

Espacios virtuales para mejorar los aprendizajes en ciencias sociales de tercer año de la EGB

Virtual spaces to improve learning in social sciences of the third year of EGB

Carlos Javier Parrales Oviedo¹ (cjparraleso@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0003-4500-3099>)

Edison Salomón Cujano Ganan² (escujanog@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0001-9706-1322>)

Domingo Walter Borba Franco³ (dwborbaf@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0003-2576-2848>)

Elizabeth Esther Vergel Parejo⁴ (eevergelp@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>)

Resumen

El avance tecnológico y la digitalización han transformado significativamente la educación, destacándose la integración de espacios alternativos virtuales como herramientas clave para complementar la enseñanza tradicional. Este estudio evalúa la eficacia, el impacto se mide de estos espacios en el aprendizaje de las ciencias sociales en estudiantes de tercer año de la Educación General Básica (EGB en adelante), explorando su influencia en la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias digitales y lectoescritoras. Se utilizó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes encuentran motivador el uso de plataformas virtuales, destacando Google Classroom como la herramienta más empleada. Sin embargo, se identificaron desafíos, como la falta de capacitación docente y desigualdades en el acceso a recursos tecnológicos, que limitan su implementación efectiva. El estudio concluye que los espacios virtuales, cuando se integran de manera adecuada y con el apoyo de políticas educativas inclusivas, potencian el aprendizaje, fomentan la interacción y contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Además, resalta la

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).

² Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE)

³ Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE)

⁴ Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE)

necesidad de fortalecer las competencias digitales de los docentes para maximizar el impacto de estas herramientas en el ámbito educativo.

Abstract

Technological progress and digitalization have significantly transformed education, highlighting the integration of alternative virtual spaces as key tools to complement traditional teaching. This study evaluates the effectiveness and impact of these spaces on the learning of social sciences in students in the third year of Basic General Education (EGB onwards), exploring its influence on motivation, academic performance and the development of digital and literacy skills. A mixed approach was used, combining qualitative and quantitative methods. The results reflect that most students find the use of virtual platforms motivating, with Google Classroom standing out as the most widely used tool. However, challenges were identified, such as a lack of teacher training and inequalities in access to technological resources, which limit their effective implementation. The study concludes that virtual spaces, when properly integrated and supported by inclusive educational policies, enhance learning, encourage interaction and contribute to the comprehensive development of students. In addition, it highlights the need to strengthen the digital skills of teachers to maximize the impact of these tools in the educational field.

Palabras clave: espacios virtuales, ciencias sociales, educación básica, tecnologías digitales, plataformas educativas

Keywords: virtual spaces, social sciences, basic education, digital technologies, educational platforms.

Introducción

En la actualidad, el avance de la tecnología y la digitalización ha transformado significativamente los métodos de enseñanzas y aprendizajes. En el contexto de la educación básica, particularmente en el tercer año. Por lo que Bustos y Coll (2019) mencionan que los espacios alternativos virtuales “están produciendo una serie de cambios en la enseñanza y el aprendizaje tradicional, instaurándose en la educación desde diversas realidades dando lugar a una gama de usos y transformando las prácticas educativas mediante el uso efectivo de esta tecnología” (p.164).

De manera que “los materiales didácticos convencionales están siendo relegados a un segundo plano, debido a que los medios digitales promueven de forma efectiva una mayor atención del estudiante, generando mejores resultados” (Peñaloza et al., 2024, p.39). Este cambio es especialmente relevante en el ámbito de las ciencias sociales, donde la integración de recursos digitales puede enriquecer la comprensión de conceptos complejos y fomentar el interés de los estudiantes.

Por tanto, Villacis et al. (2021) consideran que en su mayoría “las instituciones educativas deben encaminarse a enfrentar los desafíos científicos y tecnológicos, que presenta la sociedad actual conocida como sociedad del conocimiento” (p.696). Ya que la integración de tecnologías digitales en la educación ha transformado la forma en que se enseñan y aprenden diversas materias, en distintos niveles de educación.

En particular, las ciencias sociales pueden beneficiarse de recursos interactivos y multimedia que ofrecen las plataformas virtuales. La educación básica “es un periodo crucial de formación, que le permite al individuo expresar su ideas, habilidades y aptitudes que dan paso a la interacción y construcción de sus potencialidades para desarrollar conocimientos fundamentales” (Tocora y García, 2018, p.2). Evaluar la efectividad de estas tecnologías en este nivel puede proporcionar aportaciones valiosas para futuras generaciones.

Como entidad internacional la Unesco se ha destacado en su importante participación en la educación, logro argumentar que “las tecnologías digitales implican el desarrollo de habilidades específicas para su manejo y son muy pocas las provincias que han podido avanzar en dar respuestas a una agenda educativa digital en términos de formación en ciudadanía digital” (UNESCO, 2020, p.28). La organización resalta que las tecnologías digitales son herramientas

potentes para garantizar el acceso inclusivo, equitativo y de calidad a la educación en todo el mundo.

Según el Ministerio de Educación (2020), impulsa el uso de plataformas virtuales como un puente entre estudiantes y docentes, desde luego asegurando que habiendo situaciones adversas la educación siga siempre accesible, conllevando que estas herramientas no solo permiten la continuidad del aprendizaje, sino que también ayudan a fortalecer habilidades digitales y fomentan una conexión más cercana con el conocimiento en un mundo cada vez más tecnológico (p.6).

Es por ello, que las estrategias didácticas virtuales acarrearán un impacto positivo, “el uso de recursos multimedia y de actividades consolida la participación e interés del estudiante, promoviendo de esta forma un aprendizaje activo y automático” (Navarrete, 2024, p.521).

En Ecuador el uso de las plataformas virtuales no es muy común, ya que el nivel de capacitación de los docentes no es la adecuada. Por otro lado, Rincón (2008) manifiesta que “a pesar de la inclusión de las tecnologías al campo educativo aún no se encuentra generalizada” (p.4), debido a múltiples factores que la rodean, como la falta de compromiso institucional, renuencia de los docentes, por el miedo a ser reemplazados por las tecnologías, así también la carencia de recursos para la infraestructura requerida.

Acompañado de la insuficiente integración de espacios alternativos virtuales en los aprendizajes de las ciencias sociales para estudiantes de tercer año de educación básica, pues muchas escuelas carecen del equipamiento tecnológico necesario como computadoras, tabletas y acceso a internet de alta velocidad lo cual impide la implementación efectiva de recursos digitales.

Desde luego “el docente que participa en los espacios virtuales como una herramienta de aprendizaje, debe desarrollar una serie de métodos pedagógicos que le permitan ser competentes, de la mano con una adecuada formación para el uso de tecnologías educativas” (Sacón et al., 2024, p.9505). Es por ello que muchos maestros no se sienten preparados para integrar herramientas digitales en su enseñanza de manera efectiva.

De forma que Garzón et al. (2022) expresan que “las desigualdades socioeconómicas asumen un rol importante, ya que existen diferentes realidades sociales, que plasman cambios emergentes sobre todo en el ámbito educativo” (p.2), por lo que el acceso a la tecnología entre diferentes

contextos socioeconómicos crea brechas significativas en la calidad educativa que reciben los estudiantes.

Dejando a la resistencia al cambio, como un factor abierto en donde algunos docentes y administradores escolares muestran resistencia a adoptar nuevas metodologías de enseñanza, debido a la inercia de prácticas tradicionales y la falta de evidencia clara sobre la efectividad de los espacios virtuales en el aprendizaje de las ciencias sociales.

En la investigación según Marcia Torres y Saca (2022) “se destaca el uso de las herramientas tecnológicas como un factor contribuyen de la lectoescritura en el contexto educativo ecuatoriano” (p.3). Se enfatiza el dominio de la lectura y escritura para el desarrollo académico y profesional de los estudiantes, además como las tecnologías digitales han llegado a transformar los métodos tradicionales de aprendizajes, brindando nuevas oportunidades para poder potenciar también la lectoescritura en Ecuador, sin embargo no hay que dejar a un lado a las instituciones para que todo esto sea un desarrollo en conjunto para el beneficio de la colectividad estudiantil y docentes garantizando que estas herramienta beneficien a todos por igual.

En este contexto, Dahua Robelly y Baño Mena (2024) mencionan que “las propuestas de estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura, enfocada en la carrera de tecnología en el desarrollo infantil, se basó en la revisión sistemática y cualitativa, en donde los objetos de estudios reconocieron la gran importancia de la comunicación docente y estudiante además de la dedicación al tiempo de la lectura y escritura en su formación educativa” (parr.1).

Los docentes enfatizan el uso de estos recursos didácticos conllevando de una manera indirecta a la fomentación y divulgación de utilizar materias tecnológicas para que los estudiantes se enfoquen más en la lectoescritura y a su vez ellos puedan llevar una retroalimentación sobres las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en adelante).

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Isidoro Barriga, perteneciente al cantón Puerto López, provincia de Manabí, es ahí donde se pretende analizar las problemáticas con sus dificultades que se han presentado en el desarrollo de las clases en sus modalidades virtuales como presenciales y su poca incidencia del uso de plataformas alternativas virtuales, misma que se han venido desencadenando por la falta de conocimientos de estas herramientas, por lo que estas no llegan a generar la motivación necesaria para captar la atención de los estudiantes, así mismo

no se logra captar el interés para motivarlos dejando de lado la aplicación de una nueva metodología innovadora y activa.

El objeto de investigación en este estudio se centra en los espacios virtuales como herramientas para mejorar los aprendizajes en Ciencias Sociales en tercer año de la EGB. Se analiza cómo estas plataformas pueden influir en la enseñanza y el aprendizaje, abordando tanto los aspectos teóricos como prácticos. El objetivo es evaluar su funcionalidad y su impacto en el proceso educativo, con la finalidad de identificar estrategias que optimicen su uso y fortalezcan la adquisición de conocimientos en esta área.

En este contexto, la investigación sobre los espacios virtuales para el aprendizaje de Ciencias Sociales en estudiantes de tercer año de la EGB se enfocará en su contribución al desarrollo de habilidades de comprensión y análisis de contenidos, a través del uso de plataformas digitales adaptadas al ámbito educativo.

El objetivo principal es evaluar el influjo de los espacios virtuales en el aprendizaje de Ciencias Sociales en este nivel educativo, asegurando que su implementación favorezca la comprensión, el pensamiento crítico y la interacción significativa con los contenidos. Además, se busca analizar cómo estos entornos digitales pueden mejorar la enseñanza de la materia, proporcionando herramientas efectivas para la construcción del conocimiento en los estudiantes. Este ajuste mantiene los objetivos alineados, evitando desviaciones y reforzando la coherencia en torno al aprendizaje de Ciencias Sociales mediante el uso de espacios virtuales.

Se explorará hipótesis sobre la manera en que la integración de espacios alternativos virtuales mejora significativamente el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de tercer año de educación básica en la enseñanza de las ciencias sociales. Se propone esto porque el uso de herramientas digitales no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también ayudan a fomentar un mayor interés y compromisos por partes de los estudiantes.

Por otro lado, se plantean que las escuelas con mejores bases tecnológicas muestran un mayor aprovechamiento de los espacios alternativos virtuales en la enseñanza de las ciencias sociales destacando la disponibilidad de recursos tecnológicos y su uso para el proceso de enseñanza en el aprendizaje. Desde luego la desigualdad socioeconómica afecta negativamente el acceso y la

efectividad de los espacios alternativos virtuales en la enseñanza de las ciencias sociales y que pueden ser limitantes en el acceso al impacto de estas tecnologías en la educación.

Existen limitantes que se presenta en formas de preguntas como se menciona en la presente investigación: ¿Cómo aplicar el uso de las plataformas virtuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación básica en ciencias sociales? ¿De qué manera se da el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes? ¿Cuál es el impacto de los espacios alternativos virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de educación básica en ciencias sociales?

Se propone esto porque el uso de espacios alternativos virtuales en la enseñanza de las ciencias sociales para estudiantes de tercer año de educación básica no solo es posible, sino que también es una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico, la motivación estudiantil y la equidad educativa. La integración adecuada de estas herramientas requiere de una infraestructura tecnológica sólida, una formación específica para los docentes y políticas educativas que aborden las desigualdades socioeconómicas.

La presente exploración se orientó hacia objetivos de investigación, destacando la implementación de plataformas virtuales como eje central del estudio en el ámbito de la educación en ciencias sociales, se buscaría identificar el uso de las plataformas virtuales más utilizadas en la enseñanza de las ciencias sociales lo que permitirá conocer las herramientas digitales más relevantes.

También el estudio se enfoca en analizar los beneficios y desafíos percibidos por estudiantes y docentes en el uso de plataformas virtuales, esto incluye comprender las ventajas que los estudiantes encontrarían proponiéndoselos como obstáculos que enfrentan, tales como la resistencia al cambio o la falta de capacitación. Por último, la investigación tiene como propósito proponer espacios alternativos virtuales para la mejora del aprendizaje de los estudiantes, desde luego se pretende sugerir plataformas y metodologías que optimicen el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Metodología

De acuerdo con el enfoque adoptado en esta investigación el proceso de recolección de información se desarrolló utilizando una combinación de métodos y técnicas pertenecientes a un enfoque mixto. Este enfoque se integra tanto el paradigma cualitativo como el cuantitativo, permitiendo una

exploración más amplia y profunda del objeto de estudio además al combinar el análisis numérico y estadístico con una interpretación contextual y descriptiva de los datos.

El enfoque cuantitativo, según Hernández Sampieri (2023), se caracteriza por su estructura lógica y su énfasis en la recolección y análisis de datos numéricos mediante técnicas específicas como encuestas, experimentos y análisis estadísticos, aplicándose en diversas áreas como las ciencias sociales, salud y economía. Por otro lado, el enfoque cualitativo, también descrito por Hernández Sampieri (2023), se centra en la comprensión profunda de fenómenos sociales y humanos, permitiendo analizar las percepciones y experiencias de estudiantes y docentes sobre el uso de espacios virtuales, complementando así el estudio cuantitativo que mide la participación y el rendimiento estudiantes a través de encuestas y análisis estadísticos.

Este tipo de investigación implican la recopilación, análisis y síntesis de información contenida en documentos escritos tanto físicos como digitales, ya que sirven para construir el método para analizar datos existentes, esto también ayudo a trabajar con información ya registrada para identificar patrones, relaciones o antecedentes del fenómeno estudiado.

La metodología utilizada en este estudio es la analítico-sintética, Según Gómez (2023), esta combina el análisis detallado de los componentes de un fenómeno con la síntesis de estos elementos para construir una visión integral. Este método es ampliamente empleado en investigaciones científicas y académicas, especialmente en ciencias sociales y humanidades.

La investigación estuvo destinada para los estudiantes de tercer año de la EG, jornada matutina y docentes de la institución educativa Isidoro barriga periodo lectivo 2024- 2025 que se encuentra ubicada en el cantón Puerto López. La unidad educativa tiene matriculado un promedio de 1820 estudiantes en donde se dividen en dos jornadas en la matutina estudian alrededor de 800 estudiantes, y en la vespertina el restante acerca de 1020 personas, para la selección de nuestra muestra se desarrolló con la técnica de muestreo intencional o muestreo por conveniencia además, como aquel donde el investigador “selecciona de manera deliberada por el investigador, basándose en las características específicas que los hacen adecuados para el propósito del estudio” Palella y Martín (2012, p. 122).

De este modo, la muestra del estudio está conformada por 35 estudiantes de entre 7 y 8 años. Además, la institución educativa cuenta con 48 docentes, de los cuales 18 pertenecen a la jornada

matutina y 30 a la jornada vespertina. Para esta investigación, se contó con la participación de los 18 docentes de la jornada matutina.

Se realizaron encuestas físicas a estudiantes y profesores para recopilar información sobre sus puntos de vista sobre el uso de plataformas digitales y su impacto en el aprendizaje. Estas preguntas son cerradas que llegan a medir la frecuencia y la satisfacción con las plataformas virtuales. Para garantizar su validez y confiabilidad.

El cuestionario fue sometido a una validación por 18 expertos en educación asegurando que las preguntas fueran claras y pertinentes, entre ellos destacan que la mayoría comparten un grado de Magister en Educación, todos desempeñan en la misma institución de la cual se desarrolló la investigación, se replican que estas personas vienen demostrando su profesión desde hace 10 años atrás y otros recién llevan 4 años. Por otro lado, el análisis de documentos se conllevó a la revisión de informes y calificaciones para evaluar consigo el uso de estas herramientas digitales en el rendimiento académico.

Desde luego también existen materiales complementarios como lo es la computadoras, Tablet y celulares para que los estudiantes accedan a las plataformas digitales. Servicio de conexión a internet que es fundamental para garantizar el acceso a las herramientas y recursos en línea.

Resultados

En esta sección se presenta la información recopilada mediante la técnica aplicada a la muestra seleccionada. Los datos están organizados por secciones o niveles, priorizando aquellos más relevantes para evidenciar tanto las falencias como las fortalezas identificadas en la investigación.

Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia utilizas plataformas digitales para tus clases de Ciencias Sociales?

Tabla 1. Uso de espacios alternativos virtuales.

¿Con qué frecuencia utilizas plataformas digitales para tus clases de Ciencias Sociales?		
a) Todos los días	5	14%
b) Varias veces a la semana	25	71%
c) Una vez a la semana	4	11%
d) Rara vez	1	3%
e) Nunca	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación de los datos: Se observa que el uso de las plataformas digitales para las clases de ciencias sociales en determinación de las respuestas obtenidas, se demuestra que el 71% la utiliza varias veces a la semana, mientras que un 3% rara vez la llegan a utilizar. Es ahí que según estas plataformas son estructuras mediadoras que permiten la conexión entre diversos actores, gestionando la interacción y los flujos de datos para generar valor.

Pregunta 2. ¿Cuál de los siguientes recursos has utilizado para aprender ciencias sociales?

Tabla 2. Uso de espacios alternativos virtuales.

¿Cuál de los siguientes recursos has utilizado para aprender Ciencias Sociales?

a) Google Classroom	22	63%
b) Videos educativos (YouTube, etc.)	13	37%
c) Juegos educativos en línea	0	0%
d) Aplicaciones interactivas (Kahoot, Quizizz)	0	0%
e) Otros: _____	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación de los datos: A través de la investigación realizada, se analizan los recursos utilizados para el aprendizaje de las ciencias sociales, se logró determinar que del 100%, un 63% a utilizado Google classroom como recurso primordial de la encuesta, por otro lado, el 37% utiliza más los videos educativos tales como la plataforma YouTube los brinda.

Pregunta 3. ¿Cómo te sientes al aprender ciencias sociales en plataformas virtuales?

Tabla 3. Motivación y participación en las clases.

¿Cómo te sientes al aprender Ciencias Sociales en plataformas virtuales?

a) Muy motivado	22	63%
b) Motivado	11	31%
c) Indiferente	0	0%
d) Poco motivado	2	6%
e) Nada motivado	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación de los datos: Se observa que en respuesta de la pregunta de cómo se siente al aprender en plataformas virtuales enfocada en la materia de ciencias sociales, la mayoría de las personas detallaron con un 63% se sienten muy motivado, pero por otro lado también hay que observar que un 6% están poco motivado y esta población se tomara en cuenta para futuras investigaciones para poder potenciar las plataformas virtuales haciéndole sentir mejor al estudiar.

Pregunta 4. ¿Te resulta más fácil participar en clases virtuales o presenciales?

Tabla 4. Motivación y participación en las clases.

¿Te resulta más fácil participar en clases virtuales o presenciales?		
a) Virtuales	21	60%
b) Presenciales	9	26%
c) Ambas por igual	5	14%
d) Ninguna	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación de los datos: En esta sección se examinan los resultados obtenidos de la pregunta si le resulta más fácil participar en clases virtuales o presenciales. Donde los análisis arrojan que la opción a) virtuales obtuvo un total de 60% siendo una de las más escogida por la muestra estudiantil, dejando a la opción b) presenciales, con un total de 26%. Y, por último, un dato extra se encuentra la opción c) ambas por igual con una acogida del 14%.

Pregunta 5. ¿Las actividades en línea ayudan a entender mejor los temas de ciencias sociales?

Tabla 5. Desarrollo de habilidades y aprendizaje.

¿Las actividades en línea te ayudan a entender mejor los temas de Ciencias Sociales?		
a) Sí, mucho	18	51%
b) Sí, un poco	15	43%
c) No estoy seguro	2	6%
d) No mucho	0	0%
e) No ayudan en nada	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación de los datos: Un resultado clave de este análisis es que las actividades en línea si ayudan a entender de mejor manera los temas que son tratados de la materia de ciencias sociales, es por aquello que el 51% y 43% son resultados positivos y favorables para poder concluir que la investigación está en buenas direcciones para poder ayudar tanto a los estudiantes como a la planta de docente para facilitar y ayudar obteniendo mejores resultados.

Pregunta 6. ¿Qué dificultades has encontrado al implementar espacios virtuales en tus clases?

Tabla 6. Evaluación del aprendizaje y trabajo colaborativo.

¿Qué dificultades has encontrado al implementar espacios virtuales en tus clases?		
a) Falta de acceso a dispositivos o internet	3	17%
b) Falta de capacitación para el uso de plataformas	12	67%
c) Poco interés por parte de los estudiantes	0	0%
d) Falta de tiempo para planificar las clases	3	17%
e) Otros: _____	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Elaboración propia (2025)

Análisis e interpretación de los datos: En relación con la hipótesis planteada, los resultados confirman que las dificultades al implementar espacios virtuales en clases son notorios, es así que los docentes analizan su participación con un total de 67% a la falta de capacitación para el uso de estas plataformas que puede ser sobrevaloradas o a su vez escasa, por otro lado la relación del 17% se acompañan a la falta de acceso a dispositivos móviles o internet, también a la falta de tiempo para poder planificar las clases.

Plataformas de espacios alternativos virtuales

Tabla 7. Plataformas de espacios virtuales.

Tipo de Plataforma	Nombre de la Plataforma	Uso Principal
Gestión del aprendizaje	Google Classroom	Gestión de cursos y comunicación entre estudiantes y docentes.
	Moodle	Creación de entornos virtuales personalizados para el aprendizaje.
	Canva	Gestión académica en instituciones educativas y empresas.
	Microsoft Teams	Clases virtuales y trabajo en equipo.

Aulas virtuales y videoconferencias	Zoom	Clases en línea, reuniones y seminarios web.
	Webex	Capacitación y enseñanza a distancia.
	Kahoot!	Evaluación lúdica y aprendizaje basado en juegos.
Aprendizaje interactivo	Quizizz	Actividades formativas y evaluaciones dinámicas.
	Nearpod	Enseñanza interactiva en tiempo real o de forma asincrónica.
	Padlet	Fomento de la colaboración y organización visual de información.
Colaboración y creación de contenido	Canva	Diseño visual y creación de recursos para el aula.
	ThingLink	Contenidos educativos visuales e inmersivos.
Realidad virtual y aumentada	Google Expeditions	Aprendizaje inmersivo mediante recorridos virtuales educativos.
	CoSpaces Edu	Desarrollo de proyectos interactivos con realidad virtual.
Comunidades educativas	Edmodo	Comunicación y colaboración en la comunidad educativa.
	Discord	Interacción entre estudiantes y gestión de proyectos.

Fuente: Elaboración propia (2025)

Ejemplo de plataforma virtual en Padlet

Tema de la clase: Los medios de transporte y su evolución.

Descripción: Analizaremos los diferentes medios de transporte, su evolución y su importancia en nuestra vida diaria. La plataforma está dividida en 5 secciones en donde los estudiantes podrán interactuar de una manera activa en las actividades que ha propuesto la docente. Se lo involucrara pidiéndole que agreguen al menos una nota en el mural lo que pueden ser imágenes o videos, a su vez se le solicitara que investiguen un dato curioso sobre algún transporte para agregarlo al Padlet.

Propósito: Se realizará una actividad de cierre en el Padlet donde los estudiantes completaran la frase: “hoy aprendí que los medios de transporte...” Finalizando en clases presenciales y de igual manera podremos hacer una retroalimentación grupal con base a las respuestas compartidas en el mural.

<https://padlet.com/cjparraleso/exploramos-los-medios-de-transporte-qc7ywypal4ve2yln>



The image shows a Padlet board with a purple background. At the top, it says 'CARLOS JAVIER PARRALES OVIEDO • 2me' and 'Exploramos los medios de transporte.' Below this is the subtitle 'Aprenderemos sobre los diferentes medios de transporte, su evolución y su importancia en nuestra vida diaria.' The board is divided into five sections, each with a title and a list of activities or instructions:

- Sección 1: INTRODUCCIÓN**
 - Incluir una breve descripción de qué son los medios de transporte (texto y una imagen).
 - Pregunta interactiva: ¿Qué medio de transporte usas más y por qué? (Se invita a los estudiantes a responder con notas).
- Sección 2: Tipos de transporte**
 - Crear columnas o cuadros para:
 - Terrestre: incluir imágenes de autos, trenes, bicicletas.
 - Aéreo: aviones, helicópteros.
 - Marítimo: barcos, submarinos.
 - Los estudiantes pueden agregar notas con ejemplos cercanos.
- Sección 3: Evolución histórica**
 - Agregar una línea de tiempo interactiva:
 - Primeros medios (carros tirados por caballos).
 - Invención del automóvil.
 - Transporte moderno (avión, tren bala, etc.).
 - Los estudiantes pueden colaborar añadiendo curiosidades o imágenes que encuentren.
- Sección 4: Impacto en la vida diaria**
 - Actividad de reflexión: "¿Cómo cambian los transportes nuestra vida diaria?" - Usar imágenes o preguntas para que los estudiantes escriban ejemplos.
- Sección 5: Cierre**
 - Incluir un video evolución de los t enlace o video).

Fuente: Elaboración propia (2025).

DISCUSIÓN

De forma que el empleo de tecnologías es crucial, pues facilita a los estudiantes nuevos ambientes de aprendizaje y cuenta como una estrategia novedosa. Según Arias et al. (2023). “las herramientas tecnológicas utilizadas para el fenómeno de habilidades digitales en los ambientes virtuales de aprendizaje, se destacó el uso habitual de recursos y técnicas que se emplean incluso en el día a día del estudiantes y docentes” (p.29). En este sentido, se destacó los dispositivos móviles, la computadora portátil y a su vez la Tablet.

Además, el acceso constante al aprendizaje mediante las clases virtuales. Desde luego el punto de vista o de partida se destaca el desarrollo de competencias, los alumnos expresan que se realizan actividades como investigaciones, ejercicios, analizar videos y buscar imágenes entre otras maneras de regular y cumplir con aquellas obligaciones que tienen como estudiantes, por otro lado se presentan las obligaciones de los docentes y su poco uso de herramientas tecnológicas virtuales, conllevándole a este grupo la obligación de adaptarse de manera rápida para que cubran los factores en caso de que se presentes eventos adversos, y se determine el estudio escolar a medidas virtuales. En otras palabras, los alumnos están en constante contacto con las TIC no solo con propósitos educativos, sino que también utilizan algunas de sus herramientas en el proceso de aprendizaje,

esto ayuda mucho a su interacción y se familiarizan con las herramientas tecnológicas, pero esto no conlleva a su buen uso de la misma. Esta discusión se desata por su implementación hacia la efectividad de abordar suficientes aspectos que van desde las ventajas pedagógicas hacia los retos ya sean tecnológicos hasta sociales que se lleguen a enfrentar tantos los docentes como los mismos estudiantes ya que su etapa crucial se enfocaría en el desarrollo cognitivo hacia estas herramientas siendo especialmente útiles para desarrollar competencias competitivas.

Asimismo, el desarrollo de competencias digitales por parte de los docentes es fundamental, ya que sin una capacitación adecuada pueden llegar hacer frustraciones en los educadores como en los estudiantes, ante ello Ureta (2020), consolida la idea, al plantear que “los entornos virtuales presentan un potencial evolutivo para el desarrollo de competencias que promueven el aprendizaje significativo” (p.51).

De igual manera de acuerdo con las respectivas encuestas realizadas con un 71%, las plataformas digitales son aceptables para las clases además de que son inventos que conllevan mucha demanda y que se encuentra al tanto de muchas actualizaciones es ahí que los estudiantes y docentes reconocen la realidad virtual como una estrategia de innovación para la enseñanza que ayudara de muchas formas. Sin dejar a un lado el 63% que fue la plataforma de Google classroom como la más utilizada, pero también existen plataformas que se siguen implementando en el campo escolar y dirigido para los estudiantes de los diferentes niveles educativos.

Por ello, están más que interesados en adquirir nuevas formas de aprender pero que estas nuevas maneras tengan un poco más de interactividad con novedad llamativas que logren captar al estudiante y a su vez que estas plataformas sean es fácil manejo para la parte del docente y personal administrativo que elabora dando las respectivas clases.

Conclusiones

El objetivo de este estudio fue evaluar el impacto de los espacios alternativos virtuales en el aprendizaje de las ciencias sociales en estudiantes de tercer año de educación básica. Además de establecer la intención principal de la investigación, que se relacionaría con analizar como los entornos virtuales influyen en el aprendizaje de una materia específica en un nivel educativo concreto.

Estos hallazgos en beneficios de las herramientas digitales educativas en su asignatura de investigación, se destaca un 51% que pueden ser actividades en línea que ayudarían a entender mejor los temas de la materia a tratar. Claro que también se presenta una dificultad que tienen los docentes en la falta de capacitaciones en estas áreas por eso existe un 67% que no se suman a las herramientas digitales por el poco conocimiento de estas nuevas modalidades de aprendizaje. Además, esto resalta la necesidad de proponer espacios alternativos virtuales.

Sin embargo, es importante señalar que los resultados de esta investigación permiten afirmar que la importancia del hábito lector y su desarrollo en los estudiantes de tercer año de la EGB es fundamental para mejorar su comprensión de las ciencias sociales, contribuyendo a un aprendizaje más significativo y reflexivo.

En conclusión, el análisis de las plataformas virtuales como herramientas para el aprendizaje evidencia su impacto en la mejora del aprendizaje de las Ciencias Sociales en tercer año de la EGB. Se ha demostrado que estas tecnologías favorecen la interacción con los contenidos de manera dinámica y adaptada a las necesidades educativas actuales. Asimismo, su integración fortalece competencias digitales y habilidades de comprensión en los estudiantes, contribuyendo a un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo y significativo.

Referencias

- Arias, M., Ramírez, N., & Salmerón, K. (2023). Ambientes virtuales como herramienta para el aprendizaje. *Academicus*, 1(23), 28-33. Recuperado https://ice.uabjo.mx/media/15/2024/09/23__C__Arias_Carrasco_Mauricio_Orlando.pdf
- Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184. Recuperado https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009
- Dahua Robelly, J. E., & Baño Mena, M. L. (2024). *Propuestas de estrategias didácticas para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de la carrera de tecnología en desarrollo infantil del Instituto Superior Tecnológico Martha Bucaram de Roldós*. Revista Polo del

- Conocimiento, 9(1). Recuperado.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6495>
- Garzón, A., Segovia, S., & Mora, R. (2022). Estudio de la Brecha Digital y el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje en Ecuador. *Revista angolana de ciências*, 4(2), 1-22. Recuperado <https://www.redalyc.org/journal/7041/704173394010/704173394010.pdf>
- Gómez, J. (2023). El análisis y la síntesis en el proceso investigativo. Editorial académica global.
- Hernández Sampieri, R. (2023). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2ª ed.). McGraw Hill México.
- Marcia Torres, & Saca, L. (2022, septiembre). *Actividades lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de 3ro de EGB en el área de lengua y literatura*. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. Recuperado el 5 de julio de 2024. <http://201.159.222.12:8080/bitstream/56000/2738/1/2%20%20%20TIC41EB.pdf>
- Ministerio de Educación (2020). *Lineamientos para la implementación de plataformas virtuales en el sistema educativo ecuatoriano*. <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf>
- Navarrete, J. (2024). Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 9(17), 516-533. doi: <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3374>
- Palella, S., & Martín, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas, Venezuela: FEDEUPEL.
- Peñaloza, K., Lozado, D., & Chuva, J. (2024). Recursos didácticos para la enseñanza de Ciencias Naturales en tercer año de Educación General Básica. *MAMAKUNA* (22), 37-43. doi: <https://doi.org/10.70141/mamakuna.22.882>
- Pérez, J.A. (2023). Técnicas de investigación en campo y su aplicación en las ciencias sociales. Editorial Campo abierto.
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte* (25), 1-20. Recuperado <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215513009.pdf>

- Sacón, A., Delgado, M., & Solórzano, M. (2024). Entornos Virtuales y su Rol Motivador en el Proceso de Enseñanza. *Ciencias Latina*, 8(1), 9502-9523. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10270
- Tocora, S., & García, I. (2018). La importancia de la escuela, el profesor de la escuela, el profesor y el trabajo educativo en la atención a la deserción escolar. *VARONA* (2), 1-10. Recuperado <https://www.redalyc.org/journal/3606/360672109023/360672109023.pdf>
- UNESCO. (2020). *Las plataformas digitales educativas antes y después del contexto de pandemia por COVID-19. Logros, aprendizajes y desafíos.* <https://www.unicef.org/argentina/media/17116/file/Las%20plataformas%20digitales%20educativas%20antes%20y%20despu%C3%A9s%20del%20contexto%20de%20pandemia%20por%20COVID-19..pdf>.
- Ureta, M. (2020). La enseñanza virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de administración de la Universidad Peruana Los Andes. Lima: Universidad Peruana de ciencias e informática.
- Villacis, M., Moreno, M., & Benavides, R. (2021). Entornos virtuales como espacios de enseñanza aprendizaje. “Un enfoque teórico para la educación superior”. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación HORIZONTES*, 5(19), 695-710. doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.230>