

PAISAJES DE APRENDIZAJE DIGITALES EN ESTUDIANTES EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES



DIGITAL LEARNING LANDSCAPES FOR STUDENTS IN SOCIAL STUDIES

Maira Amarilis Ochoa Mendieta¹ *

E-mail: maochoam@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1875-7477>

Diana Carolina Almeida Romero¹

E-mail: dcalemidar@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5573-9792>

Johana Parreño Sánchez¹

E-mail: jdparrenos@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3832-2593>

Giselle Aurelia Rodríguez Caballero¹

E-mail: garodriguezs@ube.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5368-6371>

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador, (UBE). Durán, Ecuador.

*Autor para correspondencia

Cita sugerida (7ma Educación)

Ochoa Mendieta, M. A., Almeida Romero, D. C., Parreño Sánchez, J., Rodríguez Caballero, G. A. (2025). Paisajes de aprendizaje digitales en estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. *Revista Conrado*, 21(106). e4687.

RESUMEN

La asignatura Estudios Sociales debe a ser una plataforma para formar estudiantes con competencias comunicacionales y lingüísticas; socioemocionales y de razonamiento lógico-matemático; que interpreten críticamente las realidades locales, nacionales e internacionales y formulen conclusiones con criterio propio; utilizando diversas herramientas tecnológicas educativas avanzadas, como los paisajes de aprendizaje digitales. No obstante, se considera poco atractiva la forma en que se presenta el contenido de esta asignatura y se observa una disminución en la motivación de los estudiantes y frecuentes errores de expresión lingüística, debilidad de los razonamientos y el deterioro de las relaciones interpersonales. Por eso, esta investigación de enfoque mixto, tipo exploratorio y diseño experimental, se plantea el objetivo de proponer una intervención didáctica basada en la implementación de los paisajes de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. La intervención didáctica propuesta, mejora los métodos de aprendizaje y la forma de presentación de determinados contenidos de esta asignatura e influye en la personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje, el fomento del trabajo en equipo y la expresión de criterios propios y autonomía personal de los estudiantes del grupo experimental, respecto al grupo control. Por lo novedoso del concepto en el contexto estudiado, el tema queda abierto a otras pesquisas.

Palabras clave:

Curículo, Estudios Sociales, Intervención didáctica, Paisajes de aprendizaje, Taxonomía de Bloom, Teoría de las Inteligencias Múltiples.

ABSTRACT

The subject Social Studies should be a platform to train students with communicational and linguistic competencies; socio-emotional skills, and logical-mathematical reasoning; who critically interpret local, national, and international realities and formulate conclusions with their own judgment; using various advanced educational technological tools, such as digital learning landscapes. However, the way the content of this subject is presented is considered unattractive, and a decrease in student motivation is observed along with frequent errors in linguistic expression, weaknesses in reasoning, and the deterioration of interpersonal relationships. Therefore, this mixed-method research, exploratory in nature and experimental in design, aims to propose a didactic intervention based on the implementation of learning landscapes in the subject of Social Studies. The proposed didactic intervention improves learning methods and the presentation of certain content in this subject and influences the personalization of the teaching-learning process, promotes teamwork,



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

and encourages students in the experimental group to express their own criteria and personal autonomy compared to the control group. Due to the novelty of the concept in the studied context, the topic remains open for further research.

Keywords:

Curriculum, Social Studies, didactic intervention, learning landscapes, Bloom's taxonomy, Theory of Multiple Intelligences.

INTRODUCCIÓN

En el escenario actual, caracterizado por constantes transformaciones tecnológicas, culturales y sociales; los operadores de los sistemas educativos nacionales se han percatado que ya no basta formar estudiantes con conocimientos, destrezas y habilidades de pensamiento lógico, siguiendo paradigmas académicos tradicionales (Arízaga Abad, 2023). Las crecientes y complejas demandas de la sociedad actual, requieren de estudiantes con suficiente flexibilidad cognitiva y capacidades socioemocionales para trabajar en equipo y tomar decisiones adecuadas para resolver problemas sociales o situaciones imprevistas dentro y fuera del contexto escolar (Ecuador, 2023).

De acuerdo a Soletic, & Kelly (2022); los cambios paradigmáticos en los modelos educativos ya se venían anuncianto por organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL); bajo el influjo de las intensas innovaciones tecnológicas (especialmente las Tecnologías de las Comunicaciones y la Información, conocidas por sus siglas: TIC), cuya introducción apresurada en el contexto de los sistemas de educación se vio acentuada a partir del año 2020, por la emergencia sanitaria a causa de la pandemia de COVID -19 (Murillo Sevillano, et al., 2023; Arízaga Abad, 2023).

A partir de esta etapa, se hicieron bastante comunes las ideas sobre el *e-learnig*, la educación híbrida, *visual thinking*, aula invertida o *flipped classroom*, y tomaron auge las experiencias de aprendizaje basadas en metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje por juegos o gamificación (Murillo Sevillano, et al., 2023); la realidad virtual, la inteligencia artificial (Páez, et al., 2023); y, los paisajes de aprendizaje digitales (Pérez Méndez, 2023); que en su conjunto, provocaron el lógico cambio de los métodos tradicionales de enseñanza y de evaluación por otros más novedosos, basados en evidencias y competencias (Reza Ríos, et al., 2024).

En el continente europeo también se entronizaron las herramientas digitales basadas en las TIC, como mediadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje, a partir de directrices emanadas de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), alineadas a las directrices de la UNESCO (Pérez Méndez, 2023); y que no cabe duda, fueron irradiadas a otros países no europeos miembros de la OCDE, como Canadá, México, Chile, Japón, Corea del Sur, Australia y Nueva Zelanda.

Los países miembros de la OCDE, han implementado diversas metodologías educativas ancladas en plataformas como *Genially*, *Carva*, *Powtoon*, *Padlet*, *Mentimeter*, *Educaplay*, *Google Classroom*, y otras (Burriel Álvarez, 2020); que proveen gran variedad de herramientas digitales intencionadas en la formación de estudiantes con capacidades cognitivas, socioemocionales y competencias transversalizadas por el uso del conocimiento científico, matemático, técnico y de ingeniería (Pérez Méndez, 2023).

Plataformas como *Genially*, soporta herramientas como los paisajes de aprendizaje digitales, definidos por Burriel Álvarez (2020); como una herramienta pedagógica que utiliza el docente para diseñar actividades e imágenes interactivas en formato digital y “generar la experiencia de enseñanza-aprendizaje” (p. 19); de una parte, o de toda una asignatura, en dependencia de los requerimientos curriculares.

Para García Prasca, & Hoyos Begambre (2021); los paisajes de aprendizaje digitales son una herramienta pedagógica en la *web*, predominantemente gráfica, con enlaces a otras páginas *web* y recursos como el diseño de mapas por *visual thinking*, que puede servir de apoyo en metodologías activas de aprendizaje como el *flipped classroom*, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y la gamificación; a las que aporta un fuerte componente competencial por la interacción sinérgica entre las Inteligencias Múltiples y la Taxonomía de Bloom.

Parafraseando a Rueda Virguez, & Durán Quintero (2024); la teoría de las Inteligencias Múltiples formulada por Howard Gardner a principios de los años 80 del siglo XX; ha tenido gran influencia la educación, al indicar la necesidad de adaptar la enseñanza a las diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, así como de fijar los objetivos educativos en el desarrollo de competencias curriculares; asociadas a diferentes tipos de inteligencia como: inteligencia lingüístico-verbal, inteligencia lógico-matemática, inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal, inteligencia corporal-cenestésica,

inteligencia musical, inteligencia visual-espacial, e inteligencia naturalista.

Del trabajo de García Prasca, & Hoyos Begambre (2021); se interpreta que la Taxonomía de Bloom, inicialmente formulada por Benjamin Bloom en 1956; para clasificar y jerarquizar por orden de complejidad a seis objetivos cognitivos: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar; fue revisada por Anderson y Krathwohl (2001); y más recientemente por Churches (2009); con la finalidad de adaptar los objetivos cognitivos a la Era Digital y dar un nuevo orden de jerarquía: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

Ambos constructos se combinan en una matriz¹ para que los docentes desarrollen los paisajes de aprendizaje, a través de elementos y actividades para personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje según las necesidades y los ritmos de aprendizaje de cada estudiante y colateralmente, incrementar su autonomía, mejorar sus resultados académicos y fomentar la inclusión (García Prasca, & Hoyos Begambre, 2021). Aunque también ofrecen la posibilidad de crear contenidos más atractivos que atraen la atención de los estudiantes y aumentan su motivación y deseos de participar (González Hernández, 2021).

El Ecuador se ha mantenido a la vanguardia para adaptar su sistema educativo a los cambios de paradigmas educacionales generados en otros países e implementar las directrices emanadas de los organismos internacionales competentes; como lo demuestran modificaciones como la Reforma Curricular, de 1996; la Actualización y Fortalecimiento Curricular, del 2009; el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, del 2016; la Contextualización curricular 2020-2022 y; el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes, del 2023 (Ecuador, 2023).

Tanto el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, como la Contextualización curricular 2020-2022 y el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes, hacen especial énfasis en la implementación de las herramientas tecnológicas, como un objetivo a lograr en cada área de conocimiento y niveles educativos.

Dichos documentos, articulados con la Agenda de Transformación Digital (Ecuador, 2022); proveen un marco legal y metodológico flexible, que cobija la implementación de herramientas como los paisajes de aprendizaje digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través de la asignatura de Estudios Sociales, que se imparte en todos los subniveles de Educación General Básica (EGB).

1 Ver matriz “Paisaje de Aprendizaje” en <https://genially.com>

De acuerdo al Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria; la asignatura Estudios Sociales, está conformada por tres bloques curriculares: Bloque 1: Historia e Identidad, Bloque 2: Los seres humanos y el espacio y, Bloque 3: La convivencia; enfocados en alcanzar objetivos como el OG.SC.10, claramente identificado con el uso de los paisajes de aprendizaje digitales en esta asignatura.

El OG.SC.10, propone el uso de las TIC para contrastar fuentes, metodologías y herramientas cartográficas, para que los estudiantes puedan interpretar críticamente contenidos e imágenes sobre las realidades locales, nacionales e internacionales, formular conclusiones con criterio propio y, acortar la brecha digital (Ecuador 2021).

Dicho objetivo tiene su reflejo en los objetivos del Marco Competencial Curricular del subnivel de EGB superior (Ecuador, 2023); de los cuales se deduce la enorme tarea de la asignatura Estudios Sociales para la formación de aprendizajes comunicacionales y lingüísticos, los aprendizajes para el razonamiento lógico-matemático y los aprendizajes socioemocionales; con enfoques novedosos en Ciencia, Ingeniería, Tecnología, Arte, Matemática y Ciencias Sociales (CITAM+H/STEAM+H) y la neurociencia educacional.

Para instrumentalizar estos objetivos, los paisajes de aprendizaje constituyen una poderosa herramienta para construir entornos virtuales de aprendizaje atractivos, dinámicos y enriquecedores, que integran diversos recursos y actividades, intencionadas en fomentar los aprendizajes comunicacionales y lingüísticos, el razonamiento lógico-matemático y los aprendizajes socioemocionales; incluyendo la motivación por aprender, la participación, el trabajo en equipo, la colaboración y la capacidad de adoptar decisiones para resolver problemas.

En la unidad educativa donde se realizó la investigación, es una institución urbana, que incluye el nivel EGB. Su infraestructura constructiva y tecnológica puede ser calificada como buena; posee aulas espaciosas, bien iluminadas y ventiladas, además de una sala de computación, provista de suficientes computadores y otros recursos tecnológicos, aunque presenta el inconveniente que la conectividad a internet no es óptima y presenta frecuentes interrupciones.

La experiencia de las autoras en el ejercicio docente, les ha permitido observar que últimamente los estudiantes de octavo año del subnivel de EGB superior, han disminuido sus niveles de motivación por el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y son cada vez más frecuentes errores de expresión lingüística y la falta de solidez de sus razonamientos. Por si fuera poco, también se ha

observado un debilitamiento de las relaciones interpersonales, con consecuencias negativas para el clima escolar en las aulas de octavo año.

Consecuentemente, se requiere hacer una exploración científica de la situación problemática y proponer una intervención didáctica basada en la implementación de los paisajes de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales; herramienta, aunque relativamente novedosa, puede contrarrestar los efectos señalados en el contexto de estudio y mejorar la presentación del contenido de esta asignatura, a través del tratamiento de las inteligencias: lingüística, lógico-matemática, interpersonal e intrapersonal y de los objetivos taxonómicos: conocer, comprender, aplicar, analizar y evaluar.

Por esta razón, la presente estudio tiene como objetivo general: evaluar el impacto de una intervención didáctica basada en la implementación de los paisajes de aprendizaje digitales, en alumnos de octavo año de EGB superior, desde la perspectiva de la asignatura de Estudios Sociales.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación posee un enfoque mixto que trata de aprovechar las bondades de los enfoque cualitativo y cuantitativo; de tipo exploratorio, pues el proceso investigativo se aplica a fenómenos que no han sido suficientemente estudiados y se busca explorar sus características (Ramos Galarza, 2020); como el caso de los paisajes de aprendizaje, concepto relativamente novedoso en el contexto seleccionado; y diseño experimental, con pre-prueba / pos-prueba y grupo de control (Hernández-Sampieri, et al., 2020).

Durante la investigación se utilizaron métodos del nivel empírico como el análisis de documentos, para la consulta de diferentes fuentes bibliográficas, la guía de observación y la encuesta para recoger datos e informaciones de los participantes en el estudio. Estos se combinaron con métodos del nivel teórico como el analítico-sintético, el inductivo-deductivo y el histórico-lógico; para analizar investigaciones relacionadas con el tema, sintetizar ideas y conceptos esenciales, organizar y sistematizar la información obtenida, así como plantear conclusiones, a partir de lo general a lo particular y, viceversa (Hernández-Sampieri, et al., 2020).

La población está constituida por 200 estudiantes de EGB superior (que comprende los años octavo, noveno y décimo); de ella, se determinó una muestra de 70 alumnos de octavo año, paralelos A y B (cada uno con 35 estudiantes), escogidos por un muestreo no probabilístico por conveniencia. La edad de los estudiantes seleccionados

oscila entre los 12 y 13 años, rango etario que los clasifica como nativos digitales²; mientras que el 58% son del sexo masculino y el 42% del sexo femenino. El paralelo A, fue tomado como grupo control y el paralelo B, fue tomado como grupo experimental.

La guía de observación y la encuesta fueron elaboradas por las autoras de la presente, en base a las ideas expuestas en la investigación de Burriel Álvarez (2020). El primer instrumento está compuesto por 5 aspectos a evaluar descriptivamente; mientras que el segundo, se compone de 8 preguntas, cuyas respuestas se miden a través de una escala de Likert de 3 puntos: 1= Nunca, 2= A veces, 3= Siempre.

Ambos instrumentos fueron aplicados en dos momentos: anterior (pre-prueba), y posterior (pos-prueba), a la intervención didáctica basada en la implementación del paisaje de aprendizaje, con el objetivo de recopilar datos e informaciones para evaluar el impacto de la implementación de los paisajes de aprendizaje digitales en alumnos de octavo año de EGB superior, desde la perspectiva de la asignatura de Estudios Sociales.

Se realizó el análisis estadístico de los datos a través de la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, a fin de comparar los resultados obtenidos antes y después de la implementación de la intervención didáctica basada en el paisaje de aprendizaje.

Se obtuvo el consentimiento institucional y de los padres o tutores legales de los alumnos, se garantizó el anonimato y la calidad ética del estudio cumpliendo las normas institucionales, nacionales e internacionales, así como consideraciones prácticas de trato y garantías de los niños y niñas desde la perspectiva de la ética de la investigación científica; a continuación, se distribuyó el instrumento a través de ***Google Forms*** y fue respondido por los alumnos escogidos en horarios lectivos.

El procesamiento estadístico, se realizó a través del SPSS (***Statistical Package for the Social Sciences***), versión 23.0. Se efectuaron estadísticas descriptivas para sintetizar los resultados de la encuesta, los datos e informaciones recopiladas se presentaron en tablas y gráficos.

La investigación se estructuró en cuatro etapas bien definidas, a fin de garantizar el orden y la sistematicidad del proceso investigativo:

² Término acuñado por Marc Prensky en 2001; en Digital Natives, Digital Immigrants, para referirse a las personas que han crecido en la época digital, familiarizada desde temprana edad por las TIC y sus dispositivos.

1. Aplicación de los instrumentos antes de la intervención didáctica (pre-prueba).
2. Implementación de la intervención didáctica.
3. Aplicación de los instrumentos después de la intervención didáctica (pos-prueba).
4. Evaluación del impacto de la implementación de la intervención didáctica basada en el paisaje de aprendizaje digital.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Esta sección se dedica a exponer los resultados de la investigación, de acuerdo al orden de las etapas del proceso investigativo, conforme se muestra a continuación.

1. Resultados de la Etapa 1: Análisis de los instrumentos aplicados antes de la intervención didáctica (pre-prueba)

Los instrumentos aplicados fueron idénticos para los alumnos que hacen parte de la muestra en los dos paralelos seleccionados para el estudio, tomando en cuenta las ventajas que aporta una pre-prueba, según el criterio de Hernández-Sampieri, et al., (2020); sobre el control experimental y el análisis de las diferencias entre los resultados de la pre-prueba y la pos-prueba; ventajas que fortalecen la validación interna del diseño experimental.

1.1 Análisis de la aplicación de la Guía de Observación

Antes de la intervención didáctica se sometió a observación la muestra de 70 alumnos de octavo año, correspondientes a 35 estudiantes del paralelo A, tomado como grupo de control y; 35 estudiantes del paralelo B, tomado como grupo experimental. La guía de observación evalúa descriptivamente 5 aspectos, cuyo análisis estadístico reveló que tanto en el grupo experimental, como en el grupo control, la totalidad de los datos obtenidos fueron válidos y no hubo datos perdidos, alcanzándose una mediana de 2.00 y un rango de 2, en los 5 aspectos observados. Los resultados se muestran en la tabla 1.

Tabla 1. Resultados de la guía de observación antes de la intervención didáctica.

Aspectos a observar	Grupo control			Grupo experimental		
	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
Formulación de ideas y pensamientos, con buena expresión lingüístico-verbal y adecuado razonamiento lógico-matemático	22.9%	62.9%	14.3%	28.6%	60.0%	11.4%
Reconocimiento y manejo de las emociones propias y ajenas	17.1%	60.0%	22.9%	28.6%	51.4%	20.0%
Motivación por el aprendizaje	20.0%	62.9%	17.1%	28.6%	60.0%	11.4%
Participación en las actividades /trabajo en equipo/colaboración	22.9%	62.9%	14.3%	28.6%	57.1%	14.3%
Desempeño	17.1%	68.6%	14.3%	22.9%	60.0%	17.1%

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Los datos mostrados en la tabla anterior indican cierta paridad en los resultados observados en los estudiantes del grupo control y del grupo experimental. El análisis puntual de cada aspecto indica un posicionamiento intermedio en cuanto a la expresión de ideas y pensamientos relacionados con dicción adecuada y fruto de un razonamiento lógico-matemático previamente elaborado; la demostración de comportamientos indicativos de un adecuado reconocimiento y manejo de las emociones propias y ajenas, que puede traducirse en el aspecto motivacional hacia el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y, la participación, el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de los problemas por los estudiantes en las actividades de la asignatura.

Es destacable que en el desempeño de los estudiantes en el aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales; la observación expone que la mayoría de los estudiantes demuestran un desempeño de medio a bajo; un porcentaje significativo, demuestra un bajo desempeño y; sólo una parte menor, demuestra un desempeño alto.

Al comparar estos resultados de la observación con los registros de evaluación en el período, se evidenció que la calificación de los estudiantes de octavo año en la asignatura de Estudios Sociales, está por debajo del puntaje promedio nacional de 8.33 (Ecuador, 2023).

1.2 Análisis de la aplicación de la Encuesta

La muestra escogida coincide exactamente con la del instrumento anterior, el análisis estadístico también reveló que tanto en el grupo experimental, como en el grupo control, la totalidad de los datos obtenidos fueron válidos y no hubo datos perdidos, alcanzándose una mediana de 2.00 y un rango de 2, en las 8 preguntas de la encuesta. A los estudiantes participantes se les informó el objetivo de la encuesta y se les solicitó respuestas claras y objetivas. Los resultados porcentuales se muestran en la tabla 2.

Tabla 2. Resultados de la aplicación de la encuesta antes de la intervención didáctica.

Preguntas	Grupo control			Grupo experimental		
	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
¿Crees que la forma en que se presenta el contenido es atractiva?	20.0%	65.7%	14.3%	31.4%	54.3%	14.3%
¿Te sientes motivado por la asignatura Estudios Sociales?	20.0%	68.6%	11.4%	28.6%	54.3%	17.1%
¿Crees que la forma en que se presenta el contenido puede mejorar tus resultados?	5.7%	51.4%	42.9%	0.0%	54.3%	45.7%
¿Se toman en cuenta tus intereses, necesidades y ritmo de aprendizaje?	20.0%	65.7%	14.3%	37.1%	45.7	17.1%
¿Tienes oportunidades de participar en las actividades?	28.6%	57.1%	14.3%	37.1%	45.7%	17.1%
¿El clima del salón de clases es positivo?	20.0%	65.7%	14.3%	37.1%	45.7%	17.1%
¿Tienes oportunidades para trabajar en equipo y colaborar con los demás?	28.6%	57.1%	14.3%	37.1%	45.7%	17.1%
¿Puedes expresar de forma independiente tus opiniones y criterios?	20.0%	65.7%	14.3%	31.4%	54.3%	14.3%

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Los datos reflejados en la tabla anterior, indican que los estudiantes manifiestan dudas si les parece atractiva la forma en que se presenta el contenido de la asignatura Estudios Sociales, relacionando esta con la posibilidad de mejorar los resultados académicos. El resto de las repuestas, indican insatisfacciones respecto a la personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje, el fomento del trabajo en equipo y la expresión de criterios propios, como una muestra de autonomía personal respuestas que, al ser evaluadas en grupo, apoyan la percepción de la mayoría de los estudiantes sobre la calidad del clima en el salón de clases.

El análisis conjunto de los dos instrumentos lleva a pensar en la necesidad de realizar una intervención didáctica basada en los paisajes de aprendizaje digitales para mejorar los métodos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; así como, el equilibrio emocional, las relaciones interpersonales y el clima escolar.

2. Resultados de la Etapa 2: Implementación de la intervención didáctica

La intervención didáctica es una acción puntual en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigida a perfeccionar la forma de presentación de determinados contenidos, a fin de mejorar el aprendizaje de los estudiantes, aumentar su motivación por el estudio de una asignatura y consecuentemente, su participación activa en el proceso educativo (González Hernández, 2021); por medio del paisaje de aprendizaje, a través de Genially, se trata de mejorar la forma de enseñar el proceso de formación de la Tierra y la gestación de continentes, contenido que corresponde al Bloque 2: Los seres humanos en el espacio, de la asignatura Estudios Sociales que se desarrolla en octavo año de EGB.

La intervención didáctica articula los objetivos generales: OG.CS.4. y OG.CS.10., con el objetivo específico: O.CS.4.3., la destreza con criterio de desempeño: CS.4.2.1., y el indicador para la evaluación: I.CS.4.6.1., establecidos en el currículo nacional de la asignatura (Ecuador, 2021).

La intervención didáctica está compuesta por los siguientes aspectos:

1. Título: Exploradores de la Tierra: un viaje interactivo en el proceso de formación de nuestro planeta.
2. Fundamentación: La intervención didáctica basada en los paisajes de aprendizaje digitales, está encaminada en trabajar las inteligencias: lingüística, lógico-matemática, para mejorar los métodos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; así como, la inteligencia interpersonal e intrapersonal, para mejorar el equilibrio emocional,

las relaciones interpersonales y el clima escolar; que impactan en los objetivos taxonómicos: conocer, comprender, aplicar, analizar y evaluar.

1. Objetivos:

- Que los estudiantes sean capaces de observar, identificar y describir el proceso de formación de la tierra y la creación de los continentes.
- Fomentar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje, con un enfoque lúdico, participativo y colaborativo.
- Desarrollar habilidades tecnológicas mediante el uso de la herramienta digital *Genially*.

2. Descripción: La intervención se basa en la creación de una presentación interactiva en *Genially*, donde los estudiantes se convierten en exploradores que deben cumplir diversas misiones para aprender sobre la formación de la Tierra

3. Actividades:

- Introducción: El docente explicará brevemente el proceso de formación de la Tierra y la creación de los continentes, apoyándose en un mapa visual que muestre las diferentes eras geológicas; deberá motivar a los estudiantes presentando la intervención como un juego de exploración apasionante y misterioso. (10 minutos).
- Creación del paisaje de aprendizaje digital: el docente diseñará una presentación interactiva en *Genially*,³ que incluya elementos multimedia (videos cortos, imágenes, infografías y animaciones), referentes a la formación de la Tierra y de los continentes. (40 minutos).
- Desarrollo: el docente dividirá a los estudiantes en pequeños grupos, a los cuales les asignará dos misiones (Misión 1: Investigar cómo se formó la Tierra, Misión 2: Describir el proceso de formación de los continentes), ambas misiones deben ser resueltas a través de *Genially*⁴, presentando sus hallazgos al resto de la clase de manera creativa por medio de una infografía, un breve video, o una presentación. (40 minutos).
- Evaluación: a) formativa, basada en la apreciación del docente de la participación en las actividades, la colaboración y la creatividad de los estudiantes; b) sumativa, basada en la rúbrica o instrumento de evaluación establecida.
- Retroalimentación: El docente promoverá una reflexión grupal, preguntando a los estudiantes qué aprendieron sobre el proceso de formación de la Tierra y los continentes y por qué ese conocimiento es importante en la actualidad. También debe captar opiniones sobre las actividades anteriores e incentivar a los estudiantes para que le comenten sobre lo que más les gustó y lo que les gustaría mejorar. (30 minutos).

Recursos: Computadores, tabletas o teléfonos móviles con acceso a internet; proyector; materiales de apoyo (libros y recursos en línea sobre el proceso de formación de la Tierra y la creación de los continentes).

La intervención didáctica no solo fomenta el aprendizaje significativo para mejorar la forma de presentación del proceso de formación de la Tierra y la gestación de continentes, correspondiente al Bloque 2: Los seres humanos en el espacio, de la asignatura Estudios Sociales; sino que promueve la motivación, la participación, la colaboración y el uso de herramientas tecnológicas mediante una presentación más atractiva y dinámica del contenido.

3. Resultados de la Etapa3: Análisis de los instrumentos aplicados después de la intervención didáctica (pos-prueba)

Con posterioridad a la implementación de la intervención didáctica titulada: Exploradores de la Tierra: un viaje interactivo en el proceso de formación de nuestro planeta en el paralelo B, tomado aleatoriamente como grupo experimental, se aplicaron nuevamente los mismos instrumentos a los mismos estudiantes de los paralelos A y B, a los efectos de contrastar los resultados pre prueba y pos prueba.

3.1 Análisis de la aplicación de la Guía de Observación

Después de la intervención didáctica se aplicó la guía de observación a 35 estudiantes del paralelo A, tomado como grupo de control y; 35 estudiantes del paralelo B, tomado como grupo experimental. El análisis estadístico reveló que

3 [https://blog.genially.com>paisajes-de-aprendizaje](https://blog.genially.com/paisajes-de-aprendizaje)

4 [https://view.genially.com>interactive-content-paisajes-de-aprendizaje](https://view.genially.com/interactive-content-paisajes-de-aprendizaje)

tanto en el grupo experimental, como en el grupo control, la totalidad de los datos obtenidos fueron válidos y no hubo datos perdidos, alcanzándose una mediana de 2.00 y un rango de 2, en los 5 aspectos observados. Los resultados se muestran en la tabla 3.

Tabla 3. Resultados de la guía de observación después de la intervención didáctica.

Aspectos a observar	Grupo control			Grupo experimental		
	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
Formulación de ideas y pensamientos, con buena expresión lingüístico-verbal y adecuado razonamiento lógico-matemático	22.9%	54.3%	22.9%	11.4%	57.1%	31.4%
Reconocimiento y manejo de las emociones propias y ajena	20.0%	57.1%	22.9%	17.1%	54.3%	28.6%
Motivación por el aprendizaje	14.3%	65.7%	20.0%	8.6%	54.30%	37.1%
Participación en las actividades /trabajo en equipo/colaboración	8.6%	71.4%	20.0%	11.4%	45.7%	42.9%
Desempeño	11.4%	68.6%	20.0%	8.6%	51.4%	40.0%

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Los datos mostrados en la tabla anterior indican cierta semejanza con los resultados ya observados en los estudiantes del grupo control; no así en el grupo experimental, que después de la implementación de la intervención didáctica, muestra mejores resultados en cuanto a la expresión de ideas y pensamientos relacionados con dicción adecuada y el razonamiento lógico-matemático; el adecuado reconocimiento y manejo de las emociones propias y ajena, la motivación hacia el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y, consecuentemente mejora la participación de los estudiantes, el trabajo en equipo y la colaboración en la resolución de los problemas.

La segunda aplicación de la guía de observación, ratifica que el desempeño de los estudiantes del grupo control en aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales; sigue siendo mayoritariamente de medio a bajo; aunque en un porcentaje significativo, demuestra un desempeño alto y; sólo una parte menor, demuestra un desempeño bajo. Sin embargo, en el grupo experimental se incrementó significativamente el porcentaje de estudiantes con alto desempeño y se disminuyó el porcentaje de estudiantes de medio a bajo desempeño.

Al hacer una nueva comparación de estos resultados con los registros de evaluación de la asignatura de Estudios Sociales en el período, se evidenció que la calificación de los estudiantes del grupo control, se mantuvo por debajo del puntaje promedio nacional de 8.33, nivel similar al anterior; mientras que la calificación de los estudiantes del grupo experimental, igualó y en muchos casos superó el puntaje promedio nacional.

3.2 Análisis de la aplicación de la Encuesta

Como en el análisis estadístico anterior, también reveló que tanto en el grupo experimental, como en el grupo control, la totalidad de los datos obtenidos fueron válidos y no hubo datos perdidos, alcanzándose una mediana de 2.00 y un rango de 2, en las 8 preguntas de la encuesta. Los resultados porcentuales se muestran en la tabla 4.

Tabla 4. Resultados de la aplicación de la encuesta después de la intervención didáctica.

Preguntas	Grupo control			Grupo experimental		
	Nunca	A veces	Siempre	Nunca	A veces	Siempre
¿Crees que la forma en que se presenta el contenido es atractiva?	17.1%	65.7%	17.1%	2.1%	48.6%	48.6%
¿Te sientes motivado por la asignatura Estudios Sociales?	17.1%	65.7%	17.1%	11.4%	42.9%	45.7%
¿Crees que la forma en que se presenta el contenido puede mejorar tus resultados?	5.7%	48.6%	45.7%	0.0%	54.3%	45.7%
¿Se toman en cuenta tus intereses, necesidades y ritmo de aprendizaje?	17.1%	60.0%	22.9%	5.7%	42.9%	51.4%
¿Tienes oportunidades de participar en las actividades?	17.1%	62.9%	20.0%	0.0%	48.6%	51.4%
¿El clima del salón de clases es positivo?	14.3%	65.7%	20.0%	5.7%	42.9%	51.4%
¿Tienes oportunidades para trabajar en equipo y colaborar con los demás?	22.9%	57.1%	20.0%	14.3%	40.0%	45.7%
¿Puedes expresar de forma independiente tus opiniones y criterios?	14.3%	62.9%	22.9%	2.9%	48.6%	48.6%

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Los datos reflejados en la tabla anterior, indican que los estudiantes del grupo control continúan manifestando las dudas mencionadas en la primera aplicación de la encuesta; por su parte, los estudiantes del grupo experimental mejoraron su percepción sobre la forma en que se presenta el contenido de la asignatura, su motivación, el trabajo en equipo, la personalización del aprendizaje, la autonomía personal y el clima del salón de clases; aunque mantuvieron los mismos niveles de respuesta respecto a la posibilidad de mejorar los resultados académicos.

4. Resultados de la Etapa 4: Evaluación del impacto de la implementación de la intervención didáctica basada en el paisaje de aprendizaje digital

Los resultados indican que la intervención didáctica ha tenido un impacto positivo en la formación de competencias como la comunicación lingüística, pensamiento lógico-matemático, así como competencias básicas en ciencia y tecnología y competencias computacionales. También ha impactado positivamente en el fomento de competencias intrapersonales e interpersonales. La articulación entre estas competencias es perceptible en la mejora de la presentación de los contenidos de la asignatura Estudios Sociales y el consecuente incremento de la motivación, la participación, el trabajo en equipo, la colaboración y mayor personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura, respetando la autonomía de los estudiantes del grupo experimental.

El impacto positivo de la intervención didáctica basada en paisajes de aprendizaje digitales se confirma a través de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon, cuyos resultados se muestran en la tabla 5.

Tabla 5. Resultados de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon.

Pruebas	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Control después -control antes	Negativos	2a	7.75	15.50
	Positivos	11b	6.86	75.50
	Empates	22c	-	-
	Total	35	-	-
Experimental después -experimental antes	Negativos	1d	1.00	1.00
	Positivos	32e	17.50	560.00
	Empates	2f	-	-
	Total	35	-	-

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

Donde: a. Control después < control antes; b. Control después > control antes; c. Control después = control antes; d. Experimental después < experimental antes; e. Experimental después > experimental antes; f. Experimental después = experimental antes

La prueba anterior se complementa con estadísticos según se muestra en la tabla 6.

Tabla 6. Estadísticos de prueba.

Indicadores	Control después - control antes	Experimental después -experimental antes
Z	-2.102	-4.996
Sig. Asintótica (bilateral)	0.046	0.000

Fuente. Elaboración propia, a partir del SPSS.

De acuerdo con la Prueba no paramétrica de Wilcoxon, para muestras relacionadas y previa verificación del requisito de normalidad en ambas muestras, el que mostró que no se distribuyen normalmente, se pudo constatar para un 5% de significación, que existen diferencias entre las calificaciones promedio antes y después del grupo de control ($p=0.046$), aunque es una discreta diferencia considerando la cercanía de la significación al 5% prefijado. En cuanto al grupo experimental sí se observan diferencias estadísticamente significativas entre las calificaciones del grupo experimental antes al ser contrastadas con las calificaciones que obtuvo este grupo después de implementada la propuesta.

CONCLUSIONES

La asignatura Estudios Sociales está llamada a ser una importante plataforma para formar estudiantes con competencias comunicacionales y lingüísticas; socioemocionales y de razonamiento lógico-matemático; que les permitan interpretar críticamente contenidos e imágenes sobre las realidades locales, nacionales e internacionales y formular conclusiones con criterio propio; utilizando diversas herramientas tecnológicas educativas avanzadas, como los paisajes de aprendizaje digitales.

No obstante, a los estudiantes no les parece totalmente atractiva la forma en que se presenta el contenido de la asignatura Estudios Sociales y relacionan la posibilidad de mejorar esta presentación con la eventual mejora en sus resultados académicos.

La intervención didáctica basada en los paisajes de aprendizaje digitales, impacta no solo en el mejoramiento de los métodos de aprendizaje y la forma de presentación de determinados contenidos de la asignatura de Estudios Sociales; sino también en la personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje, el fomento del trabajo en equipo, la expresión de criterios propios y la autonomía personal de los estudiantes del grupo experimental, respecto al grupo control.

Los instrumentos aplicados antes y después del experimento, corroboran este resultado y demuestran que esta intervención didáctica, mejora los métodos de aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; así como, el equilibrio emocional de los estudiantes y sus relaciones interpersonales, lo cual favorece el clima escolar en el salón de clases.

Por tratarse de un concepto relativamente novedoso en el contexto de la educación general básica superior, se dejan abiertas las pesquisas sobre los paisajes de aprendizaje digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arízaga Abad, H. J. (2023). *Uso de las TIC para mejorar la ortografía en el proceso de aprendizaje en octavo año de educación básica de una Unidad Educativa Fiscal de la ciudad de Cuenca*. [Tesis de Maestría de Educación]. Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13181/1/18707.pdf>
- Burriel Álvarez, E. (2020). Los paisajes de aprendizaje como metodología docente innovadora para afrontar los retos educativos del siglo XXI [Trabajo de Fin de Master en Educación]. Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/98570>
- Ecuador. (2021). *Actualización del Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf>
- Ecuador. (2022). *Agenda de Transformación Digital del Ecuador 2022-2025*. Ministerio de Telecomunicaciones. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wpcontent/uploads/2022/08/Agenda-transformacion-digital-2022-2025.pdf>
- Ecuador. (2023). *Marco Curricular Competencial de Aprendizajes de Ecuador*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
- García Prasca, J.M., & Hoyos Begambre, A.R. (2021). *Unidad didáctica mediada por paisajes de aprendizaje para el fortalecimiento de competencias ambientales desde las Ciencias Naturales en la escuela rural*. [Tesis de Maestría en Didáctica de las Ciencias Naturales]. Universidad de Córdoba. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/server/api/core/bitstreams/e188f652-77ed-4790-bd8e-85c6e71220f3/content>
- González Hernández, W. (2021). Los espacios de aprendizaje y las formas de organización de la enseñanza: una caracterización desde la subjetividad. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 20(42), 313-328. <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/article/view/922>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Bapista L., P. (2020). *Metodología de la Investigación*. (Séptima Edición). McGraw Hill.
- Murillo Sevillano, L.N de J., Vintimilla Burgos, N.P., & Murillo Sevillano, I.M. (2023). La educación virtual e híbrida. Consideraciones desde la Universidad de Guayaquil. *Revista Conrado*, 19(90), 429-438. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2918>
- Páez, M., Gilimas, A., & Ávila, D. (2023). Tendencias en educación: análisis de la inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes. *MENDIVE*, 21(4), 1-4. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3598>
- Pérez Méndez, R.I. (2023). Paisajes de aprendizaje como herramienta motivadora en la educación primaria. [Tesis de Maestría en Educación Primaria]. Universidad Internacional de La Rioja. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/16159/05062023_201902deposito_tfe_rebeca_isabel_perez_mendez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos-Galarza, C.A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <https://cienciamericana.edu.ec/index.php/uti/article/view/336>

Reza Ríos, A.R., Paucar Huertas, E.I., Tapia León, M., & Sánchez Andrade, V. (2024). Uso de paisajes de aprendizaje como recursos de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior. *Alfa Publicaciones*, 6(4), 24–40. <https://doi.org/10.33262/ap.v6i4.541>

Rueda Virgüez, A.L., & Durán Quintero, C.G. (2024). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional a través de una estrategia didáctica en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Juan Jacobo Aragón en el municipio de Fonseca, Guajira*. [Tesis de Maestría en Educación]. Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/bb0d8bf2-26f4-4c8d-a5ff-ec631432acb3/content>

Soletic, A. & Kelly, V. (2022). *Políticas digitales en educación en América Latina. Tendencias emergentes y perspectivas de futuro*. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381837>