preguntas y los chicos participan
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.	x		
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes		x	no se usa la creatividad, son actividades de lectura y de subrayar
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.	x		contestan todo lo que la docente pregunta
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.		x	
	Consolidación			
10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido		x	La profesora dicta lo que deben responder en las actividades
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	no se terminan las actividades por lo que no hay

				retroalimentació n
--	--	--	--	-----------------------

Anexo 18

Guía de observación de aula 4

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 10mo Fecha: 27-07-22

Tema: ---Las dictaduras militares

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.	x		
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.		x	tono de voz lineal y monótono
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	por parte de la docente no, los alumnos si transmiten entusiasmo
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben	x		en las exposiciones

	del tema.			expresan lo que saben
	Construcción			
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.	x		a través de exposiciones
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.	x		la profesora hacía comentarios para promover la socialización
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes	x		los alumnos demuestran creatividad en sus exposiciones
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.	x		los alumnos participan cuando se les pregunta cosas
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.	x		se usan imágenes, datos biográficos, mapas conceptuales
	Consolidación			
10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido	x		a través de las exposiciones se evidencia lo aprendido
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	no hay retroalimentación de los temas expuestos.

Anexo 19

Guía de observación de aula 5

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 10mo Fecha: 28-07-22

Tema: ---Movimientos culturales

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.		x	
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.		x	tono de voz lineal y monótono
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	no se presenta el tema
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben del tema.	x		los alumnos expresan lo que conocen a partir de sus

				investigaciones
	Construcción			
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.	x		las exposiciones dan protagonismo a los alumnos
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.		x	no hay retroalimentación por parte de la docente
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes	x		usan imágenes y un cuadro conceptual de la info, se reforzaron habilidades comunicativas
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.		x	
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.	x		las imágenes son alusivas al tema y el cuadro conceptual resume la información
	Consolidación			
10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido		x	
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	no hay una conclusión

				sobre el tema.
--	--	--	--	-----------------------

Anexo 20

Guía de observación de aula 6

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 9no Fecha: 28-07-22

Tema: Educación según la constitución

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.		x	solo le menciona el tema y que leerán en el libro en silencio
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.		x	tono de voz lineal, no hay emoción, hay mucha seriedad
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	solo se menciona el tema, no se pregunta a los alumnos no que saben ni se

				presenta algo llamativo
4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben del tema.	x		a través de preguntas se permite que los estudiantes expresen sus conocimientos.
	Construcción			
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.	x		a través de preguntas individuales para cada alumno
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.	x		A través de las preguntas y respuestas se genera un diálogo y un compartir de opiniones.
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes		x	no hubo creatividad
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.	x		los alumnos actúan y prestan atención
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.		x	solo se usa el libro
	Consolidación			

10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido		x	las preguntas son muy básicas y no hay un verdadero análisis y uso del conocimiento
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	no hay cierre ni retroalimentación

Anexo 21

Guía de observación de aula 7

Lista de Cotejo

1. Datos Informativos:

Institución educativa: Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica

Asignatura: EESS Año de básica: 8vo Fecha: 29-07-22

Tema: Prueba Ser Bachiller en el libro

Observación a cargo de: Mayra Yaguana

2. Objetivo

Obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EESS a través de la evaluación de indicadores para verificar la ausencia o logro de los mismos.

3. Criterios a observar

No.	Indicadores a evaluar	Se cumple	No se cumple	Observaciones
	Anticipación			
1.	Se comienza haciendo una exploración de los conocimientos previos.		x	solo se indica que se hará un taller de preguntas en el libro
2.	El docente transmite entusiasmo e interés.		x	tono de voz lineal y monótono
3.	Se presenta el tema de clase de manera llamativa, con un elemento motivador.		x	no se presenta el tema ni se explica la utilidad de la actividad

4.	Se da apertura a que los estudiantes expresen lo que saben del tema.		x	no se trabaja en conjunto ni se pide a los estudiantes que participen
Construcción				
5.	Se promueve la participación activa de los estudiantes.		x	es un trabajo pasivo, no se comenta ni se socializa las respuestas
6.	Existe una comunicación bidireccional entre docente y estudiantes.		x	no existe comunicación, la docente no interactúa con los estudiantes
7.	Las actividades de aprendizaje promueven la creatividad y el uso de habilidades de los estudiantes		x	la actividad es teórica y memorística, las respuestas se buscan en el texto
8.	Los estudiantes demuestran atención e interés por la clase.		x	realizan la actividad de manera mecánica, sin pensar mucho en sus respuestas, se distraen
9.	Los recursos utilizados en la clase son atractivos y significativos.		x	solo se utiliza el libro
Consolidación				

10.	Las actividades de consolidación evidencian la puesta en práctica de lo aprendido		x	les cuesta terminar la actividad porque no poseen el conocimiento y la información del libro no es completa
11.	El cierre de la clase tiene una conclusión clara y pertinente		x	no hay cierre, no se socializa el tema



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Yaguana Contreras, Mayra Alejandra**, con C.C: # **0925261562** autora del trabajo de titulación: Propuesta didáctica de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia para dinamizar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de Educación General Básica, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 16 de septiembre de 2022

Mayra Yaguana C.

f. _____

Nombre: **Yaguana Contreras, Mayra Alejandra**

C.C: **0925261562**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta didáctica de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas multimedia para dinamizar el proceso de enseñanza–aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de Educación General Básica.		
AUTOR(ES)	Yaguana Contreras, Mayra Alejandra		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Vásquez Guerrero, Rina Maribel		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Carrera de Educación		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciatura en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	16 de septiembre de 2022	No. DE PÁGINAS:	113
ÁREAS TEMÁTICAS:	Ciencias Sociales, Estudios Sociales, Estrategias de Aprendizaje		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Estudios Sociales, Juegos de Simulación, Plataformas multimedia, Dinamización del proceso educativo, Constructivismo, Aprendizaje activo.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>La presente propuesta didáctica se orienta a promover la dinamización del proceso de enseñanza – aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Estudios Sociales para alumnos de Décimo año de Educación General Básica mediante la implementación de la estrategia de aprendizaje de Juegos de Simulación basados en el uso de plataformas digitales. Para la investigación se seleccionó el enfoque cualitativo de manera que la recolección de datos se dio a través del uso de entrevistas a docentes y estudiantes y observaciones áulicas con el fin de conocer cómo se da el proceso educativo y las percepciones que tienen docentes y estudiantes frente a la misma. Con los resultados obtenidos de la investigación se ha logrado proponer una guía de actividades centradas en los contenidos de Básica Superior de los tres bloques del área de Ciencias Sociales, correspondientes a la asignatura de Estudios Sociales: Historia e identidad, Seres humanos en el espacio y La convivencia, con el uso de la estrategia de Juegos de Simulación basado en el uso de plataformas digitales, como un modelo activo y basado en el constructivismo para dinamizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-995368370	E-mail: mayrayaguana23@gmail.com mayra.yaguana@cu.ucsg.edu.ec	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-0985853582		
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			