



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

TÍTULO:

**“SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRÁFICO EN EL
ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES”**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA**

AUTOR:

TOMALÁ RAMÍREZ KEVIN JOSUÉ

TUTOR:

Lcdo. Mg. ALEX RICARDO LÓPEZ RAMOS

LA LIBERTAD-ECUADOR

2024



UPSE

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

TÍTULO:

**“SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRÁFICO EN EL
ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES”**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA**

AUTOR:

TOMALÁ RAMÍREZ KEVIN JOSUÉ

TUTOR:

Lcdo. Mg. ALEX RICARDO LÓPEZ RAMOS

LA LIBERTAD-ECUADOR

2024

UPSE

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRÁFICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES”, elaborado por KEVIN JOSUE TOMALA RAMIREZ estudiantes de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias Educación Básica me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

DOCENTE TUTOR

C.I. 1804629655

DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRÁFICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES”, elaborado por KEVIN JOSUE TOMALA RAMIREZ, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



Mgs. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE ESPECIALISTA

C.I. 0910649185

TRIBUNAL DE GRADO



M.sc. Aníbal Puya Lino
DIRECTOR DE CARRERA



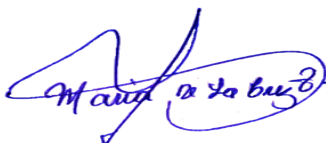
Mgs. Alexandra Jara Escobar
DOCENTE ESPECIALISTA



Lcdo. Mg. Alex López R.
DOCENTE TUTOR



Ph.D. Marianela Silva Sánchez
DOCENTE GUIA UIC



M.sc. María De La Cruz Tigrero
DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRÁFICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES”, declaró que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación básica.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink that reads "Josue T." is positioned above a horizontal line.

Sr. Tomalá Ramírez Kevin Josué

C.I: 2450183344

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quienes suscriben, KEVIN JOSUE TOMALA RAMIREZ con C.I. 2450183344 estudiante de la Carrera de Educación básica, declaramos que el Trabajo de Titulación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRÁFICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES” corresponde y es de exclusiva responsabilidad de las autoras y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Sr. Tomalá Ramírez Kevin Josué

C.I 2450183344

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios ante todas las cosas y dentro mi proceso educativo, por la dedicación y esfuerzo que me propuse para cumplir aquel objetivo tan anhelado, sobrepasando muchos obstáculos a lo largo de mi vida.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por la oportunidad de instruirnos con excelente enseñanza y aprendizaje a lo largo de estos cuatros años y las prestigiosas instalaciones que siempre nos ayudó a seguir adelante en nuestra formación académica.

A la Unidad educativa “Presidente Alfaro” por la ayuda y confianza que me brindaron y en la cual soy parte de mi proceso como profesional docente, y la Unidad Educativa “Santa Teresita” por darme la oportunidad de realizar nuestra investigación.

Agradecimiento a cada uno de los Docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, por la enseñanza que nos impartieron y a mi Tutor Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos por el apoyo dentro de la preparación de mi tesis, guiarme siempre por el buen camino de la educación y que marcaran un antes y un después de mi vida profesional.

Kevin Tomalá

DEDICATORIA

Mi presente trabajo primero agradeciendo a **Dios** por la fuerza, dedicación y ser guía en mi camino como profesional y ver logrado un sueño más dentro de mi vida.

A mi Madre, **Mónica Irene Ramírez Pozo** por siempre apoyarme en mi carrera Universitaria, por cada palabra de aliento y nunca dejarme derrotar de cualquier obstáculo, por todo el amor brindado y ser mi motivación día a día, a mi Padre, **Xavier José Tomalá De La cruz**, por su sacrificio y apoyo en mi camino de universitario, por llenarme de consejos que me llevaba a nunca rendirme y seguir por la lucha de mi objetivo, ambos han sido parte fundamental de mi vida, y esto tan anhelado es por cada uno de ellos con todo mi sacrificio y dedicación.

A personas que son parte de mi vida, **Holger Santana y Rosibel Panchana**, quienes me apoyaron siempre y sus consejos que siempre me los llevare en el corazón.

Una persona muy especial, que formo siempre parte fundamental dentro de mis estudios, por el apoyo incondicional y siempre ser guías para la meta tan anhelada dentro de nuestras vidas.

Mis abuelos, **Javier Tomalá y Marta De La Cruz**, por siempre estar pendientes de mí y nunca dejarme rendir ante cualquier circunstancia, y este triunfo tan anhelado por mí, también va con mucho amor para ellos, en dedicatoria de igual manera a toda mi **Familia, Hermanos, amigos** que siempre confiaron en mí.

Kevin Tomalá

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
PORTADA	ii
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DOCENTE ESPECIALISTA	iv
TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	vi
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
DEDICATORIA	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I.....	5
EL PROBLEMA.....	5
Planteamiento del Problema.....	5
Formulación del Problema.....	7
Interrogantes de la investigación.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivo específico.....	8
Justificación.....	9
Delimitación y alcance.....	10
CAPITULO II.....	11
MARCO TEÓRICO	11
Antecedente de la investigación.....	11
BASES TEÓRICAS.....	13
Variable I.....	13
Software Educativo	13
Clasificación del software	13
El software de sistema	13
El software de programación.....	14

El software de aplicación.....	14
Característica del software educativo.....	16
Variable II.....	18
Estudios sociales en el subnivel Básica Media.....	18
Aplicaciones educativas en el área de Estudios Sociales.....	19
Necesidad de vincular el software con la asignatura de Estudios Sociales.....	20
Ventajas de aplicar un software educativo en Estudios Sociales	21
El software como herramienta educativa.....	22
Importancia de la aplicación de un software educativo en Estudios Sociales	23
Operacionalización de Variables	24
CAPITULO III	26
MARCO METODOLÓGICO.....	26
Tipo de estudio	26
Método.....	26
Instrumentos	27
Población y muestra	27
Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	28
Técnicas e instrumentos	28
Encuesta.....	28
Procedimientos.....	28
Validación	28
Confiabilidad.....	29
CAPÍTULO IV.....	30
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	30
Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes de Básica Media.	30
Discusión de resultado.....	40
CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN	42
Conclusión.....	42
Recomendaciones	42
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS.....	46
Anexo 1 Antiplagio.....	46
Anexo 2. Encuesta dirigida a estudiantes.....	48

Anexo 3. Aplicación de encuesta.....	50
---	-----------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	24
Tabla 2 Población.....	27
Tabla 3 Recursos tecnológicos	30
Tabla 4 Software Educativo	31
Tabla 5 Centro computo.....	32
Tabla 6 Herramientas Tecnológicas.....	33
Tabla 7 Aprendizaje Dinámico.....	34
Tabla 8 Motivación Estudiante.....	35
Tabla 9 tecnología.....	36
Tabla 10 Software Educativo.....	37
Tabla 11 Tecnología Software	38
Tabla 12 Manejo y enseñanza en la tecnología	39
Tabla 13 Encuesta.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 Recursos Tecnológicos	30
FIGURA 2 Software Educativo	31
FIGURA 3 Enseñanza Centro Computo.....	32
FIGURA 4 Herramientas Tecnológicas.....	33
FIGURA 5 Software Educativo	34
FIGURA 6 Software en la asignatura estudios sociales	35
FIGURA 7 Tecnología estudios sociales	36
FIGURA 8 Dificultades en la asignatura estudios sociales	37
FIGURA 9 Tecnología software educativo	38
FIGURA 10 Docentes Capacitados en tecnología	39
FIGURA 11 ANTIPLAGIO.....	47
FIGURA 12 ENCUESTA ESTUDIANTES 1	50
FIGURA 13 ENCUESTA ESTUDIANTE 2	50
FIGURA 14 ENCUESTA ESTUDIANTE 3	51
FIGURA 15 ENCUESTA ESTUDIANTE 4	51

Tomalá Ramírez, Kevin Josué. **Software educativo en el aprendizaje geográfico en el área de estudios sociales.** Universidad Estatal Península de Santa Elena, Carrera Educación Básica, La Libertad, 2023.

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene como objetivo Implementar un software educativo para la enseñanza geográfica en la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Teresita en quinto año de Educación Básica. Se basa en un enfoque cuantitativo y un método deductivo cuyas propuestas van con el propósito de fortalecer el sistema educativo, usando como técnica de instrumentos las encuestas cuya población era de 27 alumnos y un Docente encargado de básica Media de la Unidad Educativa “Santa Teresita” los resultados dieron como respuesta que es importante la tecnología e implementación del uso software educativo en la asignatura de estudios sociales dentro del ambiente académico, esto logra que los estudiantes abran su mente a tener un aprendizaje ya no tradicional, si no que podrán aprender de forma dinámica e interactiva, la cual van a lograr un aprendizaje autónomo, autoevaluarse y con el ánimo de querer aprender más sobre lo Geográfico en la asignatura de estudios sociales.

Palabras claves: software educativo, aprendizaje Geográfico

ABSTRACT

The objective of this research work is to implement an educational software for geographic teaching in the subject of Social Studies in the Santa Teresita Educational Unit in the fifth year of Basic Education. It is based on a quantitative approach and a deductive method whose proposals go with the purpose of strengthening the educational system, using as a technique of instruments the surveys whose population was 27 students and a teacher in charge of basic secondary education of the Educational Unit "Santa Teresita" the results gave as an answer that it is important the technology and implementation of the use of educational software in the subject of social studies within the academic environment, This allows students to open their minds to have a non-traditional learning, but what they can learn in a dynamic and interactive way, which will achieve autonomous learning, self-evaluation and with the desire to learn more about Geography in the subject of social studies.

Keywords: educational software, geographic learning

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo se basa en el software educativo y aprendizaje geográfico que nace de una necesidad de poder mejorar el aprendizaje en los niños de quinto grado de educación general básica dentro del área de estudios sociales que, por diversas situaciones, la enseñanza – aprendizaje de aquello suele tornarse un poco compleja y de muy poco interés, siendo este proceso muy importante para el desarrollo de sus conocimientos por ende buscando alternativas que propicien un mayor enriquecimiento de saberes en cada uno de los estudiantes de una manera más dinámica y divertida.

En el aspecto educativo ecuatoriano en la actualidad se buscan distintas estrategias que formen mayor interés en el aprendizaje y desarrolle la creatividad de los alumnos, tornándose de esta manera una enseñanza innovadora, derivando varios beneficios que y aportes significativos dentro del ámbito académico. Es fundamental reconocer que conforme el límite de enseñanza se presenta un límite de aprendizaje, es decir si el docente educa de una manera despectiva o muy básica, el estudiante no receptara la información de manera constructiva ni significativa, llevando todo a un olvido continuo. Cabe mencionar que el objetivo de la presente investigación consiste en Implementar un software educativo para la enseñanza geográfica en la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Teresita en quinto año de Educación Básica.

El presente trabajo de titulación se estructura en cuatro capítulos, los cuales se describen a continuación:

Capítulo I: Aborda la situación problemática en torno al problema de la investigación, especificando la formulación del problema y la justificación para explicar

por qué se realiza este estudio y los alcances del investigador, las delimitaciones y limitaciones.

Capítulo II: En este capítulo se contempla el marco teórico, llevando a cabo la investigación con fundamentos teóricos que sustentan ambas variables, detallando de manera más precisa en cuanto a nivel Internacional, Nacional y Local.

Capítulo III: En torno a este capítulo, se redacta y describe la metodología para obtener información de este trabajo investigativo, precisando la población mostrando los resultados obtenidos mediante la tabulación con su respectivo análisis.

Capítulo VI: Dentro de este capítulo se efectúa el análisis e interpretación de los resultados, complementando aquello con las conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

En la actualidad hablar de los desafíos que genera la educación con la aplicación de nuevos recursos tecnológicos; es involucrarse al desarrollo innovador en el proceso enseñanza-aprendizaje; los componentes utilizados en la actualidad vinculados a las TIC permiten ser una necesidad esencial para garantizar una calidad educativa óptima, que permita a los estudiantes del siglo actual enfrentarse a desafíos como así lo requiere la sociedad.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura Unesco (2021) plantea en el siguiente contexto lo siguiente:

Los recursos tecnológicos amplían las oportunidades educativas y logran avances en la mejora de la pertinencia, inclusión, reforzar sistemas educativos, seguimiento y control de los procesos de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en beneficio del docente y estudiante. (UNESCO, 2021) (p.2)

Desde este contexto la innovación digital expuesta por la UNESCO determina el enfoque humanista que se quiere brindar involucrando la tecnología como un proyecto que promueva el desarrollo de competencias y habilidades de docentes y estudiantes mientras se encuentran en el proceso educativo, por otro lado cabe mencionar que el uso de software se convierte en una innovación dentro de la enseñanza a estudiantes, es una manera de lograr que las herramientas a aplicar se encuentren vinculadas a nuevas metodologías siendo una forma de interacción para el estudiante y de complemento significativo del docente.

Los desafíos que en la actualidad propone esta brecha digital, garantizará que el sistema educativo implemente en su diseño curricular en la tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), Tecnología para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) y Tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP), herramientas creadas para la formación y educación de calidad de los estudiantes, puesto que, a través de estos recursos se amplía nuevos horizontes para el sistema educativo, así como de generar espacios o ambientes formativos .

En Ecuador muchos han sido los proyectos desarrollados donde se vincula de manera exclusiva las TIC, así lo menciona Alvarado Galarza (2018) cuyo estudio determina “Los estudiantes fueron capaces de desarrollar con el software educativo en el área de Ciencias Sociales un aprendizaje donde las clases se volvieron más llamativas, los estudiantes estuvieron más motivados y generaron más responsabilidades en sus actividades” (Alvarado Galarza, 2018, pág. 26), desde este contexto los roles que surgieron por parte del estudiantes lograr fortalecer en ellos sus competencias y habilidades, mismas que estuvieron enfocadas a la calidad de información adquirida dentro del aula de clases.

El área del conocimiento en todas las personas es fundamental en la vida del ser humano, la importancia de ser uno en Docentes, primarios en la formación de muchos estudiantes, la mayor preocupación no solo nacional, también mundialmente es lograr que la educación sea integral, competitiva y calidad, que sería un gran desafío para los educadores incorporando las nuevas tecnologías que se nos presentan hoy y que está en nuestra vida cotidiana.

El aprendizaje geográfico en la asignatura de estudios sociales ha resultado un gran problema en el aprendizaje de los estudiantes, no todos reciben una enseñanza eficaz que ellos entiendan concretamente, por ende, se ha generado un alejamiento del enfoque participativo. En caso concreto, para mejorar este problema se aplican las nuevas metodologías educativas que implemente más la tecnología en la enseñanza de estudios sociales, para usar el software educativo para mejorar los problemas geográficos de la educación.

Fundamentado el trabajo investigativo este proyecto busca generar nuevas alternativas tecnológicas donde el estudiante necesite acudir a las instalaciones educativas para estudiar, animarse, interesarse y adquirir conocimientos con accesos más innovadores y creativos. Es pertinente indicar que el desarrollo efectivo de este software será parte de una de las herramientas donde la Unidad Educativa a implementar este proyecto tenga un proceso enseñanza aprendizaje de calidad y que las actividades educativas tengan la fortaleza necesaria para lograr aprendizajes significativos.

En la Unidad Educativa Santa Teresita, localizado en el Cantón La Libertad con la aplicación de la propuesta a plantearse en este estudio se logrará que la tecnología a implementar sea una base y orientación al proceso educativo que el docente realiza en beneficio de los estudiantes desde niveles básicos, además de fortalecer el sistema educativo pasando de una educación tradicional a una enseñanza interactiva, dinámica y tecnológica.

Formulación del Problema

¿De qué manera la implementación del software educativo fortalecerá el aprendizaje geográfico en el área de Estudios Sociales?

Interrogantes de la investigación

¿Cómo el Software Educativo mejora el Aprendizaje Geográfico en el Área de Estudios Sociales?

¿Cuál es la importancia de una enseñanza y aprendizaje mediante el software educativo en el área de estudios sociales?

¿Por qué la influencia del uso de software educativo mejora el aprendizaje geográfico en área de estudios sociales?

Objetivo General

Implementar un software educativo para la enseñanza geográfica en la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Teresita en quinto año de Educación Básica.

Objetivo específico

Fundamentar la importancia del aprendizaje mediante el software educativo en el área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Teresita en quinto año de Educación Básica.

Identificar el uso del software educativo para el aprendizaje geográfico en área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Teresita en quinto año de Educación Básica.

Analizar el uso del software educativo para enriquecer el aprendizaje geográfico en área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Santa Teresita en quinto año de Educación Básica.

Justificación

El desarrollo del presente trabajo investigativo tiene como finalidad aplicar en la Unidad Educativa Santa Teresita un Software Educativo con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel básico en el área de Estudios Sociales, debido que es una asignatura teórica y se requiere que los estudiantes tengan la apropiación de conocimientos vinculados a la cultura, realidad social, geografía, filosofía, arqueología, información más interactiva, recreativa y con la manipulación de la tecnología.

Es importante porque los estudiantes serán capaces de adquirir un aprendizaje significativo con la utilización de herramientas innovadoras y creativas de manera que vivencien y se orienten hacia los diferentes cambios y transformación que sufre el mundo actual, además de lograr que tanto docentes como estudiantes sean los principales protagonistas de sus estrategias didácticas y de la interrelación que estas tienen en actividades, tecnologías y objetivos que se plantean en el programa educativo.

La investigación es conveniente porque contribuye a que los aprendizajes sean innovadores y permita segregar paulatinamente una educación tradicionalista o empírica que detiene el proceso innovador, siendo relevante porque se pretende dar una solución innovadora con respecto al aprendizaje geográfico en el área de estudios sociales, así los estudiantes de Educación Básica enriquecerán sus conocimientos y ampliarán las nuevas formas de aprender, siendo los principales beneficiarios en su proceso formativo educacional.

El software educativo se vuelve nuevo y novedoso porque convierte las clases dinámicas y divertidas que hará motivar a los estudiantes a darle uso y las ganas de aprender más, de una manera sonriente y entusiasta, aplicando así sus conocimientos de

manera más activa, para ello los contenidos a brindar estarán acorde a sonidos, textos, juegos interactivos, evaluaciones, imágenes.

Es indispensable que la labor del docente sea de calidad ya que al preparar técnicas y metodologías acordes a la enseñanza- aprendizaje en el área de Estudios Sociales, logrará fortalecer a niños y niñas sus actitudes, habilidades, destrezas y a oportunidad de involucrarse a la renovada brecha digital que demanda el siglo XXI.

Delimitación y alcance

Dimensión Geográfica: Provincia/Cantón: Provincia de Santa Elena – Cantón La Libertad

Unidad Educativa Santa Teresita

Dimensión Temporal: Período académico 2023- 2024

Dimensión Conceptual: Pedagogía Activa, Constructivismo.

Objeto de la Investigación: Estudiantes de la Unidad Educativa Santa Teresita

Línea de Investigación de la Carrera: Proceso de enseñanza aprendizaje

Sublínea de Investigación de la Carrera: TIC aplicada a la educación

Enfoque de la Investigación: Cuantitativo

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedente de la investigación

La revisión bibliográfica en torno al tema propuesto se enfoca a estudios como lo sustenta Ibarra (2017) manifestando: “La falta de recursos tecnológicos ha dificultado el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas al no ubicar mapas o reconocer los espacios geográficos, causando desinterés y confusión de los niños en la asignatura”. (Ibarra Fonseca J. R., 2017) (p.1). Lo expuesto por el autor determina la necesidad de incorporar recursos que vayan de la mano con la tecnología, de modo que se logre en los estudiantes la motivación e interés en torno a su aprendizaje.

Abordando el planteamiento del problema se consideró el estudio de Ibarra Fonseca (2017) con título “Diseño de un software educativo para el aprendizaje de estudios sociales sobre las regiones de América de acuerdo a sus características geográficas en las y los estudiantes de quinto año de educación general básica de la unidad educativa “patrimonio de la humanidad”, periodo 2016”; cuyo estudio plantea solucionar problemas dentro del área de estudios sociales para que exista mayor conocimiento de las regiones de América y las características geográficas mediante el uso de un software, siendo este un recurso tecnológico que le permita a los estudiantes ubicarse de manera espacial y de fortalecer sus conocimientos de las regiones fomentando un aprendizaje significativo mientras se preparan académicamente. (Ibarra Fonseca J. , 2017)

De la misma forma Alvarado Galarza (2018) en la investigación: “Software educativo en aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Hispano América, 2018”, manifiesta:

Hoy la educación se ha transformado en una herramienta que facilita al estudiante involucrarse en el mundo de la información y conocimientos, rebasando tiempo, espacios y límites, revolucionando así el aprendizaje. La investigación desarrollada en esta institución educativa es identificar como el estudiante se vuelve un rol activo en el proceso y cómo estos cuentan con bajo rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales, al no contar con una educación tradicional y muchas veces aburrida mientras el docente enseña. (Alvarado Galarza, 2018, pág. 13)

Es evidente que la aplicación de recursos tecnológicos desarrollará en los estudiantes motivación dentro de la asignatura, involucrar las TIC en el área de Estudios Sociales, fomentará una cultura, habilidades y destrezas, cuyos espacios y las acciones a tomar garantizará el mejoramiento formativo y didáctico en los estudiantes.

Debemos aclarar que es una herramienta fundamental en la asignatura de Estudios Sociales, permitiendo a los docentes tener un nuevo desafío a una nueva metodología de enseñanza hacia sus estudiantes determinando la nueva evolución y oportunidades en el aprendizaje de los estudiantes en esta nueva generación.

BASES TEÓRICAS

Variable I

Software Educativo

El software educativo se conoce a un programa que está diseñado para lograr procesos efectivos en la enseñanza aprendizaje, constituye una herramienta de origen pedagógico fusionados con programas y plataformas educativas, permitiendo que los estudiantes aporten al conocimiento de forma eficaz. De acuerdo con lo manifestado por los autores Márquez Cundún y Márquez Pelayos (2018), expresan: “antes de hablar de software educativo se debe empezar por el término “Software”, acuñado por John W. Tukey en 1957 denominada el sistema informático para ejecutar programas y datos”. (Márquez Cundú & Márquez Pelayos, 2018, pág. 2). En este campo los autores manifiestan que el software sustituye al programa o aplicación informática, que en la actualidad equipos y dispositivos con procesos automatizados y digitales, son acorde al conjunto de instrucciones que maneja un software, como tablets, GPS, televisores, laptops, entre otros.

Clasificación del software

El software de sistema

Este software permite desvincular al programador y usuario de lo que respecta los detalles de un computador, es decir, aísla el procesamiento de características internas, como: dispositivos de comunicaciones, puertos, memoria, pantallas, teclados, impresoras; Este software gestiona que el programador y usuario realice interfaces de alto nivel utilizando herramientas de apoyo para su mantenimiento las mismas que pueden incluir: Herramientas de diagnóstico, herramientas de optimización y corrección, sistemas operativos, servidores, utilidades y controladores de dispositivo.

El software de programación

Son herramientas que permiten que los programadores desarrollen nuevas alternativas como programas informáticos, lenguajes de programación como: Compiladores, enlazadores, interpretes, depuradores, entornos de desarrollo integrados, estos a su vez agrupan herramientas de entorno visual, es decir, el programador no necesita comandos múltiples para poder depurar, interpretar o compilar, ya que se utiliza la interfaz gráfica.

El software de aplicación

Permite que los usuarios ejecuten tareas más específicas, en campos asistidos o automatizados, para ello se incluye: Software educativos, empresariales, base de datos, software médico, diseño asistido, numéricos, videojuegos, telecomunicaciones, aplicaciones ofimáticas, control de sistemas y automatización. Se concluye entonces, que la aplicación del software educativo se involucra mucho al de aplicación, que logra a los usuarios ejecuten tareas específicas orientando así al buen proceso educativo y de aprendizajes con valores y contenidos instructivos.

En base a lo manifestado por exponen: Maldonado Zúñiga, Vera Velázquez, Ponce Delgado, Tóala Arias (2020):

El software educativo permite estimular el interés a base de nuevas experiencias, las mismas que originan pensamiento y conocimiento; favoreciendo dominios y habilidades dentro de la tecnología, de esta forma se plantean enseñanzas que ayudaran a promover los aprendizajes significativos en estudiantes (Maldonado Zúñiga, Vera Velázquez, Ponce Delgado, & Toala Arias, 2020, pág. 125)

Desde el punto de vista de los autores la aplicación de un software educativo logra el uso efectivo de tecnologías propiciando que los estudiantes tengan el interés, interacción, motivación y dedicación como medio de enseñanza dentro de los ambientes de aprendizajes, garantizando así, metodologías, didácticas y planificaciones bien preparadas por los docentes de manera que sean una herramienta que logren una visión general dentro de las instituciones educativas, permitiendo de cierto modo un mayor interés por parte de los estudiantes al querer aprender de una forma más dinámica y eficiente en el área geográfica.

El software educativo posee características relevantes y destacadas como: beneficia a la atención lineal, sino que el camino que elige el estudiante genera ritmos de navegación, estilos de aprendizaje y opte por nuevos accesos tecnológicos, es una forma de adaptarse al mundo del aprendizaje sin mayor esfuerzo y motivado para adquirir conocimientos.

El docente llega a formar parte indispensable dentro del conocimiento con la aplicación de software educativo, ya que se adapta a aquellas necesidades y características empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, cuenta con mayor accesibilidad a las actividades individuales o grupales que ejecuta el estudiante evidenciado la interdisciplinariedad de la asignatura de Estudios Sociales. Es importante señalar que mediante estos recursos tecnológicos que existen, son incorporadas con diferentes objetivos entre Docente - Estudiante, centrándose en el problema del aprendizaje de los estudiantes y de dicha manera motivarse a practicar más dentro del Software educativo, con recompensas, logros y desafíos.

Característica del software educativo

Existen programas y plataformas cuyas propiedades se asemejan a los softwares educativos, los mismos que al ser utilizados por los estudiantes requieren del cumplimiento de lo siguiente:

Deber ser utilizados como ordenadores con soportes donde los alumnos ejecuten actividades a proponerse de acuerdo con lo planteado previamente.

Son materiales cuya finalidad están orientadas a la ejecución de actividades didácticas que permitan la flexibilidad del aprendizaje en los estudiantes.

Son de carácter interactivo, permiten contestar las interrogantes que tienen los estudiantes y facilitan el intercambio informativo entre el estudiante y ordenador.

Estos programas están diseñados para seguir reglas que proponga la participación de los alumnos.

Logran la individualización de trabajos por estudiantes, logrando su adaptación en las actividades encomendadas, facilitando la adquisición de conocimientos.

El software en educación hoy en día se ha convertido en aquella herramienta integral donde docentes y estudiantes asumen con responsabilidad lograr una enseñanza constructivista y conductual. En una labor educativa para lograr la eficacia de su proceso de enseñanza aprendizaje, podrán navegar de forma independiente constituyendo.

Según Alvarado Galarza (2018) indica” El software educativo presenta características comunes con relación a sus componentes fundamentales y su estructura básica, por ello, se tomará en cuenta diversos tipos” (Alvarado Galarza, 2018, pág. 25). De acuerdo con lo sustentado por el autor el software cumple con las siguientes funciones:

Algorítmico. *Relacionada a la transmisión y transferencia de conocimientos, puede darse horizontalmente (docente–estudiante), la misión del alumno es receptor información y el creador del software ejecuta proceso donde transfiere información al estudiante desde el lugar donde se pretende alcanzar.*

Heurístico. – Es un aprendizaje experimental donde se plantea problemas, contextos o situaciones y el estudiante debe analizar, examinar y resolver problemas para lograr alcanzar el conocimiento necesario, esto hace que el estudiante logre adquisición de conocimientos mientras experimentan.

Tutor. – Logra ejecutar secuencias o pasos para desarrollar de manera efectiva un contenido, es decir, se transforma en guía para la ejecución de actividades por parte del estudiante.

Micro mundo. - El aprendizaje se vuelve cerrado, se ejecuta a través de soluciones de problemas y fomenta análisis, o toma de decisiones, con la facilidad de que el estudiante acceda a elementos que haga que construya entornos más difíciles o complejos.

Simulador. - Logra que los aprendizajes sean dinámicos, pero también de acceso difíciles, estos entornos contribuyen a la modificación e investigación de sucesos reales.

Hipertexto e hipermedia. – Es de un proceso no lineal hipervínculos, textos, audios son secuenciales, es decir, entrelazan la interacción e información que podría considerarse infinitos.

Práctica y ejercicio. – Logra que los entornos favorezcan ejercicios donde el estudiante adquiera habilidades en las tareas a desarrollar.

De acuerdo a las funciones establecidas por los softwares educativos, la fijación y contribución dentro de los contenidos curriculares, establecen vínculos y procedimientos

que parten desde una formación, transmisión y ejecución de metodologías que benefician el buen desarrollo de habilidades del estudiante en el aprendizaje, estos programas tienen como objetivo querer llegar al estudiante de una forma más dinámica específicamente en el aprendizaje mediante la tecnología dentro de la asignatura de estudios sociales.

Variable II

Estudios sociales en el subnivel Básica Media

La asignatura de Estudios Sociales de acuerdo con el currículo de los niveles de Educación obligatoria subnivel medio, estipulado por el Ministerio de Educación (MINEDUC) (2019) establece de manera textualizada lo siguiente:

El área de Ciencias Sociales contribuye a la formación, desarrollo y ejercicio de los valores del perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano de manera específica: Al de la innovación, porque va mucho más allá de una perspectiva puramente instrumental y utilitaria (ciencia y tecnología al servicio de...); porque el principio y fin de sus afanes es el ser humano en sí mismo, con el objetivo de construir una utopía plausible, “otro mundo posible” (p.228)

La contribución del Ministerio de Educación con el área de Ciencias Sociales desea que el estudiante manifiesta su formación vinculada a las nuevas estrategias metodológicas con la tecnología y brinde al mundo un nuevo enfoque con altos niveles de intelecto, aplicando lo científico y ético en beneficio de la construcción de una nueva sociedad.

El objetivo de esta área es lograr que los procesos políticos, económicos, sociales, lugares geográficos, evolución histórica y cultural propicien en los estudiantes un nuevo concepto para ser integrados a su aprendizaje, para ello las macro destrezas proponen en

este sistema educativo la inserción, aplicación e interrelación de conocimientos que pretendan lograr una nueva visión bajo el carácter científico y tecnológico de la asignatura.

Aplicaciones educativas en el área de Estudios Sociales

Utilizar eficazmente las TIC en el entorno educativo con la asignatura de Estudios Sociales, pone en manifiesto el uso necesario de un software educativo, ya que, para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje.

Según Ibarra (2017) expone las siguientes características que deben ser aplicadas en el software para la asignatura de Estudios Sociales:

Instantaneidad. - El proceso a ejecutar dentro de esta área permite ser un punto clave para el espacio virtual de la asignatura, los recursos a utilizar deben ser inmediato y necesario para el estudiante.

Inmaterialidad. - Es la forma directa de transmitir información acorde al criterio del usuario.

Aplicaciones multimedia. - Son interfaces fáciles e inmediata, los usuarios estarán conectados de manera síncrona y asíncrona, originando una comunicación bidireccional, sea este engrupo o en personas.

Interconexión. - Permite vincularse a la realidad virtual, este proceso se ejecutará cuando existan una interacción ideal formando grupos de trabajos idóneos.

Innovación. - Logra espacios permanentes y de entornos sociales evolutivos, no solo basta la creatividad sino la transformación del proceso a ejecutarse en el aprendizaje significativo.

Interactividad. - Se logrará intercambio de información entre ordenador y usuario, propiciando que el estudiante aprenda teniendo interacción directa desde este mundo virtual. (Ibarra, 2017)

La tecnología es fundamental en la enseñanza del aprendizaje de los estudiantes de ver la educación de forma distinta, aprender dinámica e interactiva, que incluso tendrá como fin el agrupamiento de estudiantes que desean poner en práctica lo enseña. La Tecnología de Información (TIC) vinculado al software logrará que la asignatura de Estudios Sociales cuente con sistemas, metodologías técnicas, sonidos, texto, imagen idónea para dar información oportuna y generar aprendizajes en los estudiantes, vinculando transformaciones sociales culturales, educativos, convirtiéndose en un instrumento atractivo y motivador en el aprendizaje.

Necesidad de vincular el software con la asignatura de Estudios Sociales

La enseñanza en las ciencias sociales ha generado en la actualidad la aplicación efectiva de la tecnología; puesto que, al querer generar conocimientos con motivación e interés de la asignatura, se hace indispensable la aplicación de diversos estímulos, por lo que hoy en día estos procesos usan medios como proyectores, videos, películas, televisión, celular. Recursos que han sido un sustento en la innovación tecnológica y de manera especial si se habla de la integración sistemática de la asignatura de Estudios Sociales.

Hoy las TIC se han creado para generar nuevos ambientes de aprendizajes, los recursos utilizados por los docentes son procedimentales y se han comprometido a generar calidad e innovación en las instituciones educativas; situación que ha llevado a la implementación de un software donde los docentes como estudiantes generaran nuevos métodos de aprehensión de conocimientos. Desde este contexto como sustenta

Saldarriaga (2021) las TIC fusionado a un software educativo “permitirá generar herramientas educativas y mejorar la gestión de los centros” (Saldarriaga, 2021) (p.79). Desde este contexto la aplicación de este recurso fomentará el desarrollo de nuevos entornos virtuales, contribuyendo así a las nuevas oportunidades que brinda el sistema educativo.

Vincular un software educativo e la asignatura de Estudios Sociales, es permitir que los estudiantes logren sus objetivos propuestos, incluso, el docente tendrá la facilidad de mejorar sus planificaciones, cuyas orientaciones estarán definidas y diferenciadas para su buena ejecución. En cuanto al aprendizaje, el software educativo permitirá que los docentes y estudiantes logren la interacción teórica y práctica; para ellos la variedad de recursos y estrategias didácticas segregarán a aquellas actividades tradicionales con la que los docentes contaban.

La enseñanza adquirida por los estudiantes se interconectará y dinámica propiciando en cada clase la interactividad; el software a implementar podrá impulsar, proyectar y estimular ideas y soluciones, este eje transformador se dará según las exigencias de la educación.

Ventajas de aplicar un software educativo en Estudios Sociales

La aplicación del software depende mucho de la forma a utilizar y de la funcionalidad que se dará a la misma, por lo que Guzmán (2020) expone:

Logra que tanto docente como estudiante tengan participación e interactiva.

Fortalecerán sus conocimientos mediante retroalimentación, permitiendo ser evaluados de manera automática.

Los estudiantes trabajan de forma independiente, aludiendo a la adquisición de autonomía en cada uno.

Desarrollan de forma eficiente su creatividad, imaginación, memoria y pensamientos, logrando de este modo una enseñanza más amena y eficiente.

Desarrollan en los estudiantes destrezas y habilidades con el uso de actividades interactivas que sean del interés del aprendizaje para el alumnado.

Rompe todos los esquemas tradicionales en la educación que de cierta manera lo vincula a la tecnología del siglo XXI.

La aplicación del software educativo en la asignatura de Estudios Sociales tiene diferentes ventajas que ofrece al estudiante, dando un giro total del nuevo aprendizaje y facilidades que se les puede ofrecer de manera activa, atractiva y participativa lo que va a permitir comprender diferentes estilos de aprendizaje, desarrollando habilidades de responsabilidad en su educación de manera rápida enriqueciendo su comprensión.

El software como herramienta educativa

Hablar de una educación post pandemia, definitivamente, ha generado diversos cambios desde su aplicación de una educación virtual. La implementación de un software educativo dejó como evidencia la importancia de utilizar las tecnologías, por lo que, al insertarlas a la enseñanza del área de Ciencias Sociales, se vuelve oportuno y necesario, para tal efecto Camacho Carrillo (2019) expone el software involucrado en las ciencias:

Áreas específicas del conocimiento. – Aquella que aporta el dominio de contenidos al transmitir; estos contenidos deben incluir elementos avanzados y básicos.

Computación. – Con esta asignatura se evidencia la creación y diseño de sistemas para unir programas relacionados con el aporte informativo.

Psicología y ciencias del aprendizaje. – Con esta ciencia aplicar los aportes teóricos garantiza que el proceso tenga eficacia en la parte didácticas, metodológica y pedagógica, contribuyendo a que el estudiante tenga un aprendizaje significativo (Camacho Carrillo, 2019)

El software educativo es una herramienta educativa muy importante para la enseñanza y el aprendizaje que se va a impartir, brindando un entorno tecnológico que facilita implementarlo de manera dinámica e interactiva que genera una seguridad al estudiante demostrando sus habilidades académicas.

Importancia de la aplicación de un software educativo en Estudios Sociales

Muchos son los programas que contienen propiedades con beneficios considerables para desarrollar oportunamente un sistema educativo Navarro Huaranga, Raggio Ramírez, Ruiz Bringas y Grados Zavala (2022), exponen la importancia de generar un software en Estudios Sociales cuyas propiedades benefician al conocimiento de los estudiantes, entre ellos:

La facilidad de su uso genera que los estudiantes tengan la accesibilidad sin complicación alguna en el campo educativo.

Debe concebirse como una herramienta de ayuda para el docente y para lograr aprendizajes significativos en estudiantes.

Las características digitales y computacionales deben gozar de elementos que oriente eficientemente al aprendizaje de los alumnos.

Son programas elaborados con el objetivo de generar ambientes comunicacionales e interactivos para el estudiante.

Son agentes motivadores e interesantes para los niveles básicos.

Poseen sistemas donde el estudiante puede ejecutar retroalimentación y desarrollar avances de sus contenidos.

(Navarro Huaranga, Raggio Ramirez, Ruiz Bringas, & Grados Zavala, 2022, pág. 26)

Operacionalización de Variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
Software educativo	El software educativo se conoce a un programa que está diseñado para lograr procesos efectivos en la enseñanza aprendizaje, constituye una herramienta de origen pedagógico fusionados con programas y plataformas educativas, permitiendo que los estudiantes aporten al conocimiento de forma eficaz.	Conocimiento Función del software educativo	Información sobre que es un software educativo, funciones e importancia. Motivadora. Apoyo de aprendizaje.	Encuesta
Aprendizaje geográfico	Logra que tanto docente como estudiante tengan participación activa e interactiva fortaleciendo sus conocimientos mediante retroalimentación, permitiendo ser evaluados de manera automática a los estudiantes que realizan trabajos de manera independiente, aludiendo a la adquisición de	Conocimiento Importancia geográfica mediante software educativo.	Participación Aprendizaje autónomo. Desarrollo de habilidades.	Encuesta

autonomía en cada uno de los estudiantes. (Guzmán, 2020, pág. 127)

Elaborador por: Kevin Tomalá (2023)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de estudio

La investigación por ejecutar se fundamenta en un enfoque de tipo cuantitativo, por Neil y Cortez (2018) una vez obtenido los resultados mediante la aplicación de encuestas, se determina la viabilidad y factibilidad del proceso. De acuerdo con lo sustentado por (Neil & Cortez, 2018) establecen:

El objetivo de una investigación cuantitativa es adquirir conocimientos fundamentales y elegir el modelo más adecuado para conocer la realidad de manera más imparcial, ya que se recogen y analizan los datos mediante conceptos y variables medibles. (p.69)

Lo sustentado por los autores determinan que el proceso a ejecutar será la oportunidad que tiene el investigador para analizar y recopilar datos en distintas fuentes, aplicar métodos estadísticos y tener una conclusión cuyo objetivo será de cuantificar el problema y generar resultados en beneficio de toda la población estudiada.

Método

El método por ejecutar es deductivo porque la investigación parte de acontecimientos vivenciales extrayendo al final propuestas viables cuyo propósito es fortalecer el sistema educativo. Es decir, se convierte en un método cuyo resultado será la de definir soluciones concretas en beneficio de los estudiantes, con la aplicación del Software Educativo para el aprendizaje geográfico en el área de Estudios Sociales se garantiza la innovación y calidad educativa.

Instrumentos

Para la obtención de resultados es prioritario diseñar instrumentos (encuestas) cuyos ítems serán elaborados con preguntas abiertas y cerradas, de manera, que sea entendible y accesible al encuestado.

Población y muestra

Para la ejecución del estudio se consideró una población de 36 comprendida en Docente, Estudiantes de la Unidad Educativa Santa Teresita. Según Robles Pastor (2019):

Si la población es menor de 60 datos la fórmula nos hará obtener la muestra con misma cantidad de la población” y presentan el cálculo del tamaño de muestra en la que utilizan una fórmula, sin precisar la descripción de la simbología utilizada (Robles Pastor, 2019, pág. 2)

Lo definido por el autor manifiesta que si la población sobrepasa las 100 personas éste ejecutará una fórmula para obtener una muestra, mientras sea el mínimo la población será el mismo total de lo detallado en población.

Tabla 2 Población

ORDEN	DETALLE	POBLACIÓN
1	Docentes	1
2	Estudiantes	27
TOTAL		28

Nota: Tomalá K. (2023) Población: Fuente: Unidad Educativa Santa Teresita

Técnicas e instrumento de recolección de datos

Técnicas e instrumentos

Se utilizaron diferentes métodos para el diseño de la encuesta docente y estudiante con información relevante que lograra interpretar numéricamente los resultados. Permite evaluar la confiabilidad de cada pregunta en relación que nos permite reconocer los aspectos relevantes al problema. De esta manera en la Unidad Educativa Santa Teresita los estudiantes de quinto año de educación básica y docente.

Encuesta

Utilizada dicha investigación se puede lograr la obtención de datos de forma rápida y eficiente que permite identificar las características básicas dentro de la población permitiendo realizar diez preguntas con el fin de ejecutar de manera presencial a los estudiantes de quinto de educación básica en la cual los van a elegir sus respuestas para cada sección de la encuesta.

Procedimientos

Se ejecutó en la Unidad Educativa Santa Teresita con el permiso correspondiente de la directora de la institución que permitió el ingreso al establecimiento, para dirigirme a los estudiantes de quinto año de educación básica que corresponde a las edades de ocho a nueve años, logrando así obtener los resultados correspondientes de la aplicación de los instrumentos aplicada desde el primer comienzo y también iniciando con una pequeña presentación sobre el software educativo.

Validación

Los procedimientos de validación del instrumento a ejecutar en la institución educativa fueron revisados mediante tutorías con dicho tutor encargado, revisando y

dando indicación de correcciones que debía hacer, en este caso dichas encuestas fueron aceptadas con mucho éxito de principio a fin, lo cual me permitirían recolectar la información correcta para cada análisis de dichas preguntas y asegurando la confiabilidad a la investigación.

Confiabilidad

A la culminación de la ejecución de mis instrumentos de investigación a los estudiantes de la unidad educativa “santa teresita” y la Docente a cargo de Quinto Año de Educación Básica se obtuvo los resultados para proceder a las mediaciones, análisis, obteniendo así un grado de certeza y fiabilidad de los datos alcanzados por los investigadores y posteriormente desarrollando todo su proceso de manera confiable y eficaz.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes de Básica Media.

Enunciado N° 1. El docente utiliza recursos tecnológicos en clases

Tabla 3 Recursos tecnológicos

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	15	55.56%
Poco	12	44.44%
Nunca	0	0%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 1

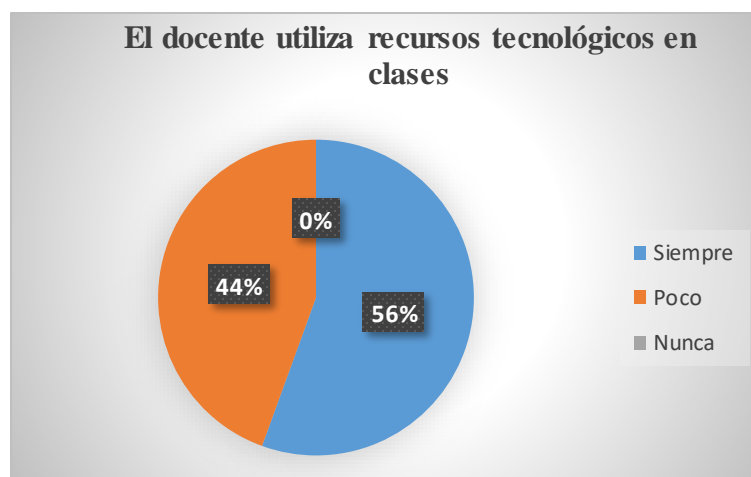


FIGURA 1 Recursos Tecnológicos

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: Los resultados obtenidos son así: el 55.56 % de los estudiantes encuestados de quinto año de educación básica respondieron que siempre usan recursos tecnológicos en clases, un 44.44 % indicó que muy pocas veces y 0% nunca, lo que nos deja que los docentes usan recursos tecnológicos para enseñar sus clases y que los estudiantes se sienten a gusto de dicha enseñanza y aprendizaje.

Enunciado N° 2. ¿Conoce usted sobre el software educativo?

Tabla 4.

Tabla 4 Software Educativo

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	3	11.11%
Poco	16	59.26%
Nunca	8	30%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 2

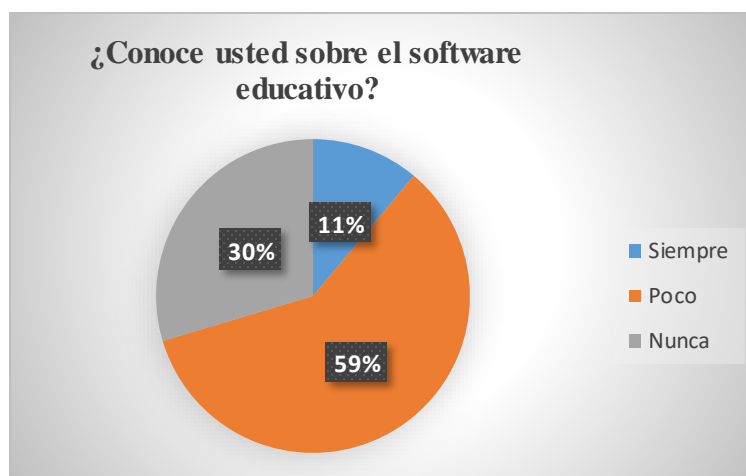


FIGURA 2 Software Educativo

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: los datos obtenidos en dicha pregunta indican que el 11.11% de los estudiantes encuestados de educación media manifestaron que conocen sobre un que es un software educativo que la cual es un porcentaje muy bajo al 100%, el 59.26% conoce muy poco y un 8% nunca han dado uso o han escuchado sobre lo que es un software educativo, por lo que da como resultado que los recursos tecnológicos no son netamente de un software educativo si no que de diferentes plataformas.

Enunciado N° 3. El docente pone en práctica la enseñanza mediante el centro de cómputo

Tabla 5.

Tabla 5 Centro computo

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	15	55.56%
Poco	8	29.63%
Nunca	4	15%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 3

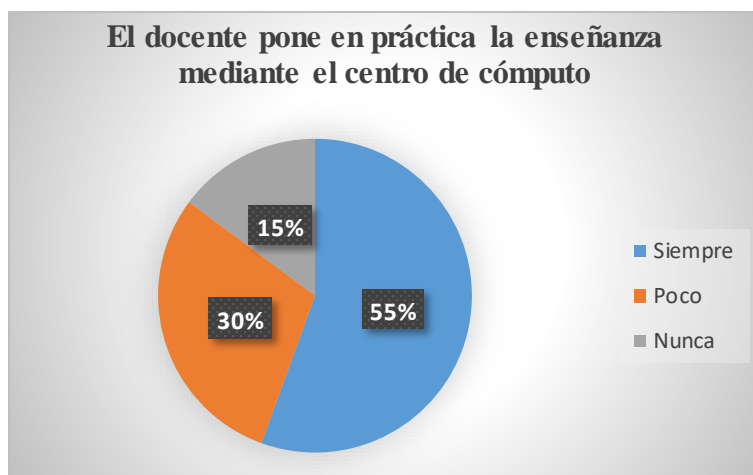


FIGURA 3 Enseñanza Centro Computo

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: los datos obtenidos de los estudiantes de educación media con un 55.56% siempre los docentes ponen en práctica la enseñanza en los centros de cómputo, el 29.63% indicio que muy poco y el 15% que nunca, por ende, los resultados nos deja como respuesta que el docente si enseña sus clases en el centro de cómputo con el fin de darle un aprendizaje distintos y en la cual ellos se puedan sentir cómodos, a pesar de que existen otros porcentajes bajos, quizás deben aplicarlo más promoviendo esa temática y dar a conocer más sobre esta educación a los estudiantes.

Enunciado N° 4. En clases utilizan herramientas tecnológicas que ayude a mejorar el sistema académico

Tabla 6.

Tabla 6 Herramientas Tecnológicas

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	15	55.56%
Poco	7	25.93%
Nunca	5	19%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 4

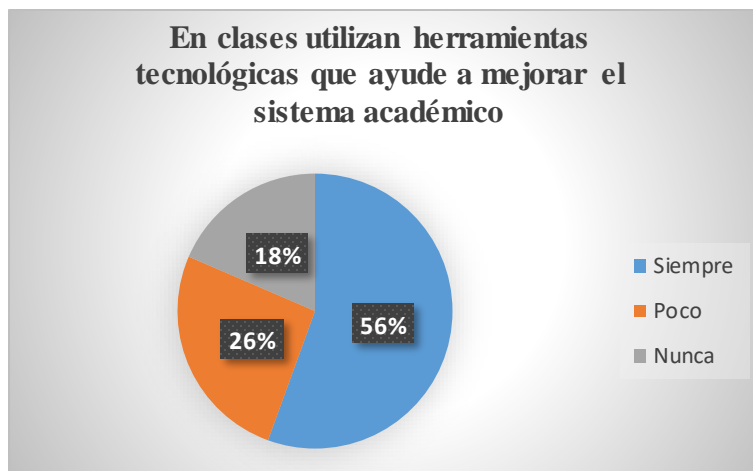


FIGURA 4 Herramientas Tecnológicas

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: Los resultados revelan que el 55.56 % de los estudiantes encuestados de básica media responden que los Docentes usan herramientas tecnológicas para mejorar el sistema académico, el 25.93 % Índice que es poco, el 19 % nunca, por lo que el mayor grupo de estudiantes conoce sobre estas nuevas estrategias y el porcentaje de las otras opciones aún se adapta y conoce sobre la tecnología en la educación.

Enunciado N° 5. ¿Si se usa el software educativo, el aprendizaje será más dinámico?

Tabla 7.

Tabla 7 Aprendizaje Dinámico

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	15	55.56%
Poco	11	40.74%
Nunca	1	4%
TOTAL	27	100.00%

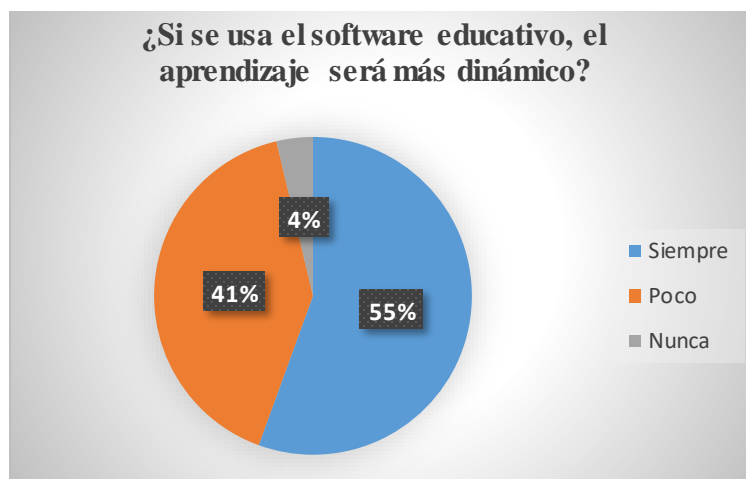
Elaborado por: Tomalá K. (2023)**Figura 5**

FIGURA 5 Software Educativo

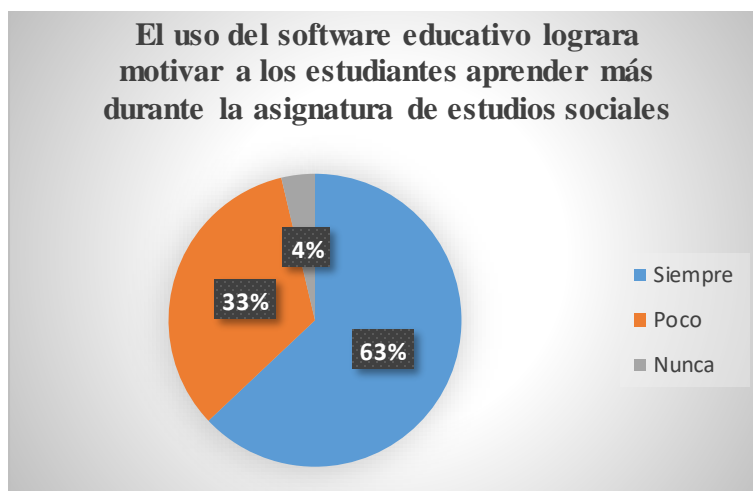
Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: los datos demuestran que el 55.56% de los estudiantes encuestados consideran que el uso del software educativo dentro del aula de clases será más dinámico para ellos, el 40,74% expreso que poco, el 4% nunca, es decir la mayoría de los alumnos demuestran que, si será una manera de aprender dinámica e interactiva, sin embargo, un porcentaje de estudiantes creen que será muy poco lo que ellos puedan sentirse a gusto con el uso del software pero todo dependerá de enseñarles y demostrar una nueva plataforma.

Enunciado N° 6. El uso del software educativo lograra motivar a los estudiantes aprender más durante la asignatura de estudios sociales

Tabla 8.*Tabla 8 Motivación Estudiante*

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	17	62.96%
Poco	9	33.33%
Nunca	1	4%
TOTAL	27	100.00%

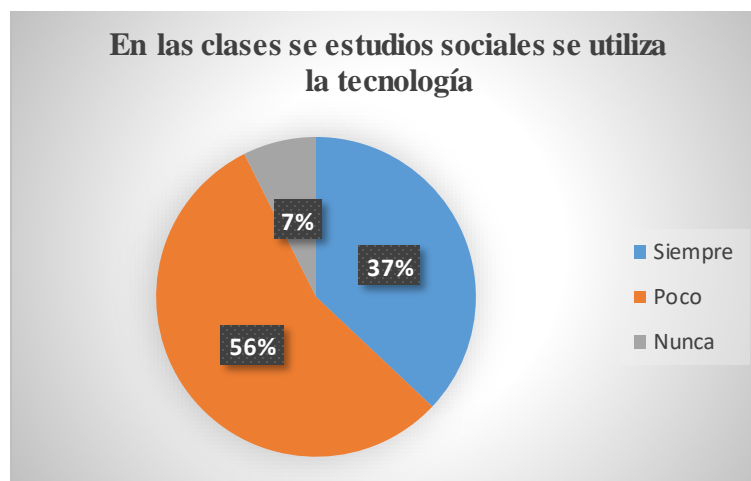
Elaborado por: Tomalá K. (2023)**Figura 6***FIGURA 6 Software en la asignatura estudios sociales***Elaborado por:** Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: según los datos obtenidos por los estudiantes encuestados de educación media se obtuvo un 62.96 %, que manifiestan que estarán motivados aprender mediante el software educativo la asignatura de estudios sociales, el 33.33 % poco, el 4 % nunca indica que la mayoría de alumnos están dispuestos a aprender mediante esta plataforma, por lo que será indispensable para su desarrollo de aprendizajes y que de todas formas se le guíe a los demás con esta nueva enseñanza.

Enunciado N° 7. En las clases se estudios sociales se utiliza la tecnología

Tabla 9.*Tabla 9 tecnología*

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	10	37.04%
Poco	15	55.56%
Nunca	2	7%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)**Figura 7***FIGURA 7 Tecnología estudios sociales***Elaborado por:** Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de resultados: el 37.04 % de los estudiantes encuestados en educación media indican que si usan la tecnología, pero el 55.56 % seleccionaron poco lo que nos da como resultado que en la asignatura de estudios sociales no implementan mucho la tecnología la cual es una nueva era y deben adaptarse a una nueva enseñanza que resulte afectiva a la comunidad educativa y el 7% indicó que nunca, por lo tanto, es poco el resultado y el software educativo dentro de la asignatura de estudios sociales cambiará el aprendizaje de los alumnos.

Enunciado N° 8. Tiene dificultades al recordar una clase anterior de la asignatura Estudios Sociales

Tabla 10.

Tabla 10 Software Educativo

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	4	14.81%
Poco	18	66.67%
Nunca	5	19%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 8

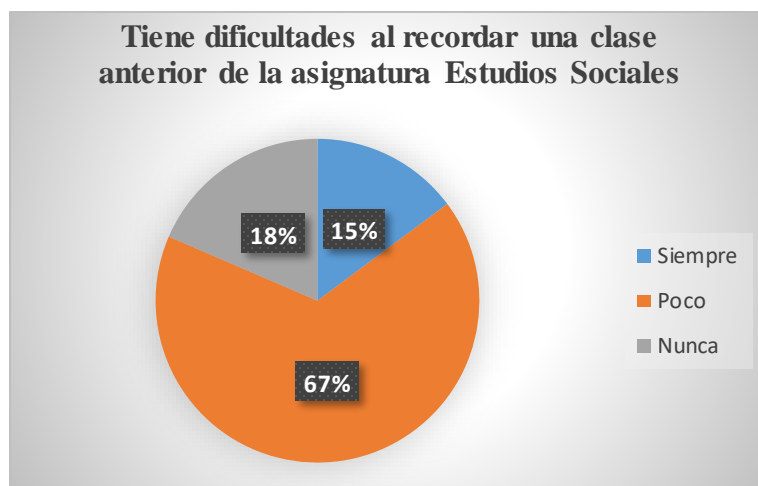


FIGURA 8 Dificultades en la asignatura estudios sociales

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de resultados: los resultados obtenidos de los estudiantes encuestados en la básica media indican que el 14.81% respondió que siempre, la cual ya presenta una dificultad, el 66.67% poco y el 19% nunca, entonces, los alumnos si cuenta con una dificultad de recordar una clase de estudios sociales, ya que el promedio de la encuesta es bastante alta, esto deja como resultado que el software educativo será una gran ayuda dentro del aprendizaje y desarrollo de sus habilidades mentales para cada uno de los alumnos.

Enunciado N° 9. Te gustaría que el Docente utilice la tecnología en asignatura de estudios sociales utilizando el software educativo

Tabla 11.

Tabla 11 Tecnología Software

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	19	70.37%
Poco	6	22.22%
Nunca	2	7%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 9

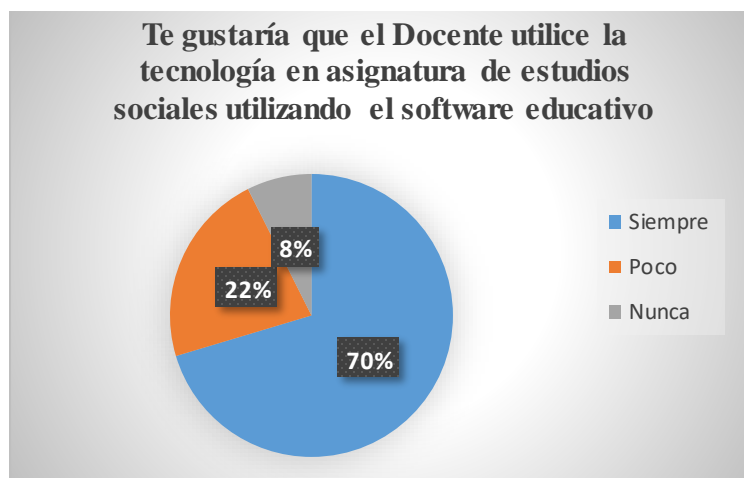


FIGURA 9 Tecnología software educativo

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de resultados: los datos muestran que el 70.37% de los estudiantes encuestados de la básica media les gustaría que el docente utilice más la tecnología dentro de la asignatura de estudios sociales, el 22.22% expresó poco y el 7% nunca, por ende, la mayoría de los estudiantes están dispuestos a conocer más sobre lo geográfico utilizando la tecnología por lo cual tendrá actividades donde ellos mismo

podrán manejar y evaluarse que resulta muy oportuno para la comunidad tenido uso de la tecnología.

Enunciado N° 10. ¿Cree usted que el docente está capacitado y conoce sobre el manejo y enseñanza mediante la tecnología?

Tabla 12.

Tabla 12 Manejo y enseñanza en la tecnología

Escala de frecuencia	frecuencia	%
Siempre	18	66.67%
Poco	8	29.63%
Nunca	1	4%
TOTAL	27	100.00%

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Figura 10

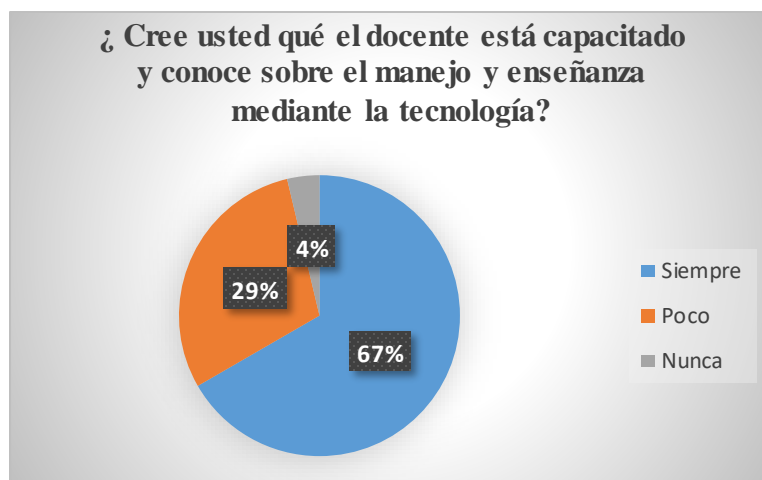


FIGURA 10 Docentes Capacitados en tecnología

Elaborado por: Tomalá K. (2023)

Análisis e interpretación de los resultados: los datos revelan que el 66.67% de los estudiantes encuestados de la básica media manifiesta que el docente si está capacitado para el uso y manejo de plataformas mediante la tecnología, el 29.63% expreso que poco, el 4% nunca. La unidad educativa tiene capacitaciones para los docentes, manejando

correctamente dispositivos tecnológicos en sus clases y el aprendizaje proporcione pautas y conocimientos para un ambiente educativo cómodo.

Discusión de resultado

Por medio de los resultados obtenido una vez encuestados los estudiantes de quinto año de educación media de la Unidad Educativa “Santa Teresita” se puede inferir que dentro de la institución educativa si utilizan herramientas tecnológicas dando en función que es parte fundamental y transformadora que permite entrar en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo dentro de lo geográfico en la asignatura de estudios sociales para beneficio del estudiante y Docente. Esta apreciación concuerda con lo manifestado en el estudio de (UNESCO, 2021, pág. 2). El uso de recursos tecnológicos se encarga de ampliar las oportunidades educativas y lograr avances en mejorar la pertinencia, inclusión, reforzar sistemas educativos, brindar seguimiento y control de los procesos de aprendizaje, así como de desarrollar competencias digitales en beneficio del docente y estudiante.

Por otra parte, la mayoría de los estudiantes si sabían cómo manejar la educación mediante la tecnología y el uso de un software educativo que es factible y uso de manera fácil para aprender temas geográficos, con actividades, juegos y presentaciones dinámicas, mientras que otros no tenían el conocimiento de su uso, la cual eso dificultaba el interés de seguir aprendiendo, sin embargo, según (Ibarra Fonseca J. R., 2017, pág. 1). Manifiesta “La falta de recursos tecnológicos ha dificultado el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas al no ubicar mapas o reconocer los espacios geográficos, causando desinterés y confusión de los niños en la asignatura”. Es importante enseñar que la tecnología no dañina para el niño, existen maneras, herramientas, recursos, plataforma que se vuelve

más primordial para la enseñanza que permitirá que los estudiantes relacionen contenido con la realidad actual y autónoma.

Los estudiantes tuvieron motivados con esta nueva metodología de enseñar mediante un software educativo el aprendizaje geográfico en el área de estudios sociales con la capacidad suficiente de saber utilizarlo y más que manifestaron que sus Docentes si están capacitados para dar dicho aprendizaje a cada nivel educativo tal como lo expresa (Alvarado Galarza, 2018) determina “Los estudiantes fueron capaces de desarrollar con el software educativo en el área de Ciencias Sociales un aprendizaje donde las clases se volvieron más llamativas, los estudiantes estuvieron más motivados y generaron más responsabilidades en sus actividades”

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

Conclusión

La investigación realizada a implementar el software educativo en el aprendizaje geográfico en la asignatura de estudios sociales será de gran ayuda a la comunidad educativa fortaleciendo su desarrollo académico de manera dinámica e interactiva a través del gusto y enseñanza mediante la tecnología proporcionando en una metodología que sea orientada por el docente dando la motivación, interés, integrándose a una comunicación participativa más abierta con sus estudiantes.

Por medio de nuestra encuesta hacia los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa “Santa Teresita” se identificó que dan uso a las herramientas tecnológicas, trabajan de manera dinámica e interactiva, pero dentro de la asignatura de Estudios Sociales es muy poco y se maneja de una manera tradicional, por ende, el software educativo será una nueva metodología de enseñanza para que los educandos participen de manera activa desarrollando sus habilidades.

Recomendaciones

La Unidad Educativa “Santa Teresita” debe implementar el uso del software educativo dentro del área de estudios sociales para que no se maneje de una manera tradicional si no, más dinámica e interactiva que logre que los estudiantes pongan en práctica sus habilidades al uso de un dispositivo tecnológico y más si es para el aprendizaje geográfico, evaluándose y construyendo conocimientos importantes dentro de su vida educativa.

Los docentes deben implementar enseñanzas geográficas utilizando recursos como apoyo pedagógico para la enseñanza de los estudiantes dando apertura a un aprendizaje libre y capaces de aprender con el software educativo que ofrece herramientas que facilita su uso desarrollando un ambiente participativo que genera un cambio en la enseñanza.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado Galarza, G. P. (2018). *Software educativo en aprendizaje de estudios sociales para estudiantes de sexto año de educación general básica de la unidad educativa Hispano América*. Ambato - Ecuador.
- Alvarado Galarza, G. P. (2018). *Software educativo en aprendizaje de Estudios Sociales para estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Hispano América*. Ambato, Ecuador.
- Alvarado Galarza, G. P. (2018). *Software educativo en aprendizaje de estudios sociales para estudiantes de sexto grado año EGB Unidad Educativa Hispano América*. Ambato, Ecuador.
- Camacho Carrillo, J. L. (2019). *Diseño de un software educativo en matemáticas en la Institución Educativa fiscal Pichincha*. Quito.
- Guzmán, J. (2020). *Ventajas del software educativo*. Quito, Ecuador.
- Ibarra Fonseca, J. (2017). *Diseño de un software educativo para el aprendizaje de Estudios Sociales en la Unidad Educativa "Patrimonio de la Humanidad", D.M.Q, período 2016*. Quito, Ecuador.
- Ibarra Fonseca, J. R. (2017). *Diseño de un software educativo para el aprendizaje de Estudios Sociales sobre las regiones América de acuerdo a sus características geográfica en las y los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa "Patrimonio de la Humanidad" 2016*. Quito, Ecuador.
- Ibarra, J. (2017). *Diseño de un software educativo para el aprendizaje de Estudios Sociales sobre las regiones América de acuerdo a sus características geográfica en las y los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa "Patrimonio de la Humanidad" 2016*. Quito, Ecuador.
- Maldonado Zuñiga, K., Vera Velásquez, R., Ponce Delgado, L., & Toala Arias, F. (2020). *Software educativo y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Jipijapa, Ecuador: UNESUM.
- Márquez Cundú, J. S., & Márquez Pelayo, G. (2018). *Software educativo o recurso educativo*. Varona, 7.
- MINEDUC. (2019). *Currículo de los niveles de educación obligatoria - subnivel medio*. Quito.
- Navarro Huaranga, A. H., Raggio Ramirez, G. D., Ruiz Bringas, H. W., & Grados Zavala, E. (2022). *Software educativo en el aprendizaje de estudiantes universitarios*. Lima, Perú.

Neil, D. A., & Cortez, S. L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Machala - Ecuador: UTMACH.

Robles Pastor, B. F. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 3.

Saldarriaga, H. (2021). *Las TIC'S y el software educativo*. Brasil.

UNESCO. (2021). *Innovación digital*.

ANEXOS

Anexo 1 Antiplagio

En calidad de Tutor (a) del Trabajo de integración curricular, “SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE GEOGRAFICO EN EL ÁREA DE ESTUDIOS SOCIALES”, elaborado por TOMALA RAMIREZ KEVIN JOSUE estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciado (a/ os/ as) en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio COMPILATIO y de haber cumplido los requerimientos exigidos, el trabajo ejecutado se encuentra con menos del 1 % de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe. Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



Lcdo. Mg. Alex Ricardo López Ramos

C.I. 1804629655

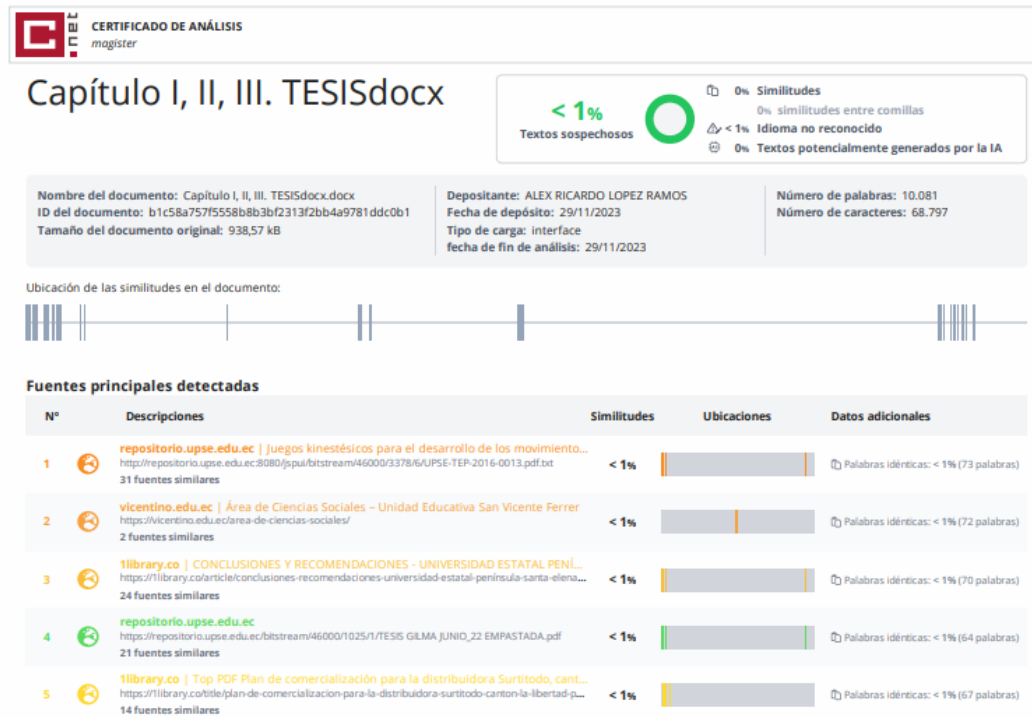


FIGURA 11 ANTIPLAGIO

Anexo 2. Encuesta dirigida a estudiantes



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**FICHA DE ENCUESTA
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES**

Institución: Unidad Educativa “Santa Teresita”

Grado: Quinto Grado

Cantidad de niños: 35

Tema: Software Educativo en el aprendizaje geográfico en la Asignatura de Estudios Sociales

Encuestador: Kevin Josué Tomalá Ramírez

Objetivo: Recoger información relevante desde la perspectiva de los estudiantes sobre el alcance del software educativo en el aula en la asignatura de estudios sociales.

Tabla 13 Encuesta

	ESTUDIANTES	3	2	1
N°	PREGUNTAS	SIEMPRE	POCO	NUNCA
1	El docente utiliza recursos tecnológicos en clases			
2	¿Conoce usted sobre el software educativo?			
3	El docente pone en práctica la enseñanza mediante el centro de cómputo			
4	En clases utilizan herramientas tecnológicas que ayude a mejorar el sistema académico			
5	¿Si se usa el software educativo, el aprendizaje será más dinámico?			
6	El uso del software educativo lograra motivar a los estudiantes aprender más durante la asignatura de estudios sociales			
7	En las clases se estudios sociales se utiliza la tecnología			
8	Tiene dificultades al recordar una clase anterior de la asignatura Estudios Sociales			
9	Te gustaría que el Docente utilice la tecnología en asignatura de estudios sociales utilizando el software educativo			
10	¿Cree usted qué el docente está capacitado y conoce sobre el manejo y enseñanza mediante la tecnología?			

Anexo 3. Aplicación de encuesta



FIGURA 12 ENCUESTA ESTUDIANTES 1



FIGURA 13 ENCUESTA ESTUDIANTE 2

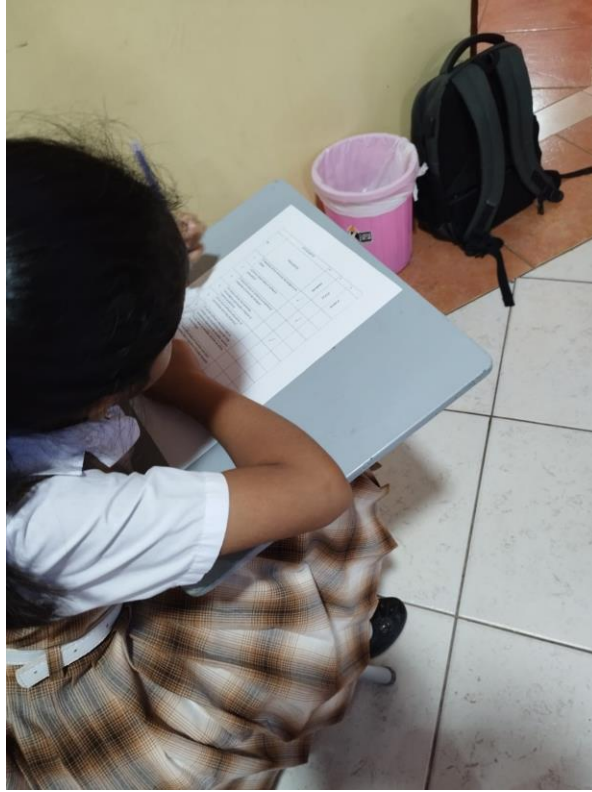


FIGURA 14 ENCUESTA ESTUDIANTE 3



FIGURA 15 ENCUESTA ESTUDIANTE 4