

**INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN
 EDUCATIVA**

Título: PROPUESTA DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL 9NO GRADO EN EL AREA DE SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MOSEÑOR DIAZ PLATA.		
Lugar de Ejecución del Proyecto		
Ciudad/municipio/vereda/corregimiento: El Tarra		Departamento: Norte de Santander
Duración del Proyecto (en meses):	Fecha de iniciación: 06/02/2023	Fecha de Terminación: 03/11/2023
Autores		
Nombres autores	Dirección correo electrónico	Profesión
Lorena Lozano Lindarte	lozanolindartelorena@gmail.com	Docente
Carlos Augusto Salcedo Quintero	Carlosal290378@gmail.com	Docente
Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		<input checked="" type="checkbox"/>
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		<input type="checkbox"/>
Procesos educativos y transformación socioambiental.		<input type="checkbox"/>
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		<input type="checkbox"/>

**PROPUESTA DE HERRAMIENTAS DIGITALES COMO ESTRATEGIAS
DIDACTICAS PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DEL
9NO GRADO EN EL AREA DE SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA MOSEÑOR DIAZ PLATA.**

Carlos Augusto Salcedo

**LIC. En Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales
CER El Chamizon, El Carmen Norte de Santander**

Lorena Lozano Lindarte

**LIC. En Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales
I.E Monseñor Díaz Plata Norte de Santander**

**Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en Ambientes
virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.**

Adriana Carolina Ramírez Borja

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Informática para el aprendizaje en red

El Tarra, Norte de Santander. noviembre del 2023

1. Resumen ejecutivo

El avance que ha tenido la tecnología en los últimos años, ha conllevado a las diferentes organizaciones a usarla de manera de obtener beneficios a corto y mediano plazo en sus diferentes objetivos. La propuesta de implementar herramientas digitales como estrategias didácticas para el mejoramiento de los estudiantes del 9no grado en el área de Sociales de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata es una iniciativa innovadora y de gran relevancia. En un mundo cada vez más digitalizado, es imperativo que los educadores aprovechen las tecnologías para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, para lograr lo antes indicado, las actividades a desarrollar son: Identificar los métodos (estrategias) de aprendizaje que aplica el docente para impartir los diferentes contenidos en la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata, para luego investigar las causas que conllevan a los docentes a no utilizar las herramientas virtuales como estrategia didáctica, para que con estos se puedan diseñar estrategias didácticas virtuales que pueden aplicar los docentes, y por último promover la creación y uso de recursos educativos digitales de calidad que complementen el plan de estudios y se adapten a las necesidades de los estudiantes de noveno grado. La investigación estará inmersa en el paradigma cuantitativo bajo el enfoque de una investigación descriptiva apoyada con un diseño de campo. Los datos serán recolectados a través de la observación y una encuesta tipo cuestionario, que se aplicará a una muestra de XX docentes y estudiantes pertenecientes a la institución objeto de estudio. Los datos serán analizados a través de la estadística descriptiva para lograr su interpretación.

Palabras Clave:

Aprendizaje en línea, competencias digitales, herramientas colaborativas en línea, plataformas virtuales, transversalidad, recursos digitales,

2. Planteamiento del problema

A partir de la creación del Internet ha existido un progreso rápido de las tecnologías que incluyen una variedad de herramientas digitales, mundos virtuales, simulaciones, plataformas y redes sociales cada vez más rápidos y eficientes, en donde los estudiantes interactúan con culturas diferentes por lo que aprenden más rápido (Sánchez, 2015), (Miranda et al., 2020). En este sentido, las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativo se han considerado como un medio para habilitar nuevos enfoques para la educación, permitiendo al estudiante tener control de su aprendizaje y optimizar las dimensiones sociales del mismo (Sánchez, 2015).

Para Rovira y Stumpo (2013), la política de incorporación de TIC brinda un sin fin de beneficios para los diferentes sectores del país, ya que:

La tecnología hoy brinda más que nunca la oportunidad de apurar el crecimiento y los procesos de desarrollo de los países, con su maravillosa capacidad de provocar cambios cuantitativos y cualitativos en las economías y las sociedades. La manera de consumir y producir y la forma en que la sociedad accede a las nuevas tecnologías, inciden en los procesos de inclusión social. (, p.14) a necesidad de implementar herramientas digitales en el aula se vuelve cada vez más evidente en un entorno educativo donde el aburrimiento de los estudiantes y la resistencia de docentes tradicionalistas son desafíos prominentes. Los estudiantes de hoy, inmersos en una era digital, anhelan un aprendizaje más interactivo y dinámico. La mera transmisión de información por parte de un docente tradicionalista ya no capta su atención ni estimula su curiosidad. Por tanto, la integración de herramientas digitales, como aplicaciones educativas, recursos en línea y plataformas interactivas, se convierte en un recurso esencial para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados. Estas herramientas no solo hacen que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, sino que también permiten una personalización del contenido, adaptándolo a las necesidades individuales de los estudiantes.

Por tal motivo, en un mundo en constante evolución, es esencial que la educación evolucione con él, y la tecnología se presenta como un aliado fundamental para hacer frente al aburrimiento en el aula y fomentar un aprendizaje más efectivo y significativo. Si bien es cierto que la inversión en tecnología es difícil y la formación en habilidades digitales son pasos clave para impulsar el crecimiento y la eficiencia de la institución, por

tal motivo, se debe buscar la manera de implementar estrategias para la inclusión digital., entonces nacen dos interrogantes que merecen ser analizados.

En este aspecto la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata no escapa de dicha realidad, a pesar de tener una excelente estructura académica, misión y visión bien definida, ya que no cuenta con los espacios ni herramientas tecnológicas necesarias para impartir un aprendizaje dinámico, efectivo y significativo para sus estudiantes.

Adicionalmente, estos se encasillan en ciertos instrumentos que ya no son novedosos para los estudiantes como presentaciones estáticas de diapositivas, búsqueda de información en Internet, uso de software plano sin mayor interactividad y más, sin tener en cuenta que los estudiantes muestran interés y grandes habilidades en herramientas tecnológicas más interactivas que les facilitan la comunicación, como celulares, chat, foros, app de redes sociales, laboratorios virtuales, entre muchas más. Es así como se exhibe el uso de las TIC desde dos perspectivas, por un lado, la de los profesores y por otro la de los estudiantes.

En primer lugar, la brecha generacional puede dificultar la adopción de tecnología por parte de los docentes tradicionales. Muchos de ellos han pasado décadas enseñando de una manera específica y pueden sentirse abrumados por la rapidez con la que surgen nuevas herramientas digitales. La falta de familiaridad con la tecnología puede generar resistencia al cambio y, en algunos casos, inseguridad. Además, la capacitación adecuada en el uso de estas herramientas es fundamental, pero no siempre o digamos nunca, está disponible de manera efectiva. La falta de formación y apoyo puede dejar a los docentes sin las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las tecnologías en el aula.

La gestión del tiempo es otro desafío importante. La preparación de lecciones que incluyan herramientas digitales puede ser más exigente en términos de tiempo que las metodologías tradicionales. Los docentes deben aprender a equilibrar su carga de trabajo y encontrar formas eficientes de integrar la tecnología en sus clases, la cuestión de la equidad digital es un desafío crucial.

La mejora en la factibilidad de utilizar herramientas virtuales es fundamental en la era digital actual. Estas herramientas, que van desde aplicaciones de colaboración en línea hasta plataformas de gestión de proyectos y simuladores virtuales, han revolucionado la forma en que trabajamos y nos relacionamos. La accesibilidad y la flexibilidad que



ofrecen estas herramientas virtuales permiten a individuos y empresas optimizar sus operaciones y mejorar la eficiencia. Además, al reducir la necesidad de hardware costoso y proporcionar opciones de trabajo a distancia, las herramientas virtuales han democratizado el acceso a la tecnología y el conocimiento, lo que a su vez ha ampliado las oportunidades para la innovación y el crecimiento en diversos sectores. La factibilidad mejorada de utilizar estas herramientas ha impulsado la productividad y la colaboración, lo que hace que su adopción sea esencial en un mundo cada vez más digitalizado.

¿estos recursos que los estudiantes dominan con destreza, y que los utilizan más para divertirse, pueden ser utilizados por el profesor en su proceso de enseñanza y de aprendizaje?, y ¿los profesores pueden ampliar su didáctica a través del uso de nuevas herramientas TIC que mantengan la motivación académica de los estudiantes?

3. Justificación

Los avances tecnológicos han revolucionado de manera significativa el sistema educativo en las últimas décadas. La incorporación de la tecnología en las aulas ha transformado la forma en que los estudiantes adquieren conocimientos y desarrollan habilidades. La disponibilidad de dispositivos como computadoras, tabletas y dispositivos móviles, así como el acceso a Internet y las plataformas de aprendizaje, ha permitido un acceso más amplio a recursos educativos en línea, permitiéndole nuevas posibilidades de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a contenidos personalizados y adaptados a sus necesidades individuales.

Por otro lado, la tecnología ha facilitado la comunicación entre estudiantes y profesores, lo que ha llevado a una mayor interacción y retroalimentación en el proceso educativo. Si bien los avances tecnológicos han aportado numerosos beneficios al sistema educativo, también han planteado desafíos en términos de equidad de acceso y la necesidad de desarrollar habilidades digitales.

En resumen, la vinculación entre los avances tecnológicos y el sistema educativo es innegable y promete continuar transformando la forma en que aprendemos y enseñamos. La necesidad de implementar herramientas digitales en el aula de clases es un tema de creciente importancia en la educación contemporánea. Los docentes, como facilitadores del proceso de aprendizaje, enfrentamos el desafío de preparar a nuestros estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y tecnológico. En este contexto, las herramientas digitales se han convertido en aliados indispensables para enriquecer la experiencia educativa y mejorar la efectividad de la enseñanza.

En este sentido, las herramientas digitales permiten a los docentes diversificar y enriquecer sus métodos de enseñanza. A través de plataformas en línea, aplicaciones educativas y recursos multimedia, podemos ofrecer a los estudiantes una gama más amplia de recursos didácticos. Esto no solo hace que las lecciones sean más atractivas, sino que también facilita la adaptación de la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje, lo que puede ayudar a los estudiantes a comprender y retener mejor la información, además, la incorporación de herramientas digitales en el aula promueve el desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI, como la alfabetización digital, la resolución de problemas tecnológicos y la capacidad de buscar y evaluar información en línea. Estas



competencias son fundamentales para la vida cotidiana y para la futura inserción laboral de nuestros estudiantes.

Otro beneficio clave de las herramientas digitales es la posibilidad de fomentar la colaboración y la participación en el aula. Plataformas de aprendizaje en línea, foros de discusión y herramientas de colaboración en tiempo real permiten a los estudiantes trabajar juntos de manera más efectiva, incluso cuando no están físicamente presentes en el aula. Esto promueve el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo, que son esenciales en cualquier entorno laboral.

Viabilidad del estudio, la cual implica disponibilidad de recursos, alcances del estudio, consecuencias del estudio.

La viabilidad del presente estudio sobre herramientas digitales en el ámbito educativo se sustenta en diversos aspectos que garantizan la efectividad y pertinencia de la investigación. En primer lugar, se evalúa la disponibilidad de recursos necesarios para la implementación de herramientas digitales en un entorno educativo real, considerando aspectos técnicos, humanos y financieros. Esta evaluación asegura la factibilidad y viabilidad práctica del proyecto. Además, se establecen claramente los alcances del estudio, definiendo los límites y dimensiones específicas de la investigación para mantener un enfoque claro y alcanzable. Las consecuencias del estudio se contemplan en términos de su impacto potencial en la mejora de procesos educativos, el enriquecimiento del aprendizaje y la adaptación de estrategias pedagógicas. Se abordan también posibles implicaciones éticas y sociales que podrían surgir a medida que se implementan y evalúan estas herramientas. La meticulosa consideración de la viabilidad en términos de recursos, alcances y consecuencias fortalece la fundamentación y la relevancia del estudio, proporcionando un marco robusto para la investigación y sus potenciales contribuciones al campo educativo.

Formulación del problema

¿Cómo podemos diseñar y presentar propuestas innovadoras a los docentes del área de Ciencias Sociales, con el objetivo de mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes de noveno grado, fomentando la participación, el interés y el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en esta etapa crucial de su formación académica?"

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

- Proponer herramientas digitales como estrategias didácticas para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje, en el grado 9° en el área de Sociales, con el propósito de potenciar la efectividad del proceso educativo y fomentar la innovación pedagógica.

4.2. Objetivos específicos

- Identificar los métodos de enseñanzas - aprendizaje que aplican los docentes para impartir los diferentes contenidos en el área de Sociales en la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.
- Investigar las causas que conllevan a los docentes a no utilizar las herramientas virtuales como estrategia didáctica en la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.
- Diseñar estrategias didácticas virtuales que pueden aplicar los docentes de la Institución Educativa Monseñor Díaz Plata.
- Promover la creación y uso de recursos educativos digitales de calidad que complementen el plan de estudios y se adapten a las necesidades de los estudiantes de noveno grado.

5. Aproximación al estado del arte

Antecedentes Nacionales

Negocios de Idat, 2015 II. Tuvieron como objetivo general demostrar la manera que las herramientas del Google Drive contribuyen con el desarrollo de competencias de aprendizaje colaborativo en estudiantes de educación superior, en este caso se ha tomado como muestra a estudiantes de la carrera de Administración y Negocios del Instituto Superior Tecnológico IDAT. El Trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo, alcance experimental y diseño cuasi experimental con pre prueba – postprueba. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes de la carrera de Administración y Negocios. El estudio concluye que las herramientas del Google Drive influyen en el aprendizaje colaborativo, desarrollando las dimensiones de interdependencia positiva, comunicación asertiva, competencias técnicas y responsabilidad individual en la muestra seleccionada. La investigación es bastante relevante porque se puede apreciar cómo influye la herramienta colaborativa Google Drive en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de la muestra seleccionada, desarrollando varias dimensiones de la misma.

Flores, Y. y Cruzado L. (2019). En su investigación denominada Herramientas de aprendizaje colaborativo en el desarrollo personal de los alumnos de trabajo social de la Universidad Nacional de Trujillo. Tuvo como objetivo general el conocer cuáles son las herramientas de aprendizaje colaborativo que influyen en el desarrollo personal de los estudiantes de la muestra de estudio. La muestra estuvo conformada por 230 estudiantes de trabajo social de la universidad en mención. LA metodología utilizada fue de enfoque cualitativo, alcance explicativo y diseño etnográfico. El estudio concluye que las herramientas colaborativas más utilizadas son el Google, Gsuite, YouTube, Blog, Wiki y Facebook las que permiten crear redes seguras para poder enviar y compartir datos e información. El presente estudio es bastante actual y menciona las herramientas que son más utilizadas por los estudiantes para poder realizar el trabajo colaborativo, destacando la suite de Google que permite compartir y realizar el trabajo en línea de manera sincrónica con otras personas.

Angulo, P. (2018). Realizó su tesis de maestría denominada El método de casos para el rendimiento académico de los estudiantes del curso de derecho de niño y adolescente en la Universidad San Pedro, Filial – Trujillo. El objetivo de la investigación fue desarrollar capacidades para ejercitar el análisis, identificación y descripción de los puntos clave constitutivos de una situación dada, debatir y reflexionar junto a otros, las distintas perspectivas desde las que puede ser abordado un determinado hecho o situación. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y de diseño cuasi experimental. La muestra de estudio estuvo constituida por 14 estudiantes del IX ciclo como grupo experimental y 14 estudiantes del IV ciclo como grupo control. Luego de la aplicación del método de casos se llegó a la conclusión que hubo diferencias significativas entre el grupo experimental alcanzando un promedio de calificación al inicio de 13.93 y luego de la aplicación del método llegó a 17.64 a comparación del grupo control que solo obtuvo un promedio de calificación al inicio de 12.07 y al final de 13.36. Al analizar la investigación se puede colegir que los resultados alcanzados con el método de casos de manera aplicada son bastante significativos y permitirá tenerlo presente tanto la base teórica como la forma de aplicar la metodología trabajada en el aula de clase.

Antecedentes internacionales:

Rodríguez, Y. (2019). En su investigación de maestría titulada Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales tuvo como objetivo general Describir la manera en la que los docentes utilizan las herramientas colaborativas en entornos virtuales de aprendizaje. La metodología empleada en la presente investigación fue de enfoque cuantitativo, alcance transaccional y diseño descriptivo. La muestra de estudios estuvo conformada por 18 estudiantes y 05 docentes de la institución.

Luego del análisis respectivo se llegó a la conclusión que los entornos virtuales de aprendizaje fortalecen el aprendizaje colaborativo por ofrecer actividades flexibles que se pueden realizar en el aula y fuera de ella. La investigación es muy relevante para nuestro estudio ya que en ella incluyen herramientas bastante interesantes

como el Kahoot, Drive, Classdojo y Quizzis como parte del trabajo colaborativo con estudiantes, en las que los estudiantes se han sentido muy cómodos y motivados con tales herramientas y han podido mejorar en sus capacidades cognitivas y actitudinales sin descuidar sus habilidades procedimentales.

Egas, O. (2018). Realizó su tesis de licenciatura Estrategias pedagógicas para fomentar el uso didáctico de herramientas colaborativas de la web, para la enseñanza, en la institución educativa Obonuco, sector rural Municipio de Pasto. Planteó como objetivo general desarrollar estrategias pedagógicas para fortalecer a los docentes de la IEM Obonuco, competencias para el uso didáctico de herramientas colaborativas de la web. La presente investigación tuvo como muestra de estudio a 20 docentes que trabajan en dicha institución, utilizando como técnica e instrumento de recolección de datos a la observación y la encuesta. Como metodología utilizó el enfoque cuantitativo, alcance transaccional y diseño descriptivo. El autor llegó a la conclusión que es muy positiva la utilización de conocimientos previos de los estudiantes con la finalidad de establecer un punto de partida de los conocimientos, habilidades y actitudes sobre el tema a trabajar, asimismo el apoyo de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas que contribuyen en la motivación dentro y fuera del aula de clase. Por otro lado, plantea el aprendizaje por descubrimiento y la evaluación como estrategia pedagógica. En este estudio se utilizó el Facebook, Drive y correo Gmail como herramientas digitales colaborativas por ser herramientas de uso común, permiten el trabajo colaborativo en línea y su utilización fue como recurso pedagógico. Como aporte a nuestra investigación podemos apreciar a las herramientas de colaborativas empleadas, las que pueden ser compartida por los estudiantes para poder trabajar sobre un mismo elemento, aprovechando el potencial pedagógico de estas.

Antecedentes biblioteca FULL:

Puello, A. & Piñeros, O. L. (2021). *La lúdica como herramienta pedagógica en la escuela para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje.* Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/4587>, Las habilidades y los saberes en los seres humanos se desarrollan en el marco de referencialidad en el cual está inmerso el aprendiz. Esto es, desde su relación con lo que le rodea la construcción de su proceso formativo tiene que ver con su contexto y, por tanto -tomando al campo educativo como ámbito central-, con las herramientas y dispositivos que allí convergen. Como intento pedagógico, la lúdica ha dejado de ser conceptualizada como una distracción y una pérdida de tiempo para ser concebida e implementada como un mecanismo que ha propendido por el desarrollo y el fortalecimiento de los aprendizajes, involucrando activamente a los actores de los procesos formativos. El presente proyecto intenta acudir a esta significación de la lúdica

por medio de la implementación de una estrategia de intervención con las y los estudiantes de Ciclo Inicial de la IED Aulas Colombianas San Luis, que permita fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje. Pretendemos desarrollar esta intervención a partir de una metodología cualitativa con un enfoque de investigación-acción desde la aplicación de valoraciones pedagógicas diseñadas por la Red Local de Discapacidad de la Localidad Santafé/Candelaria, de actividades lúdico-recreativas que utilicen herramientas físicas y digitales, y el trabajo colaborativo entre colegio, familia y estudiantes. Con lo anterior, proponemos un plan de acción para el año académico escolar y una serie de lineamientos para la implementación de la pedagogía lúdica en la institución

Castaño, A., Espinosa, P. A. & Figueroa, Y. X. (2022). Aula invertida como herramienta educativa para la transición hacia las energías renovables en la comunidad de la Vereda Cantabara, municipio de Aratoca, Santander. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/6048>, En la actualidad, en el ámbito educativo se han generado distintos espacios de reflexión sobre el cuidado del ambiente, la responsabilidad del ser humano en su conservación y defensa a favor de su preservación, como es el caso en torno a las fuentes de energía. Tomando en cuenta que en Colombia, la mayoría de los habitantes del sector rural y de las zonas apartadas no están interconectados por medio de redes eléctricas, y que la pedagogía ambiental en estas comunidades es mínima o nula; el presente proyecto tiene como objetivo diseñar una herramienta lúdico-pedagógica a partir del modelo educativo “aula invertida” (flipped classroom), teniendo como población objetivo la comunidad rural perteneciente al municipio de Aratoca, Santander, con el fin de aumentar el nivel de conocimiento con respecto a las energías renovables y sus beneficios. El aula invertida es un instrumento innovador en relación al diseño de actividades y metodologías para abordar diferentes temas y favorecer el acercamiento al conocimiento teórico y práctico, permitiendo la flexibilidad con respecto al lugar y tiempo. La propuesta concluye con el diseño de un taller investigativo, el cual consta de 4 fases para el diagnóstico, ejecución y evaluación del mismo; mediante herramientas digitales y actividades didáctica. Cabe resaltar la importancia de aplicar herramientas innovadoras para mejorar el proceso de aprendizaje y fomentarlo, no solo en el aula sino fuera de ella, en ambientes dinámicos e innovadores.

6. Estrategia metodológica aplicada

En el marco de un proyecto de grado enfocado en herramientas digitales en la educación, se propone una estrategia metodológica integral que fusiona enfoques cuantitativos. Inicialmente, se llevará a cabo una exhaustiva revisión de la literatura para comprender la evolución y los desafíos actuales en el ámbito de la integración de tecnologías en la enseñanza. Posteriormente, se definirán objetivos específicos que guiarán la investigación, centrándose en la efectividad de herramientas digitales específicas y su impacto en el proceso de aprendizaje. La metodología incluirá la implementación práctica de estas herramientas en un entorno educativo real, utilizando un diseño experimental controlado. La recolección de datos se realizará mediante encuestas y observaciones, complementadas con análisis cualitativos de retroalimentación docente y experiencias de los estudiantes. El análisis de datos se llevará a cabo mediante técnicas estadísticas y análisis de contenido, proporcionando una comprensión integral de los resultados. Este enfoque mixto permitirá una evaluación holística de la eficacia de las herramientas digitales en la mejora de la calidad educativa, ofreciendo valiosas perspectivas tanto cuantitativas como cualitativas para enriquecer el debate académico y contribuir al desarrollo de mejores prácticas en la integración tecnológica en la educación.

6.1. Población Y Muestra

La población representa todas las unidades de la investigación que se estudia de acuerdo a la naturaleza del problema, es decir, la suma total de las unidades que se van a usar a estudiar, las cuales deben poseer características comunes dando origen a la investigación. La definición del término población según Tamayo (2012):

Es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrado un conjunto N entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por construir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación. (p. 180).

En la siguiente tabla, se presenta la población a ser objeto de estudio en la presente investigación, el cual está distribuida de la siguiente manera y que pertenecen a la comunidad que integran la institución objeto de estudio de esta investigación.

Tabla 2

Población de la Investigación

Elementos	Descripción	Cantidad
Personas	Docentes	10
	Estudiantes de 9no	150

Fuente: Lozano (2023)

Por otro lado, la muestra es una parte de la población, es decir, un número de individuos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. Según, Palella (2012), define la muestra como: “la porción, parte o subconjunto que representa a toda una población. Se determina mediante un procedimiento llamado muestreo” (p.110).

Se seleccionó una muestra de tipo intencional no probabilística, en atención a la clasificación expuesta por Arias (2012), es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra (p.85). El Muestreo fue intencional, que de acuerdo al autor antes citado, define el muestreo Intencional, como aquel donde los elementos muestrales son escogidos en base a criterios o juicios preestablecidos por el investigador, o bien como lo describe Parra (2003, pág. 65), este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras, puesto que el muestreo intencional es una técnica en la cual la persona a cargo de realizar la investigación se basa en su propio juicio para elegir a los integrantes que formarán parte del estudio.

Tabla 3

Muestra de la Investigación

Elementos	Descripción	Cantidad
Personas	Docentes	5
	Estudiantes de 9no	60

Fuente: Lozano (2023)

3.1 Población y contexto

El Tarra es un municipio ubicado en el departamento de Norte de Santander, situado en la región del Catatumbo. La población del municipio está compuesta principalmente por campesinos y afrodescendientes, aunque también hay una

importante presencia de indígenas de la etnia Barí. En cuanto al contexto sociocultural, En cuanto a la economía, una gran parte de la población se dedica a la agricultura, principalmente al cultivo de café, cacao y plátano. También hay presencia de pequeñas empresas y comercio local. En el ámbito político, el municipio ha sido afectado por la presencia de grupos armados y la violencia. Esto ha llevado a una situación de inestabilidad y miedo en la población, y ha afectado negativamente el desarrollo político del municipio.

En cuanto al contexto histórico, el municipio de El Tarra ha sido escenario de conflictos armados y violencia durante décadas, lo que ha afectado su crecimiento y desarrollo. En el ámbito ambiental, el municipio se encuentra en una región rica en biodiversidad y recursos naturales, en la que se han realizado actividades ilegales como la minería ilegal y el cultivo de drogas, lo que ha afectado negativamente.

6.2 Fases o etapas (ruta metodológica)

Tabla 1.

Fase 1: Análisis de las necesidades de los docentes y estudiantes en el área de sociales

Objetivos

- Identificar las necesidades y áreas de mejora en el uso de las herramientas digitales por parte de los docentes del área de ciencias sociales.
- Diseñar y ofrecer programas de formación y capacitación en el uso de las herramientas digitales adaptados a las necesidades y objetivos de aprendizaje específicos del área de ciencias sociales.

Etapas

Observación de clases para identificar las habilidades y competencias que los docentes necesitan desarrollar en el área de sociales.

Etapas

Identificación de las herramientas de gestión de procesos áulicos existentes

Etapas

Diseño de encuesta para conocer las preferencias y necesidades de los docentes respecto al trabajo colaborativo, el uso de tecnología y herramientas de trabajo en equipo

Nota. Fuente, Elaborado por la investigadora del proyecto.

Tabla 2.

Fase 2: Desarrollo de guías de herramientas para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales

Objetivos

- Promover el uso creativo e innovador de las herramientas digitales en la planificación de actividades y recursos educativos para el área de ciencias sociales.
- Fomentar el uso de las herramientas digitales como herramientas para la participación activa y crítica de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Etapa 1

Identificación de las herramientas que se ajustan a las necesidades y preferencias de los docentes

Etapa 2

Diseño de guías de uso de las herramientas seleccionadas con énfasis en las TIC

Etapa 3

Preparación de materiales y recursos de herramientas digitales necesarios para la implementación de las guías

Nota. Fuente, Elaborado por la investigadora del proyecto.

Tabla 3.

Fase 3: Implementación y seguimiento de las guías de herramientas para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales

Objetivo

- Evaluar el impacto y la eficacia de las estrategias implementadas en el uso de las TICs con guías de herramientas en el área de ciencias sociales y enfocar los esfuerzos en la mejora continua de las competencias y habilidades de los docentes.

Etapa 1

Capacitación a los docentes para el uso de las herramientas digitales

Etapa 2

Implementación de las guías en el aula y seguimiento del proceso

Etapa 3

Evaluación de la eficacia de las guías y las herramientas en la mejora del aprendizaje de los docentes

Nota. Fuente, Elaborado por la investigadora del proyecto

Técnicas o instrumentos.

Nota. Fuente, realizado por (Herrera et al, 2004, p.134; en abril, 2008, s.p.)

De manera que, Las técnicas de recolección de información son útiles en una investigación ya que, permiten recopilar datos específicos, objetivos y relevantes para responder a nuestras preguntas de investigación y nuestros objetivos de investigación.

Así como se exponen en la figura anterior, se describen algunas de las técnicas de recolección de información más comunes utilizadas en investigación:

1. Encuestas: son cuestionarios estandarizados, que se aplican a una muestra representativa de individuos para conocer sus opiniones, actitudes, conocimientos o comportamientos en relación con el tema que se está investigando.
2. Entrevistas: son conversaciones formales o informales que se realizan entre el investigador y el sujeto de investigación, cuyo es obtener información detallada acerca del objetivo que se investiga.
3. Observación: es la técnica que se utiliza para obtener información mediante la observación sistemática y cuidadosa de las situaciones o eventos relacionados con el objeto de investigación.
4. Análisis de documentos: es la técnica que se utiliza para obtener información de documentos escritos, registros, informes, libros, revistas u otro material que sea relevante para el tema de investigación.

En resumen, estas técnicas son útiles en una investigación ya que nos permiten recopilar información objetiva y relevante para responder a nuestras preguntas de investigación y alcanzar nuestros objetivos de investigación.

Para ello, se realiza lo siguiente con base en los puntos antes desarrollados de las fases y etapas.

Tabla 4.

Fase 1: Análisis de las necesidades de los docentes y estudiantes en el área de sociales

Etapas 1

Técnicas e instrumentos

- Observación estructurada
- Registro de notas de campo
- Entrevistas a los docentes sobre los objetivos de aprendizaje y las dificultades que enfrentan los estudiantes

Etapas 2

Técnicas e instrumentos:

- Revisión de literatura especializada
- Búsqueda de guías de buenas prácticas
- Investigación de experiencias exitosas en otras instituciones

Etapas 3

Técnicas e instrumentos

- Diseño de encuesta estructurada
- Validación de la encuesta con expertos
- Aplicación de la encuesta a los docentes

Nota. Fuente, Elaborado por la investigadora del proyecto.

Tabla 5.

Fase 2: Desarrollo de guías de herramientas para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales

Etapas 1

Técnicas e instrumentos

- Análisis de la información recolectada en la fase anterior
- Selección de herramientas según su eficacia, accesibilidad y facilidad de uso

Etapa 2

Técnicas e instrumentos

- Diseño de la estructura de las guías
- Elaboración de los contenidos de cada guía
- Revisión y validación de las guías por expertos en el área

Etapa 3

Técnicas e instrumentos

- Selección de recursos y materiales a utilizar en cada guía
- Elaboración de recursos adicionales como videos, infografías, presentaciones, entre otros

Nota. Fuente, Elaborado por la investigadora del proyecto.

Tabla 6.

Fase 3: Implementación, seguimiento y evaluación de las guías de herramientas para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales

Etapa 1

Técnicas e instrumentos

- Plan de capacitación y entrenamiento personalizado para cada docente
- Sesiones de formación en grupo y en línea
- Evaluación del nivel de conocimiento adquirido por los docentes

Etapa 2

Técnicas e instrumentos

- Supervisión del uso de las guías por parte del docente
- Monitoreo de la asimilación por parte de los estudiantes
- Autoevaluación y evaluación de seguimiento de los docentes para determinar la aplicación correcta y las mejoras necesarias

Etapa 3

Técnicas e instrumentos

- Evaluaciones del aprendizaje de los estudiantes antes y después de la aplicación de las guías
- Encuestas de satisfacción de estudiantes y docentes
- Análisis de estadísticas de aprobación y desempeño de los alumnos con respecto a su desempeño en ediciones anteriores del mismo curso

Nota. Fuente, Elaborado por la investigadora del proyecto.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica en una investigación según Hernández et al. (2018) viene a ser la fase o procedimientos, sistémicos y prácticos aplicados al estudio de un fenómeno. En esta investigación, la técnica que se aplicó para la recabación de datos informativos fue la encuesta, por ser un recurso viable que facilitó la recolección de la información a los estudiantes mediante un instrumento de investigación.

Hernández et al. (2018) definen que los instrumentos en una investigación se refieren a los elementos útiles para la recolección de la información que se necesitan para el desarrollo de la misma. En la presente investigación para recabar la información se aplicó un cuestionario para cada variable con 20 ítems de preguntas cerradas. Se hizo elección de este instrumento por ser aplicable de manera dinámica y precisa el objeto de estudio, asimismo, favorece la recabación de datos a la muestra debido a la realidad de los mismos.

Estos instrumentos fueron primeramente validados por el juicio de tres expertos en investigación educativa (Monge, 2017). Luego se procesaron por el Alfa de Cron Bach para medir su confiabilidad cuyos resultados fueron los siguientes: Para la variable 1 Herramientas Digitales obtuvo un promedio de 0.83, lo cual demuestra que el instrumento es muy confiable, y también la variable 2 Aprendizaje Colaborativo obtuvo un resultado del promedio del Alfa de Cron Bach de 0.82, indicando igualmente la confiabilidad del instrumento.

Variables	Ítems	Alfa de Cronbach
Herramientas Digitales	20	0.83
Aprendizaje Colaborativo	20	0.82

6.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

La técnica según Sampieri (2004) representa el método que emplea el investigador para recabar datos en el proceso investigativo. Según Arias (2006), la técnica es definida como el procedimiento que se utiliza para la obtención de datos, es decir, representa el cómo se van a generar los datos en un proyecto de investigación. Existen muchos métodos que se pueden emplear en un proceso investigativo, en este proyecto las técnicas que se emplearon fueron: la Observación directa de los sujetos en estudio, ya que a través de ella se puede determinar un conjunto de elementos para los diferentes sujetos de estudios; además de emplear una encuesta de tipo cuestionario para verificar los datos observados. Para Rodríguez (2008), la observación constituye la técnica expedita para recabar los datos, ya que el investigador recopila los datos por sí mismo. Busot (1991), citado por Rodríguez (2008), establece que esta técnica se aplica sin ayuda de máquina ni aparatos. El observador se encuentra en el lugar objeto de análisis mientras ocurre el hecho problemático y registra per se la data.

Según Arias (2006), la observación es una técnica que consiste en visualizar a captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos. Y el cuestionario es un instrumento de investigación que según Palella (2006), es un conjunto de preguntas de una o más variables a medir, el cual estará conformado por una serie de preguntas con varias alternativas, de tipo dicotómicas o policitemias si son preguntas cerradas o Básicas, Clarificación si son preguntas abiertas.

Sin embargo, Arias (2006) señala que es la modalidad de la encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato de papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado sin la intervención del encuestador. El cuestionario se elaborará mediante la escala tipo

Lickert con un conjunto de 21 ítems de orden cerrado presentado en forma de afirmaciones o juicios con varias alternativas (siempre, a veces y nunca), de manera que el sujeto tenga diferentes opciones de respuestas.

En una investigación, los instrumentos representan todos los recursos que puede emplear el investigador para recabar la información o datos en la investigación, las cuales van a depender del diseño de investigación a trabajar, es decir representa el con que se va a trabajar para la adquisición de la información en el proceso investigativo, según Arias (2006). En esta investigación los instrumentos que se empleara es el diario de campo, entre otras herramientas que se puedan utilizar para recabar los datos en la investigación.

Por otro lado, Hurtado (2008), afirma que una revisión documental es una técnica en donde se recolecta información escrita sobre un determinado tema, teniendo como fin proporcionar variables que se relacionan indirecta o directamente con el tema establecido, vinculando esta relaciones, posturas o etapas, en donde se observe.

Validez del Instrumento

La validez se define como la ausencia de sesgos. Para Palella (2006), la validez de un instrumento representa la relación entre lo que se mide y aquello que realmente se quiere medir. Existen diferentes métodos para garantizar su evidencia: Validez de Contenido, Validez de Criterio, Validez de Constructo, Validez Interna y Externa.

El método que se empleará para determinar este aspecto es la técnica del Juicio de Experto, el cual consiste en entregarle a un grupo de experto (grupos impares) con características específicas el instrumento con su respectiva matriz de respuesta, acompañada de los objetivos de la investigación y el sistema de variable. El grupo de experto debe de manejar dominio del objeto de estudio, metodología y construcción de instrumentos.

6.4. Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad es definida, según Palella (2006) como la ausencia de error aleatorio en un instrumento de recolección de datos. Representa la influencia del azar en la medida;

es decir, es el grado en el que las mediciones están libres de la desviación producida por los errores causales.

Un instrumento es confiable cuando aplicado al mismo sujeto en diferentes circunstancias, los resultados o puntajes obtenidos son aproximadamente los mismos.

Existen diferentes métodos que permiten determinar la confiabilidad del instrumento, pero la confiabilidad se determinó a través del coeficiente alfa de Cronbach, el cual es una de las técnicas que permite establecer el nivel de confiabilidad y se determinó mediante el software SPSS. Se trata de un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 y que sirve para comprobar si el instrumento que se está evaluando recopila información defectuosa y por tanto nos llevaría a conclusiones equivocadas o si se trata de un instrumento fiable que hace mediciones estables y consistentes.

La ecuación matemática que permite calcular este término se resume en la siguiente expresión:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

- K: El número de ítems
- S_i^2 : Sumatoria de Varianzas de los Ítems
- S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems
- α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Los criterios de decisión para la confiabilidad de un instrumento se resumen en el siguiente cuadro

Cuadro 4.

Los criterios de decisión para la confiabilidad

Rango	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Lozano (2023)

Técnicas de Análisis

La técnica de análisis representa la forma de cómo se van a interpretar los datos recolectados en la investigación. Para la presente investigación, se empleará la Estadística Descriptiva, ya que la data se presentará en función de tablas de frecuencias y porcentaje los diferentes ítems e indicador y así mismo la gráfica respectiva para cada variable de estudio.

6.5. Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

La propuesta se debe acoger a una de las líneas del grupo de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, argumentando la pertinencia de esta línea para el proyecto a implementar.

Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación

Evaluar el impacto de la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías educativas en los resultados académicos y en el desarrollo de habilidades clave entre los estudiantes. Se buscará medir de manera cuantitativa el progreso en el rendimiento académico, la adquisición de competencias digitales y el nivel de compromiso de los estudiantes, con el objetivo de proporcionar datos concretos que respalden la eficacia de estas herramientas en el contexto educativo.

7. Resultados (preliminares, parciales o totales) y discusión

En esta nueva iniciativa, nos embarcamos con entusiasmo y determinación en un proyecto que busca transformar la experiencia educativa en el área de sociales para los estudiantes de noveno grado. La propuesta se centra en la integración de herramientas digitales, una vía innovadora para potenciar el aprendizaje y adaptar los métodos pedagógicos a las demandas de la era digital.

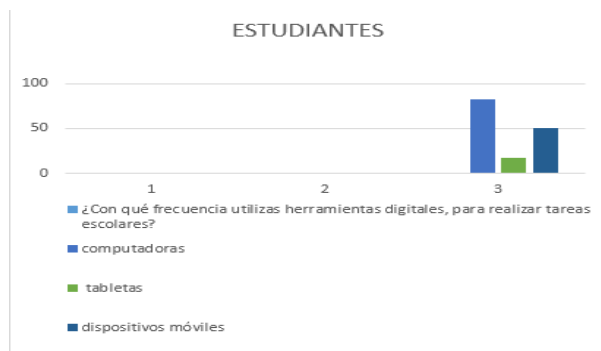
Se inició con el análisis de las necesidades de los docentes y estudiantes en el área de sociales y así poder presentar la propuesta para ellos, incluso se hizo un ejercicio con herramientas digitales (pandlet), para que los docentes manifestaran sus ideas y concretar acuerdos, donde se evidencia grandes aportes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al dar el siguiente paso se desarrolló la utilización de herramientas digitales para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales, como lo fue: el Pandlet, gamificación, la ruleta digital, nearpod y por último las redes sociales (Tictok), donde se demostró muy buenos resultados, uno de ellos el interés y alto nivel de competitividad de los estudiantes, una de las pequeñas falencias es la infraestructura o espacios tecnológicos no aptos para el desarrollo académico e implementación de las herramientas digitales, por tal razón se apoyó esta propuesta en actividades extracurriculares y fue de vital importancia para el aprendizaje de los jóvenes después de sus labores curriculares

A medida que avanzamos en la implementación de nuestro proyecto, nos encontramos con resistencias significativas por parte de algunos profesores arraigados en métodos tradicionales. La apatía y reluctancia hacia las herramientas digitales han sido barreras que, aunque previsibles, han resultado más difíciles de superar de lo inicialmente imaginado. Además, la falta de un buen uso de las redes por parte de los estudiantes ha contribuido a la complejidad del uso de las herramientas digitales, la falta de habilidades digitales entre algunos estudiantes se presenta como un obstáculo clave en el proceso de implementación. La incapacidad para utilizar eficazmente las herramientas digitales y gestionar el tiempo de manera efectiva afecta negativamente la experiencia de aprendizaje. Es esencial diseñar programas de formación para los estudiantes, no solo para familiarizarlos con las plataformas digitales, sino también para promover el desarrollo de habilidades de gestión del tiempo y el uso responsable de las

redes en el contexto educativo. Sin embargo, en este punto crucial, es vital recordar que los desafíos son inherentes a cualquier proceso de cambio.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE GRADO 9º I.E Monseñor Díaz Plata



Figural: Con frecuencia utilizas las herramientas digitales para realizar las tareas.

De los 150 Estudiantes que realizaron la encuesta, la preferencia de ellos por realizar tareas en computadoras se debe a la comodidad de entrada de texto, el rendimiento superior, la capacidad de multitarea y la mayor conectividad que ofrecen en comparación con tabletas y dispositivos móviles. Estos factores contribuyen a una experiencia de trabajo más eficiente y efectiva en el entorno académico.



Figura 2: Usa las herramientas digitales para mejorar tu experiencia de aprendizaje.

Podría concluirse que hay un fuerte consenso entre los estudiantes de que el uso de herramientas digitales tiene un impacto positivo significativo en su experiencia de aprendizaje. Esto podría proporcionar información adicional para entender mejor las opiniones de los estudiantes y mejorar las estrategias de implementación de herramientas digitales en el entorno educativo.

La mayoría de los estudiantes utilizan más las redes sociales porque están sumergidas a ellas y se les hace más fácil utilizarlas para sus investigaciones, A pesar de estas ventajas, las redes sociales pueden tener limitaciones en términos de fiabilidad y credibilidad de la información. La información en estas plataformas puede ser menos verificada y más propensa a sesgos, por lo que es esencial que los estudiantes evalúen críticamente la validez de la información que encuentran, especialmente cuando se utiliza para trabajos escolares.

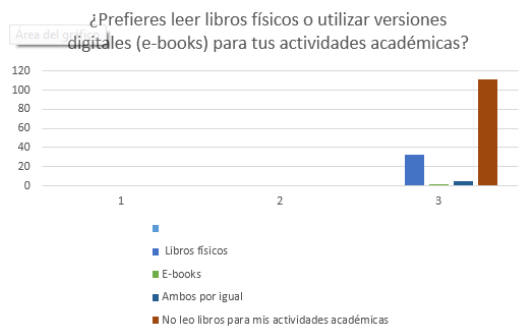


Figura 3: Leer libros físicos o utilizar versiones digitales.

La conclusión de la encuesta con 150 estudiantes revela que la mayoría, específicamente 111 de ellos, indicaron que no leen libros en formato físico, señalando una tendencia hacia la preferencia por medios digitales u otras formas de acceso a la información. Este resultado sugiere un cambio en las prácticas de lectura, posiblemente influenciado por factores como la tecnología, la accesibilidad en línea, y las preferencias individuales. Es importante considerar este cambio en los hábitos de lectura al diseñar estrategias educativas y fomentar el amor por la lectura en entornos académicos.

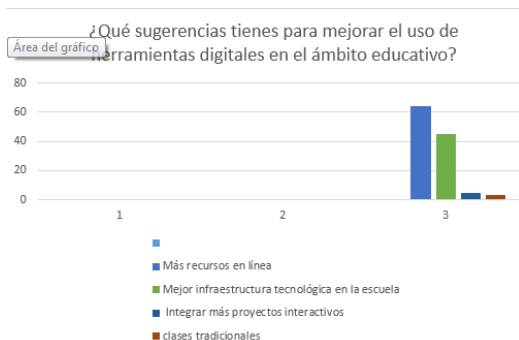


Figura 4: Para mejorar las herramientas digitales en el ámbito educativo.

ENCUESTA A DOCENTES DEL AREA DE SOCIALES, I.E Monseñor Díaz

Plata

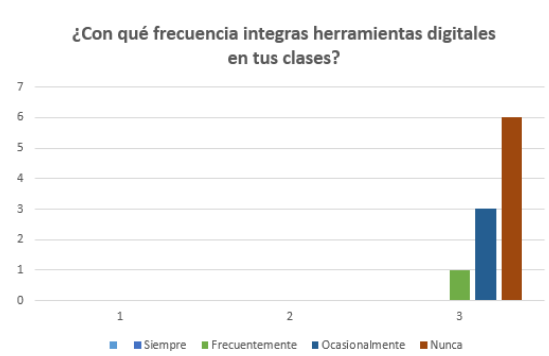


Figura 5: Con qué frecuencia integra las herramientas digitales en las clases.

Esta información sugiere que la mayoría de los docentes encuestados no están utilizando herramientas digitales de manera regular en sus prácticas docentes. Podría haber diversas razones para esto, como falta de acceso a tecnología, falta de capacitación en el uso de herramientas digitales, o preferencia por métodos de enseñanza más tradicionales.

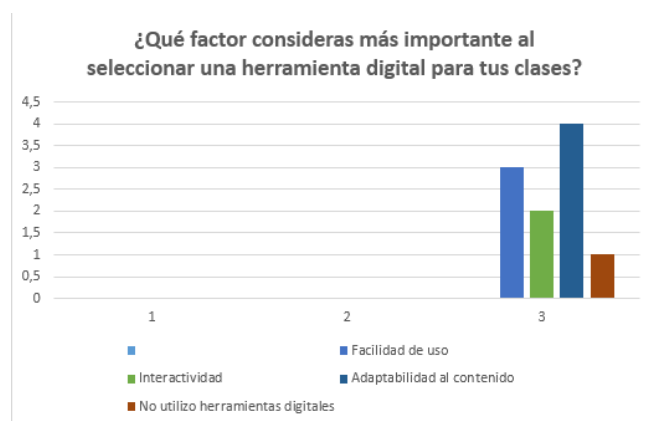


Figura 6: Factores más importantes que considere una herramienta digital

Estos resultados sugieren una percepción positiva hacia las herramientas digitales en términos de facilidad de uso y su capacidad para integrarse efectivamente en la enseñanza de los contenidos relacionados con el área de sociales. Esta actitud favorable puede ser un indicador de la disposición de los docentes para incorporar tecnología en sus prácticas pedagógicas.

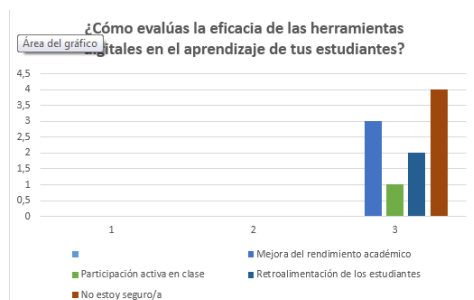


Figura 7: Eficacia de las herramientas digitales

La percepción de incertidumbre podría indicar que algunos docentes pueden no haber tenido suficiente experiencia o evidencia para formar una opinión clara sobre el impacto de las herramientas digitales en la evaluación. Por otro lado, la creencia de que las herramientas digitales mejoran el rendimiento de los estudiantes sugiere una perspectiva positiva, mientras que la opinión de que mejoran la participación en clases podría indicar un reconocimiento del potencial de estas herramientas para fomentar la participación activa de los estudiantes.



Figura 8: Tipo de formación te gustaría mejorar en el uso de las herramientas

La falta de interés en la formación en herramientas digitales por parte de algunos docentes podría ser un desafío a abordar, ya que la integración exitosa de la tecnología en la educación a menudo requiere una comprensión y habilidades adecuadas. Sin embargo, es alentador ver que algunos docentes están dispuestos a participar en talleres prácticos en línea y tutorías, lo que sugiere que hay un segmento que está abierto a explorar y adquirir nuevas habilidades digitales.



Figura 9: Sugerencias para mejorar el apoyo institucional con la implementación de herramientas.

La información proporcionada indica que, según la encuesta realizada a 10 docentes del área de sociales sobre sugerencias para herramientas digitales:

Mayor inversión en tecnología educativa: La mayoría de los docentes sugieren que se realice una mayor inversión en tecnología educativa. Esto podría estar relacionado con la necesidad de contar con recursos tecnológicos más avanzados y actualizados en el ámbito educativo, como hardware, software y plataformas digitales.

Ofrecer más oportunidades de capacitación: Los docentes expresan la sugerencia de ofrecer más oportunidades de capacitación. Esta respuesta destaca la importancia percibida de la formación continua para que los educadores adquieran las habilidades necesarias para utilizar eficazmente las herramientas digitales en sus prácticas pedagógicas.

Estas sugerencias sugieren que los docentes valoran la importancia de contar con recursos tecnológicos adecuados y de recibir el apoyo necesario para integrar de manera efectiva las herramientas digitales en el entorno educativo. La inversión en tecnología y la capacitación continua son aspectos clave para promover el uso exitoso de herramientas digitales en la enseñanza.

REGISTRO FOTOGRAFICO

Charla a los estudiantes sobre las redes sociales en el aula



Nota. Estudiantes charla, Lozano, L. 2023, del 24 al 28 de julio, I.E Monseñor Díaz Plata.

Redes sociales en el campo Educativo



Link de Tictok

Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 22 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMj88J4L6/>

Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 24 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMjeec5EU/>

Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 27 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMj8dWn8C/>

Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 29 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMjLkCeXB/>

Capacitación docente



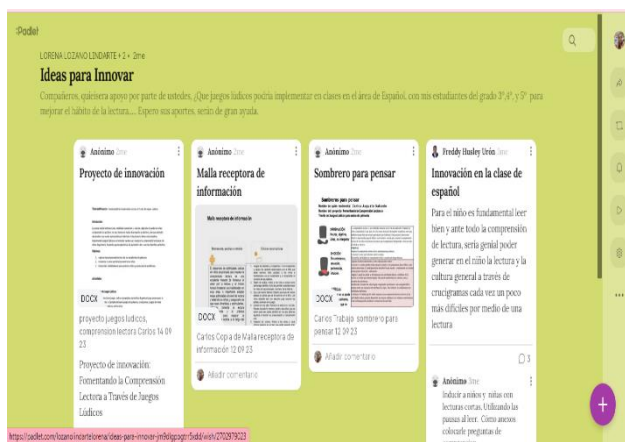
Nota. Capacitación de docentes, Lozano, L. 2023, del 15 al 22 de septiembre, I.E Monseñor Díaz Plata.

Semana Institucional Docentes, Inclusión de las Herramientas digitales en el plan de área

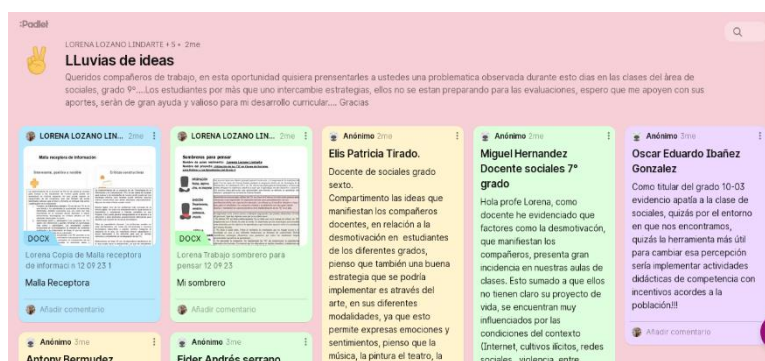


Nota. Semana Institucional, Lozano, L. 2023, 09-14 de octubre, I.E Monseñor Díaz Plata

Encuesta a los docentes en la herramienta digital “PANDELT”



Lozano, L. [Lorena profe]. (2023, septiembre 11). Ideas para innovar, Padlet de <https://padlet.com/lozanolindartelorena/ideas-para-innovar-jm9dlgpogtrr5xddd>



Lozano, L. [Lorena profe]. (2023, septiembre 29). Lluvias de ideas, Padlet de <https://padlet.com/lozanolindartelorena/lluvias-de-ideas-olpt7vb4fglqld1o>

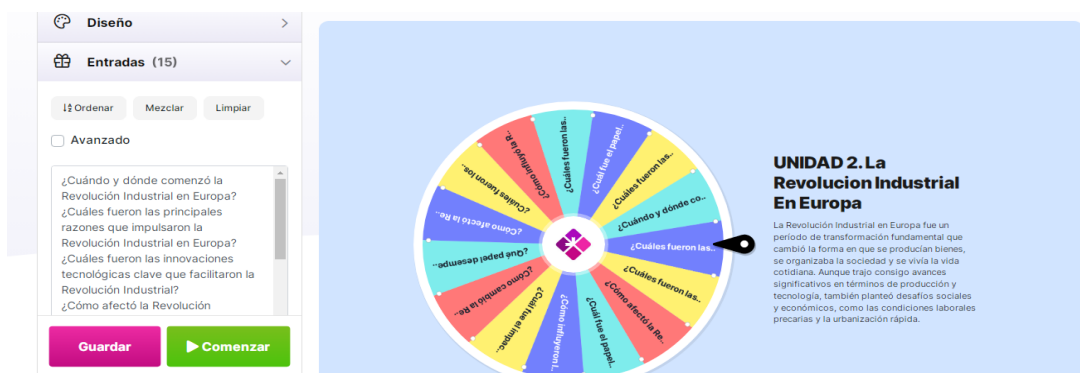
Utilización del PANDLET en clases de sociales



Lozano, L. [Lorena profe]. (2023, septiembre 11). Ideas para innovar, Padlet de

<https://padlet.com/lozanolindartelorena/la-primera-guerra-mundial-y6lpyq45ov7cw7vl>

Método de evaluación en Línea



Lozano, L.(2023, noviembre 5). Ruleta de <https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide?hash=PZQ146>

Lozano, L. (2023, agosto 27). nearpod de <https://app.nearpod.com/command?puid=6bb9765898239b99f63b576cd3977b4e->

Lozano, L.(2023, noviembre 5). Ruleta de <1&sid=ef3b288a8a84ff1227a8f3b2b768aa65&origin=My%20Library>

8. Conclusiones y recomendaciones

Con base en la investigación realizada sobre el uso de herramientas digitales en estudiantes de noveno grado y docentes del área de sociales, se pueden extraer las siguientes conclusiones específicas:

Adopción Positiva de Herramientas Digitales:

Los estudiantes han demostrado una receptividad positiva hacia la incorporación de las herramientas digitales en el proceso educativo, sin embargo, se encuentran docentes que no lo quieren implementar en las aulas.

Mejora en la Interacción y Participación:

Los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales en clases de sociales son innegables. La incorporación de tecnología en el aula ha demostrado ser una estrategia efectiva para involucrar a los estudiantes, fomentar la participación activa y enriquecer el proceso de aprendizaje.

Las herramientas digitales permiten presentar la información de manera más dinámica y atractiva, captando la atención de los estudiantes y facilitando la comprensión de conceptos complejos. Además, ofrecen la posibilidad de personalizar el aprendizaje, adaptándolo a diferentes estilos y ritmos de estudio, lo que contribuye a una mayor exclusividad.

Facilitación del Aprendizaje Colaborativo:

Se observa que las herramientas digitales han facilitado el trabajo colaborativo entre los estudiantes, fomentando el intercambio de ideas y la construcción conjunta de conocimiento.

Impacto Positivo en el Desarrollo de Habilidades Digitales:

El uso constante de herramientas digitales ha contribuido al desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes, habilidades que son esenciales en la sociedad actual.

Desafíos Percibidos por los Docentes:

A pesar de la aceptación general, algunos docentes han expresado desafíos relacionados con la curva de aprendizaje y la necesidad de apoyo adicional en la integración efectiva de herramientas digitales en el plan de estudios.

Personalización del Aprendizaje:

Las herramientas digitales han permitido una mayor personalización del aprendizaje, adaptándose a diversos estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes.

Necesidad de Formación Continua:

Se identifica la necesidad de programas de formación continua para los docentes con el objetivo de fortalecer su competencia digital y maximizar el potencial pedagógico de las herramientas digitales.

Promoción de la Alfabetización Digital:

La integración de herramientas digitales ha contribuido a la mejora de la alfabetización digital, equipando a los estudiantes con habilidades esenciales para su participación en la sociedad digital actual.

Estas conclusiones específicas reflejan la realidad observada en el contexto específico de estudiantes de noveno grado y docentes del área de sociales, proporcionando una visión clara de los impactos positivos y áreas que pueden requerir atención adicional en futuras implementaciones.

9. Referencias bibliográficas

- Babbie, E. (2010). Metodos de investigacion de encuesta. Aprendizaje Cengage., [https://scholar.google.com.co/scholar?q=Babbie,+E.+\(2010\).+Metodos+de+investigacion+de+encuesta.+Aprendizaje+Cengage&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.com.co/scholar?q=Babbie,+E.+(2010).+Metodos+de+investigacion+de+encuesta.+Aprendizaje+Cengage&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Barahona Zavala, D. I. (2021). Formación holística en el proceso áulico (Master's thesis, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL: Facultad De Filosofía, Letras y Ciencias De la Educación)., <https://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/57558>
- Bautista, G. (2017). Planificación y Gestión de Procesos Áulicos. La Plata, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata., <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/wp-content/uploads/sites/162/2020/10/Clase-8.pdf>
- Bunge, M. (2015). La investigacion cientifica: Su estrategia y su filosofia. Ariel, <https://ia600604.us.archive.org/20/items/BungeMarioLaInvestigacionCientificaSuEstrategiaYSuFilosofia/Bunge%20Mario%20-%20La%20Investigacion%20Cientifica%20-%20Su%20Estrategia%20Y%20Su%20Filosofia%20.pdf>,
- Castro Suarez, K. P. (2023). Alfabetización Digital y su Influencia en el Desarrollo de Competencias Tecnológicas en los Docentes de la Unidad Educativa Padre Daniel Diez García (Master's thesis), <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6887>
- Chachapoya Velasco, K. L. (2022). La estrategia didáctica “Realidad Aumentada” en la enseñanza de Estudios Sociales de los estudiantes de noveno grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” del Cantón Latacunga (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica), <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35719>
- Creswell, JW (2014). Investigación cualitativa y diseño de investigación. Publicaciones de salvia,

[https://scholar.google.com.co/scholar?q=Creswell,+JW+\(2014\).+Investigaci%C3%B3n+cualitativa+y+dise%C3%B1o+de+investigaci%C3%B3n.+Publicaciones+de+salvia.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.com.co/scholar?q=Creswell,+JW+(2014).+Investigaci%C3%B3n+cualitativa+y+dise%C3%B1o+de+investigaci%C3%B3n.+Publicaciones+de+salvia.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)

- De Educación, L. G. (1994). Ley 115 de 1994. Constitución Política de Colombia, 2016-2019,
https://scholar.google.com.co/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_vis=1&q=De+Educaci%C3%B3n%2C+L.+G.+%281994%29.+Ley+115+de+1994.+Constituci%C3%B3n+Pol%C3%ADtica+de+Colombia%2C+2016-2019.+&btnG=
- Díaz, A. (2017). Planificación del aula. Enseñanza, 35(1), 61-75,
<https://core.ac.uk/download/pdf/190375995.pdf>
- Fernández, ML (2017). Procesos aulicos. Enseñanza, 35(2), 55-67,
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf
- Giménez, J., Gómez, T., y García, F. (2020). Gestión de procesos educativos en el aula. Revista de Investigación Educativa, 38(1), 25-38.
<https://revistas.um.es/rie/issue/view/18641>
- González, I. (2018). Herramientas para la gestion de procesos aulicos. Revista de Investigación en Educación, 16(31), 41-55.
<https://www.redalyc.org/journal/4096/409659500003/409659500003.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-Hill.
<https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Hernández, Á. A. B., & Domich, M. A. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(5), 7302-7320.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/848>

- Hernández, Fernández y Baptista (2010) del libro "Metodología de la investigación", una obra de referencia en el campo de la investigación científica, https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5a ed.). México DF: McGraw-Hill. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Martínez Rizo, F. (2016). El método cuantitativo: De la teoría a la práctica. Pearson Educación, <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Martínez, E., Guzmán, J. y Villegas, LG (2010). Gestión de procesos: una visión general. Revista INGENIUS, 3(6), 75-84.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia. (2014). Estándares básicos de competencias en ciencias sociales: Introducción. Bogotá, Colombia: HOMBRES. <https://es.scribd.com/document/403533179/Memorias-III-Congreso-Colombiano-de-Bioquimica-y-Biologia-Molecular-C2B2-2018-1-pdf>
- Ortiz, L. C. P. (2021). Los ambientes de aprendizaje en educación primaria: Una visión transformadora desde la praxis docente. SINOPSIS EDUCATIVA. Revista venezolana de investigación, 20(3), 62-71. https://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa
- Pazmiño, C. (2016). Guías de herramientas para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales: una estrategia para la mejora de la calidad educativa. En L. Mendoza (Ed.), Conocimiento y tecnología en la educación (pp. 75-85). Quito, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador, <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

- Peklaj, C., y Tavcer, K. (2015). Gestión del aula: una introducción. Saltador, <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217029557006.pdf>
- Pérez, J., Domínguez, E., y Ramírez, L. (2021). Guías de herramientas para la gestión de procesos áulicos en el área de sociales. Revista Iberoamericana de Educación, 83(1), 43-56, <https://rieoei.org/historico/deloslectores/experiencias.htm>
- Ramírez, M., Sánchez, A., y Andrade, J. (2019). Herramientas para la gestión de procesos áulicos. Revista Internacional de Desarrollo Educativo, 1(1), 15-30, <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/53/vol29n532019.pdf>
- Rodríguez, L., y Rodríguez, A. (2016). La gestión del aula en el área de sociales. Revista Didáctica de las Ciencias Sociales, 2(1), 37-49. http://didactica-ciencias-sociales.org/wp-content/uploads/2020/03/e-book_simposio_vf_01_20202_compressed.pdf
- Ruedas, m. c. d. (2019). propuesta didáctica para la enseñanza de las ciencias sociales a través de cantos, rondas y juegos con el grado quinto b de la institución educativa escuela normal superior sede el llano, ocaña norte de santander, <https://www.enso.edu.co/biblionline/archivos/3054.pdf>
- <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/63>
- <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/59>
- Lozano, L. [Lorena profe]. (2023, septiembre 11). Ideas para innovar, Padlet de <https://padlet.com/lozanolindartelorena/ideas-para-innovar-jm9dlgpogtrr5xdd>
- Lozano, L. [Lorena profe]. (2023, septiembre 29). Lluvias de ideas, Padlet de <https://padlet.com/lozanolindartelorena/lluvias-de-ideas-olpt7vb4fglqld1o>
- Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 22 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMj88J4L6/>
- Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 24 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMjeec5EU/>
- Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 27 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMj8dWn8C/>
- Lozano, L. [Lorenaprofe]. (2023, 29 de agosto). Evidencias grado 9° tiktok proyecto [video]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMjLkCeXB/>
- Lozano, L.(2023, noviembre 5). Ruleta de <https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide?hash=PZQ146>



- Lozano, L. (2023, agosto 27). nearpod de <https://app.nearpod.com/command?puid=6bb9765898239b99f63b576cd3977b4e-1&sid=ef3b288a8a84ff1227a8f3b2b768aa65&origin=My%20Library>