

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO**



Estrategias didácticas utilizando *Screencast* para fortalecer las competencias digitales en estudiantes de primer grado de secundaria en Ciencias Sociales

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTOR

Antero Eloy Arevalo Lamas

ASESOR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>

Chiclayo, 2025

**Estrategias didácticas utilizando *Screencast* para fortalecer las
competencias digitales en estudiantes de primer grado de
secundaria en Ciencias Sociales**

PRESENTADA POR

Antero Eloy Arevalo Lamas

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas
PRESIDENTE

Javier Alejandro Huaman Angulo
SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá
VOCAL

Dedicatoria

Al Divino Hacedor; por todo.

A mis padres Aurora y Ántero Ricardo, mi esposa Mariana, mi hija Yllari Belén y su retoño Amy Alessandra.

A la comunidad educativa de la USAT y Escuela de Posgrado por la oportunidad, proyección y servicio a la educación.

A todos mis maestros y maestras, en especial los de Investigación y Asesora Dra. Fiorela Anái Fernández Otoyá por su paciencia, comprensión y sapiencia.

Estrategias didácticas utilizando Screencast para fortalecer las competencias digitales en estudiantes de primer grado de secundaria en Ciencias Sociales.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	revistas.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
6	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	revistaseug.ugr.es Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen.....	9
Abstract	10
I. Introducción.....	11
II. Marco teórico.....	15
2.1. Antecedentes del problema.....	15
2.2. Bases teórico científicas	18
2.2.1. Teoría del construccionismo	18
2.2.2. Teoría de la era digital.....	18
2.3. El cono de Edgar Dale.....	19
2.4. Competencias digitales	20
2.4.1. La competencia digital en el Currículo Nacional	21
2.4.2. Dimensiones de la competencia digital	22
2.5. Área curricular de Ciencias Sociales	24
2.6. Estrategias didácticas.....	24
2.6.1. Dimensiones	25
2.7. <i>Screencast</i>	26
2.8. El <i>Screencast</i> como estrategia de didáctica	28
III. Hipótesis	28
IV. Metodología.....	28
4.1. Tipo y nivel de investigación.....	28
4.2. Diseño de investigación.....	28
4.3. Población, muestra y muestreo	29
4.3.1. Población.....	29
4.3.2. Muestra.....	29
4.4. Criterios de selección.....	30
4.5. Operacionalización de variables	31
4.5.1. Variable dependiente: Competencia digital.....	31
4.5.2. Variable independiente: Estrategias didácticas utilizando <i>Screencast</i>	31
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
4.7. Procedimientos	34
4.8. Plan de procesamiento y análisis de datos	34
4.9. Matriz de consistencia	35
4.10. Consideraciones éticas	36

V. Resultados y discusión.....	37
5.1. La validez del instrumento de investigación	37
5.2. Características de la muestra de estudio	37
5.3. Creatividad e innovación	38
5.4. Comunicación y colaboración	40
5.5. Investigación y localización efectiva de información.....	42
5.6. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	44
5.7. Ciudadanía digital.....	46
VI. Discusión	50
VII. Conclusiones.....	53
VIII. Recomendaciones.....	54
IX. Referencia.....	55
Anexos.....	58
Anexo 1: Cuestionario sobre Competencias Digitales	58
Anexo 2: Índice de confiabilidad del Instrumento	60
Anexo 4: Programa de Intervención	61

Lista de tablas

Tabla 1. Competencia transversal TIC	22
Tabla 2. Población de primer grado, por sexo, de la IE San Juan, Íllimo. 2020	29
Tabla 3. Muestra estudiantil de primer grado de secundaria	30
Tabla 4. Operacionalización de la variable dependiente	31
Tabla 5. Matriz de consistencia	35
Tabla 6. Edad y sexo de los estudiantes del grupo muestral	37
Tabla 7. Dimensión Creatividad e Innovación	38
Tabla 8. Estadísticos Dimensión Creatividad e Innovación	39
Tabla 9. Dimensión Comunicación y colaboración.....	40
Tabla 10. Estadísticos Dimensión Comunicación y colaboración.....	41
Tabla 11. Dimensión Investigación y localización efectiva de información.....	42
Tabla 12. Estadísticos Dimensión Investigación y localización efectiva de información.....	43
Tabla 13. Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.....	44
Tabla 14. Estadísticos Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	45
Tabla 15. Dimensión Ciudadanía digital	46
Tabla 16. Estadísticos Dimensión Ciudadanía digital.....	47
Tabla 17. Puntuación media del cuestionario por dimensiones.....	48

Lista de figuras

Figura 1. Experiencias de Dale	20
Figura 2. Tipos de estrategias.....	25
Figura 3. Tipos de uso del <i>Screencast</i>	27
Figura 4. Estrategiaa didáctica utilizando <i>Screencast</i>	32
Figura 5. Valor porcentual de la Dimensión Creatividad e innovación	38
Figura 6. Dimensión Comunicación y colaboración	40
Figura 7. Dimensión Investigación y localización efectiva de información	42
Figura 8. Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	44
Figura 9. Dimensión Ciudadanía digital.....	46
Figura 10. Puntuación media del cuestionario por dimensiones	49
Figura 11. Puntuación media del cuestionario sobre competencias digitales.....	49

Resumen

La investigación describe un estudio sobre las competencias digitales en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa San Juan, del distrito de Íllimo, cuyo propósito es elaborar una propuesta sobre estrategias didácticas utilizando *Screencast* como recurso educativo para fortalecer las competencias digitales de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales. Se enmarca en el paradigma positivista, con enfoque cuantitativo, tipo aplicada descriptiva en modalidad propositiva. Fueron 187 estudiantes que cursaron el primer grado de educación secundaria que conformaron la población, y el grupo muestral lo constituyó 96 estudiantes. El muestreo fue probabilístico aleatorio simple. Se aplicó al grupo muestral, un cuestionario sobre competencias digitales con 30 ítems, el cual estuvo estructurado de acuerdo a las dimensiones. La información recogida ha llevado a analizar si los estudiantes han desarrollado sus competencias digitales de acuerdo a los estándares, para poder plantear diferentes estrategias con el uso de *Screencast* para promover el interés de los estudiantes por aprender las Ciencias Sociales; lo que supone una mejora en diferentes aspectos como resultados académicos, motivación, autonomía en su aprendizaje y organización del trabajo. La propuesta promueve el fortalecimiento de las competencias digitales a partir de prácticas educativas integrando la tecnología, en este caso haciendo uso del *Screencast* en el proceso de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Sociales.

Palabras clave: *Estrategias, estrategias didácticas, competencias digitales, Screencast, Ciencias sociales.*

Abstract

The research describes a study on digital competencies in first grade students of the San Juan Educational Institution, in the district of Íllimo, whose purpose is to develop a proposal on teaching strategies using Screencast as an educational resource to strengthen the digital competencies of students in the area of Social Sciences. It is framed in the positivist paradigm, with a quantitative approach, applied descriptive type in propositional modality. There were 187 students who attended the first grade of secondary education that made up the population, and the sample group consisted of 96 students. The sampling was simple random probabilistic. A questionnaire on digital competencies with 30 items was applied to the sample group, which was structured according to the dimensions. The information collected has led to analyzing whether students have developed their digital skills according to the standards, in order to propose different strategies with the use of Screencast to promote students' interest in learning Social Sciences; which represents an improvement in different aspects such as academic results, motivation, autonomy in learning and work organization. The proposal promotes the strengthening of digital skills through educational practices that integrate technology, in this case using the Screencast in the teaching and learning process in Social Sciences.

Keywords: Strategies, didactic strategies, digital skills, Screencast, Social sciences.

I. Introducción

La sociedad actual exige que la educación esté acorde a los avances tecnológicos; es así que el Ministerio de Educación [MINEDU] (2019) introduce la competencia TIC transversales en el Currículo Nacional de Educación Básica [CNEB], ya que son esenciales e inherentes en la vida diaria de los estudiantes. Si bien, existen carencias vinculadas a la utilización de los recursos tecnológicos en la enseñanza, los estudiantes han desarrollado habilidades necesarias para manejarlas y aprovecharlas a favor de sus aprendizajes. Aún perduran los procesos formativos en donde toda gira en torno al lenguaje textual; inhibiéndolos a mejorar su aprendizaje, utilizando otros tipos de recursos como imágenes, audios, videos, simuladores, entre otros.

Es así que, Ala-Mutka et al. (2008) sostienen que la enseñanza de la competencia digital no es necesaria como una materia independiente, sino que debe implementarse en todas las asignaturas de modo que las TIC puedan utilizarse para ayudarlos a desarrollar las competencias en diferentes áreas del currículum. Por lo tanto, para plantear propuestas basadas en las necesidades de los estudiantes, se requiere saber qué tan competentes son, así como los docentes (Gisbert et al., 2011).

En las evaluaciones implementadas por el Ministerio de Educación a los estudiantes de Educación Básica Regular [EBR]; se muestran en los resultados las dificultades para alcanzar el nivel de desempeño acorde a los estándares establecidos. Es así que en la Evaluación Censal de Estudiantes [ECE], (2018), se evidencia un retroceso en el logro de aprendizajes de Ciencias Sociales en comparación a los resultados obtenidos en el 2017, demostrándose que persisten los bajos niveles en las diferentes instituciones educativas del país. La institución educativa [I.E.] San Juan de Íllimo no es ajena a estos resultados, pues al analizarlos dichos resultados se observa que los estudiantes no han alcanzado los niveles establecidos del área, no habiendo logrado un desarrollo significativo en las competencias. Esto se debe a que la enseñanza se ha centrado principalmente en darle al estudiante patrones de imitación, sin que ellos entiendan a veces lo que están haciendo. Por consiguiente, se ven desmotivados y muestran poco interés en desarrollar su capacidad creadora e integradora.

Se evidencia que los estudiantes enfrentan dificultades para alinearse con las tendencias tecnológicas al crear sus trabajos o productos en el área, lo que limita su capacidad para aprovechar estas herramientas y mejorar su aprendizaje. La interacción para colaborar y publicar, la comunicación de información e ideas y su desarrollo de conciencia global es casi nula; la forma de planificar sus estrategias, gestionar éticamente la información a la que escasamente acceden en las TIC y evaluación y selección de fuentes de información es bastante

deficiente. Carecen de criterios y procedimientos adecuados para identificar problemas y planificar actividades, y rara vez se reúnen para analizar datos. Finalmente, se observa omisión en el uso de estrategias didácticas pertinentes a su grupo etario y la escasa práctica del uso debido de las TIC, que como futuros ciudadanos deben asumir retos y compromisos para el desarrollo de su comunidad (Solano et al., 2023).

Así mismo, la I.E. cuenta con equipos tecnológicos en el Aula de Innovaciones Pedagógicas [AIP] – Centro de Recursos Tecnológicos [CRT], pero a pesar de ello en el área curricular mencionada, los docentes no las utilizan como herramientas para ayudar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde el año 2015, gracias al apoyo y promoción desde la gestión directiva se logró que los docentes incorporen las tecnologías en sus sesiones de aprendizaje. Se aprecia que el proceso de incorporación es progresivamente lento. Sin embargo, de un año a otro, los docentes se muestran reacios o se inhiben de usar los equipos y servicios que se ofrece en el AIP-CRT posiblemente por la discontinuidad en su manejo y consecuente olvido.

En el primer bimestre del año escolar 2019 fueron muy pocos los docentes que integran las TIC en su planificación curricular, según el registro de asistencia del Aula de Innovación Pedagógica (AIP); por ende, no utilizaron las herramientas y recursos tecnológicos que cuenta el AIP; no obstante que se ha generalizado la vigencia el CNEB para el nivel secundaria y se está enfatizando en incorporar la necesidad de trabajar las competencias transversales, es especial la número 28: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética”. (Ministerio de Educación) [MINEDU] (2016, p. 216). En tanto, desarrollar capacidades específicas relacionadas a la competencia digital implica aprender a manejar y manipular contenidos que le permite al estudiante crear recursos y desarrollar habilidades. Siendo un reto para los docentes de las diferentes áreas curriculares integrar las TIC en la enseñanza y el aprendizaje.

Ante la situación presentada, se plantea la interrogante: ¿de qué manera las estrategias didácticas, utilizando *Screencast*, fortalecerán las competencias digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria en el área de Ciencias Sociales de la institución educativa San Juan de Íllimo, 2020?

Ante la coyuntura mencionada en los párrafos anteriores se debe considerar que los docentes están privando a los estudiantes de utilizar la tecnología a favor de su aprendizaje a pesar que muchas veces ellos muestran interés cuando sus maestros integran las TIC en sus sesiones de aprendizaje y hacen uso del AIP-CRT. Tal como lo sostiene Aparicio (2011): Niños y jóvenes están separados de los espacios educativos institucionales. Las escuelas pueden

organizar grupos para actividades específicas. Frente a estas prácticas institucionalizadas en el sistema educativo, los propios jóvenes interactúan fuera del aula en redes sociales utilizando un paradigma cualitativamente diferente e incompatible con la vida en el aula.

Es por ello que, en las instituciones educativas, se tiene el desafío de garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a experiencias de aprendizaje de TIC, que se empoderen de ellas y asuman compromisos de manera responsable y ética al usarlas, tanto dentro como fuera de la institución, y de esa manera fortalecer su aprendizaje activos desarrollando su creatividad.

Como se evidencia los estudiantes no desarrollan sus competencias digitales y en consecuencia no construyen su identidad digital que les permita ser autónomos en la generación de sus aprendizajes. Se debe tener en cuenta que las tecnologías son parte de la cotidianidad de los niños, adolescentes y jóvenes, por lo cual surge la necesidad de integrar e implementar estrategias de aprendizaje utilizando softwares o plataformas de la Web, toda vez que existen investigaciones que demuestran que su uso es beneficioso para mejorar el aprendizaje (Colás-Bravo et al., 2017; Olivares, 2017).

La preocupación en la mejora de la problemática descrita, ha llevado a tener como objetivo general: diseñar estrategias didácticas, utilizando *Screencast* como recurso educativo, para fortalecer las competencias digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa San Juan. Íllimo, 2020; y como objetivos específicos: describir las características de la creatividad e innovación de los estudiantes; describir las características específicas de la comunicación y colaboración de los estudiantes; describir los aspectos relacionados a la investigación y localización efectiva de información entre los estudiantes; describir las características del pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones; y caracterizar los aspectos de la ciudadanía digital en los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área de Ciencias Sociales de la I.E. San Juan.

La investigación tiene un impacto para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que se propone implementar estrategias didácticas utilizando recursos educativos digitales para fortalecer las competencias digitales de los estudiantes que permiten desarrollar las competencias del área de Ciencias Sociales. Es relevante el estudio, puesto que conlleva a la búsqueda de innovación en la metodología de enseñanza apoyados con la utilización continua de las tecnologías; se plantea estrategias didácticas como recurso motivador utilizando el software *Screencast* para crear videos en las sesiones de aprendizaje. El aporte teórico está dado por la propuesta en mención, donde los estudiantes aprenden interactuando con el recurso y aprenden unos de otros. Esto les permite desarrollar y experimentar con nuevos enfoques para el aprendizaje autónomo y colaborativo. Docentes y estudiantes necesitan desarrollar

habilidades y competencias digitales para poder utilizar el potencial educativo de los medios tecnológicos en el aprendizaje.

Así mismo, sirve para lograr verificar los niveles de desarrollo de la competencia digital en los estudiantes de primer grado de secundaria en Ciencias Sociales; al hacer uso del software, los estudiantes y maestros tendrán la oportunidad de disponer, reforzar y acrecentar sus estrategias para lograr concretar fortaleciendo la competencia digital haciendo que los procesos pedagógicos sean mediados por entornos virtuales. Los padres, por su parte, tendrán la oportunidad de apreciar cómo sus hijos emplean las TIC de manera práctica y beneficiosa, tanto en el hogar como en la institución educativa, lo que incrementará su motivación y apoyo hacia el logro de sus aprendizajes.

Finalmente, constituye una razón más el que se apueste por lograr el perfil de un ciudadano competente que responda con solvencia criterio y responsabilidad a las nuevas tendencias y desafíos que se presentan y cómo desde su rol, tiempo y lugar puede promover el desarrollo de su persona, familia y comunidad utilizando los medios o herramientas TIC en su justa dimensión o alcance.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes del problema

López-Gil y Sevillano (2020) en su artículo tuvo como objetivo evidenciar la percepción de estudiantes universitarios sobre el desarrollo de sus competencias digitales por fuera de contextos educativos formales. La investigación fue de tipo mixta con un diseño secuencial en dos fases: cuantitativa y cualitativa. Fue desarrollada en una institución de educación superior en la ciudad de Columbia, California; la población estuvo conformada por 212 estudiantes de 06 carreras de la Facultad de Ingeniería, que cursaban el primer semestre académico, con edades comprendidas entre 16 y 19 años.

Las áreas que se consideraron para la competencia digital fueron: fuentes de información, creación y modificación de software, participación ciudadana y gestión de la imagen personal en el entorno digital, el cuidado del entorno, uso de herramientas avanzadas para la resolución de problemas, innovación y reconocimiento de la competencia digital. Entre los resultados, los autores afirman que lo aprendido por los estudiantes ha sido de forma autónoma, con prácticas digitales, mediante interacciones con otros sujetos, recursos en línea y experiencias personales de ensayo y error, generalmente no son transferibles en educación; tienen distintas percepciones sobre el desarrollo de oportunidades digitales, siendo más fuertes las relacionadas con la creación/edición de contenido interactivo y gráfico.

El estudio está relacionado con la presente investigación porque las opiniones de los estudiantes que han egresado de la escuela han servido para dimensionar la variable competencia digital; así mismo ha permitido plantear estrategias en donde se integren los recursos tecnológicos ya que según los estudiantes, las competencias digitales adquiridas no han sido en la escuela, es por ello el compromiso y reto de los docentes de plantear e implementar estrategias fortaleciendo en los estudiantes sus habilidades digitales innatas a favor de sus aprendizajes, articulándolas dentro y fuera del aula.

El artículo publicado por Navarro et al. (2019) describe los usos que los estudiantes de secundaria hacen de los dispositivos digitales y sus implicaciones en su formación escolar en las asignaturas de ciencias y tecnología. Se adoptó un enfoque etnográfico, y la muestra estuvo conformada por 128 estudiantes de 30 escuelas secundarias en el Estado de Durango México, usando el software Atlas TI 7.5 y la guía de entrevista con 31 preguntas en base a las categorías analizadas.

Entre los principales resultados, sostienen que tanto el uso de teléfonos celulares y tabletas en clase, son de mediana integración; el uso exclusivo e integrado en los planes de

clase, es menor. Así, el aprendizaje autodidacta y el aprendizaje con miembros de la familia son las principales formas de aprender a utilizar los dispositivos digitales; en este proceso los estudiantes utilizan las habilidades y estrategias cognitivas establecidas por ellos mismos.

El estudio citado muestra cómo los dispositivos digitales tienen implicancias en el ámbito educativo, y por lo que deben integrarse en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por consecuencia, deben diseñarse estrategias de aprendizaje para integrar la tecnología en actividades de aprendizaje, favoreciendo la innovación y el desarrollo de nuevas metodologías.

Colás-Bravo et al. (2017) en su artículo tuvieron como objetivo conocer el nivel de competencia digital percibido por el alumnado de educación no universitaria. En la muestra se incluyó a 336 estudiantes (50,3% de Primaria y el 49,7% de secundaria) desde los 9 años hasta los 17 años de edad. Se aplicó el muestreo intencional, participando los centros de buenas prácticas TIC de Sevilla. Se aplicó un instrumento de 22 ítems sobre las habilidades o destrezas específicas relacionadas con las TIC utilizando la escala de Likert adaptada al modelo teórico propuesto por Alá-Mutka (2011) en el proyecto europeo DIGCOMP.

Entre los resultados, se consideran las opiniones de los estudiantes quienes son más competentes en las habilidades para analizar contenidos y búsqueda online; conocimiento de equipos digitales básicos y utilización; comparten y descargan su contenido favorito en línea. Además, utilizan la computadora para realizar actividades que de otro modo no podrían haber llevado a cabo.

El artículo es de suma importancia ya que las habilidades o destrezas en las que se enmarca el instrumento de recojo de información, tienen similitud a las competencias digitales en el presente estudio, ambas se relacionan con sus hábitos cotidianos de uso dentro y fuera de la escuela. Así mismo, aportó a la consolidación del instrumento en la presente investigación, el cual ha permitido medir y evaluar la competencia por niveles, así como el diseño de la propuesta.

Olivares (2017) en su investigación tuvo como objetivo desarrollar una estrategia tecnopedagógica que promueve el fortalecimiento de la competencia digital en los estudiantes del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON). La investigación fue de tipo cuantitativa y aplicada, con un diseño cuasiexperimental y con un grupo control; el instrumento utilizado fue una preprueba/posprueba. Entre las conclusiones, el autor afirma que las universidades requieren: reconocer la importancia de la competencia digital, rediseñar los programas educativos orientados a la exigencia de la sociedad del conocimiento, promover el uso de la tecnología en las asignaturas, integrarla como una competencia transversal en todas las asignaturas, promover

en todos sus estudiantes la formación de esta competencia y contar con docentes digitalmente competentes para que puedan hacer de todo lo anterior una realidad patente.

Los aportes del estudio son significativos puesto que involucran a la variable dependiente y destaca su importancia al promover las competencias digitales en la educación, haciendo que los estudiantes sean más competentes. Así mismo, permitió ampliar el panorama de las dimensiones para esta competencia, reafirmando la necesidad de fortalecerla en todas las áreas curriculares y plantear alternativas innovadoras que lleven a involucrar a los estudiantes a aprovechar las habilidades digitales innatas que ya poseen a favor de sus aprendizajes.

Antonio et al. (2017) en su investigación de tipo cuantitativo-exploratorio-descriptivo, analizaron las competencias digitales de niños de 5to. y 6to. grado de tres escuelas primarias en Tabasco, México; quienes forman parte del proyecto “Estudio comparativo del desarrollo de competencias digitales en el marco del programa MiCompu.Mx. Caso Sonora, Colima y Tabasco”. Fueron 291 estudiantes los que conformaron la población, de los cuales el 48 % son de 5to. grado y el 52% de sexto grado. Se organizó en tres etapas: diagnóstico de las competencias digitales (dirigido a estudiantes); diseño de un curso MOOC (dirigido a docentes, directores, estudiantes y padres de familia); y la evaluación a los docentes y estudiantes después de participar en el curso MOOC.

Las conclusiones a las que llegaron los autores fueron las siguientes: los estudiantes carecen de competencias para la comunicación social, aprendizajes colaborativos y la utilización de recursos multimedia; en su mayoría ellos no cuentan con computadoras activas y es deficiente su infraestructura. Por lo que docentes, directivos y estudiantes necesitan ser capacitados sobre las competencias digitales garantizando así la efectividad del programa.

Es relevante el estudio ya que ayudó a la formulación de objetivos por ser una de las variables en estudio en donde se destaca la importancia de usar recursos multimedia según los estándares y dimensiones de la competencia digital en estudiantes de educación básica. Así mismo, se aprovecha las pautas para desarrollar un programa utilizando las TIC, lo que ayuda a esquematizar la propuesta en la presente investigación.

Chapilliquén (2015) en su investigación tuvo como objetivo: conocer el nivel de desarrollo de las competencias digitales en estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, del séptimo ciclo de educación secundaria, a través de la red social educativa Edmodo. El estudio se desarrolló desde un enfoque cuantitativo y bajo el paradigma positivista, fue de tipo aplicada y diseño cuasiexperimental, con pretest, postest y grupo de control. La población estuvo conformada por estudiantes del 3ro., 4to. y 5to. grado de una I.E. pública y mixta de la UGEL 03 de ambos turnos; cuya muestra la conformaron estudiantes del turno de la mañana siendo

162, habiendo sido seleccionados de manera intencional (no probabilística) los grupos de estudio.

Se comprobó con los resultados que en el postest se midió el nivel alcanzado por los estudiantes en la competencia digital; difiriendo significativamente del nivel logrado en el pretest. Esto significa que se eleva el nivel de competencia digital a través de la red social educativa Edmodo. Es importante destacar, que ningún estudiante se ubicó en el nivel bajo después de implementar la experiencia. Por tanto, el efecto positivo del uso de la red social educativa Edmodo es estadísticamente significativo.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Teoría del construccionismo

El enfoque construccionista tiene como supuesto básico que el ser humano posee una habilidad natural a partir de la experiencia para aprender, y crear sus estructuras mentales para organizar y sintetizar información y experiencias de vida. Seymour Papert afirmaba que el éxito en el aprendizaje reside en la capacidad del docente para proporcionar al estudiante mejores oportunidades para construir sus aprendizajes. Por lo tanto, es necesario que el docente saque ventaja de los nuevos escenarios educativos, nunca antes imaginados, que se generan al integrar las TIC en el proceso de aprendizaje (Vicario, 2009).

Papert (1981), padre del construccionismo y pionero de la inteligencia artificial afirmó que trabajar con computadoras puede tener una poderosa influencia en el pensamiento humano, él dirigió su atención en cómo orientar esta influencia en una dirección positiva. Basada en esa premisa, Vicario (2009) manifiesta que el construccionismo, como teoría contemporánea del aprendizaje, destaca como una herramienta poderosa a las TIC para la construcción mental que puede desarrollar efectivamente el pensamiento complejo de los estudiantes, destacando su importancia de concebir nuevos escenarios educativos.

2.2.2. Teoría de la era digital

Esta teoría surge a partir del análisis conductista, cognitivista y constructivista. Fue propuesta por Siemens, George en el 2004 y ampliada por Downes, Stephen en el 2009 (Ovalles, 2014). También es conocida como la teoría del aprendizaje conectivo. Explica el impacto de la tecnología en la forma de vivir, comunicarse y aprender hoy en día. Se plantea que la construcción de los aprendizajes y el conocimiento, se generan y transforman influenciados por la web social, es decir el conocimiento es adquirido. El punto de partida de la teoría es la

persona, porque describe el proceso de creación de redes, en donde el conocimiento personal se socializa interactúa. a través del software social accediendo al mundo de la Web 2.0.

El aporte de la teoría a la presente investigación radica en que se incorporan diversos medios tecnológicos en la enseñanza. Los estudiantes aprenden vinculando y procesando una variedad de información rápidamente actualizada en Internet. El procesamiento e intercambio de información o interconexión entre redes no solo ayuda a utilizar las capacidades cognitivas de los estudiantes, sino que también ayuda a mejorar y desarrollar eficazmente sus capacidades cognitivas.

Según el conectivismo, las experiencias de aprendizaje pretenden ayudar a crear conexiones entre los individuos y el conocimiento a través de métodos colaborativos o la participación en redes de trabajo que se extienden más allá del aula o involucran a los agentes sociales con conocimiento o experiencia relevante sobre el tema que se está estudiando (enseñar-aprender). Es así que al plantear estrategias que motiven a los estudiantes haciendo uso de software permitirá desarrollar su capacidad cognitiva y habilidades digitales a favor de sus aprendizajes. Según el conexionismo, las experiencias educativas están diseñadas para facilitar las conexiones entre los individuos y el conocimiento a través de métodos colaborativos o la participación en redes de trabajo que se extienden más allá del aula o incluyen agentes sociales con conocimiento o experiencia relevante. De qué estudiar/aprender.

2.3. El cono de Edgar Dale

Dale propuso el *Cono del Aprendizaje* basado en las comunicaciones audiovisuales, conocido también como *Cono de la experiencia*. Este es el primer intento de vincular la teoría del aprendizaje con la comunicación audiovisual. El cono representa la profundidad del aprendizaje a través de diversos medios, destacando que la experiencia directa, como la realización de actividades prácticas, genera un aprendizaje más profundo y significativo; para el autor es el más abstracto de los aprendizajes (Dale, 1946).

Figura 1*Experiencias según Dale*

Fuente: Dale (1946)

Dale (1946) expresaba que los niveles no deben ser entendidos como rígidos o como una jerarquía con distintos rangos, en ningún nivel. Explica que se trata de combinar estos niveles de tal manera que cada uno aprenda lo que escoge, pero cada persona lo hará a su manera. Es importante acotar que los estudiantes experimentan más cuando recuerdan el significado de las palabras con mayor frecuencia y pueden distinguir mejor los tipos de texto a través de las actividades.

La teoría precisa que el conocimiento será más duradero cuando los estudiantes participen en el aprendizaje; “decir” y “hacer” son acciones más potentes que “leer”, “oír” o “ver”. (Dale, 1994-1946) Es por ello, que el docente, será un guía y pondrá a disposición de los estudiantes las herramientas que lo motiven para descubrir el conocimiento y seguir aprendiendo, ya que la interacción con el entorno, la creación y participación de las experiencias, son estrategias de aprendizaje más efectivas. La teoría afirma que el conocimiento será más persistente cuando los estudiantes participen activamente en el aprendizaje.

2.4. Competencias digitales

Para entender qué es la competencia digital, es importante tomar como referente a Tobón (2007) quien la define a la competencia como un proceso complejo de desempeño general con idoneidad y ética, que articulan saberes desde el proceso metacognitivo” (p. 5). De igual forma,

el MINEDU (2016) precisa que es la facultad de una persona para combinar capacidades a fin de alcanzar propósitos específicos en una situación determinada, actuando de manera apropiada y de acuerdo a la ética. Lo común en ambas definiciones son: las capacidades y procesos comunes; y desempeño general con idoneidad y ética. Existen muchas definiciones de competencia digital, pero se consideran para este estudio aquellas que involucran sus elementos esenciales.

La competencia digital, combina todas las habilidades, conocimientos y actitudes a través de aspectos tecnológicos, de información, multimedia y comunicación, dando como resultado una compleja alfabetización multidimensional. Es una alfabetización funcional completa porque implica el uso de herramientas de maneras productivas que van mucho más allá del uso estrictamente operativo (Peña. 2006).

A su vez, Espuny y González (2011) consideran que es la suma de todas estas habilidades, conocimientos y actitudes en aspectos en tecnología, información, medios y comunicación, dando lugar a una multi-alfabetización. Es por ello que, en la presente investigación, se asume esta definición ya que en la tarea educativa se requiere delimitar áreas que la comprenden y estándares educativos sobre lo que los estudiantes de los diferentes ciclos deben saber y ser capaz de hacer.

2.4.1. La competencia digital en el Currículo Nacional

Según el Currículo Nacional, considera a la competencia digital como transversal y le suma gran importancia ya que sirven de apoyo a todas las competencias en las diferentes áreas del currículo. Lo que se busca es que ayude a transformar el proceso de enseñanza para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, reflejándose en el desarrollo de competencias básicas. Con esta competencia transversal, se reduce las brechas de distancias en tiempo real, siendo necesaria e inherente en la vida cotidiana; y enunciándose así: “se desenvuelve en entornos virtuales generadas por las TIC”. MINEDU (2016, p. 84). Al integrar las tecnologías en la educación favorece al desarrollo personal y ciudadano, siendo sus ámbitos: la identidad digital, gestión del conocimiento, comunidad virtual y cultura digital; las cuales se vinculan con las cuatro capacidades de la competencia transversal TIC: personaliza entornos virtuales, gestiona información del entorno virtual; interactúa en entornos virtuales; y crea objetos virtuales en diversos formatos. (Lapeyre, 2016 y MINEDU, 2016)

Integrar las tecnologías de la información y la comunicación en la educación es beneficioso para el desarrollo de las personas y de la población. Sus áreas incluyen: identidad digital, gestión del conocimiento, comunidad virtual y cultura digital; entre ellas se encuentran

cuatro posibilidades transversales de las TIC: personalización del entorno virtual, procesamiento de la información del entorno virtual en el entorno, interacción en el entorno virtual y creación de objetos virtuales en diferentes formatos.

Tabla 1

Competencia transversal TIC

Competencia transversal	Capacidades	Definiciones
Se desenvuelve en entornos virtuales con responsabilidad y ética	Personalizar entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuación de la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales para el desarrollo de la identidad del estudiante de acuerdo con sus actividades, valores, cultura y personalidad.
	Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Organización y comprensión de la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como su relevancia y utilidad para construir su conocimiento.
	Interactúa con otros entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Organización y comprensión de las interacciones con otros y de su expresión en el entorno virtual para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes según la edad, valores y contexto sociocultural.
	Crea objetos virtuales en diferentes formatos	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de materiales digitales significativos con diversos propósitos. Es el resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde el contexto escolar y en una vida cotidiana.

Fuente: Lapeyre (2016); MINEDU (2016)

2.4.2. Dimensiones de la competencia digital

Para alcanzar los objetivos del estudio, metodológicamente como investigador se ha considerado como dimensiones lo desarrollado por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación [ISTE], (2007) siendo:

2.4.2.1. Creatividad e innovación

La creatividad es considerada como un proceso mental que genera ideas; y la innovación, viene a ser la implementación de dichas ideas para lograr objetivo de manera eficiente y efectiva (Warner, 2012). Con el apoyo de las TIC, los estudiantes desarrollan el pensamiento creativo, acumulan conocimientos, desarrollan procesos innovadores y aprenden los elementos

esenciales para el éxito. En esta dimensión se consideran los siguientes indicadores: demostración de pensamiento creativo, construcción de conocimiento y uso de las TIC para el desarrollo de productos y procesos innovadores (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado) [INTEF], (2017).

2.4.2.2. Comunicación y colaboración

La comunicación implica transmisión de información unidireccional o bidireccional de una parte a otra, y puede no estar enfocada a la consecución de objetivos. La colaboración es una interacción recursiva entre dos partes para lograr un objetivo específico (Valuexperience Community Manager, 2018). Es importante precisar que la escucha efectiva hará que la comunicación sea buena, y la capacidad de comunicarse ya sea de manera oral, escrita y/o no verbal conllevará a múltiples propósitos; y la colaboración implica trabajar de manera responsable y voluntaria en equipos diversos para lograr objetivos comunes (British Council, 2016).

Según INTEF (2017) plantea algunos indicadores a considerar: los estudiantes emplean entornos y recursos digitales para comunicarse y colaborar de manera remota, promoviendo tanto su aprendizaje individual como el apoyo mutuo en el proceso educativo.

2.4.2.3. Investigación y localización efectiva de información

Se trata de un proceso global que implica varios factores interrelacionados. La búsqueda debe ser precisa y eficiente para obtener los resultados más relevantes de toda la documentación existente que satisfagan las necesidades de información, INTEF (2017) señala como indicadores: los estudiantes aplican herramientas digitales para adquirir, evaluar y utilizar la información de manera adecuada.

2.4.2.4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

Desarrollar el pensamiento crítico fomenta en las personas la toma de mejores decisiones promoviendo y produciendo ideas innovadoras, resolviendo problemas y reflexionando críticamente sobre las experiencias y procesos de aprendizaje tomando decisiones efectivas (British Council, 2016). Para INTEF (2017) los estudiantes utilizan habilidades de pensamiento crítico para planificar y realizar investigaciones, gestionando proyectos de forma eficaz y resuelven problemas con herramientas y recursos digitales adecuados.

2.4.2.5. Ciudadanía digital

Es el espacio digital en donde se rigen por las reglas de conducta relacionadas con la tecnología. La autonomía digital, la identidad y privacidad digital, y la valoración de los derechos de propiedad intelectual son aspectos de la ciudadanía digital.

Los indicadores de esta dimensión son los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las tecnologías y practican comportamientos legales y éticos (INTEF, 2017). Además, los estudiantes aprenden a utilizar las herramientas digitales responsablemente, creando su identidad digital a través de la convivencia.

2.5. Área curricular de Ciencias Sociales

El área curricular de Ciencias Sociales articula e integra competencias y experiencias de aprendizaje relevantes que apuntan al desarrollo de los estudiantes. Permite formar ciudadanos conscientes del lugar en el que viven y asuman sus roles y compromisos como sujetos históricos constituyéndose en agentes de cambio en la gestión de los recursos ambientales y económicos. Se desarrollan tres competencias: construye interpretaciones históricas; gestiona responsablemente el espacio y el ambiente; y gestiona responsablemente los recursos económicos (MINEDU, 2019).

Según el CNEB, las ciencias sociales promueven la comprensión e interpretación crítica de los procesos históricos, económicos y geográficos, necesarios para ejercer una ciudadanía informada, fortaleciendo así una conciencia crítica, solidaria y respetuosa; se promueve relaciones armoniosas con el medio ambiente, para que puedan utilizar racional y respetuosamente los recursos que proporciona la naturaleza para promover el desarrollo sostenible.

2.6. Estrategias didácticas

Las estrategias son un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito (Pérez, 1995) En el plano educativo, una estrategia es un conjunto de procedimientos que se articulan para lograr objetivos específicos. Y el interés del estudiante por su aprendizaje o por las actividades que conducen al aprendizaje es la motivación.

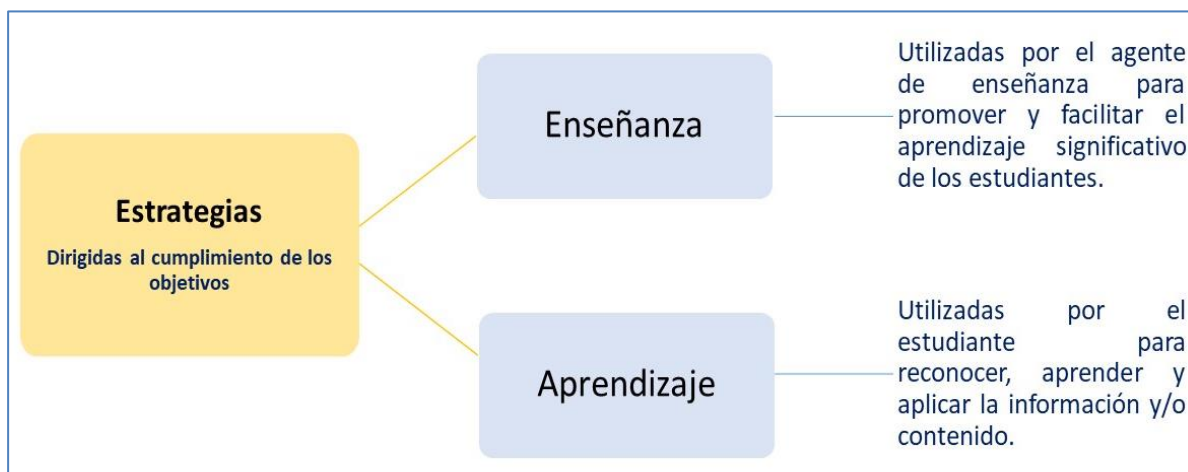
Flores et al. (2017) cita a Díaz (1998) quien las define como procedimientos y recursos utilizados por los docentes para promover el aprendizaje significativo que facilitan intencionalmente el procesamiento de nuevos contenidos de manera más profunda y consciente. Cabe destacar que están diseñadas para lograr objetivos planteados para determinados contextos

de enseñanza y aprendizaje en donde se ponen en práctica. Las estrategias de enseñanza son aquellas que promueven la participación de los estudiantes y fomentan las demandas de aprendizaje. En cambio, las estrategias de aprendizaje ayudan a los estudiantes a organizar y comprender el contenido o las ideas principales.

El propósito de las estrategias de instrucción es fomentar la participación de los estudiantes y promover el aprendizaje de los estudiantes. Mientras que las estrategias de aprendizaje ayudan a los estudiantes a organizar y comprender el contenido o las ideas principales.

Figura 2

Tipos de estrategias



Fuente: Alonso-Tapia (1997)

2.6.1. Dimensiones

Para la variable Estrategias didácticas utilizando *Screencast*, se ha considerado como dimensiones las fases según el momento de su uso o presentación: pre-instruccionales, Co-instruccionales y pos-instruccionales.

2.6.1.1. Pre-instruccionales (antes)

Las estrategias pre-instruccionales se recomiendan utilizarlas al inicio del curso, preparan y recuerdan a los estudiantes qué y cómo aprender. Brindan a los estudiantes la oportunidad de activar conocimientos y experiencias previas relevantes. Díaz y Hernández (1998) sostienen que este tipo de estrategias ayudan a los estudiantes a contextualizar el aprendizaje y generar expectativas adecuadas.

Las estrategias pre-instruccionales se recomiendan utilizarlas al inicio del curso, preparan y recuerdan a los estudiantes qué y cómo aprender. Esto significa que brindan a los estudiantes

la oportunidad de activar conocimientos y experiencias previas relevantes y, por lo tanto, se ubica así en el contexto del aprendizaje. En esta fase, se activa la atención, establece el propósito, se incrementa el interés y la motivación; se tiene una visión previa del curso.

2.6.1.2. Co-instrucionales (durante)

Según Díaz y Hernández (1998) apoyan al contenido del curso durante el proceso de aprendizaje y fomentan una mayor atención y descubrimiento de ideas claves. Para lograr el aprendizaje, el objetivo principal es que los estudiantes organicen, relacionen y conecten las ideas y contenidos más pertinentes.

Durante el desarrollo de la clase se sugieren las estrategias co-instrucionales, estas apoyan a los contenidos curriculares. Se incluyen, además: ilustraciones, mapas conceptuales y redes semánticas, entre otras, cumpliendo funciones de almacenamiento de información principal, conceptualización de contenidos, entre otros.

2.6.1.3. Pos-instrucionales (después)

Díaz y Hernández (1998) señalan que se muestran al final de la lección permitiendo una visión sintetizada, integrada e incluso crítica del tema. Se puede mencionar que se utilizan para repasar al final de la clase, que incluye las ideas claves de los contenidos.

Este tipo de estrategia se recomienda al final del curso, formulando una variedad de preguntas; escribir un resumen al final; crear mapas conceptuales y redes semánticas y; repasar y resumir el material de la clase; transferir lo aprendido; remotivar y cerrar; y sugerir enlaces relacionados.

2.7. Screencast

Udell (2005) lo define como: el video digital en el que se toma parte total o parcial de la pantalla del ordenador y en la que la narración de audio describe lo que sucede en la pantalla. Según Ghilay (2018) considera al *Screencast* como un recurso multimedia en el que la pantalla de la computadora es el escenario y que en la actualidad ha adquirido mucha importancia.

2.7.1. Ventajas

Se pueden citar algunas ventajas al trabajar con este tipo de recurso digital: Mejora la experiencia del aprendizaje online; ayuda a aprender de manera más efectiva, debido a que la información visual y verbal se complementa reforzando la memoria (Aguirre et al., 2012).

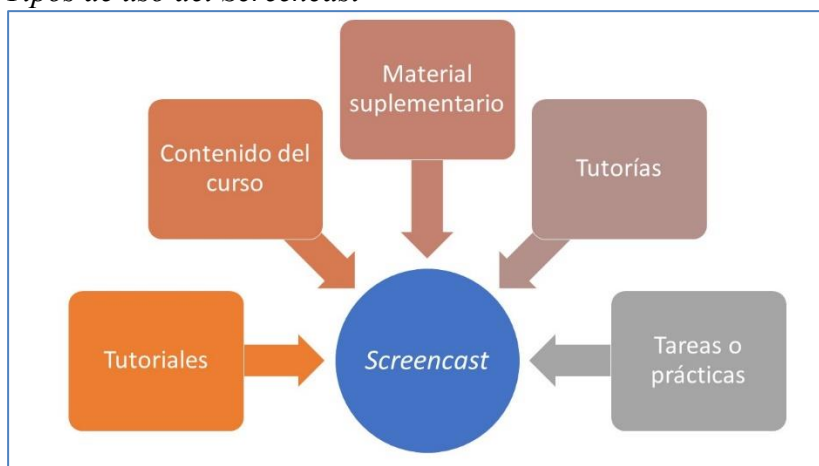
2.7.2. Usos

Aguirre et al. (2012) exponen beneficios con el uso de los *Screencast* en la educación, siendo los más importantes:

- Tutoriales: Para enseñar a los estudiantes a usar software complicado; dar orientación sobre el desarrollo de un curso; explicar cómo navegar en la web o en el campus virtual.
- Grabar contenidos para la clase; son válidos para realizar grabaciones integrando medios visuales como Tablet o pizarra electrónica.
- Material suplementario; ayuda a complementar lo aprendido en clase; es muy útil para el aprendizaje autónomo del estudiante.
- Tutorías; ayuda a los estudiantes a mostrar sus trabajos; es un medio efectivo para la realimentación de las tareas digitales que se encarga a los estudiantes o para resolver preguntas.
- Tareas o prácticas; los *Screencast* se pueden enviar como tareas, de esa manera los estudiantes pueden mostrar sus conocimientos o producirlos para enseñar a sus pares a resolver un problema.

Figura 3

Tipos de uso del Screencast



Fuente: Adaptado de Aguirre et al. (2012)

2.7.3. Componentes estructurales de *Screencast*

Para la elaboración de los *Screencast* es necesario considerar algunos componentes: entrada y salida; se presenta y despide quien está a cargo de la narración; movimiento de pantalla, puede ser estático o dinámico; y la narración que puede ser explícita o implícita, la primera describe todo lo que ocurre y la segunda, la descripción es más genérica y el video muestra cómo hacer las cosas (seguir la secuencia de los pasos).

Existen una variedad de aplicativos que permiten crear los *Screencast*, gratuitos y comerciales. Entre ellos se puede mencionar: Lotus *Screencam*, BB FlashBack Express, Open Broadcaster, *Screencast-o-matic*, entre otros.

2.8. El *Screencast* como estrategia de didáctica

El uso de recursos multimedia en educación mejora las estrategias de enseñanza y evaluación. Ayuda a transformar el aula en un entorno de aprendizaje interactivo y centrado en el estudiante al utilizar herramientas que combinan texto, gráficos, audio y video; como lo es *Screencast*. Son los docentes y estudiantes quienes generan sus propios contenidos educativos multimedia de acuerdo a las necesidades. Así mismo, se pueden utilizar para realizar tutoriales, grabar el contenido de clase, material suplementario, tutorías y tareas o prácticas.

III. Hipótesis

Las estrategias didácticas con el uso de *Screencast* fortalecen las competencias digitales en la medida que se implementan los indicadores de creatividad e innovación; comunicación y colaboración; investigación y localización efectiva de información; pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones; y ciudadanía digital en estudiantes de primer grado de secundaria de la Institución Educativa San Juan de Íllimo, 2020.

IV. Metodología

4.1. Tipo y nivel de investigación

La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, de carácter aplicado, descriptivo y transversal, con una modalidad propositiva. Está fundamentada en las necesidades identificadas en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes, orientándose a plantear una propuesta que aborde las deficiencias detectadas y ofrezca alternativas de solución.

4.2. Diseño de investigación

El diseño que corresponde al tipo aplicada, descriptiva, transversal en modalidad propositiva, es:

M ← O_x...P

Donde:

M = Estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E. San Juan. Íllimo, 2019. (Muestra de estudio).

O_x = Información a recoger sobre Competencias digitales (V. Dependiente)

P = Estrategias motivacionales utilizando *Screencast* (V. Independiente).

← = Información recogida de la muestra.

4.3. Población, muestra y muestreo

4.3.1. Población

Los estudiantes del primer grado de secundaria distribuidos en seis secciones conformaron la población, siendo un total de 186 del turno mañana; de los cuales noventa son mujeres (48.4 %) y 96 varones (51.6 %). La mayoría provienen de zonas urbanas y rural del distrito de Íllimo y de los distritos vecinos de Túcume y Pacora.

Tabla 2

Población estudiantil, por sexo, de la I.E. San Juan, Íllimo. 2020

Sección	Mujeres		Hombres		Total	
	n	%	n	%	n	%
1°A	15	8.1%	16	8.6%	31	16.7%
1°B	16	8.6%	15	8.1%	31	16.7%
1°C	13	6.9%	18	9.7%	31	16.6%
1°D	14	7.5%	17	9.1%	31	16.6%
1°E	18	9.7%	13	6.9%	31	16.6%
1°F	14	7.5%	17	9.1%	31	16.6%
	90	48.4%	96	51.6%	186	100.0%

Fuente: Nóminas de matrícula 2020

Fecha: abril 2020

4.3.2. Muestra

Para este estudio, se seleccionó como grupo muestral a los estudiantes de diferentes secciones del primer grado, siendo un total de 96, quienes fueron seleccionados al azar. Para delimitar la muestra, se empleó la fórmula que propone Arias (1997), por ser una población finita; con un

95 % de nivel de confianza, con el 50 % de heterogeneidad y con un margen de error del 7 %, el cual se calculó para poblaciones finitas considerando el tamaño de población y muestra.

$$n = \frac{Z_c^2 \cdot N \cdot p \cdot q}{e^2 \cdot (N-1) + Z_c^2 \cdot p \cdot q}$$

Tabla 3

Muestra estudiantil de primer grado de secundaria

Grado	Sección	n
Primer grado	A	6
	B	21
	C	29
	D	9
	F	31
Total		96

Fuente: Tabla 2

Fecha: abril 2020

4.3.3. Muestreo

El muestreo que se aplicó fue aleatorio simple, por ser uno de los más sencillos de aplicar caracterizándose porque cada elemento que conforma la población tiene la misma probabilidad de selección, según lo define Sampieri (2010) cada miembro de la población debe tener las mismas oportunidades de ser escogido como parte de la muestra. Como los estudiantes ya estaban organizados por secciones, se realizó un sorteo aleatorio entre todos los estudiantes de primer grado. Aquellos que resultaron seleccionados conformaron la muestra de la investigación, según tabla 3.

4.4. Criterios de selección

Se están considerando a estudiantes matriculados y que han tenido una asistencia normal a clases. Se excluyen a los que no asistieron de manera regular, los que no hayan sido matriculados y aquellos que son extra edad.

4.5. Operacionalización de variables

4.5.1. Variable dependiente: Competencia digital

Es la suma de todas estas habilidades, conocimientos y actitudes en aspectos tecnológicos, informacionales, multimedia y comunicativos, dando lugar a una compleja alfabetización múltiple (Espuny & González, 2011).

Consta de cinco dimensiones: creatividad e innovación; comunicación y colaboración; investigación y localización efectiva de información; pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones; y, ciudadanía digital.

4.5.2. Variable independiente: Estrategia didácticas utilizando *Screencast*

Son procedimientos que al hacer uso de recursos multimedia como el *Screencast*, producen efectos positivos, sistemáticos y duraderos en los estudiantes, evidenciándose en el fortalecimiento de las competencias tanto de Ciencias Sociales como la competencia transversal 28. Sus dimensiones son las siguientes: pre-instruccionales, co-instruccionales y pos-instruccionales.

Tabla 4
Operacionalización de la variable dependiente

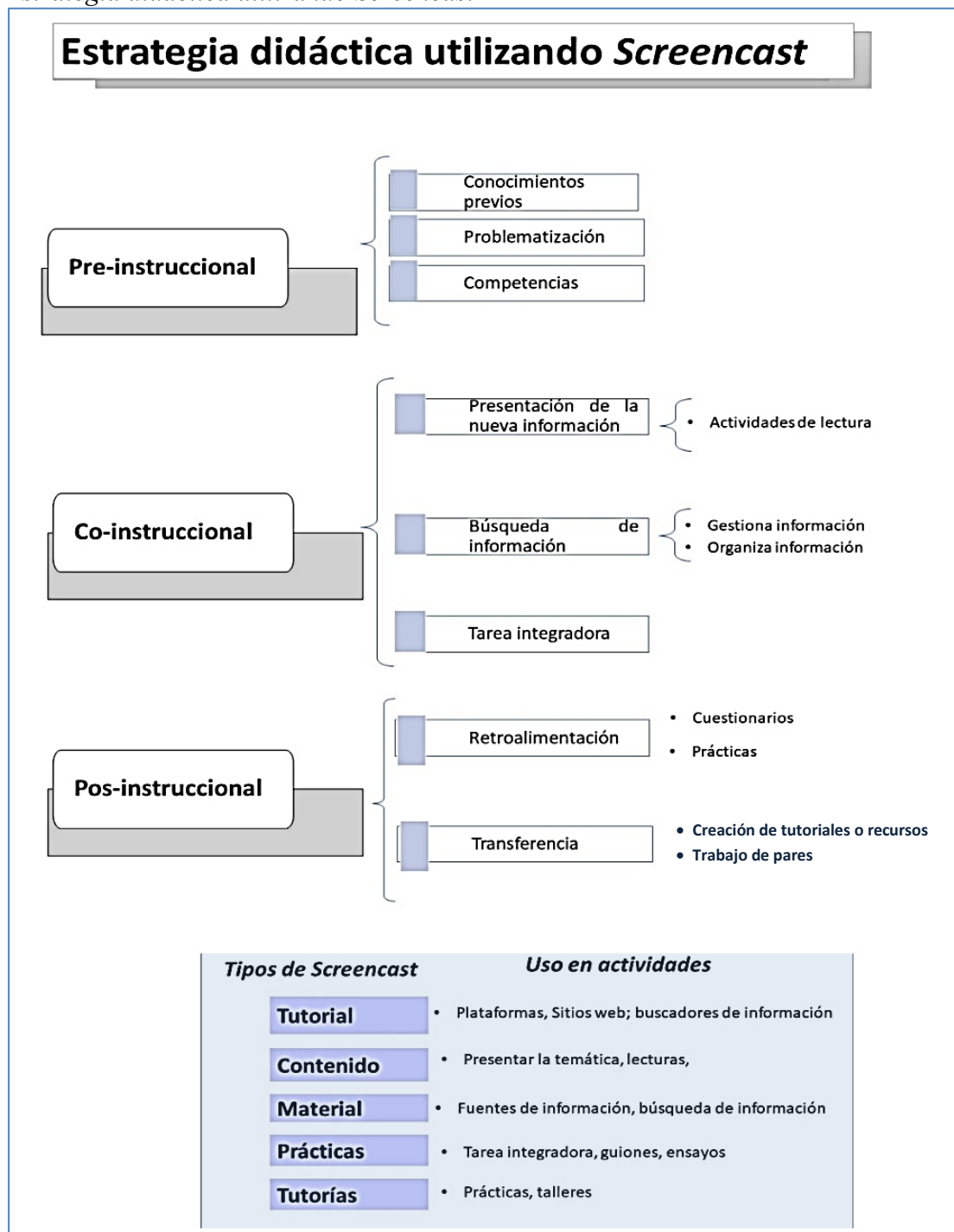
Variable de investigación	Dimensiones	Indicadores	Escala	Ítems
Competencias digitales	1. Creatividad e innovación	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de trabajos originales. • Desarrolla productos. • Desarrolla procesos innovadores 	Intervalo	1;2;3;4;5,6
	2. Comunicación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica información e ideas. • Interactúan en diversos entornos digitales. • Trabaja de forma colaborativa. • Utilizan herramientas digitales. 		7; 8; 9; 10; 11; 12
	3. Investigación y localización efectiva de información	<ul style="list-style-type: none"> • Obtienen información pertinente. • Evalúa la información. • Gestiona éticamente información. 		13; 14; 15; 16; 17; 18
	4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • Identifican problemas. • Administran proyectos. • Resuelven problemas. • Toman decisiones informadas. 		19; 20; 21; 22; 23; 24
	5. Ciudadanía digital	<ul style="list-style-type: none"> • Practican conductas legales y éticas. • Construyen su identidad digital. • Ejercen liderazgo digital. 		25; 26; 27; 28; 29; 30

En cuanto a la variable independiente: Estrategias didácticas utilizando *Screencast*; se propone 18 sesiones de 03 horas pedagógicas cada una en el área de Ciencias Sociales; las estrategias didácticas que se trabajan están planificadas en tres momentos: pre-instruccionales, co-instruccionales y pos-instruccionales. De esa manera, los estudiantes podrán fortalecer las competencias del área y las competencias digitales, pues al hacer uso de los *Screencast*, como recurso, los estudiantes aprenderán y aplicarán la información y/o contenido a trabajar. En algunas sesiones se utilizarán estrategias en donde se destaque el uso de *Screecanst* para tutoriales, otras se usarán para dar a conocer el contenido; en otras sesiones se usará como

material suplementario; así mismo se aplicarán tutorías; y por último servirá para que ellos realicen su tarea integradora o prácticas (Ver figura 3).

Figura 4

Estrategia didáctica utilizando Screencast



Fuente: Creación propia

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnicas

Teniendo en cuenta que la técnica sirve para medir las variables y por tanto debe reunir las características de validez y confiabilidad; se aplicó el fichaje y la encuesta en la presente investigación, con la que se recogió, filtró y clasificó la información sometida a estudio. Se empleará la técnica (encuesta) y como instrumentos (el cuestionario) para recolectar datos.

4.6.2. Instrumentos

Los instrumentos de recolección de datos se definen como cualquier recurso, dispositivo o formato (papel o digital) utilizado para obtener, registrar o almacenar información de manera eficiente y sistemática (Arias, 2012).

El instrumento utilizado fue el cuestionario, diseñado para recoger información cuya estructura se basó en cinco dimensiones de la competencia digital, habiendo optado por el formato digital que constó de 30 ítems con preguntas cerradas en escala de Likert: *Nunca, A veces, Regularmente, Siempre y Casi siempre* (anexo 1). Dicho instrumento se sometió a la valoración de expertos, y la confiabilidad Alfa de Cronbach resultante fue de 0.9990.

4.7. Procedimientos

En el programa de intervención denominado Estrategias didácticas para fortalecer las competencias digitales, utilizando *Screencast*; se propone 18 sesiones de 03 horas pedagógicas en el área de Ciencias Sociales; las estrategias didácticas se plantearon en tres momentos: pre-instruccionales, co-instruccionales y pos-instruccionales. Los estudiantes fortalecieron las competencias del área y las competencias digitales al hacer uso de los *Screencast* como recurso; los estudiantes aprendieron y aplicaron la información y/o contenido a trabajar. En algunas sesiones se utilizaron estrategias en donde se destacó el uso de *Screecanst* para tutoriales, otras se usaron para dar a conocer el contenido; en otras sesiones se usó como material suplementario; así mismo se aplicaron tutorías; y por último sirvió para realizar sus tareas o prácticas.

4.8. Plan de procesamiento y análisis de datos

Se utilizó la Estadística descriptiva para procesar los datos mediante tablas, cuadros, figuras, y medidas de tendencia central; así mismo la Estadística inferencial: prueba de hipótesis con una confiabilidad del 95 %.

4.9. Matriz de consistencia

Tabla 5

Estrategias didácticas utilizando Screencast para fortalecer competencias digitales en estudiantes de secundaria.

Problema de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Variables	Dimensiones	Población y muestra	Técnicas	Instrumentos
¿De qué manera la Propuesta Estrategias Motivacionales utilizando <i>Screencast</i> fortalecerá las competencias digitales en estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa San Juan de Íllimo, 2020?	Diseñar las estrategias didácticas utilizando <i>Screencast.</i> , como recurso educativo para fortalecer las competencias digitales de los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa San Juan, Íllimo, 2020.	<ul style="list-style-type: none"> • Describir las características de la creatividad e innovación de los estudiantes de primer grado de secundaria en el Área Ciencias Sociales, de la I.E. San Juan, Íllimo, 2020. • Describir las características específicas de la comunicación y colaboración de los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área de Ciencias Sociales, I.E. San Juan, Íllimo, 2020. • Describir los aspectos relacionados a la investigación y localización efectiva de información entre los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área Ciencias Sociales, I.E San Juan, Íllimo, 2020. • Describir las características del pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones de los estudiantes del primer grado de secundaria, en el área Ciencias Sociales, I.E. San Juan, Íllimo, 2020. • Caracterizar los aspectos de la ciudadanía digital en los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área Ciencias Sociales, I.E. San Juan, Íllimo, 2020. 	V. D. Competencias digitales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creatividad e innovación 2. Comunicación y colaboración 3. Investigación y localización efectiva de información 4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones 5. Ciudadanía digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Población: 187 estudiantes, que cursan el primer grado de secundaria, estudian en el turno mañana, distribuidos en seis secciones. • Muestra: Está conformada por 96 estudiantes de primer grado, de las diferentes secciones. 	<ul style="list-style-type: none"> *De gabinete: - El fichaje *De campo: - Encuesta 	Fichas Cuestionario

4.10. Consideraciones éticas

Se gestionó el consentimiento informado (autorización) de parte del director de la UGEL de Lambayeque. Además, a los padres de familia de los estudiantes que conforman la unidad de investigación. Así como a los estudiantes se les solicitará su asentimiento.

Se tuvo presente los derechos de autor, citándolos debidamente. En cuanto al software *Screencast* propuesto en las estrategias motivacionales es en su versión gratuita. Al término del informe de investigación, ya sustentado y aprobado se remite una copia a la entidad donde se desarrolló el trabajo de investigación para ser socializado entre los integrantes de la comunidad educativa. Se sigue los lineamientos instituidos por el Comité de Ética para la investigación científica de la USAT.

V. Resultados y discusión

Después de haber aplicado el cuestionario, se pasó a la fase de recolección, codificación y análisis de datos utilizando estadística descriptiva e inferencial y organizando la información en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos utilizando Microsoft Excel y el software estadístico SPSS v25. Los resultados se presentan con su análisis e interpretación.

5.1. La validez del instrumento de investigación

Cada ítem del cuestionario fue verificado sistemáticamente para determinar la relevancia del contenido y la claridad de cada ítem. Se refiere a la medida en que un instrumento mide lo que afirma (Hernández & Col, 2009). Para determinar la validez de contenido y el grado de concordancia entre evaluadores, se contó con la colaboración de 03 expertos quienes realizaron el análisis de cada ítem de acuerdo a los indicadores de cada dimensión. El cuestionario se vio fortalecido con los resultados generados, alcanzando el 0.99090 como coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach.

5.2. Características de la muestra de estudio

Se diseñó un cuestionario dirigido a 96 estudiantes de primer grado de secundaria (tabla 6) con el objetivo de analizar las valoraciones obtenidas por los estudiantes del grupo muestral en relación con las competencias tanto digitales como de Ciencias Sociales, para proponer las estrategias didácticas utilizando *Screencast*.

Tabla 6

Edad y sexo de los estudiantes del grupo muestral

Edad	Sexo				Total	
	Masculino		Femenino		n	%
	n	%	n	%		
11	3	3 %	2	2 %	5	5 %
12	36	38 %	37	38 %	73	76 %
13	3	3 %	14	15 %	17	18 %
14	1	1 %	0	0 %	1	1 %
Total	43	45 %	53	55 %	96	100 %

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del grupo muestral

Fecha: 28/05/2020

Según la tabla 6, el 76 % son estudiantes tienen 12 años, de los cuales el 38 % son del sexo femenino y el otro 38 % del sexo masculino; los estudiantes de 13 años representan el 18 % del

total, siendo de sexo femenino el 15 % y el 3 % masculino. Además, el 5 % tienen 11 años de edad y son de sexo femenino. Lo cual se puede afirmar que lo que predominan son estudiantes de sexo femenino y que tienen 12 años de edad.

A continuación, se presentan los resultados recogidos del cuestionario según las cinco dimensiones de la competencia digital.

5.3. Creatividad e innovación

Tabla 7

Dimensión Creatividad e innovación

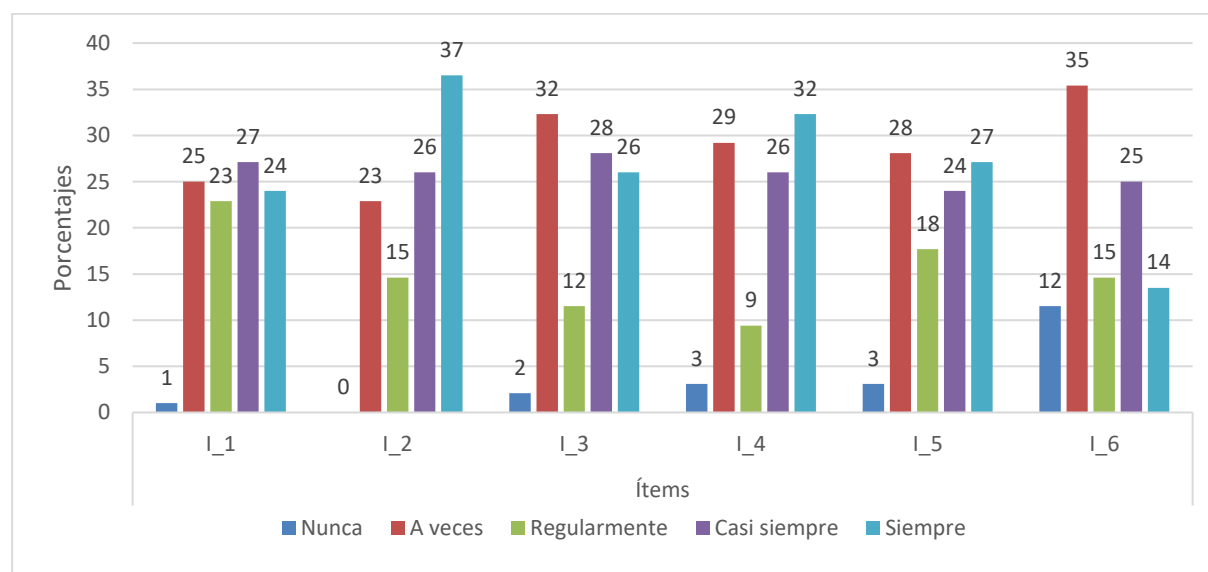
Ítems	I_1		I_2		I_3		I_4		I_5		I_6	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Nunca	1	1.0	0	0.0	2	2.1	3	3.1	3	3.1	11	11.5
A veces	24	25.0	22	22.9	31	32.3	28	29.2	27	28.1	34	35.4
Regularmente	22	22.9	14	14.6	11	11.5	9	9.4	17	17.7	14	14.6
Casi siempre	26	27.1	25	26.0	27	28.1	25	26.0	23	24.0	24	25.0
Siempre	23	24.0	35	36.5	25	26.0	31	32.3	26	27.1	13	13.5

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Fecha: 28/05/2020

Figura 5

Valor porcentual de la Dimensión Creatividad e innovación



Fuente: Tabla 7

La tabla 7 y figura 5, muestran las valoraciones en Creatividad e innovación, observándose que los estudiantes difieren en sus respuestas. El mayor porcentaje se encuentra en la valoración *Siempre*, con un 36.5 % seguido del 32.3 % para los ítems 2 y 4 respectivamente, lo que indica que un porcentaje considerable de los estudiantes están motivados y mantienen su interés al utilizar herramientas informáticas, que no sólo generan ideas, sino que también las lleva a cabo. En *Casi Siempre*, el más alto porcentaje lo tiene el ítem 3 (28.1 %), lo sigue el ítem 1 (27.1 %), lo que indica que existen estudiantes que tienden a plantear alternativas en situaciones problemáticas, aunque no de manera sistemática o habitual y tienden a pensar de manera creativa proponiendo nuevas formas de hacer las cosas. El más alto porcentaje, en *A veces*, se obtuvo para el ítem 6 (35.4 %) y el 32.3 % en el ítem 3, lo que muestra que los estudiantes aplican ideas para resolver problemas; mientras que para las valoraciones de *Regularmente* y *Nunca* los porcentajes son menores. Se demuestra que el grupo muestral aún no han alcanzado el nivel de profundidad de los contenidos del área ya que sus porcentajes son menores al 50 %, siendo importante fomentar las capacidades para desarrollar hábitos en los estudiantes para indagar, observar, reflexionar y de autoevaluación que se plantea en la propuesta con el uso de *Screencast* dinamizando así el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 8

Estadísticos Dimensión Creatividad e Innovación

Ítems	I_1	I_2	I_3	I_4	I_5	I_6	
Nº	96	96	96	96	96	96	96
Media	3.48	3.76	3.44	3.55	3.44	2.94	3.43
Mediana	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.83
Moda	4	5	2	5	2	2	
Desv. Típ.	1.14	1.18	1.25	1.30	1.25	1.27	1.23
C.V.	33 %	31 %	36 %	37 %	36 %	43 %	36 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado.

Según la tabla 8, se observa que, entre todos los ítems correspondientes a las dimensiones de creatividad e innovación, el ítem 2 tiene el valor medio más alto (3.76) y el ítem 6 tiene el valor medio más bajo (2.94) siendo el promedio total de 3.43. En relación a la desviación estándar, el más alto es 1.30 para el ítem 4 y el menor es 1.14 para el ítem 1, su promedio es 1.23, lo que indica una ligera dispersión de los datos respecto a la media.

En cuanto al coeficiente de variación, se observa que el valor más alto es de 43 % para el ítem 6, el valor más bajo es de 31 % para el ítem 2, así mismo el coeficiente para toda la dimensión es de 36 %. Por tanto, se puede decir que la dispersión de los datos están un 7 % por encima de la media y un 5 % por debajo, lo que refleja la heterogeneidad estadística de la dimensión Creatividad e Innovación.

5.4. Comunicación y colaboración

Tabla 9

Dimensión Comunicación y colaboración

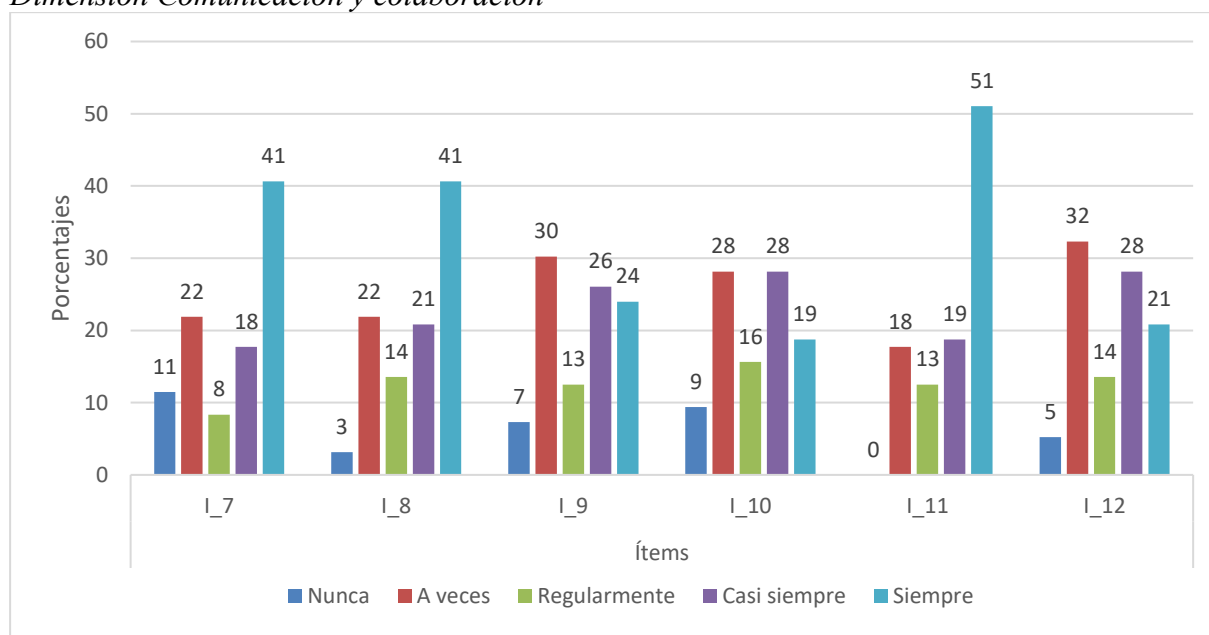
Ítems	I_7		I_8		I_9		I_10		I_11		I_12	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Nunca	11	11.5	3	3.1	7	7.3	9	9.4	0	0.0	5	5.2
A veces	21	21.9	21	21.9	29	30.2	27	28.1	17	17.7	31	32.3
Regularmente	8	8.3	13	13.5	12	12.5	15	15.6	12	12.5	13	13.5
Casi siempre	17	17.7	20	20.8	25	26.0	27	28.1	18	18.8	27	28.1
Siempre	39	40.6	39	40.6	23	24.0	18	18.8	49	51.0	20	20.8
Total	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Fecha: 28/05/2020

Figura 6

Dimensión Comunicación y colaboración



Fuente: Tabla 9

Como se muestra en la tabla 9 y figura 6, el porcentaje más alto se encuentran en *Siempre*, alcanzando el ítem 11 el 51 %, seguido del ítem 7 e ítem 8 con el 40.6 %, lo que indica que los estudiantes valoran el trabajo en equipo como una estrategia eficaz que les permite alcanzar mejores resultados, llegando a compartir sus trabajos de forma pública. En la valoración *A veces*, el porcentaje obtenido es de 32.3 % en el ítem 12, mientras que para el ítem 9 se alcanzó el 30.2 %, lo que muestra que los estudiantes tienen la disposición de captar y mejorar las ideas de otras personas y tienden a comunicar sus aprendizajes de forma ocasional.

En *Casi siempre*, el más alto porcentaje (28.1 %) fueron para los ítems 10 y 12, y para el ítem 9 se obtuvo el 26.0 % lo que indica que los estudiantes están comprometidos con los resultados de otros, aunque no siempre sienten la misma motivación, mostrando una actitud positiva hacia la mejora de ideas ajenas. Para la valoración *Regularmente*, el 15.6 % fue para el ítem 10 seguido del 13.5 % para los ítems 8 y 12, lo que indica que existe disposición de parte de los estudiantes en realizar trabajos en equipo, pero no siempre lo practican. Y para *Nunca*, el más alto porcentaje (11.5 %) está en el ítem 7 y con el 9.4 % el ítem 10, lo que muestra que existen estudiantes que no tienen una escucha efectiva, lo que dificulta en la comunicación.

Existen algunos aspectos que se pueden mejorar, como la frecuencia en que se comunican y colaboran, la actitud cooperativa hacia el aprendizaje y el trabajo en equipo. Es por ello que se debe implementar estrategias haciendo uso del *Screencast* para que los estudiantes en su totalidad lleguen a interactuar utilizando las tecnologías digitales, compartan información y contenidos, colaboren y hagan uso de canales digitales trabajando responsablemente.

Tabla 10

Estadísticos Dimensión Comunicación y colaboración

Ítems	I_7	I_8	I_9	I_10	I_11	I_12	
Nº	96	96	96	96	96	96	96
Media	3.54	3.74	3.29	3.19	4.03	3.27	3.51
Mediana	4.00	4.00	3.50	3.00	5.00	3.00	3.75
Moda	5	5	2	2 ^a	5	2	
Desv. Típ.	1.49	1.28	1.32	1.29	1.16	1.26	1.30
C.V.	42 %	34 %	40 %	41 %	29 %	39 %	37 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado.

Los estadísticos detallados en la tabla 9, presentan que la media muestral es 3.51; el ítem 11 tiene la media más alta de 4.03 que corresponde a la dimensión Comunicación y Colaboración,

y el ítem 12 tiene la media más baja de 3.27; para la desviación estándar, la más alta es para el ítem 7 con 1.49 y la más baja es 1.16 para el ítem 11 y el promedio es 1.30. Se observa que los datos tienen una ligera desviación hacia arriba y un valor mínimo inferior a la media. Para el coeficiente de variación, el valor más alto (42 %) es para el ítem 7, el más bajo (29 %) para el ítem 11, en consecuencia, el valor promedio para toda la dimensión fue del 37 %. En tanto, se puede decir que la dispersión de los datos está un 6 % por encima del promedio y 8 % por debajo, lo que refleja la heterogeneidad estadística en la dimensión.

5.5. Investigación y localización efectiva de información

Tabla 11

Dimensión Investigación y localización efectiva de información

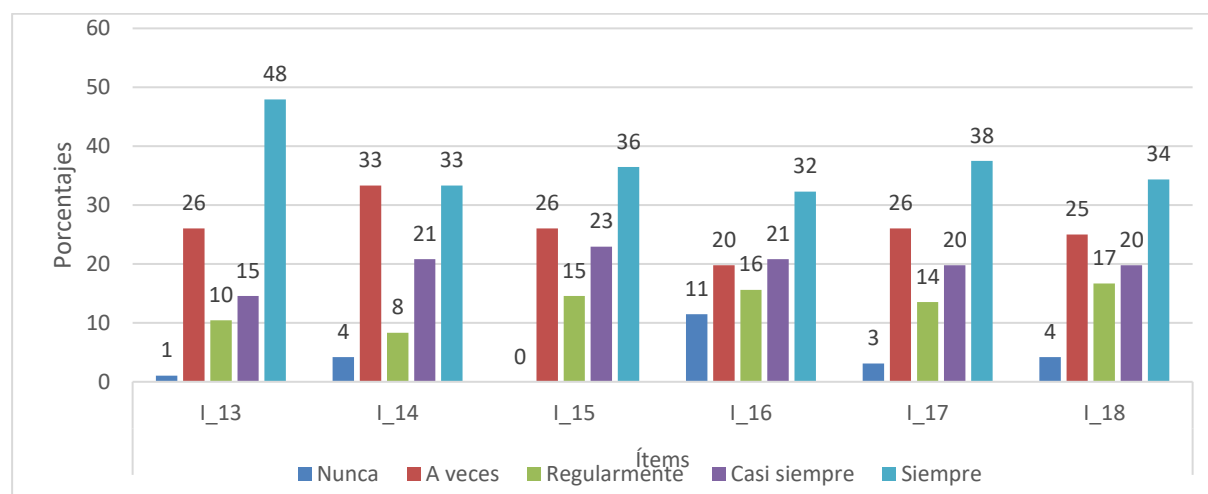
Ítems	I_13		I_14		I_15		I_16		I_17		I_18	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Nunca	1	1.0	4	4.2	0	0.0	11	11.5	3	3.1	4	4.2
A veces	25	26.0	32	33.3	25	26.0	19	19.8	25	26.0	24	25.0
Regularmente	10	10.4	8	8.3	14	14.6	15	15.6	13	13.5	16	16.7
Casi siempre	14	14.6	20	20.8	22	22.9	20	20.8	19	19.8	19	19.8
Siempre	46	47.9	32	33.3	35	36.5	31	32.3	36	37.5	33	34.4
Total	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Fecha: 28/05/2020

Figura 7

Dimensión Investigación y localización efectiva de información



Fuente: Tabla 11

La tabla 11 y figura 7 presentan los resultados de la dimensión investigación y localización efectiva de información, donde el porcentaje más alto está en *Siempre* (47.9 %) para el ítem 13, seguido del ítem 17 con el 37.5 %. En *A veces*, el porcentaje obtenido es de 33.3 % en el ítem 14, mientras que en los ítems 13, 15 y 17 se obtuvo el 26.02 %. En la valoración *Casi siempre*, se obtuvo el porcentaje más alto de 22.9 % para el ítem 15; y el 20.8 % fue para los ítems 14 y 16. Para la valoración *Regularmente*, el 16.7 % lo obtuvo el ítem 18, y en el ítem 16 fue del 15.6 %. Y para la valoración *Nunca*, el más alto porcentaje (11.5 %) fue en el ítem 16, y el 4.2 % en los ítems 14 y 18.

Lo que se puede afirmar que existen estudiantes que no practican técnicas para investigar y localizar información relevante y certera, presentando dificultad al momento de comunicar resultados. Es por ello que al implementar la estrategia con el uso del *Screencast* ayudará a los estudiantes a poder presentar la información haciendo uso de recursos que le ayuden a organizar y expresar la información.

Tabla 12

Estadísticos Dimensión Investigación y localización efectiva de la información

Ítems	I_13	I_14	I_15	I_16	I_17	I_18	Prom
Nº	96	96	96	96	96	96	96
Media	3.82	3.46	3.70	3.43	3.63	3.55	3.60
Mediana	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
Moda	5	2 ^a	5	5	5	5	
Desv. Típ.	1.31	1.36	1.21	1.41	1.31	1.30	1.32
C.V.	34 %	39 %	33 %	41 %	36 %	37 %	37 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Los estadísticos de la tabla 12, muestran que la media muestral es 3.60; teniendo como media más alta 3.82 en el ítem 13 correspondiente a la dimensión Investigación y localización efectiva de la información; y en el ítem 16 la puntuación media más baja de 3.43. Para la desviación estándar, la más alta puntuación es 1.41 del ítem 16, la más baja es 1.21 en el ítem 15, y el promedio es 1.32. Se afirma que los datos tienen una desviación ligera hacia arriba y un mínimo inferior a la media. Para el coeficiente de variación, se observa que el más alto valor es 41 % en el ítem 16, y el valor más bajo de 33 % en el ítem 15, así el valor promedio para toda la dimensión fue de 37 %. Por tanto, se puede decir que la dispersión de los datos está 4% por

encima de la media también por debajo, lo que refleja la heterogeneidad de los datos estadísticos en Investigación y localización efectiva de la información.

5.6. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

Tabla 13

Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

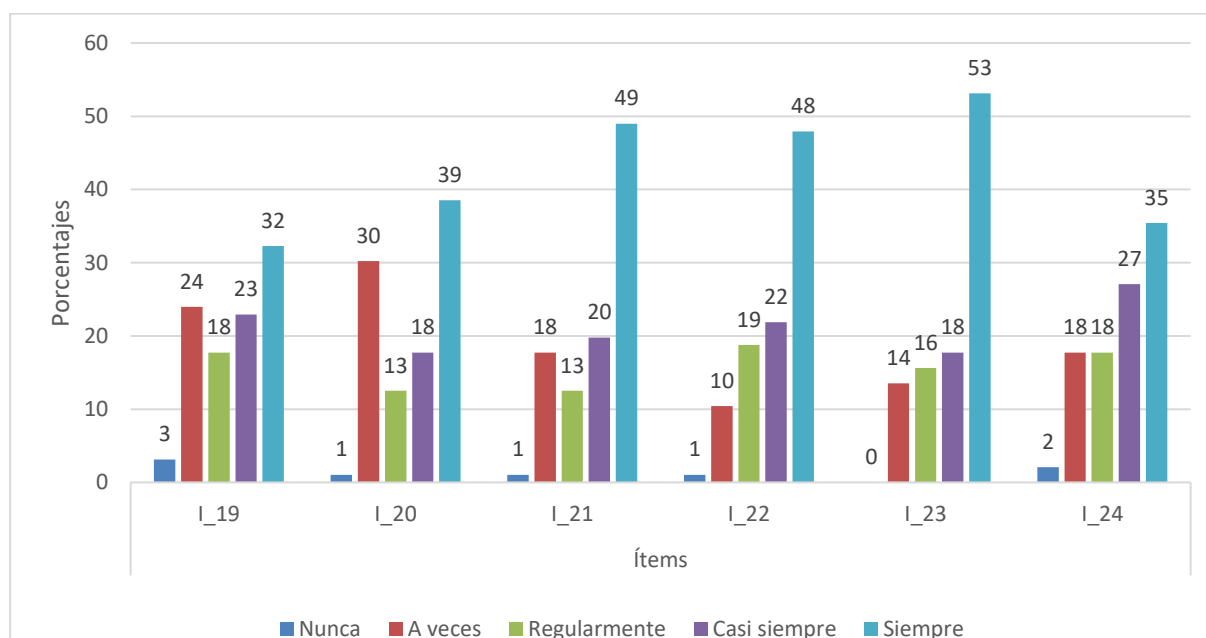
Ítems	I_19		I_20		I_21		I_22		I_23		I_24	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Nunca	3	3.1	1	1.0	1	1.0	1	1.0	0	0.0	2	2.1
A veces	23	24.0	29	30.2	17	17.7	10	10.4	13	13.5	17	17.7
Regularmente	17	17.7	12	12.5	12	12.5	18	18.8	15	15.6	17	17.7
Casi siempre	22	22.9	17	17.7	19	19.8	21	21.9	17	17.7	26	27.1
Siempre	31	32.3	37	38.5	47	49.0	46	47.9	51	53.1	34	35.4
Total	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Fecha: 28/05/2020

Figura 8

Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones



Fuente: Tabla 13

La tabla 13 y figura 8 muestran los resultados obtenidos de la dimensión; observándose diferencias en las distintas valoraciones dadas por los estudiantes. El mayor porcentaje se encuentra en la valoración *Siempre*, con un 53.1 % en el ítem 23; seguido del ítem 21 con 49.0

% indicando que los estudiantes muestran una actitud positiva, persistente reflexiva hacia el aprendizaje. En la valoración *A veces*, el porcentaje más alto está en el ítem 20 con el 30.2 %, el 24.0 % es del ítem 19, lo que refleja que, aunque hay disposición a planificar, no es un hábito totalmente consolidado. Para *Casi siempre*, el más alto porcentaje (27.1 %) se obtuvo en el ítem 24 seguido del ítem 19 con el 22.9 %, indicando que esta habilidad está en desarrollo en una parte considerable del grupo; mientras que, para la valoración de *Regularmente*, el porcentaje mayor fue en el ítem 22 con el 18.8 %, seguido de los ítems 21 y 24 con el 17.7 % cada uno mostrando que los estudiantes buscan conectar lo que aprenden con su propósito, necesitan mayor acompañamiento para consolidar estas habilidades críticas; y en la valoración *Nunca* los porcentajes son menores, no todos los estudiantes aplican estas prácticas de manera consistente.

Los resultados muestran que existen aún estudiantes que les falta desarrollar el pensamiento crítico, podrían mejorarse promoviendo actividades donde se enfatice la planificación y la ética en la investigación. Es así que la propuesta de utilizar *Screencast* ayudará a que los estudiantes lleguen a desarrollar destrezas intelectuales que le permitan desarrollar en el aula el pensamiento crítico para solucionar problemas de su entorno y pueda decidir adecuadamente.

Tabla 14

Estadísticos Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones

Ítems	I_19	I_20	I_21	I_22	I_23	I_24	
Nº	96	96	96	96	96	96	96
Media	3.57	3.63	3.98	4.05	4.10	3.76	3.85
Mediana	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	4.17
Moda	5	5	5	5	5	5	
Desv. Típ.	1.25	1.30	1.20	1.09	1.11	1.18	1.19
C.V.	35 %	36 %	30 %	27 %	27 %	31 %	31 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado.

Las estadísticas de la tabla 14, muestran que la media muestral es 3.85; el ítem 23 tiene una puntuación media mayor de 4.10 correspondiente a toda la dimensión; y la media menor es 3.57 en el ítem 19; en relación a la desviación estándar, la puntuación mayor es del ítem 20 con 1.30 y la más baja es 1.09 para el ítem 22, siendo el promedio total de 1.19, se observa que los datos tienen una ligera desviación hacia arriba y una mínima por debajo de la media. Para el coeficiente de variación, el valor mayor es 36 % en el ítem 20, el valor más bajo es 27 % para

los ítems 22 y 23; el valor promedio de toda la dimensión fue de 31 %, lo que sugiere mayor homogeneidad en las respuestas relacionadas con medir consecuencias y perseverar en lo que se emprende. Por lo tanto, se puede decir que la dispersión de los datos está un 5 % hacia arriba de la media y en un 4 % por debajo, lo que refleja homogeneidad de los datos en esta dimensión.

5.7. Ciudadanía digital

Tabla 15

Dimensión Ciudadanía digital

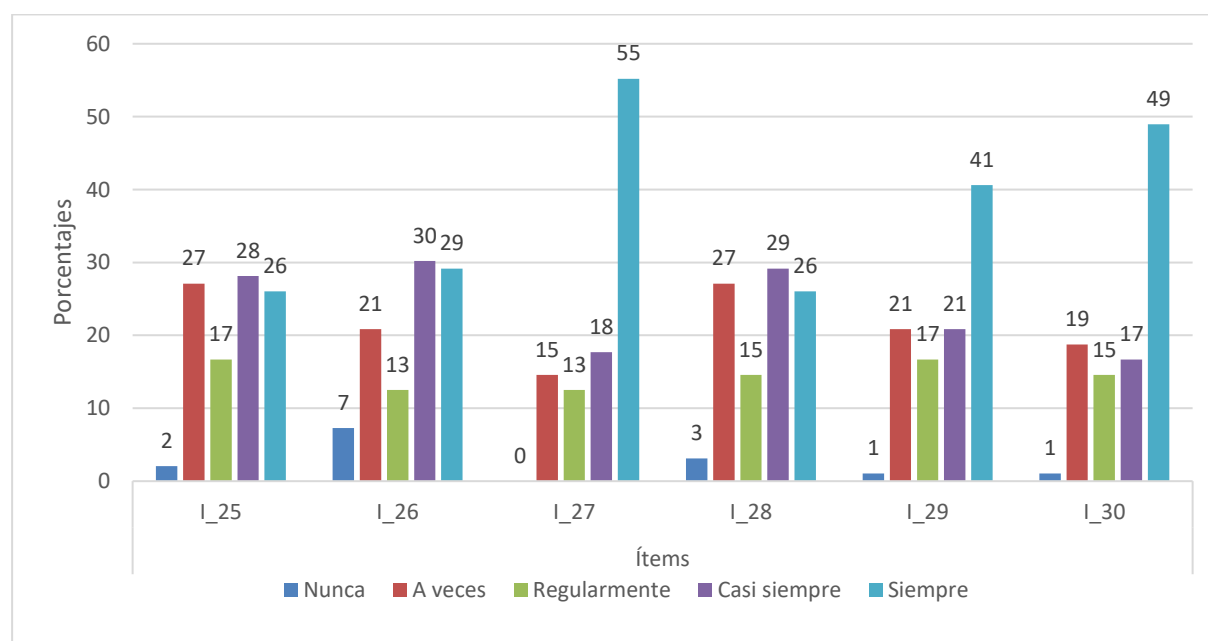
Ítems	I_25		I_26		I_27		I_28		I_29		I_30	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Nunca	2	2.1	7	7.3	0	0.0	3	3.1	1	1.0	1	1.0
A veces	26	27.1	20	20.8	14	14.6	26	27.1	20	20.8	18	18.8
Regularmente	16	16.7	12	12.5	12	12.5	14	14.6	16	16.7	14	14.6
Casi siempre	27	28.1	29	30.2	17	17.7	28	29.2	20	20.8	16	16.7
Siempre	25	26.0	28	29.2	53	55.2	25	26.0	39	40.6	47	49.0
Total	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0	96	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Fecha: 28/05/2020

Figura 9

Dimensión Ciudadanía digital



Fuente: Tabla 15

Según la tabla 15 y figura 9 se observan los resultados de la dimensión ciudadanía digital, donde los mayores porcentajes se encuentran en la valoración de *Siempre*, siendo el ítem 27 el que obtuvo el 55.2 %, seguido del ítem 30 con el 49.0 %, se muestra un interés marcado por el uso de tecnologías en sus aprendizajes, además casi la mitad de los estudiantes tiene interés en temas globales. En *Casi siempre*, se obtuvo un porcentaje del 30.2 % en el ítem 26, mientras que en el ítem 28 se obtuvo el 29.2 %, demostrando que la mayoría de los estudiantes aplican criterios de selección al buscar información para sus investigaciones. En la valoración *A veces*, el más alto porcentaje fue de 27.1 % en los ítems 25 y 28; y para los ítems 26 y 29 se obtuvo el 20.8 % cada uno, lo que indica que un grupo considerable de estudiantes aún no identifican anticipadamente los problemas ni seleccionan información relevante, lo que sugiere que necesitan mayor guía para consolidar estas competencias y su ciudadanía digital. Para la valoración Regularmente, el 16.7 % se obtuvo en los ítems 25 y 29. Y para la valoración Nunca, el porcentaje más alto está en el ítem 26 con 7.3 %.

Se puede afirmar que existen estudiantes que demuestran un nivel aceptable en aspectos asociadas a la ciudadanía digital, pero es necesario implementar estrategias innovadoras que refuercen el análisis crítico de información, la previsión de problemas y el uso ético y consciente de las TIC. Es por ello que al implementar la estrategia usando *Screencast*, ayudará al estudiante a ser autónomo y adoptando actitudes donde se evidencie su identidad digital, respetando en la red la privacidad y los derechos a la propiedad intelectual.

Tabla 16

Estadísticos Dimensión Ciudadanía digital

Ítems	I_25	I_26	I_27	I_28	I_29	I_30	
Nº	96	96	96	96	96	96	96
Media	3.49	3.53	4.14	3.48	3.79	3.94	3.73
Mediana	4.00	4.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.17
Moda	4	4	5	4	5	5	
Desv. Típ.	1.21	1.31	1.12	1.23	1.21	1.22	1.22
C.V.	35 %	37 %	27 %	35 %	32 %	31 %	33 %

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primer grado

Los estadísticos de la tabla 16, presentan que el promedio muestral es 3.73; y el ítem 27 tiene la media más alta de 4.14, y la media más baja de 3.49 está en el ítem 25 correspondiente a toda la dimensión, lo que indica que los estudiantes tienden a valorar sus habilidades en Ciudadanía

Digital entre Regularmente y Casi Siempre. Para la desviación estándar, la mayor puntuación de 1.31 es para el ítem 26 y la más baja de 1.12 corresponde al ítem 27. Se observa que los datos tienen una ligera desviación superior y una mínima inferior del promedio, reflejan un nivel moderado a alto de desarrollo en las competencias de ciudadanía digital. Las respuestas son consistentes en su mayoría, con poca dispersión en los ítems evaluados. Para el coeficiente de variación, el valor más alto es 37 % en el ítem 26, y su valor más bajo (27 %) en el ítem 27, teniendo como promedio en la dimensión es 33 %. Por tanto, se puede decir que la dispersión de los datos está un 4 % por encima del promedio y un 6 % por debajo, lo que refleja la homogeneidad de los datos estadísticos en esta dimensión, en habilidades críticas como la gestión y selección de información.

Tabla 17

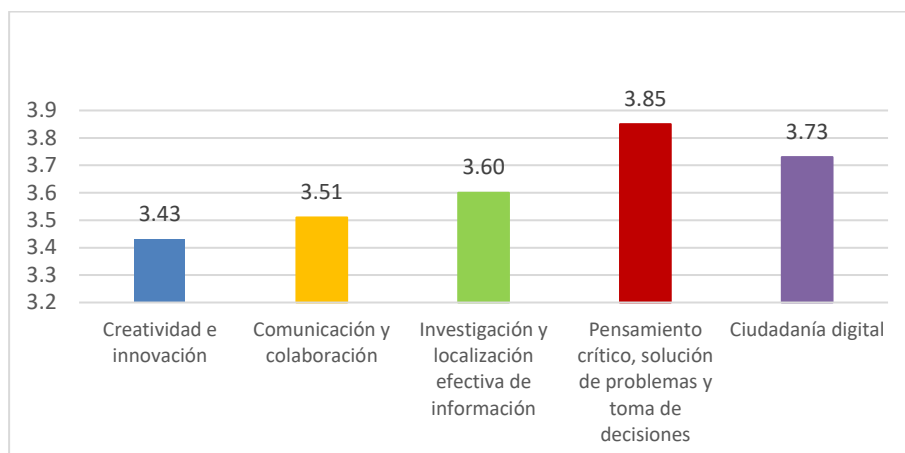
Puntuación media del cuestionario por dimensiones

Variable	Dimensiones	\bar{x}
Competencias digitales	• Creatividad e innovación	3.43
	• Comunicación y colaboración	3.51
	• Investigación y localización efectiva de información	3.60
	• Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones	3.85
	• Ciudadanía digital	3.73
	Promedio	3.62

Fuente: Tabla 8, tabla 10, tabla 12 y tabla 15.

Figura 10

Puntuación media de las dimensiones de la competencia digital

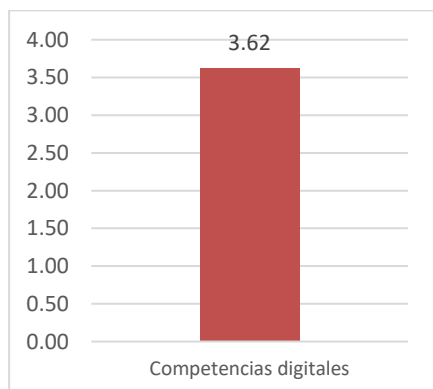


Fuente: Tabla 17

En los resultados del cuestionario, se evidencia que las mayores dificultades se presentan en las dimensiones: Creatividad e innovación, ya que se obtuvo la puntuación media de 3.43; en comunicación y colaboración con el 3.51; e investigación y localización efectiva de información con el 3.60. Lo que muestra que se debe implementar estrategias utilizando herramientas tecnológicas que ayuden a desarrollarlas.

Figura 11

Puntuación media. Competencias digitales



Fuente: Tabla 17

La puntuación media del cuestionario sobre competencias digitales es 3.62. En consecuencia, se tendrá que plantear estrategias didácticas que permitan a los estudiantes involucrarse en el uso y creación de contenidos digitales para fortalecer la creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y localización efectiva de información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones; y ciudadanía digital desarrollando productos y procesos innovadores utilizando herramientas tecnológicas.

VI. Discusión

Los resultados procesados de la aplicación del cuestionario son motivo de discusión en el campo de la investigación. El grupo en investigación estuvo conformado por 96 estudiantes de la IE San Juan de Állimo, siendo del primer grado de secundaria, que oscilan entre once a trece años de edad, predominando la edad de 12 años (76 %) y el sexo femenino (55 %).

Se determinó que la validez de contenido de cada ítem del instrumento tiene un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,9909 siendo alta su consistencia interna. Se evaluaron diferentes ítems considerando su relevancia y representatividad. El cuestionario fue sometido a la revisión de tres expertos, quienes coincidieron de manera favorable en su valoración, por lo que fue aceptado y considerado apto para su aplicación.

Ante la problemática identificada en los estudiantes del grupo muestral en el área de Ciencias Sociales, se aplicó un cuestionario relacionado a las cinco dimensiones de la variable dependiente: creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y localización efectiva de información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones y ciudadanía digital

En cuanto a la dimensión 1 (creatividad e innovación), los resultados de la muestra de estudio, según la tabla 7 indican que en su mayoría los estudiantes opinan que Siempre lo que indica que un porcentaje considerable de los estudiantes están motivados y mantienen su interés al utilizar herramientas informáticas, además no sólo generan ideas, sino que también las llevan a cabo, imaginan y realizan nuevas formas o modos de hacer las cosas, representado por el 37 %; y generan ideas poniéndolas en práctica, representado por el 32 %. Así mismo, opinan que A veces, para solucionar un problema aplican sus propias ideas o de otros (35 %), y el 32 % mencionan que frente a un problema plantean alternativas de solución. Lo mencionado, reafirma que a los estudiantes les es difícil hacer sus trabajos o productos dados en las clases de Ciencias Sociales debido a que no han desarrollado a cabalidad su imaginación, no generan sus propias ideas ni ponen en práctica, lo que les impide desarrollar significativamente su aprendizaje y, por tanto, sus competencias en ciencias sociales. Tal como lo sostiene Warner (2012) que, para lograr metas y objetivos de manera efectiva y eficiente, se debe desarrollar el proceso mental que permite generar ideas e implementarlas. Así mismo el INTEF (2017) menciona que para demostrar su pensamiento creativo los estudiantes utilizan las TIC para construir conocimientos y desarrollar productos y procesos innovadores.

En cuanto a la dimensión 2 (comunicación y colaboración) se evidencia en los resultados presentados en la tabla 9 que la mitad de los estudiantes opinan la categoría de Siempre en los ítems 11; 7 y 8 con el 51 %; 41 % y 41 % respectivamente; valoran que el trabajo en equipo es

más efectivo; que sus trabajos o evidencias de aprendizaje las publican y que se integran a los equipos para trabajar colaborativamente. Pero existe un porcentaje mayoritario que valoran las categorías de Nunca, A veces, Regularmente y Casi siempre, por lo que se puede afirmar que existen estudiantes que tienen dificultad para comunicar lo que va aprendiendo, no cumplen con lo que le asignan y tratan de captar las ideas de otros y en base a ello mejorarlas. Es por ello que se debe considerar el aporte de British Council (2016) al precisar que una buena comunicación se da con una escucha efectiva, además la capacidad de comunicarse conlleva a una variedad de propósitos, y que trabajar de manera responsable y voluntaria en equipos diversos de manera colaborativa para lograr objetivos comunes. A su vez el INTEF (2017) plantea que los estudiantes utilicen medios y entornos digitales para comunicar y trabajar colaborativamente, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y facilitar el aprendizaje de otros.

Al referirse a la dimensión 3 (investigación y localización efectiva de información), los se presentan en la tabla 11, donde el 48 % de los estudiantes opinan que Siempre investigan haciendo uso del internet y las herramientas informáticas, y saben dónde encontrar la información confiable (38 %) y ordena y reordenan dicha información (37 %). Pero la mayoría de estudiantes (52 %) aún no han logrado desarrollar habilidades digitales que les permitan realizar la búsqueda de información confiable. Tal como lo sostiene el INTEF (2017), que los estudiantes deben aplicar herramientas digitales para acceder, evaluar y utilizar información de manera adecuada.

En cuanto a la dimensión 4 (Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones), se evidencia en la tabla 13 que el 53 % de los estudiantes consideran que Siempre buscan la razón o fin de lo que van aprendiendo, el 49 % opinan que tratan de medir las consecuencias de aquello que realizan, y el 48 % expresan interés y perseverancia en lo que emprenden. Pero existe un porcentaje considerable de estudiantes que presentan dificultad para tomar decisiones, producir y expresar nuevas ideas, reflexionar críticamente y resolver problemas. Tal como lo sostiene el INTEF (2017) que los estudiantes necesitan utilizar herramientas y recursos digitales adecuados para resolver problemas y tomar decisiones informadas. De esa manera, desarrollan habilidades de pensamiento crítico el pensamiento crítico para planificar, realizar investigaciones y gestionar proyectos.

Al referirse de la dimensión 5 (Ciudadanía digital), según la tabla 15 se evidencia que el 55 % de estudiantes consideran que Siempre les atrae las tecnologías para el aprendizaje; el 49 % les interesa conocer los asuntos de otros lugares del mundo y el 41 % manifiestan que identifican los riesgos excesivos de las TIC. Pero existe un porcentaje considerable que no se

rigen por los estándares de conducta con el uso de la tecnología, así como la autonomía digital, participación pública, el conocimiento de la identidad digital y la privacidad digital, además el respeto a los derechos de propiedad intelectual. El INTEF (2017) reafirma que los estudiantes deben aprender a utilizar las herramientas digitales de manera responsable y efectiva, demostrando una buena convivencia e identidad digital.

Es por ello que se diseñó una propuesta de Estrategias didácticas con el uso de *Screencast*, con el objetivo de fortalecer las competencias digitales en los estudiantes de primer grado de secundaria en Ciencias Sociales. Para la planificación, se articuló diferentes actividades de aprendizaje el uso de *Screencast* en función a las competencias del área, es así que se han utilizado como tutoriales; permite grabar el contenido de clase; como material suplementario; se apoya a las tutorías; y permite a los estudiantes presentar las tareas o prácticas; tal como lo plantea Aguirre et al. (2012) quien menciona que el aprendizaje será más efectivo ya que la información visual y verbal se complementa reforzando la memoria. Además, estas actividades deben estar articuladas con los tipos de *Screencast* propuestos para desarrollar y/o fortalecer competencias.

Se ha planificado el programa de intervención con dieciocho sesiones de aprendizaje usando los diferentes tipos de *Screencast* en donde el investigador propone estrategias apoyadas de esta herramienta, con la finalidad que el estudiante interactúe y las evidencias de sus logros pueda publicarlos y compartirlo en su portafolio. El presente estudio es concordante con la experiencia realizada por Olivares (2017) quien destaca la integración de la competencia digital como una competencia transversal, promoviendo el desarrollo de habilidades en todos los estudiantes para fortalecer esta competencia, de esta manera se puede contar con estudiantes competentes digitalmente. Es por ello que la propuesta consiste en qué medida los *Screencast* pueden lograr fortalecer la competencia digital para alcanzar los estándares de aprendizaje en Ciencias Sociales.

VII. Conclusiones

- Por parte de la mayoría de estudiantes la creatividad e innovación es limitada, no han desarrollado sus habilidades para crear sus productos a partir de los insumos que se tiene. Se evidencia la necesidad de mejorar habilidades para crear distintos tipos de recursos.
- Los estudiantes desarrollan muy básicamente la comunicación y colaboración, realizan actividades para desarrollar sus trabajos del área, pero el lenguaje no es muy fluido; la comunicación y la colaboración para aprender muestra niveles de heterogeneidad en las habilidades digitales. Se evidencia la necesidad de fortalecer el manejo de herramientas tecnológicas para comunicar la información específica y fomentar el trabajo colaborativo.
- En cuanto a la investigación y localización efectiva de información, existen estudiantes que no utilizan técnicas para las búsquedas de información. Las búsquedas que realizan no sean exhaustivas con información confiable que utilizan para sus trabajos. Se evidencia la necesidad de desarrollar habilidades para que gestionen la información a la que diariamente acceden y la puedan sistematizar.
- Los estudiantes carecen de habilidades de pensamiento crítico, lo que les dificulta solucionar problemas de su entorno y tomar las decisiones adecuadas. Es notorio la necesidad de desarrollar habilidades que permitan movilizarlas para que el estudiante pueda delimitar temas, fundamentar sus ideas hasta llegar a dar conclusiones válidas.
- Respecto a la ciudadanía digital, se observan que existen estudiantes que no muestran su identidad digital en los entornos virtuales a los que acceden, no citan a las fuentes de información omitiendo el respeto a los derechos de propiedad intelectual y privacidad en Internet. Por tanto, existe la necesidad de fortalecer las actitudes de los estudiantes para que reflexionen y asuman diferentes formas de interacción al utilizar la tecnología con responsabilidad ética y siendo empáticos.

VIII. Recomendaciones

- En las instituciones educativas existe la necesidad de mejorar en los estudiantes, conocimientos y habilidades en relación a la creatividad e innovación, con el fin de intercambiar ideas motivándolos a diseñar y crear recursos, desarrollando una cultura digital e innovadora en ellos a través del uso de medio audiovisuales, como es el caso de *Screencast*.
- Se debe implementar en las instituciones educativas estrategias innovadoras que permitan desarrollar la comunicación efectiva, garantizando que los estudiantes desarrollen habilidades y técnicas para una mejor comunicación, así como generar la motivación para que realicen actividades colaborativas haciendo uso de las herramientas tecnológicas como lo es *Screencast*.
- Que los docentes de las diferentes áreas curriculares utilicen diversos medios audiovisuales que permita el aprendizaje más efectivo, como lo es *Screencast*, favoreciendo además a la investigación, proporcionando herramientas para la búsqueda de información y obtener resultados confiables.
- Desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes motivándolos a razonar y aprender con el uso de herramientas tecnológicas interactuando con su entorno, estimulando el pensamiento crítico de tal manera que pueda solucionar problemas y tomar decisiones asertivas, de esa manera el aprendizaje será más efectivo.
- Se sugiere implementar estrategias didácticas con el uso de recursos multimedia (*Screencast*), ofreciendo información permanente sobre el comportamiento que se debe asumir en la red, respetando las fuentes de información y la privacidad; además de aprender a usar responsablemente las herramientas digitales.

IX. Referencia

- Aguirre, S., Barra, E., Quemada, J., Mendiola, M., Pastor, J., Martínez, M., Portaencasa, R. (2012). Comunica-media. uso de la grabación de clases, el Screencast y la videoconferencia en el aula. *Congrés internacional de Docència Universitaria i Innovació (CIDUI)*.
- Alá-Mutka, K. (2011). Mapping Digital. *Understanding. Luxemburgo: European.*
- Ala-Mutka, K., Punie, Y., & Redecker, C. (Noviembre de 2008). Digital Competence for Lifelong Learning. Policy Brief. *European Commission. Joint Research Centre.* <https://www.researchgate.net/publication/256460657>
- Alonso-Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje: teoría y aprendizaje.* España: EDEBÉ.
- Antonio G., K., García M., V. & Aquino Z., S. P. (2017). El desarrollo de las competencias digitales de niños de quinto y sexto año en el marco del programa de MiCompu. Mx en Tabasco. *Perspectiva Docentes*, 10.
- Aparicio, R. (2011). Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. *La educación. Revista digital.* http://www.educoas.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_145/articles/Roberto_Aparicio.pdf
- Arias (2012). El Proyecto de Investigación. Caracas. Episteme.
- Arias, F. (1997). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología.* Caracas: Editorial Episteme.
- British, Council (2016). *Abriendo un mundo con potencial.* https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/habilidades_blandas_spanish_core_skills_brochure_final.pdf
- Chapilliquén R., M. G. (2015). *Competencias digitales en estudiantes, con diferentes estilos de aprendizaje, del séptimo ciclo de educación secundaria, desarrolladas a través de la red social educativa Edmodo en una institución educativa pública de la Unidad de Gestión Educativa Local.* Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú, Escuela de Posgrado, San Miguel, Lima. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6744>
- Colás-Bravo, P., Conde-Jiménez, J. & Reyes-de Cózar, S. (06 de junio de 2017). Competencias digitales del alumnado no universitario. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 7-21. <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=5d6db4c6-39c2-4592-9b4c-11d1598276f0%40sdc-v-sessmgr03>
- Dale, E. (1946). *Audiovisual methods in teaching.* Dryden Press.
- Díaz B., F. & Hernández R. G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* McGraw-Hill.
- Flores F., J., Ávila Á., J., Rojas J., C., Sáez G., F., Acosta T., R., & Díaz L., C. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios.* Concepción, Chile: Universidad de Concepción.
- Ghilay, Y. (2018). Video-based learning of quantitative courses in higher education. *i-manager's Journal of Educational Technology*, 15, 16-27.

- Gisbert, M., Espuny, C. & González, J. (2011). INCOTIC. Una herramienta para la @utoevaluación diagnóstica de la competencia digital en la universidad. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*, 15(1), 75–90
- INTEF (Enero 2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. Cultura y Deporte. Gobierno de España.
- Lapeyre, J. (2016). Orientaciones y planteamiento educativo de las TIC. *Guidances for educational approach of ICT*.
- López-Gil, K. S. & Sevillano G., M. L. (1 Marzo - julio de 2020). Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en contextos informales de aprendizaje. (U. d. Murcia, Ed.) *Educatio Siglo XXI*, 38. doi:<https://doi.org/10.6018/educatio.413141>
- MINEDU (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. Lima. Perú
- MINEDU (2019). Programa curricular de educación secundaria. Lima. Perú
- Navarro, M., Rocha, M. & García, C. G. (2019). Los usos de la tecnología digital e implicaciones para su escolarización en los estudiantes de secundaria en el Estado de Durango, México. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC.*, 8(3). <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=e5ee6409-b803-47f6-a95a-58e04e44020f%40sdc-v-sessmgr01>
- Olivares C., K. M. (2017). *Desarrollo de una estrategia tecnoeducativa para el fortalecimiento de la competencia digital en estudiantes universitarios*. Tesis doctoral, Instituto Tecnológico de Sonora, Obregón, Sonora. México. <https://www.itson.mx/oferta/dsae/Documents/tesis-karen-michelle-olivares.pdf>
- Ovalles P., L.C. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma de la educación actual?. *Dialnet* (7), 72-79.
- Sociedad Internacional de Tecnología (ISTE). (2007). Estándares nacionales (EEUU) de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para estudiantes: La próxima generación. (S. edición, Ed.) *EDUTEKA*.
- Solano Solano, L. N., Chillogallo Ordóñez, J. E., Yaguana Ordoñez, Y. F., & Padilla Benalcazar, J. L. (setiembre-octubre de 2023). Estrategias Didácticas con TIC en la Enseñanza-Aprendizaje de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8459>
- Tobón, S. (2007). Los enfoques de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. (A. Pedagógica, Ed.) *ciclos propedéuticos*(16), 14-28.
- Tobón T., M (2010). Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica. ECOE. Bogotá Colombia
- Udell, J. (2005). What is screencasting. *OReilly digitalmedia*, 16.
- Valuexperience Community Manager. (21 de Octubre de 2018). *Value Experience*. <https://valuexperience.com/sobre-la-colaboracion-y-la-comunicacion-en-las-redes-sociales/>
- Vicario, C. (2009). Construccinismo. Referente sociotecnopedagógico para la era digital. *Revista Innovación Educativa*, 9(47), 45-50.

Warner, J. (2012). Creatividad e innovación. Perfil de competencias. *Editorial Universitaria*.

Anexos

Anexo 1: Cuestionario sobre Competencias Digitales

CUESTIONARIO COMPETENCIAS DIGITALES

Objetivo: El presente Cuestionario, tiene la finalidad conocer el nivel de desarrollo de competencias digitales que tienen los estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E. San Juan, Íllimo, en el año escolar 2020.

Datos Generales:

1° Grado. Sección Edad Sexo:

Instrucciones: A continuación, encontrarás un conjunto de ítems relacionados con las competencias digitales, marca con una "X" sólo una alternativa según consideres conveniente.

N°	Ítems	Nunca	A veces	Regularmente	Casi siempre	Siempre
1	Imagino y realizo nuevas formas o modos de hacer las cosas.					
2	Mantengo interés cuando aprendo utilizando herramientas informáticas.					
3	Planteo alternativas de solución frente a un problema.					
4	Genero ideas y las pongo en práctica.					
5	Armo y rearmo componentes o piezas hasta darle otras formas o usos.					
6	Aplico ideas propias o ajenas para solucionar problemas.					
7	Informo o publico mis trabajos o evidencias de aprendizaje para que todos lo aprecien.					
8	Trabajo mejor si me integro a un equipo en el que todos trabajen colaborativamente.					
9	Comunico lo que voy aprendiendo para captar impresiones.					
10	No sólo cumplo lo que me asignan, sino que me interesa el resultado de los demás y apporto en lo que puedo.					
11	Considero que el trabajo en equipo es más efectivo.					
12	Capto las ideas de otros y trato de mejorarlas en la práctica.					
13	Me gusta investigar usando la Internet y herramientas informáticas.					

14	Sin contar con Internet también puedo sacarles provecho a las herramientas informáticas.					
15	Ordeno y reordeno la información que voy obteniendo.					
16	Codifico mis archivos digitales para ubicarlos pronto.					
17	Sé dónde hallaré información confiable					
18	Diferencio la información útil de la que no lo es.					
19	Antes de utilizar las herramientas informáticas para investigar es mejor realizar un plan o guía.					
20	Es necesario respetar los contenidos mencionando a qué autor pertenecen los datos o información que obtengo.					
21	Busco la razón o fin de lo que voy aprendiendo.					
22	Trato de medir las consecuencias de lo que realizo.					
23	Expreso interés y perseverancia en lo que emprendo.					
24	Frente a un error, reflexiono, extraigo una lección y prosigo.					
25	Identifico posibles problemas que deberé afrontar o tener en cuenta antes de emprender algo.					
26	Al investigar sobre un tema, selecciono información más o menos importante, según el objetivo que persigo.					
27	Me atraen las nuevas tecnologías para el aprendizaje.					
28	Puedo interrelacionarme con mis pares a través de las TIC.					
29	Identifico riesgos en el uso excesivo de las TIC.					
30	Opino y me interesa conocer los asuntos de otros lugares del mundo.					

Anexo 2: Índice de confiabilidad del Instrumento



ÍNDICE DE CONFIABILIDAD CON ALFA DE CROMBACH DE INSTRUMENTO SOBRE ESTRATEGIAS MOTIVACIONALES UTILIZANDO SCREENCAST PARA FORTALECER COMPETENCIAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE SECUNDARIA, I.E. SAN JUAN.



SERIE	REACTIVO																														N _i
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	5	4	3	5	4	4	5	3	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	124
2	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	117
3	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	121
Total	13	13	11	11	12	12	12	12	11	14	12	12	12	12	11	14	13	13	11	10	13	12	11	12	13	13	11	11	13	362	
S^2	0.33	0.33	0.33	0.33	0.92	1.00	0.00	1.00	0.33	0.33	0.00	1.00	1.00	0.00	1.00	1.33	0.33	0.33	0.33	0.33	0.33	0.00	0.33	1.00	0.33	0.33	0.33	0.33	1.33	15.25	
Sumatoria de varianzas de las reactivos												$\sum S_i^2$																15.25			
Varianza del instrumento												S^2																362.00			
Coefficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach																										0.99090					

Anexo 4: Programa de Intervención

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

I. Datos informativos:

- 1.1. Denominación de la propuesta:
Estrategias didácticas utilizando *Screencast* para fortalecer competencias digitales en estudiantes de primer grado de secundaria.
- 1.2. Autor : Arévalo Lamas, Antero Eloy
- 1.3. Institución Educativa : San Juan de Íllimo
- 1.4. Grado : Primer grado
- 1.5. Sexo : Aulas Mixtas
- 1.6. Duración : 54 horas pedagógicas

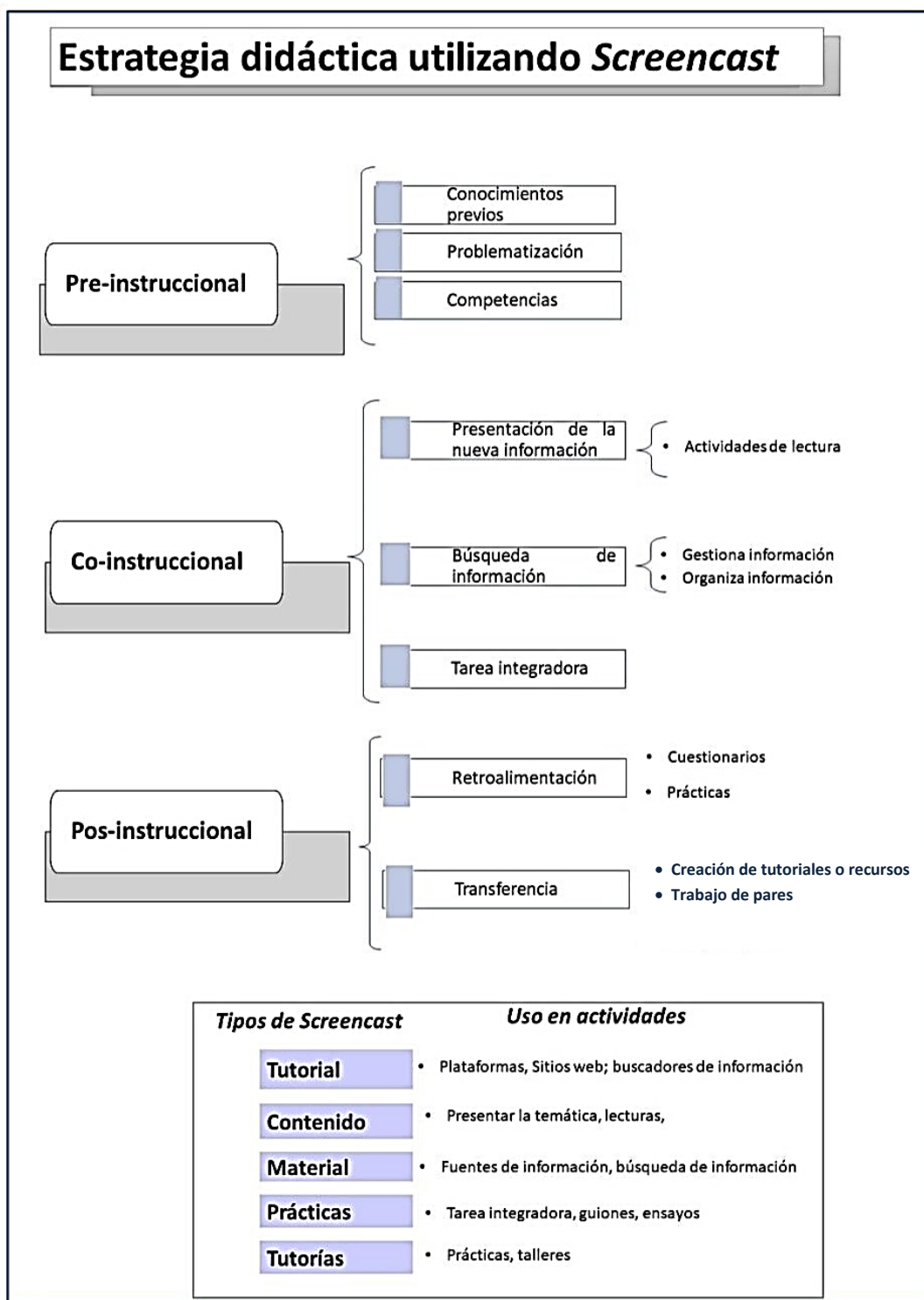
II. Justificación:

El desarrollo de un programa de estrategias didácticas empleando el software *Screencast* permitirá fortalecer las competencias digitales en los estudiantes de primer grado de secundaria, en el área de Ciencias Sociales, en razón a que sus dimensiones (creatividad e innovación; comunicación y colaboración; investigación y localización efectiva de información; pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones; y, ciudadanía digital) e indicadores respectivos se verificarán en el contenido de una planificación curricular que le permita concretarlos en cada sesión de aprendizaje.

III. Objetivos del programa

- 3.1. Diseñar estrategias didácticas utilizando *Screencast* en el área de Ciencias Sociales.
- 3.2. Promover el uso del software *Screencast* para mejorar los aprendizajes de Ciencias Sociales.
- 3.3. Fortalecer las competencias digitales de los estudiantes valorando la utilidad y aplicabilidad del *Screencast* como recurso de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje.

IV. Síntesis gráfica de la propuesta



V. Programación de actividades

Nº	Contenido temático	Indicador de evaluación	Estrategias	Instrumentos de evaluación
Capacidad a desarrollar: Interpreta críticamente fuentes diversas				
1	Reconociendo mi historia personal y mi espacio social	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	Indagación interactiva	Lista de cotejo
2	Conociendo las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia			
Capacidad a desarrollar: Comprende el tiempo histórico				
3	Comprendiendo el proceso de surgimiento de la vida en el planeta tierra.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	Indagación interactiva	Lista de cotejo
Capacidad a desarrollar: Elabora explicaciones sobre procesos históricos; organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje; Enfoque intercultural; y, enfoque de derechos				
4	Conocemos la civilización Mesopotamia	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	Análisis de video	Ficha de observación
5	Conocemos la cultura griega			Rúbrica
6	Conocemos la Civilización China	<ul style="list-style-type: none"> Explica hechos o procesos históricos comprendidos desde el origen de la humanidad hasta las civilizaciones del mundo clásico. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	Trabajo colaborativo	Lista de cotejo
7	Conocemos la Civilización India		Análisis de video	Rúbrica
Capacidad a desarrollar: Identifica y describe los elementos del geo sistema; organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje; enfoque intercultural; y, enfoque de derechos				
8	Conocemos los elementos que componen el geosistema	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	Trabajo en equipos	Lista de cotejo
Capacidad a desarrollar: Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales; organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.				
9	Conocemos la geografía y el espacio geográfico	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información y herramientas cartográficas para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	Trabajo colaborativo	Ficha de observación

		<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 		
Capacidad a desarrollar: Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico; y, organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.				
10	Conocemos las representaciones cartográficas	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información y herramientas cartográficas para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	Análisis de video	Lista de cotejo
11	¿Por qué debemos estudiar el relieve terrestre y la cordillera de los andes?	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	Indagación interactiva	
Capacidad a desarrollar: Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos; y, organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.				
12	Identificamos la biodiversidad peruana para un mejor desarrollo sostenible	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	Indagación interactiva Trabajo colaborativo	Ficha de observación
13	Conocemos las características del país	<ul style="list-style-type: none"> Describe los procesos y dinámicas de la población. Explica cómo intervienen los diferentes actores sociales en la configuración del espacio geográfico. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	Estudio de casos Análisis de video	Ficha de observación
14	Conocemos los problemas ambientales y territoriales	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	Trabajo colaborativo	Lista de cotejo
15	Identificamos y conocemos los bienes y servicios de nuestra localidad	<ul style="list-style-type: none"> Propone acciones para el uso responsable del dinero, el instintivo al ahorro y la inversión como una forma de alcanzar las metas en la economía familiar. Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	Estudio de casos	Rúbrica
16	Conocemos las fases del proceso económico		Trabajo en equipos	Ficha de observación
17	¿Por qué la economía es una ciencia social?		Análisis de video	
18	¿Conocemos los tipos de necesidades humanas?		Análisis de video	Ficha de observación

VI. Metodología del programa:

La metodología del programa se enfatiza en las actividades colaborativas, en donde la participación de los estudiantes los lleva a que fomenten la exploración y estructurar sus ideas, realizando el producto o evidencia; el mismo que es compartido con todos los estudiantes. El docente es el mediador en la construcción del aprendizaje aplicando la retroalimentación efectiva en caso sea necesario.

En cada sesión se propone trabajar las siguientes fases: Pre-instruccional; Co-instruccional y Pos-instruccional; en donde se utilizará el *Screencast* de diferentes tipos, teniendo en cuenta las actividades propuestas en cada fase de la sesión de aprendizaje.

VII. Evaluación:

La evaluación será progresiva, formativa, centrando en el logro de propósitos de aprendizaje y una retroalimentación reflexiva y por descubrimiento.

Sesión de Aprendizaje 01

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Reconociendo mi historia personal y mi espacio social

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta críticamente fuentes diversas 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	Elabora una representación mediante una línea de tiempo.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza datos e información comunicando el proceso y resultados de su indagación Generar contenidos interactivos 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad	Brindar oportunidades de acuerdo a las características del estudiante.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda a los estudiantes y da las orientaciones para el desarrollo de la sesión. Formula la siguiente interrogante: ¿por qué debemos conocer el tiempo cronológico y el tiempo histórico? Los estudiantes comentan a la interrogante planteada.	Lluvia de ideas	10'
Pre-instruccional	Problematización		
	El docente entrega de manera individual el anexo 1 (Reconozco mi historia personal y mi espacio social). Formula las siguientes preguntas: ¿qué es lo que observan?; ¿qué tipo de ficha es?; ¿en qué se diferencia el tiempo del espacio?; ¿qué es una autobiografía?; ¿por qué debemos conocer el tiempo cronológico y el tiempo histórico? El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario.	Lluvia de ideas	20'

Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente entrega la ficha 1, para que los estudiantes completen lo solicitado de manera individual. El docente presenta un video (<i>Screencast</i> material) sobre diferentes lugares del Perú para que los estudiantes lo observen y valoren los lugares y espacios propios de nuestro país. Se promueve que los estudiantes reconozcan los espacios de donde son originarios, resaltando su belleza paisajista, sus recursos, su gente. El docente promueve en los estudiantes que reconozcan su historia, los hechos que se han sucedido en su vida e incluso anterior a ella, las personas que los acompañan y las condiciones de su espacio de vida.	Ficha Análisis de video Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes buscan información relevante, según lo indicado por el docente para redactar un primer ensayo de su autobiografía (ficha 2). Organiza y sistematiza la información registrando los datos importantes, citando las fuentes de información que utilizó.	Buscadores web Indagación interactiva	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	De acuerdo a las diversas fuentes de información, los estudiantes elaboran su representación mediante una línea de tiempo. Presentan y exponen sus trabajos para la valoración de los contenidos, mediante un <i>Screencast</i> en donde expliquen de manera detallada la línea de tiempo.	Presentador de diapositivas <i>Screencast</i>	50'
	Retroalimentación		
Pos-instruccional	Los estudiantes realizan su autoevaluación sobre lo aprendido y reflexionan sobre los propósitos de mejora. El docente realiza el reforzamiento.	Lista de cotejo	10'
	Transferencia		
	Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo lo aprendí?, ¿Qué dificultades he tenido?, ¿Cómo superé las dificultades? ¿Para qué me sirve lo que aprendí? Confecionan su árbol genealógico.	Trabajo de pares	5'

VI. Bibliografía

Manual de Historia, Geografía y Economía 1°
Página Web

VII. Anexos

A1: Reconozco mi historia personal y mi espacio social (Ficha N°1 y Ficha N°2)
A2: Autobiografía

Anexo 2: Lista de Cotejo

Estudiante:

Grado: Sección: Fecha:

Criterio a observar	Si	No
• Asiste y es puntual en sus clases.		
• Participa activamente en clase		
• Cumple con las tareas y actividades en el tiempo determinado.		
• Muestra interés e iniciativa sobre los temas.		
• Indaga en otras fuentes de información acerca de los temas presentados o por presentar en clase.		
• Es disciplinado y responsable.		
• Presenta trabajos con calidad.		
• Obtiene notas satisfactorias durante las clases y evaluaciones.		
• Mantiene una actitud proactiva en el desempeño de sus actividades escolares.		

Sesión de Aprendizaje 2

I. Datos Informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la Sesión:

Conociendo las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia.

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta críticamente fuentes diversas 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	Elabora un organizador gráfico sobre las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza datos e información. Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Equidad	Ofrecer a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	<p>El docente saluda a los estudiantes y da las orientaciones para el desarrollo de la sesión.</p> <p>Presenta imágenes de diversos hallazgos encontrados de la antigüedad, y a la vez plantea interrogantes, que será motivo de conversación, como: ¿Qué es lo que observan?, ¿consideras que los elementos presentados ayudan a descubrir la verdad?, ¿los elementos que se tienen como evidencia serán considerados fuentes confiables?</p> <p>Los estudiantes responden y se inicia el diálogo.</p> <p>Luego, presenta el tema a desarrollar: Conociendo las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia.</p>	Lluvia de ideas	10'

	Problematicación		
	El docente entrega de manera individual (anexo 1) y formula las siguientes preguntas: ¿saben que es una fuente histórica?, ¿qué son las ciencias auxiliares?, ¿para qué nos sirve conocer las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia? Los estudiantes responden a las interrogantes. El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario.	Lluvia de ideas	20'
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	La docente invita a leer el texto sobre las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia, en forma grupal. Los estudiantes comentan sobre la información observada. En seguida el docente presenta un <i>Screencast</i> como material de apoyo en donde se explica de manera detallada lo que son las fuentes de la historia. Luego se entrega a los estudiantes el anexo 2 y anexo 3 para que completen la información solicitada.	Proyector multimedia Ficha de trabajo	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes buscan información, la organiza y sistematiza, extrayendo las ideas más importantes. Pide a los estudiantes que subrayen las ideas principales (búsqueda de la información), ya que les ayudará a realizar un bosquejo de su organizador gráfico.	Indagación interactiva	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	De acuerdo a las diversas fuentes de información, los estudiantes elaboran organizadores gráficos de manera creativa sobre las fuentes y las ciencias auxiliares de la historia. Presentan y exponen sus trabajos para la valoración de los contenidos mediante la exposición de su trabajo.	Lista de cotejo	50'
	Retroalimentación		
	El docente formula preguntas que le ayuden a realizar el reforzamiento debido. Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos, reflexionando sobre lo aprendido.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí?, ¿cómo lo aprendí?, ¿qué dificultades he tenido? ¿para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

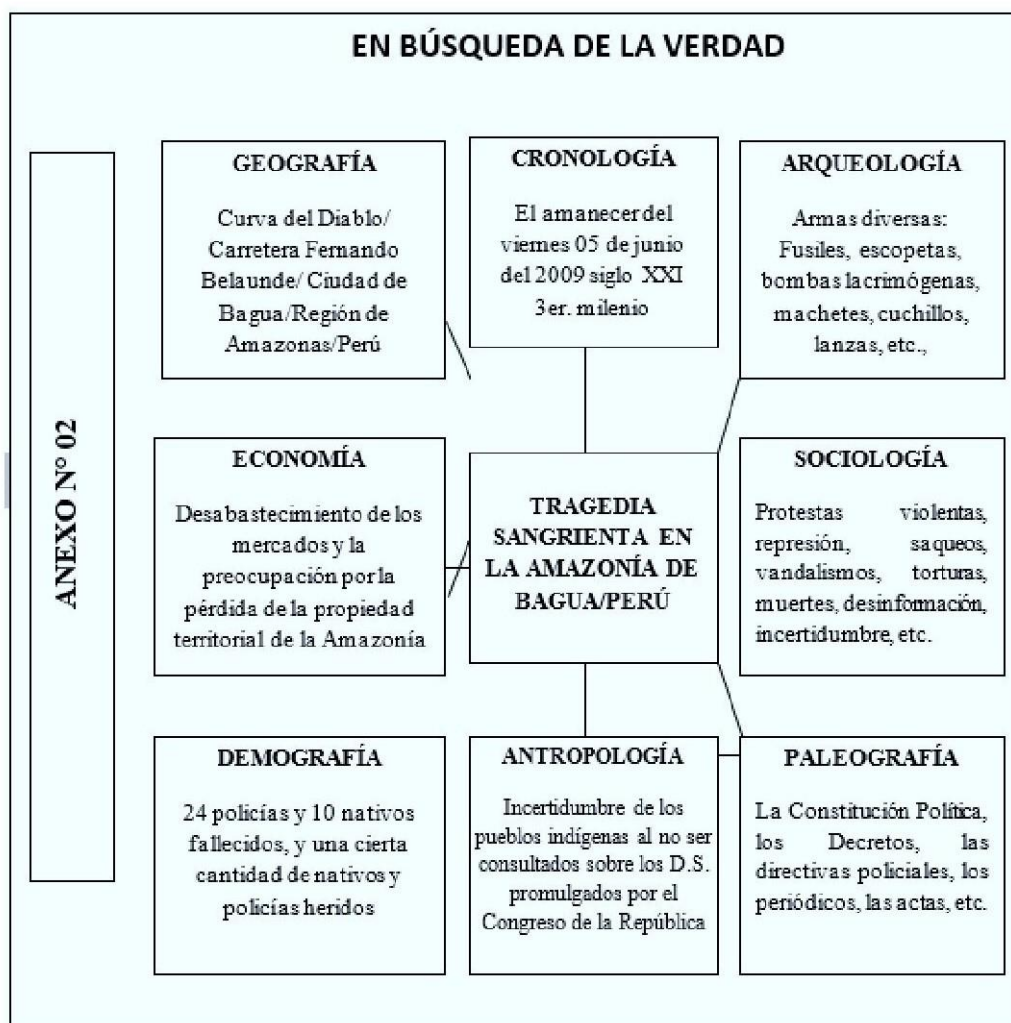
VI. Bibliografía

Manual de Historia, Geografía y Economía 1º
Ciencias Sociales – Moisés Cardenas. Edición 2019.

VII. Anexos

- A1: Diario
- A2: Organizador Gráfico
- A3: Ejercicio práctico

Anexo N°2:



Anexo N°3:

Ejercicio práctico

Lee los elementos de las fuentes de la historia, y luego escribe en cada fuente según correspondan:

Elementos: La cámara filmadora de ATV/ Las declaraciones de los nativos de la Amazonía/ E diario La República conteniendo noticias de Bagua/ La Carretera Fernando Belaúnde Terry/ La radio que transmite las noticias sobre lo sucedido en Bagua/ Las leyes de la selva amazónica/ La fiesta de San Juan en el mes de junio/ La entrevista a los dirigentes nativos/ Las lanzas y las flechas de los nativos/ Las ollas comunes compartidas por los huelguistas amazónicos.				
FUENTES DE LA HISTORIA				
Orales o tradicionales	Escritas o documentales	Materiales o monumentales	Culturales	Audiovisuales

Sesión de aprendizaje 03

I. Datos informativos

- 1.1. Institución Educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primero grado
 1.4. Duración : 3 Horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Comprendiendo el proceso de surgimiento de la vida en el planeta tierra.

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Interpreta críticamente fuentes diversas.	• Comprender el proceso de surgimiento de la vida en el planeta tierra.	Elabora una presentación sobre el origen de la vida en el planeta
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona información • Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos e información • Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	• Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	• Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades.	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado de toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda a los estudiantes y da las orientaciones para el desarrollo de la sesión. Formula la siguiente interrogante: ¿Cómo surge la vida? ¿Qué tipo de vida existe dentro de tu comunidad? Los estudiantes comentan a la interrogante planteada.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización		
	El docente muestra una lámina sobre las teorías acerca del origen de la vida en el planeta (Anexo 1)	Lluvia de ideas	20'

	<p>Luego pregunta: ¿Qué es lo que observan? ¿Cómo creen que fue el planeta muchos años atrás? Los estudiantes responden a las interrogantes. El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario.</p>		
Co-instruccional	<p>Presentación de la nueva información</p> <p>El docente procederá hacer una dinámica para la formación de equipos de trabajo utilizando la técnica del enumerado. Se les proporciona material (Anexo 2) para que elaboren una presentación sobre las diversas Eras que sucedieron en el planeta, cada grupo de trabajo deberá trabajar algunos aspectos centrales como flora, fauna, clima. El docente haciendo uso de Screencast presenta el contenido a tratar para que los estudiantes reconozcan el origen de nuestro planeta. El docente explica relacionando lo observado con el tipo de vida que vive en las diferentes comunidades. Responde a las interrogantes formulada por los estudiantes.</p>	<p><i>Screencast</i></p> <p>Proyector multimedia</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Indagación interactiva</p>	25'
	<p>Búsqueda de información</p> <p>Los estudiantes buscan información que complemente la lectura dada, y puedan crear su presentación con un <i>Screencast</i>. Organiza y sistematiza la información registrando los datos importantes, citando las fuentes de información que utilizó.</p>	<p>Buscadores web</p>	60'
	<p>Tarea integradora</p> <p>Los estudiantes elaboran su presentación y exponen sus trabajos para la valoración de los contenidos, mediante un <i>Screencast</i> como material de apoyo sobre el origen de la vida en el planeta. El docente consolida lo explicado por los estudiantes, y de ser necesario aclarar las dudas.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p><i>Screencast</i></p>	50'
	<p>Retroalimentación</p> <p>El docente reforzará aclarando algunas inquietudes de los estudiantes. Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo. Así mismo hacen su autoevaluación sobre lo aprendido y reflexionan sobre los propósitos de mejora. El docente realiza el reforzamiento.</p>	<p>Ficha de observación</p>	10'
	<p>Transferencia</p> <p>Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo lo aprendí?, ¿Qué dificultades he tenido?, ¿Cómo superé las dificultades? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	<p>Trabajo de pares</p>	5'
Pos-instruccional			















VI. Bibliografía

Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.

Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019.

Página web: <https://csociales.wordpress.com/2012/08/07/eras-geologicas>

Anexo 1

TIEMPO	ERA	PERIODO	ACONTECIMIENTO GEOLÓGICO	EVOLUCIÓN BIOLÓGICA	
10 000 años	Cuaternaria o Antropozoica	Holoceno	Retirada de los hielos y elevación del nivel de los mares.	Flora y fauna actuales Homo sapiens sapiens	
1,6 millones de años		Pleistoceno	Los glaciares cubren gran parte del hemisferio norte.	mamuts  	
60 millones de años	Terciaria o Cenozoica	Plioceno	Formación de los Alpes, los Andes, el Himalaya y otras grandes cordilleras montañosas.	 hominoides	
		Mioceno			 mamíferos
		Oligoceno			
		Eoceno			
		Paleoceno			
200 millones de años	Secundaria o Mesozoica	Cretácico	Formación de grandes depósitos calizos. Formación de los bosques petrificados de Arizona.	 aves  Era de los dinosaurios 	
Jurásico					
Triásico					
600 millones de años	Primaria o Paleozoica	Pérmico	Formación de depósitos de petróleo, gas natural y carbón.	 anfibios  primeros reptiles	
		Carbonífero			  insectos alados
		Devónico			
		Silúrico			
		Ordovícico			
Cámbrico	 algas  trilobites				
2 000 millones de años	Arqueozoica o Arcaica	Arcaico	Formación de montañas y yacimientos metalíferos.	 virus y bacterias protozoos	
	Algonquino				

Anexo 2

Las eras geológicas del planeta tierra

Hace muchísimos años nació nuestro Sistema Solar y, dentro de él, la Tierra, el único planeta en el cual se ha establecido un equilibrio que permitió el surgimiento de la vida. Según estudios científicos, hace alrededor de 15,000 millones de años toda la materia y energía del Universo estaban concentradas en una pequeñísima zona.

Entonces sucedió el Big Bang o Gran Explosión: un gigantesco estallido hizo que la materia y la energía salieran expulsadas en todas las direcciones.

A partir de choques y del desorden, la materia se fue agrupando y concentrando y así se formaron las primeras estrellas y las primeras galaxias. Se supone que una gran nube de gas y polvo formó nuestro Sistema Solar. Primero, gran parte de ella se acumuló y dio origen al sol. El resto, se comprimió y formó los distintos planetas.

El origen: Se cree que nuestro planeta nació hace 4,500 millones de años. Pero su aspecto no era ni siquiera parecido al que hoy conocemos. En sus primeros momentos, se trataba simplemente de un conglomerado de rocas, cuyo interior se calentó y provocó la fusión de todos los elementos.

Luego, la Tierra comenzó poco a poco a enfriarse y las capas del exterior se volvieron sólidas, aunque el calor que provenía del centro del planeta las volvía a fundir.

Este proceso continuó hasta que la temperatura bajo lo suficiente como para que se formara una corteza terrestre relativamente estable, hace alrededor de 3,800 millones de años. La atmósfera todavía no se había formado y la Tierra recibía el impacto de una enorme cantidad de meteoritos.

Estos procesos nos permiten distinguir las llamadas eras geológicas de la Tierra, que son:

LA ERA AZOICA, que significa “sin vida” y es la más antigua. En ella no aparecen fósiles de plantas ni de animales.

LA ERA ARCAICA, que se calcula duró hace unos 500 millones de años. En ella se produjeron grandes plegamientos y cataclismos que dieron origen a algunas de las principales cadenas de montañas. La actividad volcánica fue muy intensa en América y surgieron las cordilleras en Canadá. Los científicos creen que al final de este período aparecieron las primeras bacterias y algas en el mar.

LA ERA PRIMARIA O PALEOZOICA, significa “vida antigua”. En los primeros tiempos la vida estaba limitada al mar. Dominaban los invertebrados y también las medusas, gusanos, moluscos, caracoles y corales. Hace aproximadamente 350 millones de años aparecieron los primeros vertebrados: se trataba de peces cuyo cuerpo estaba cubierto por una coraza ósea. En este período brotaron los primeros vegetales terrestres, como helechos y coníferas, y aparecieron los insectos, los primeros animales que abandonaban el mar, y los anfibios o bacterias.

Hace 488 millones de años ocurrieron una serie de extinciones masivas del Cámbrico-Ordovícico. Durante ese evento desaparecieron muchos braquiópodos y conodontes, también se redujo significativamente el número de especies de trilobites. Tuvo lugar a inicios de la era Paleozoica. En aquella época la vida se concentraba enteramente en el mar, lo que explica que los seres marinos fueran los únicos afectados por dicha extinción de causa imprecisa. Existen pruebas que afirman que esta extinción estuvo dividida en cuatro partes. La primera causó la desaparición de los trilobitas más antiguos y los arqueociátidos. El resto de las extinciones afectaron a los demás trilobitas, a los braquiopodos y a los conodontes. Actualmente los científicos creen que el causante del exterminio del 95% de las especies marinas puede ser un período glacial o la reducción de la cantidad de oxígeno disponible. Las dos hipótesis más aceptadas sobre las causas de estas extinciones son la llegada de un período glacial y el enfriamiento del agua unido a una reducción en la cantidad de oxígeno disponible.

LA ERA SECUNDARIA O MESOZOICA es la edad de los dinosaurios, se extiende desde unos 200 millones hasta 70 millones de años antes de nuestros días.

Comenzó con una intensa actividad volcánica y se formaron los bosques petrificados de Arizona. Luego Europa fue invadida por los océanos, lo mismo que grandes extensiones de América y África. Aparecen los primeros reptiles, que en esta edad alcanzaron extraordinario desarrollo y tamaño gigantesco, como los dinosaurios. Algunos reptiles aprendieron a volar, como el ranforrinco, que era semejante al murciélago. Al final de la era evolucionaron las plantas con flores, llamadas angiospermas, y se diversificaron por todo el mundo. Se extinguieron los dinosaurios y comenzó la gran diversificación de los mamíferos.

Hacia fines del período Cretáceo, tras unos 150 años de evolución, proliferaron los dinosaurios, de los cuales existían numerosos tipos, variados y exitosos. Pero diez millones de años después habían desaparecido, como consecuencia de una crisis que se produjo a fines del Cretáceo, una catástrofe biológica de grandes proporciones, que ocurrió hace 65 millones de años, dando término a la era Mesozoica. ¿Cómo pudo extinguirse un grupo como el de los dinosaurios, que había dominado la Tierra durante 165 millones de años. Esta crisis no solamente afectó a los dinosaurios, también se extinguieron otros grupos importantes, como los reptiles voladores, los reptiles marinos, cocodrilos marinos e ictiosaurios, un gran número de organismos planctónicos, entre ellos la mayoría de los foraminíferos (protozoos marinos provistos de complejos exoesqueletos) y moluscos.

Período Terciario.- El período Terciario es el primer período de la era cenozoica. Las formas de vida de la tierra y del mar se hicieron más parecidas a las existentes ahora. Se desarrollaron nuevos grupos de mamíferos como los caballos pequeños, los rinocerontes, los tapires, los rumiantes, las ballenas y los ancestros de los elefantes. A su vez, este período se divide en cinco épocas que son:

- El Paleoceno. Al extinguirse los dinosaurios y muchos otros reptiles, comienzan a dominar los mamíferos. Prevalen los masupiales primitivos, evolucionan los carnívoros primitivos y surgen las aves modernas. Comienzan a dominar las plantas con flor.
- El Eoceno. Las plantas con flores dominaban en la vegetación. Adaptaciones de las plantas a los cambios climáticos.
- El Oligoceno. Evolución de diversos pastos y, como consecuencia de ello la de mamíferos herbívoros.
- El Mioceno. Formación de cadenas montañosas como los Himalayas y los Alpes.
- El Plioceno. Los continentes y océanos comenzaron a configurar sus formas actuales.

LA ERA CUATERNARIA, que es la actual. Los glaciares cubrieron la cuarta parte de la superficie terrestre, y el clima era muy frío. En esta era aparece el hombre, que convivió con animales feroces y corpulentos como el mamut, el mastodonte, el tigre de dientes afilados, entre otros. Su aspecto era semejante a los simios, así lo demuestran las mandíbulas y otros restos encontrados. Al final de la última glaciación, hace unos 30,000 años, apareció el hombre de Cro-Magnon u Homo Sapiens, que habitaba en cuevas y que lenta pero constantemente va creando su cultura e imponiéndose al medio que le rodea. Cinco mil millones de años e infinitos acontecimientos que ningún mortal puede abarcar constituyen la maravillosa historia terrestre.

Sesión de Aprendizaje 4

I. Datos informativos

- 1.1. Institución Educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primero grado
 1.4. Duración : 3 Horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos la civilización Mesopotamia

III. Propósitos de Aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora trípticos de la cultura Mesopotamia.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza datos e información Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado de toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	<p>El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les hace recordar los acuerdos de convivencia como respetar las opiniones de sus compañeros y mostrar responsabilidad en el cumplimiento de las tareas encomendadas.</p> <p>El docente plantea la siguiente interrogante:</p> <p>¿Por qué debemos estudiar la civilización Mesopotamia?</p> <p>¿Qué significa Mesopotamia?</p> <p>¿Por qué se le considera una alta cultura de la antigüedad?</p> <p>Los estudiantes comentan a las interrogantes planteadas.</p>	Lluvia de ideas	10'

	Problematicación		
	El docente presenta un video con imágenes de los jardines colgantes de Babilonia, de los zigurats y una tablilla cuneiforme. Luego realiza las siguientes interrogantes. ¿Qué es lo que observan? ¿A qué cultura pertenece? ¿Dónde se ha desarrollado?	ScreenCast tipo material Proyector multimedia	
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente promueve la formación de equipos de trabajo, los mismos que deben estar formados por 4 integrantes bajo el criterio de afinidad. El docente haciendo uso de <i>ScreenCast</i> presenta un video, para que los estudiantes reconozcan su historia, los hechos que se han sucedido en su vida e incluso anterior a ella, las personas que los acompañan y las condiciones de su espacio de vida. El docente refuerza, explicando lo relacionado con el tiempo y el espacio.	Análisis de video <i>ScreenCast</i> Proyector multimedia	20'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes leen su texto y subrayan las ideas principales de la lectura sobre la cultura Mesopotamia, según lo indicado por el docente. Organiza y sistematiza la información para elaborar un organizador gráfico.	Buscadores web Ficha de observación	25'
	Tarea integradora		
Los estudiantes siguen las indicaciones del docente, al elaborar un tríptico considerando los aspectos en que sobresalió la cultura Mesopotamia. Los estudiantes presentan un <i>ScreenCast</i> donde exponen el producto del trabajo de equipo.	Rúbrica <i>ScreenCast</i>	60'	
Pos-instruccional	Retroalimentación		
	Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo y reflexionan sobre los propósitos de mejora. La docente realiza el reforzamiento.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	Se realiza con las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí?, ¿cómo lo aprendí?, ¿qué dificultades he tenido?, ¿cómo superé las dificultades? ¿para qué me sirve lo que aprendí?	Trabajo de pares	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019.
- <https://www.oas.org/ext/es/desarrollo/...de.../civilizaciones-fluviales-mesopotamia>

Sesión de Aprendizaje 5

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos la cultura griega

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	Elabora explicaciones sobre procesos históricos	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboran trípticos de la cultura griega.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza datos e información Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia. El docente les presenta un organizador visual de la cultura griega. Luego realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que observan? ¿A qué cultura pertenece? ¿Dónde se habría desarrollado? Los estudiantes responden a las preguntas.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización La docente plantea la siguiente interrogante: ¿Por qué debemos estudiar la civilización griega? Los estudiantes de manera voluntaria responden a las interrogantes planteadas.	Lluvia de ideas	20'

Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente haciendo uso de <i>Screencast</i> presenta un video, para que los estudiantes reconozcan los diferentes aportes de la cultura griega. Asigna las actividades a realizar, considerando los diferentes aspectos en qué sobresalió la cultura griega, para ello organiza a los estudiantes en equipos de 4 integrantes para que lean la lectura sobre la cultura griega. El docente refuerza, explicando los aportes de importancia para nuestra civilización.	Análisis de video Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes leen el texto sobre la cultura griega, subrayan las ideas principales, organizando y sistematizando la información para trabajar su producto.	Trabajo colaborativo Buscadores Web	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	Los estudiantes elaboran su tríptico de la cultura griega, el mismo que será expuesto en clase. La docente monitorea los trabajos socializados y enfatiza en aquellos aportes más relevantes para nuestra civilización.	Lista de cotejo	50'
	Retroalimentación		
Pos-instruccional	Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo y reflexionan sobre los propósitos de mejora. La docente realiza el reforzamiento en caso sea necesario.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019

Docente

Sesión de Aprendizaje 6

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos la civilización China

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Elabora explicaciones sobre procesos históricos 	<ul style="list-style-type: none"> Explica hechos o procesos históricos comprendidos desde el origen de la humanidad hasta las civilizaciones del mundo clásico. 	Elabora diapositivas sobre la cultura China.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les hace recordar los acuerdos de convivencia como respetar las opiniones de sus compañeros y mostrar responsabilidad en el cumplimiento de las tareas encomendadas. El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿cuáles son las actividades productivas, comerciales que se destaca en tu comunidad?, ¿crees que las primeras civilizaciones se desarrollaron actividades de este tipo?, ¿por qué debemos estudiar la civilización China? Los estudiantes responden a las interrogantes.	Lluvia de ideas	10'
	Problemización		
	El docente plantea la siguiente interrogante: ¿Cuáles fueron las actividades en las que más destacó la civilización China?	Lluvia de ideas	20'

	<p>Los estudiantes responden a la interrogante planteada, y los incentiva a la indagación sobre la civilización China, usando el Internet.</p> <p>La docente explica el propósito de la sesión: conocer el proceso histórico de la civilización China para valorar el aporte cultural a los pueblos del mundo.</p>		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	<p>Se les presenta un <i>Screencast</i> grabado por el docente en donde explica sobre la escritura, arquitectura, vestimenta tradicional y otros aspectos sobre la civilización China.</p> <p>En grupos los estudiantes conversan sobre lo observado e identificando ideas que les ayude a comprender el aporte cultural de la civilización para el mundo.</p> <p>Luego, forman un grupo de trabajo con sus compañeros (de no más de 5 integrantes).</p>	<p>Trabajo colaborativo</p> <p>Análisis del video</p> <p>Proyector multimedia</p>	25'
	Búsqueda de información		
	<p>Los estudiantes investigan en Internet sobre un aspecto de la civilización China, (en equipos de trabajo) seleccionan una página, leen y siguen la indicación del docente.</p> <p>Realizan la lectura de la página de información seleccionada sobre la civilización China.</p>	<p>Buscadores web</p>	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	<p>Elaboran sus diapositivas, usando el programa Power Point u otros editando luego un <i>Screencast</i> en donde explican lo investigado.</p> <p>La docente monitorea constantemente el trabajo de los estudiantes.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	50'
	Retroalimentación		
	<p>El docente después de la socialización de los <i>Screencast</i> de los estudiantes, aclara las dudas y consolida el tema.</p>	<p>Ficha de observación</p>	10'
	Transferencia		
	<p>Los estudiantes responden: ¿por qué crees que es importante el tema tratado?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Para qué me sirve lo que aprendido?</p>	<p>Cuaderno de trabajo</p>	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Laculturainca-cusi.blogspot.com/2012/06/la-cultura-china.html.

Docente

Elaboración de diapositivas

Categorías	Sobresaliente (4 puntos)	Notable (3 puntos)	Aprobado (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)	Puntaje
Portada y título	La portada y título se ajustan muy bien a los contenidos de la presentación. El título es sugerente y muy creativo.	La portada y título se ajustan bien a los contenidos de la presentación. El título es atractivo.	La portada y título se ajustan suficientemente al contenido de la presentación.	La portada y título no se ajustan a los contenidos de la presentación.	
Índice	En el índice aparecen muy bien reflejados todos los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen bien reflejados los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen los apartados suficientes del tema investigado.	En el índice no aparecen los aspectos principales del tema investigado.	
La presentación	Respeto muy bien el índice.	Respeto bien el índice.	Respeto suficientemente el índice.	En su mayoría no respeta el índice.	
La información	Aparece muy ordenada, es coherente. Existe una gran relación entre texto e imagen.	Aparece ordenada y, en su mayoría es coherente. Casi siempre existe relación entre texto y la imagen.	Es suficientemente ordenada y coherente. Algunas veces no existe relación entre texto y la imagen.	En muchos casos es desordenada e incoherente. Y no hay relación entre imagen y texto.	
El nivel lingüístico	Es muy apropiado para explicar a los compañeros.	La mayoría de las veces es apropiada para explicar a los compañeros.	Algunas veces, es apropiado para explicar a los compañeros y otras no.	La mayoría de las veces, es inapropiado para ser entendido por los compañeros.	
El texto	Resume muy claramente la información esencial.	Resume bien la información esencial.	Resume suficientemente la información esencial.	No resume información esencial.	

Sesión de Aprendizaje 7

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos la civilización india

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Elabora explicaciones sobre procesos históricos 	<ul style="list-style-type: none"> Explica hechos o procesos históricos comprendidos desde el origen de la humanidad hasta las civilizaciones del mundo clásico. 	Elabora una presentación sobre los aspectos de la civilización india.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	<p>El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les hace recordar los acuerdos de convivencia como respetar las opiniones de sus compañeros y mostrar responsabilidad en el cumplimiento de las tareas encomendadas.</p> <p>El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿Consideran que las actividades que realizaron en la civilización india fueron las de mayor trascendencia, o existirán otras civilizaciones que nos dejaron aportes culturales para nosotros, pueden mencionar algunos?</p> <p>El docente explica el propósito de la sesión: conocer el proceso histórico de la civilización india para valorar el aporte cultural a los pueblos del mundo.</p> <p>Los y las estudiantes emiten sus respuestas.</p>	Lluvia de ideas	10'

	Problematicación		
	La docente plantea la siguiente interrogante: ¿Por qué debemos estudiar la civilización india?, ¿Cuáles fueron las actividades en las que más destacó la civilización india?	Lluvia de ideas	20'
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente orienta a los estudiantes sobre los aspectos que se van a estudiar a nivel de equipos de trabajo, apoyándose de organizador gráfico. Los estudiantes en equipos de 5 integrantes, buscan información en internet, leen y extraen información relevante. La docente monitorea constantemente el trabajo de los alumnos.	Proyector multimedia Lista de cotejo	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes investigan en Internet sobre un aspecto de la civilización india, (en equipos de trabajo) seleccionan una página, leen y siguen la indicación del docente. Realizan la lectura de la página de información seleccionada sobre la civilización india.	Trabajo colaborativo Lista de cotejo	60'
	Tarea integradora		
Elaboran sus diapositivas, usando el programa Power Point u otros editando luego un <i>ScreenCast</i> en donde explican lo investigado. Los estudiantes consideran la rúbrica para crear sus presentaciones.	Rúbrica	50'	
Pos-instruccional	Retroalimentación		
	El docente después de la socialización de los <i>ScreenCast</i> presentados por los estudiantes, consolida la información. En caso sea necesario aclara sus dudas.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'	

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Cultura de la India – EcuRed.

Docente

Rúbrica

Elaboración de diapositivas

Categorías	Sobresaliente (4 puntos)	Notable (3 puntos)	Aprobado (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)	Puntaje
Portada y título	La portada y título se ajustan muy bien a los contenidos de la presentación. El título es sugerente y muy creativo.	La portada y título se ajustan bien a los contenidos de la presentación. El título es atractivo.	La portada y título se ajustan suficientemente al contenido de la presentación.	La portada y título no se ajustan a los contenidos de la presentación.	
Índice	En el índice aparecen muy bien reflejados todos los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen bien reflejados los apartados del tema investigado.	En el índice aparecen los apartados suficientes del tema investigado.	En el índice no aparecen los aspectos principales del tema investigado.	
La presentación	Respeto muy bien el índice.	Respeto bien el índice.	Respeto suficientemente el índice.	En su mayoría no respeta el índice.	
La información	Aparece muy ordenada, es coherente. Existe una gran relación entre texto e imagen.	Aparece ordenada y, en su mayoría es coherente. Casi siempre existe relación entre texto y la imagen.	Es suficientemente ordenada y coherente. Algunas veces no existe relación entre texto y la imagen.	En muchos casos es desordenada e incoherente. Y no hay relación entre imagen y texto.	
El nivel lingüístico	Es muy apropiado para explicar a los compañeros.	La mayoría de las veces es apropiada para explicar a los compañeros.	Algunas veces, es apropiada para explicar a los compañeros y otras no.	La mayoría de las veces, es inapropiada para ser entendido por los compañeros.	
El texto	Resume muy claramente la información esencial.	Resume bien la información esencial.	Resume suficientemente la información esencial.	No resume información esencial.	

Sesión de Aprendizaje 08

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos los elementos que componen el geosistema

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y describe los elementos del geosistema. 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de diversas fuentes sobre un hecho o proceso histórico distinguiendo entre los hechos y las interpretaciones del pasado. 	Elabora una infografía en donde se observen los elementos del geosistema.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia. El docente presenta una imagen sobre el geosistema, y formula las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que observan? ¿Qué son elementos bióticos? ¿Qué son elementos abióticos? El docente explica el propósito de la sesión: describir los elementos del geosistema.	Lluvia de ideas	10'
	Problematicación		
	El docente plantea la siguiente interrogante: ¿Por qué se considera un geosistema a nuestro planeta tierra?	Lluvia de ideas	20'

	Los estudiantes de manera voluntaria responden a la interrogante planteada.		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente presenta un video (Screencast de contenido) en donde explica lo que es la geografía, factores que permiten el desarrollo de la vida en la tierra. Les entrega a los estudiantes un texto (Anexo 1: La tierra como sistema) Los estudiantes se forman en grupo de 4 integrantes bajo el criterio de afinidad, leen el texto, subrayan las ideas principales y organizan la información.	Observación Ficha de trabajo Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	El docente plantea la actividad que van a realizar los estudiantes, en donde cada equipo de trabajo investiga sobre un elemento que componen el geosistema.	Trabajo en equipo	60'
	Tarea integradora		
Los estudiantes elaboran una infografía en donde señale los elementos que componen el geosistema. La explicación de los trabajos, será grabarán utilizando <i>Screencast</i> donde se observe la pantalla y el estudiante de quien expone.	Lista de cotejo <i>Screencast</i>	50'	
Pos-instruccional	Retroalimentación		
	El docente aclara dudas y consolida los trabajos socializados. Así mismo, hace uso de la rúbrica para la revisión de los productos.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'	

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Cuaderno de trabajo – Santillana.

Docente

Anexo 1: La tierra como sistema (geosistema)

El planeta es como una gran máquina en la que penetra de manera continua la energía y donde todos sus elementos, hasta los más pequeños, cumplen un papel para mantenerla en funcionamiento creando las condiciones que permiten el desarrollo de la vida. Por eso se afirma que la Tierra funciona como un sistema, que denominamos geosistema.

En todos los paisajes encontramos que los diversos elementos naturales se encuentran conectados por una amplia red de relaciones en que cada uno aporta al movimiento y transformación del otro. Algunos elementos son abióticos o inorgánicos, como el aire, el agua y la tierra, y otros son bióticos u orgánicos, como los vegetales y los animales. Ellos conforman 4 subsistemas: atmósfera, hidrosfera, litosfera y subsistema vegetal-animal.

La atmósfera es una mezcla de gases (aire) que envuelve a la Tierra desde el nivel del mar hasta unos 1.000 km de altitud.

La litosfera es una capa sólida compuesta de rocas formadas por minerales. Comprende el manto superior y la corteza terrestre. Esta última conforma los continentes y los fondos oceánicos.

La hidrosfera es el conjunto de las aguas del planeta. Estas se encuentran en el aire, en los continentes y en mares y océanos, ya sea en estado líquido, sólido o gaseoso.

Podemos identificar, además, un subsistema humano. Los seres humanos formamos parte del geosistema y participamos en él de una forma singular, interviniendo el medio natural y modificándolo –a veces radicalmente– para adaptarlo a nuestras necesidades. La intervención humana en el paisaje es resultado de nuestra cultura.

Geosistema: conjunto de entidades bióticas (biósfera), abióticas (litosfera, atmósfera e hidrosfera) y antrópicas (sociedad), entre las cuales se producen permanentes interrelaciones que originan cambios que caracterizan al planeta Tierra considerado como una unidad.

Las características del aire varían a diferentes altitudes y por ello se reconocen diferentes capas de la atmósfera. La capa más cercana a la superficie terrestre, en la cual vivimos sumergidos, es la troposfera. En ella se concentra más del 80% del aire atmosférico. Los gases que componen la troposfera tienen una gran importancia para la vida.

Capas de la atmósfera:

1. Troposfera: Se dan los fenómenos climáticos.
2. Estratosfera: En esta capa se trasladan los aviones, por ejemplo.
3. Ionosfera: En esta capa los satélites transmiten sus frecuencias.
4. Exosfera: Se funde y combina con el espacio del universo.

LITOSFERA

La litosfera es una capa sólida compuesta de rocas formadas por minerales. Comprende el manto superior y la corteza terrestre. Esta última conforma los continentes y los fondos oceánicos.

La litosfera es una capa sólida, compuesta de rocas, cuyo sector externo, sobre el cual vivimos, recibe el nombre de corteza terrestre.

Capas de la Litosfera:

1. Corteza terrestre: acá se da la vida humana en la Tierra.
2. Manto superior.
3. Manto inferior.
4. Núcleo externo líquido
5. Núcleo interno sólido

HIDROSFERA

La hidrosfera es el conjunto de las aguas del planeta. Estas se encuentran en el aire, en los continentes y en mares y océanos, ya sea en estado líquido, sólido o gaseoso.

Sesión de Aprendizaje 09

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos la geografía y el espacio geográfico

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información y herramientas cartográficas para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos 	Crean una presentación referida a los espacios geográficos.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda a los estudiantes y da las orientaciones para el desarrollo de la sesión, recordándoles los acuerdos de convivencia. El docente formula las siguientes interrogantes: ¿conocen cuáles son los principios de la geografía?, ¿para qué servirán? El docente explica el propósito de la sesión: conocer los principios de la geografía para aprovechar en forma correcta el espacio geográfico.	Lluvia de ideas	10'
	Problematicación		
	El docente plantea la siguiente interrogante: ¿Por qué creen ustedes que debemos estudiar la geografía y el espacio geográfico? Los estudiantes responden a las interrogantes.	Lluvia de ideas	20'

Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente presenta un video (<i>Screencast</i> de contenido) en donde explica lo relacionado a los principios de la geografía, al espacio geográfico. El docente les entrega a los estudiantes unas fichas de lectura para consolidar lo presentado.	Observación Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	El docente asigna actividades a los estudiantes para realizarlas en parejas. Da orientaciones sobre el uso de buscadores web para investigar sobre la temática. Seleccionada las páginas confiables, leen y extraen información relevante, siguiendo las indicaciones del docente.	Trabajo colaborativo Buscadores web	60'
	Tarea integradora		
Crean presentaciones y la guardan como video (<i>Screencast</i> material) para explicar sobre lo investigado en relación a espacios geográficos. El docente monitorea constantemente el trabajo de los estudiantes.	Ficha de observación Screencast	50'	
Pos-instruccional	Retroalimentación		
	Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo. El docente realiza el reforzamiento de acuerdo a lo socializado por los estudiantes.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'	

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Contenidos digitales.ulp.edu.ar/exe/.../concepto_de_espacio.
- <https://brainly.lat> geografía

Docente

Sesión de Aprendizaje 10

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos las representaciones cartográficas

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información y herramientas cartográficas para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. 	Crean un video explicando los elementos y símbolos de las representaciones cartográficas.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia. El docente presenta una representación cartográfica en una diapositiva, y plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué indica la leyenda de las representaciones cartográficas? ¿Qué son los puntos cardinales? Los estudiantes responden. El docente explica el propósito de la sesión: conocer las diferentes formas de representar el espacio.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización		
	El docente plantea la siguiente interrogante: ¿Por qué debemos conocer las representaciones cartográficas?	Lluvia de ideas	20'

	El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario.		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente presenta un video sobre los tres tipos de representaciones cartográficas, luego responden: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tienen en común estas representaciones cartográficas? • ¿Representan la misma proporción territorial? • ¿Qué símbolos hay? ¿Qué elementos observas en ellos? El docente recoge las respuestas de los estudiantes e inicia el diálogo entre ellos. Aclara dudas en caso sea necesario.	Análisis de video Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	El docente presenta las actividades que van a realizar los estudiantes a nivel de equipo sobre los elementos de la representación cartográfica. Los estudiantes buscan información, la organiza y sistematiza, extrayendo las ideas más importantes. El docente pide a los estudiantes que subrayen las ideas principales ya que les ayudará a realizar su producto.	Indagación interactiva	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	Crean un video explicando los elementos y símbolos de las representaciones cartográficas (<i>Screencast</i> material). Presentan y exponen sus trabajos para la valoración de los contenidos, mediante un <i>Screencast</i> en donde realicen la explicación de lo presentado.	Lista de cotejo	50'
	Retroalimentación		
Pos-instruccional	El docente formula preguntas que le ayuden a realizar el reforzamiento debido. Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos, reflexionando sobre lo aprendido.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Cuaderno de trabajo – Santillana.

Docente

Sesión de Aprendizaje 11

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

¿Por qué debemos estudiar el relieve terrestre y la cordillera de los andes?

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente el espacio geográfico y el ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información y herramientas cartográficas para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. 	Elabora un organizador gráfico sobre el relieve terrestre.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia. El docente presenta un video sobre “el relieve y la Cordillera de los Andes” luego responden: ¿Cuántas zonas o capas tiene la tierra? ¿Cómo se originaron las formas de relieve en el espacio geográfico? ¿Por qué debemos cuidar y respetar nuestro planeta tierra? La docente explica el propósito de la sesión: conocer las diferentes formas de relieve y la Cordillera de los Andes para relacionarlo con los hechos geográficos y la representación del espacio geográfico.	Lluvia de ideas	10'
	Problematicación		
	El docente plantea la siguiente interrogante: ¿por qué debemos estudiar el relieve terrestre y la Cordillera de los Andes?	Lluvia de ideas	20'

	El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario.		
Co-instrucciona	Presentación de la nueva información		
	El docente presenta la información apoyándose de un video, en donde muestra la temática en estudio: el relieve terrestre y la cordillera de los andes; formas de relieve que existen en el espacio geográfico.	Análisis de video Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes en grupo de 4 estudiantes buscan información en páginas de internet y complementan con su texto escolar, en el cual subrayan las ideas principales, luego elaboran su organizador gráfico y exponen.	Indagación interactiva Texto	60'
	Tarea integradora		
De acuerdo a las diversas fuentes de información, los estudiantes elaboran su organizador gráfico sobre el relieve terrestre. Para la exposición, realizan la grabación (<i>Screencast</i>) explicando el organizador gráfico. Presentan sus trabajos para la valoración de los contenidos.	<i>Screencast</i> Proyector multimedia Lista de cotejo	50'	
Pos-instrucciona	Retroalimentación		
	Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo y reflexionan sobre los propósitos de mejora. El docente realiza el reforzamiento.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí	Cuaderno de trabajo	5'	

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019

Docente

Sesión de Aprendizaje 12

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Identificamos la biodiversidad peruana para un mejor desarrollo sostenible

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente el espacio geográfico y el ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. 	Elaboran diapositivas relacionadas a la biodiversidad peruana.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos El docente saluda a los estudiantes y da las orientaciones para el desarrollo de la sesión. El docente presenta diferentes imágenes, luego formula las siguientes interrogantes: ¿cómo se llaman los animales de las imágenes?, ¿qué características tienen? ¿cuál es el potencial económico de estos animales?, ¿qué será la biodiversidad? ¿cuál es el significado de deforestación? Los estudiantes responden. El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización El docente plantea la siguiente interrogante: ¿qué haríamos para que se aprovechen de una mejor manera las potencialidades de la biodiversidad que el Perú ofrece?	Lluvia de ideas	20'

	El docente explica el propósito de la sesión: identifica las potencialidades que le ofrece la biodiversidad peruana para un mejor desarrollo sostenible.		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente asigna las actividades a los estudiantes (en equipo de 6 integrantes), apoyándose de su libro texto. Los estudiantes responden a las interrogantes después de haber investigado en la web, apoyándose de PowerPoint, de acuerdo al tema: <ul style="list-style-type: none"> •¿Por qué el Perú es un país mega diverso? •¿Qué es el desarrollo sostenible y sostenibilidad? •¿Cómo se relacionan el desarrollo sostenible y las actividades económicas? •¿Cuál es la importancia de la biodiversidad para el desarrollo sostenible del país? •¿Cuáles son las categorías de conservación de la fauna? •¿Qué es el boom pesquero? Luego elaboran dispositivas y exponen. La docente monitorea constantemente el trabajo de los alumnos	Proyector multimedia Trabajo colaborativo	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes buscan información relevante, según lo indicado por el docente. Organiza y sistematiza la información registrando los datos importantes, citando las fuentes de información que utilizó.	Indagación interactiva	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	Los estudiantes elaboran una presentación sobre la biodiversidad peruana. Presentan y exponen sus trabajos para la valoración de los contenidos, mediante un <i>Screencast</i> en donde responda a las preguntas formuladas.	<i>Screencast</i> Ficha de observación	50'
	Retroalimentación		
	Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo y reflexionan sobre los propósitos de mejora. El docente realiza el reforzamiento.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	Los estudiantes responden a las interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- <https://www.bancomundial.org/topic/environmentbrif/biodiversity>

Sesión de Aprendizaje 13

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos las características del país.

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Actúa responsablemente en el ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> Describe los procesos y dinámicas de la población. Explica cómo intervienen los diferentes actores sociales en la configuración del espacio geográfico. 	Elaboran presentaciones relacionadas a las características demográficas del país.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda las normas de convivencia. El docente invita a los estudiantes a visualizar el video “cronología de la superpoblación”. Los estudiantes reunidos en pareja responden: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué ha ocurrido con la población en los últimos siglos? ¿Qué lugares del mundo se han poblado más rápido? ¿Cuáles son las consecuencias de la sobrepoblación en el mundo? El docente presenta el tema a desarrollar: Conocemos las características del país.	Lluvia de ideas <i>Screencast</i> material Análisis de video	10'
	Problematización El docente plantea la siguiente interrogante: ¿cuáles son los factores determinantes para que un país tenga mayor calidad de vida?	Lluvia de ideas	20'

	El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara en caso sea necesario. El docente explica el propósito de la sesión: conocer las características demográficas del país.		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente presenta la lectura “estudio de la población” y asigna las actividades para que los estudiantes las trabajen en equipos de cuatro integrantes. Los estudiantes identifican las ideas principales mediante las técnicas del subrayado y explican lo trabajado a sus compañeros.	Estudio de casos Ficha de lectura	25’
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes buscan información en la web sobre las características demográficas de la población; seleccionan y anotan ideas principales.	Indagación interactiva	60’
	Tarea integradora		
	De acuerdo a las diversas fuentes de información, los estudiantes elaboran una presentación sobre las características demográficas del país, en PowerPoint, de manera creativa. Graban su presentación y exposición de lo realizado en <i>ScreenCast</i> de apoyo.	Ficha de observación	50’
Pos-instruccional	Retroalimentación		
	El docente formula preguntas que le ayuden a realizar el reforzamiento debido. Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos, reflexionando sobre lo aprendido.	Ficha de observación	10’
	Transferencia		
	Los estudiantes responden a las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5’

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- <https://es.wikipedia.org/wiki/demografiadelperu>
- <https://www.youtube.com/watch>

Docente

Sesión de Aprendizaje 14

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos los problemas ambientales y territoriales

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente el espacio geográfico y el ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza información para ubicar diversos elementos naturales y sociales de los espacios geográficos. 	Crean un video en donde se muestre los problemas ambientales y territoriales.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural Enfoque de derechos	Respeto Responsabilidad	Valoramos la diversidad e interculturalidad de nuestros compañeros. Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia. El docente presenta imágenes sobre diversos problemas ambientales, y formula las siguientes interrogantes: ¿qué problemas ambientales identifican en las imágenes?, ¿cuáles son las causas y consecuencias de los problemas ambientales observados?, ¿qué actitud deben asumir las personas para evitar estos problemas ambientales?, ¿qué son problemas ambientales? El docente explica el propósito de la sesión: identificar los problemas ambientales y territoriales de nuestra localidad y nuestro país.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización El docente plantea la siguiente interrogante: ¿Qué actitud debemos asumir frente a la problemática ambiental y territorial de nuestro país? y ¿cómo sería un planeta libre de contaminación? Los estudiantes responden a las interrogantes.	Lluvia de ideas	20'

	El docente recoge las respuestas dadas y aclara en caso sea necesario.		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente asigna las actividades a los estudiantes organizados en parejas, presentando la lectura sobre la problemática ambiental y territorial. Los estudiantes trabajan la ficha de trabajo. El docente monitorea el trabajo de los estudiantes.	Trabajo colaborativo Ficha de trabajo	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes buscan información sobre la problemática ambiental y territorial, para extraer las ideas más importantes. Buscan y seleccionan imágenes acordes con la información a presentar en su producto.	Indagación interactiva	60'
	Tarea integradora		
	Crean un video en donde se muestre los problemas ambientales y territoriales de su localidad, y los explica (<i>Screencast</i> material). Presentan y exponen sus trabajos para la valoración de los contenidos mediante la exposición de su trabajo.	Screencast Lista de cotejo	50'
Pos-instruccional	Retroalimentación		
	El docente formula preguntas que le ayuden a realizar el reforzamiento debido. Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos, reflexionando sobre lo aprendido.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	Los estudiantes responden a las preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Cuaderno de trabajo – Santillana.

Docente

Sesión de Aprendizaje 15

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Identificamos y conocemos los bienes y servicios de nuestra localidad

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente los recursos económicos	<ul style="list-style-type: none"> Explica que los recursos económicos son escasos y que, frente a ello, los agentes económicos deben tomar decisiones sobre cómo utilizarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone acciones para el uso responsable del dinero, el instintivo al ahorro y la inversión como una forma de alcanzar las metas en la economía familiar. 	Crea un video sobre la clasificación de los bienes económicos.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia. El docente presenta un <i>Screencast</i> de contenido sobre bienes y servicios para que los estudiantes lo observen. Los estudiantes responden las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son los bienes y servicios que existen en tu localidad? El docente explica el propósito de la sesión: conocer los bienes económicos y servicios de su localidad.	Lluvia de ideas	10'
	Problematicación El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿qué es un bien económico?, ¿qué es un servicio?, ¿en qué se diferencia un bien de un servicio?	Lluvia de ideas	20'

	Se anotan las respuestas en un lado de la pizarra.		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente organiza a los estudiantes en equipos y asigna las actividades a realizar. Los estudiantes leen la lectura sobre la clasificación de los bienes económicos e identifican las ideas principales. El docente aclara lo presentado por los estudiantes en caso sea necesario.	Estudio de casos Ficha de lectura	25'
	Búsqueda de información		
	Los estudiantes buscan información, la organiza y sistematiza, extrayendo las ideas más importantes. Pide a los estudiantes que subrayen las ideas principales (búsqueda de la información), ya que les ayudará a realizar un bosquejo de su organizador gráfico.	Trabajo en equipos Buscadores web	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	Los estudiantes crean un video sobre la clasificación de los bienes económicos y lo graban como un <i>Screencast</i> de apoyo para explicar lo investigado. Presentan sus trabajos para la valoración de los contenidos.	<i>Screencast</i> Rúbrica	50'
	Retroalimentación		
Pos-instruccional	El docente formula preguntas que le ayuden a realizar el reforzamiento debido. Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos, reflexionando sobre lo aprendido.	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	A partir de la socialización y aportes de los equipos de trabajo, se sistematiza la información. Luego, realizan una reflexión de lo aprendido con las preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Buscadores web.

Docente

Sesión de Aprendizaje 16

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

Conocemos las fases del proceso económico

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Situación de evaluación
Gestiona responsablemente los recursos económicos	<ul style="list-style-type: none"> Explica que los recursos económicos son escasos y que, frente a ello, los agentes económicos deben tomar decisiones sobre cómo utilizarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone acciones para el uso responsable del dinero, el instintivo al ahorro y la inversión como una forma de alcanzar las metas en la economía familiar. 	Elabora un tríptico sobre las fases del proceso económico.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos		
	El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia como respetar las opiniones de sus compañeros y mostrar responsabilidad en el cumplimiento de las tareas encomendadas. El docente formula la siguiente interrogante: ¿Cómo llegan los bienes y servicios al consumidor?	Lluvia de ideas	10'
	Problematicación		
	El docente plantea la siguiente pregunta retadora: ¿cómo influyen las fases del proceso económico? El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara algunos temas de ser necesario.	Lluvia de ideas	20'

Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	El docente explica mediante un <i>Screencast</i> de contenido, las fases del proceso económico. El docente dialoga con los estudiantes sobre la temática expuesta.	Análisis de video Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	En grupo de cuatro estudiantes investigan sobre el proceso económico y sus fases, utilizando fuentes bibliográficas del internet, leen y obtiene un resumen sobre el tema investigado. El docente apoya constantemente el trabajo de los estudiantes.	Buscadores web Ficha de observación	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	En equipos de trabajos, elaboran trípticos sobre las fases del proceso económico. Socializan sus trípticos explicando los puntos principales que se han considerado.	Software Rúbrica	50'
	Retroalimentación		
	El docente reforzará aclarando algunas inquietudes de los estudiantes. Los estudiantes hacen su autoevaluación sobre lo aprendido y reflexionan sobre los propósitos de mejora. El docente realiza el reforzamiento.	Ficha de observación	10'
Pos-instruccional	Transferencia		
	Los estudiantes responden: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué has aprendido sobre las fases del proceso económico? • ¿Cómo has participado en esta actividad de aprendizaje? • ¿Qué habilidades has desarrollado al elaborar los trípticos? • ¿Cómo aplicarías lo aprendido a tu realidad económica? 	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Páginas de internet.

Docente

Sesión de Aprendizaje 17

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

¿Por qué la economía es una ciencia social?

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente los recursos económicos	<ul style="list-style-type: none"> Explica que los recursos económicos son escasos y que, frente a ello, los agentes económicos deben tomar decisiones sobre cómo utilizarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone acciones para el uso responsable del dinero, el instintivo al ahorro y la inversión como una forma de alcanzar las metas en la economía familiar. 	Elabora diapositivas sobre conceptos básicos de economía.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque intercultural	Respeto	Valoramos la diversidad e interculturalidad.
Enfoque de derechos	Responsabilidad	Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instruccional	Conocimientos previos El docente saluda cordialmente a los estudiantes y les recuerda los acuerdos de convivencia como respetar las opiniones de sus compañeros y mostrar responsabilidad en el cumplimiento de las tareas encomendadas. El docente plantea la siguiente interrogante: ¿por qué debemos conocer las necesidades humanas, los bienes y servicios? Los estudiantes responden. La docente explica el propósito de la sesión: conocer los conceptos básicos sobre Economía para identificar su relación con las necesidades humanas, los bienes y servicios.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización El docente formula las interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Sabes lo que es la economía? 	Lluvia de ideas	20'

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué sirve la economía? • ¿Será necesario conocer los enfoques de la economía? <p>El docente recoge las respuestas dadas por los estudiantes y aclara algunos temas de ser necesario.</p>		
Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	<p>El docente explica las diapositivas sobre el mercado, oferta y demanda, la competencia, empresa – producción, eficiencia – empresa y tributos - estado.</p> <p>Presenta un video como material de apoyo.</p> <p>El docente sustenta la conclusión sobre el tema.</p>	<p>Análisis de video</p> <p>Proyector multimedia</p>	25'
	Búsqueda de información		
	<p>El docente presenta las actividades que van a realizar los estudiantes a nivel de equipo.</p> <p>Los estudiantes buscan información en la Web sobre el mercado, oferta y demanda de los bienes y servicios de su localidad.</p> <p>Los estudiantes organizan y sistematizan la información, extrayendo las ideas más importantes.</p> <p>Pide a los estudiantes que subrayen las ideas principales ya que les ayudará a realizar su producto.</p>	<p>Indagación interactiva</p> <p>Buscadores web</p>	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	<p>Elabora un <i>Screencast</i> de contenido apoyándose del PowerPoint para presentar los conceptos básicos de la Economía planteando ejemplos.</p>	<p><i>Screencast</i></p> <p>Rúbrica</p>	50'
	Retroalimentación		
	<p>El docente formula preguntas que le ayuden a realizar el reforzamiento debido.</p> <p>Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos, reflexionando sobre lo aprendido.</p>	Ficha de observación	10'
	Transferencia		
	<p>Los estudiantes responden:</p> <p>¿Qué aprendí?</p> <p>¿Cómo lo aprendí?</p> <p>¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p>	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019
- Cuaderno de trabajo – Santillana.

Docente

Sesión de Aprendizaje 18

I. Datos informativos

- 1.1. Institución educativa : San Juan
 1.2. Área : Ciencias Sociales
 1.3. Grado : Primer grado
 1.4. Duración : 3 horas
 1.5. Docente : Antero Eloy Arévalo Lamas

II. Título de la sesión:

¿Conocemos los tipos de necesidades humanas?

III. Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia de aprendizaje
Gestiona responsablemente los recursos económicos	<ul style="list-style-type: none"> Explica que los recursos económicos son escasos y que, frente a ello, los agentes económicos deben tomar decisiones sobre cómo utilizarlos. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone acciones para el uso responsable del dinero, el instintivo al ahorro y la inversión como una forma de alcanzar las metas en la economía familiar. 	Elabora diapositivas conceptuales sobre los tipos de necesidades.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información Crea objetos de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Navega en diversos entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. 	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. 	

IV. Enfoque transversal

Enfoque	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Respeto Responsabilidad	Valoramos la diversidad e interculturalidad. Cumplimos con las actividades programadas.

V. Desarrollo de la sesión

Momentos	Estrategias / actividades	Recursos	Tiempo
Pre-instrucciona	Conocimientos previos		
	El docente saluda a los estudiantes y da las orientaciones para el desarrollo de la sesión recordándoles los acuerdos de convivencia. El docente formula las siguientes preguntas: ¿Qué es una necesidad humana? ¿Cuáles son las características de las necesidades? Los estudiantes responden a las interrogantes.	Lluvia de ideas	10'
	Problematización		
	El docente plantea la siguiente pregunta: ¿por qué es importante satisfacer las necesidades humanas? Los estudiantes comentan a la interrogante. El docente explica el propósito de la sesión: conocer los tipos de necesidades y su relación con la pirámide de Maslow.	Lluvia de ideas	20'

Co-instruccional	Presentación de la nueva información		
	Los estudiantes observan el video sobre las necesidades humanas que presenta el docente. El docente plantea interrogantes relacionadas a los observado, recogiendo las respuestas dadas por los estudiantes, y aclara en caso sea necesario.	Análisis de video Proyector multimedia	25'
	Búsqueda de información		
	El docente asigna las actividades para ser trabajadas en equipos de 4 integrantes. Los estudiantes buscan información relevante sobre los tipos de necesidades humanas, según lo indicado por el docente. Los estudiantes organizan y sistematizan la información anotando los datos importantes y citando las fuentes de información que utilizó.	Trabajo en equipos Buscadores web	60'
Pos-instruccional	Tarea integradora		
	Crear un <i>Screencast</i> como material de apoyo a la explicación sobre la pirámide de Maslow. Presentan y exponen sus trabajos para su valoración.	<i>Screencast</i> Rúbrica	50'
	Retroalimentación		
	Los estudiantes realizan la coevaluación entre los equipos de trabajo. El docente realiza el reforzamiento de acuerdo a lo socializado por los estudiantes.	Ficha de observación	10'
Pos-instruccional	Transferencia		
	Los estudiantes responden: ¿Qué aprendí? ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?	Cuaderno de trabajo	5'

VI. Bibliografía

- Texto escolar 1° de secundaria – Santillana.
- Ciencias Sociales – Moisés Cárdenas. Edición 2019

Docente