

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>

Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador

Use of digital resources for the teaching of history in high school students in Ecuador

Darwin Gabriel Franco-Delgado

dfranco1927@utm.edu.ec

Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-4378-7873>

Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

lorena.bowen@utm.edu.ec

Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Manabí
Ecuador

<https://orcid.org/0000-0003-4960-7957>

Recibido: 01 de marzo 2022

Revisado: 10 de abril 2022

Aprobado: 15 de junio 2022

Publicado: 01 de julio 2022

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

RESUMEN

Se planteó como objetivo diseñar una estrategia metodológica basada en el uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. Se empleó una metodología de investigación de tipo descriptiva. Con base al uso de recursos digitales en Historia, se indica que solo el 55% de los estudiantes utilizan poco las herramientas tecnológicas en el aula de clases para el aprendizaje, por lo tanto; se evidencia que los estudiantes de primero de bachillerato no hacen uso las herramientas tecnológicas en el aula. Surge la necesidad de incluir recursos digitales en la planificación diaria del docente de la asignatura de historia, ya que se pudo constatar el poco uso de estos recursos, y para ello se debe considerar capacitar a docentes y estudiantes sobre las herramientas digitales con enfoque didáctico, para desarrollar competencias digitales que sean factibles cuando se las utilice en el aula de clases.

Descriptor: Recursos educativos abiertos; material didáctico; tecnología educacional. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The objective was to design a methodological strategy based on the use of digital resources for teaching History to high school students in Ecuador. A descriptive research methodology was used. Based on the use of digital resources in History, it is indicated that only 55% of students make little use of technological tools in the classroom for learning, therefore; it is evident that students of first year of high school do not make use of technological tools in the classroom. The need arises to include digital resources in the daily planning of the teacher of the subject of history, since it could be seen the little use of these resources, and for this purpose it should be considered to train teachers and students on digital tools with didactic approach, to develop digital skills that are feasible when used in the classroom.

Descriptors: Open educational resources; teaching materials; educational technology. (UNESCO Thesaurus).

INTRODUCCIÓN

Con el pasar de los años, la historia ha demostrado que la sociedad se ha ido transformando paulatinamente debido a la evolución de las herramientas de trabajo, bajo esta perspectiva una de las implementaciones ha sido la tecnología, introduciéndose así en distintos ámbitos, ya sean económicos, culturales o educativos, por tal razón, dentro de éste último aspecto no podría manejarse de forma lineal o tradicional debido a los cambios que ha generado la tecnología al sistema educativo, así como lo manifiestan (Muhaimin et al. 2020), al indicar la importancia de contar con acceso abierto, libre, por parte de la comunidad

En este sentido, los países con mayor disposición a desarrollar la calidad de vida de sus habitantes, han tenido en consideración la inversión para mejorar el sistema educativo, y que sus establecimientos tengan capacidad tecnológica con todos los recursos o herramientas digitales para la enseñanza, generando una mayor motivación en los estudiantes, así como lo determina (Amores-Valencia & De-Casas-Moreno, 2019), consideran que en este sentido, se debe contar con un sistema educativo afianzado en las TIC como un estímulo al aprendizaje creativo e innovador.

En el Ecuador de acuerdo con (Luque-González & Galora-de-Mora, 2019). la población tiene acceso a tecnologías, esto demuestra que vinculado a este estudio los estudiantes en su gran parte conocen o manipulan este tipo de recursos. En lo que concierne al plano educativo, uno de los factores a considerar es el desinterés por parte de los estudiantes, ya que en ocasiones la clase se trasmite de manera tradicional, que puede deberse a metodologías o temáticas inadecuadas, sin considerar las herramientas o recursos que posee la tecnología.

Por otro lado, la educación rural en Ecuador, de acuerdo con (Bazurto-Caicedo & Bernabé-Lillo, 2021), se requiere aprovechar los recursos disponibles, mediante la asertiva aplicación de políticas educativas donde se involucre el acceso a la tecnología con mayor calidad para la educación; esto demuestra que los procesos de calidad de

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

enseñanza en las zonas rurales deberían ser tomados en consideración, ya que, según estudios, la falta de recursos y acceso a la tecnología digital en estas zonas podrían ser limitaciones que incidan en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, como lo establece (Amores-Valencia & De-Casas-Moreno, 2019).

A su vez (León & Cisneros, 2021) manifiestan que, ante el auge del uso de las TIC, tanto por docentes y estudiantes, se debe promover un adecuado plan de formación permanente en competencias digitales como parte de las políticas educativas del Ecuador. Es imprescindible indicar que desde el inicio de la Pandemia por COVID-19, la sociedad tuvo un cambio radical, generando a que las actividades cotidianas, en sus distintos aspectos, se introdujeran en otros escenarios, esta transformación hizo que la tecnología y sus herramientas tuvieran un mayor índice de utilización, como lo determina (García-Peñalvo, 2021).

Al mencionar el uso de las TIC y sus herramientas en el aula de clases, en el Ecuador, es un gran reto, porque no solo implica su utilización, también influye en la adaptabilidad del docente ante éstas, la estructuración de una planificación adecuada ya sea en el PCA (Planificación curricular Anual) o en el PM (Planificación micro curricular), o las instalaciones y el conocimiento con base a estos recursos, ya que no toda institución educativa está preparada tanto en infraestructura como en la capacidad que tienen sus docentes para el uso de tecnologías o recursos digitales, otro de los problemas sería la falta de competencias que se deberían tener para un correcto uso.

Es por tanto, que la utilización de las herramientas y recursos digitales, en el proceso educativo según los antecedentes son gran utilidad, ya que permite incorporar nuevas formas de enseñanza, vinculando recursos digitales en las estrategias didácticas empleadas por el docente, esta particularidad ha puesto en evidencia que al utilizar herramientas digitales como una estrategia de enseñanza, no solo influye en los métodos o técnicas que aplique el docente, sino que fortalece el aprendizaje de los estudiantes, como lo manifiestan, (Martínez-Argüello et al. 2018), al favorecer los procesos de

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

enseñanza – aprendizaje.

Mientras que (Sánchez-Otero et al. 2019), manifiestan que hoy día “el docente cuenta con diversidad de recursos digitales que le permiten interactuar con los alumnos para fomentar su participación, motivación e interés por el tema tratado” (p. 279), esto no solo puede generar en los estudiantes un impacto positivo en el desarrollo de la clase, sino que, además, incida en la enseñanza de manera efectiva, incluyendo estos recursos en la planificación docente, siendo un aporte en los métodos, técnicas o procesos de evaluación por parte del docente hacia sus estudiantes.

Partiendo de esta perspectiva, en donde se manifiesta la introducción de los recursos digitales en la enseñanza, se enfatiza, además, que tanto estudiantes y docentes cuenten con destrezas, habilidades y conocimientos en la utilización de estos recursos para la enseñanza, así como lo determina la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), donde se enfatiza la necesidad de que los docentes cuenten con las competencias digitales pertinentes para desarrollar un asertivo proceso pedagógico de enseñanza.

Por tal razón, desarrollar estas competencias digitales no solo en estudiantes, sino en los docentes durante el proceso de enseñanza, requiere de una correcta integración de recursos digitales en clases, ya sea presencial o virtual, y para ello los profesores requieren de una formación e información en aspectos relativos a lo digital. En lo que respecta a las estrategias utilizadas por el docente según investigaciones aún se mantienen rezagos de la enseñanza tradicional, dando como resultado un bajo desempeño en la calidad educativa.

En otra perspectiva, se hace necesario que el docente en el aula sea un ente mediador y gestor del proceso de aprendizaje, mediante la utilización de recursos digitales en su planificación diaria, de modo que, los estudiantes demuestren motivación e interés, generando procesos de calidad en los niveles de enseñanza, y que los estudiantes se sientan satisfechos con los contenidos impartidos, así como lo explican Surdez-Pérez et

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

al. (2018) “para evaluar la calidad educativa es necesario conocer el grado de satisfacción de los estudiantes” (p. 21).

Es por ello por lo que dentro de la planificación se debe interiorizar aspectos importantes como el proceso y resultado, caracterizado por el docente, permitiendo así integrar el contenido adecuado, plantearse nuevas vías y formas de estructurar el proceso de enseñanza, fragmentando la visión tradicional e ir más allá, empleando métodos o estrategias que integren recursos interactivos, ya sean físicos o digitales.

Partiendo de estos antecedentes, la investigación se sitúa en la Parroquia Lascano, Cantón Paján, Provincia de Manabí, en la Unidad Educativa Fiscal 27 de Octubre”, Ecuador, en donde se percibe un nivel socioeconómico medio y bajo, además con una infraestructura no adecuada para la enseñanza, dificultades de acceso por ser una Institución de zona rural, además de ello problemas de aprendizaje por metodologías inadecuadas por parte de los docentes, estas insuficiencias reflejan el escaso uso de recursos digitales en la enseñanza de Historia, y de acuerdo a la investigación, se percibe que los docentes de dicha área, mantienen los rezagos de la educación tradicional, que por tal razón a pesar de los avances que se han generado dentro de esta Institución Educativa, no ha sido suficiente para que los docentes puedan introducir recursos digitales, y que profundicen o retroalimenten dichos aprendizajes de acuerdo a los contenidos de estudio, que dé como resultado un desempeño óptimo en la calidad de enseñanza de Historia.

Es por ello, que se ha evidenciado que los docentes de dicha área del conocimiento, según este estudio, contienen pocas destrezas para crear elaborar o vincular recursos audiovisuales e introducirlas en sus estrategias de enseñanza, y que al instante de su aplicación pudieran ser elementos que propicien la motivación, participación e interacción, mostrando interés de quienes reciban la información o aprendizaje mediante estas herramientas.

Por tal razón, es que se presentan las siguientes causas: Insuficiente utilización de

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

recursos digitales en el aula, Poco conocimiento en herramientas y recursos digitales por parte de los docentes, poca integración de recursos digitales en la planificación didáctica, bajo nivel de capacitación en recursos o herramientas digitales para la enseñanza, desmotivación y falta de interés en la asignatura de historia por parte de los estudiantes. Por lo tanto; la relevancia de esta investigación radica, en la necesidad de conocer como incide el uso de recursos digitales, tanto para los estudiantes y docentes de la asignatura de Historia, en tal sentido, se planteó como objetivo diseñar una estrategia metodológica basada en el uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador.

MÉTODO

Se empleó una metodología de investigación de tipo descriptiva con diseño no experimental transversal. La población estuvo conformada por 231 estudiantes distribuidos en los niveles de primero, segundo y tercero de bachillerato general unificado, además de ello, un total de 17 docentes del bachillerato.

De esta forma la muestra utilizada para el estudio fue no probabilística, permitiendo trabajar únicamente con 80 estudiantes de primero de bachillerato, 3 docentes de la asignatura de Historia y 1 directivo de la Unidad Educativa de estudio. por lo tanto, se seleccionó a los estudiantes con el muestreo por conveniencia escogiendo al total de la población de primero de bachillerato tanto de estudiantes y docentes de Historia para el respectivo análisis.

Se empleó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario de 13 ítems en escala tipo Likert (1-5), el cual fue validado por coeficiente de Alfa de Cronbach con un valor de 0,86 siendo considerado confiable para su aplicación, resultado obtenido mediante aplicación de prueba piloto a 5 sujetos con características similares a la muestra de estudio, pero sin pertenecer a la misma. Una vez recopilados los datos, se procesaron mediante estadística descriptiva.

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

RESULTADOS

Mediante el presente estudio se logra determinar una estrategia metodológica sobre el uso de recursos digitales para incrementar la calidad de enseñanza en Historia a estudiantes de primero de bachillerato, de la Unidad Educativa en mención, el impacto que se obtuvo a través del diagnóstico preliminar.

Con base al uso de recursos digitales en Historia, se indica que solo el 55% de los estudiantes utilizan poco las herramientas tecnológicas en el aula de clases para el aprendizaje, por lo tanto; se evidencia que los estudiantes de primero de bachillerato no hacen uso las herramientas tecnológicas en el aula, pudiendo ser una herramienta de apoyo para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, y que generaría una clase más participativa y dinámica.

Con respecto a la dimensión sobre la frecuencia de uso de recursos digitales, que tiene el docente de la asignatura de Historia en el aula de clases, se puede determinar que el 43% de los estudiantes manifestaron que es poco, poniendo en evidencia de que las herramientas tecnológicas no se emplean de manera continua en clases de historia. Los resultados obtenidos presentan una situación que no favorece el desarrollo de competencias en el ámbito digital para los estudiantes, para que así obtengan resultados favorables, en lo que respecta a clases mucho más dinámicas.

Para el análisis sobre los recursos digitales que se utilizan en clases, se demuestra que el 42% de los estudiantes utilizan documentos digitales como Word, PDF, Excel, en el aula, a su vez el 30% usan imágenes, el 11% video, el 5% indicaron que no utilizaban ningún recurso digital, y además de ello el 4% manipulaban imágenes interactivas y el 3% audio podcast, esto da como resultado que los estudiantes utilizan los recursos digitales en menor medida, lo cual dificulta que desarrollen competencias digitales para la adquisición de conocimientos, pues se necesita una práctica constante de estas herramientas para un adecuado uso dentro del proceso de aprendizaje.

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

Mediante los datos proporcionados por los componentes de análisis sobre el nivel de conocimiento con base a los recursos digitales dentro del aula de clases, se refleja que el 45% arrojó una valoración de Poco, mientras que el 40% indican que es suficiente, y el 15% Mucho, en la valoración de Nada no se presentaron porcentajes. Estos indicadores demuestran que los conocimientos sobre recursos digitales para el aula, no son suficientes, ya que limita la posibilidad de generar un aprendizaje significativo mediante el apoyo de los recursos digitales.

Del mismo modo los porcentajes concernientes en la dimensión del desempeño del estudiante, concerniente a la motivación con base a los recursos digitales para aprender historia, se evidenció que el 64% de los estudiantes le motiva Mucho la utilización de los recursos digitales para aprender historia, mientras que el 36% reflejan una escala de suficiente, a su vez en la variable Poco y Nada se observan como resultados un 0%, estos resultados demuestran que al emplear un recurso digital en el aula podría generar una mayor motivación para los estudiantes favoreciendo así el aprendizaje de la asignatura de historia, ya que al integrar un recurso interactivo digital en clases propicia un mayor interés del contenido que se percibe.

Por otro lado, sobre los resultados de la dimensión del nivel de desarrollo del aprendizaje mediante el uso de recursos digitales para el aprendizaje de la historia, se percibió que el 45% indicaron que es suficiente, mientras que el 43% se encuentran en una escala de Mucho y el 13% Poco, dentro de este contexto se determina que los recursos digitales para el aprendizaje de la historia contribuirían lo suficiente, favoreciendo así a los estudiantes elementos interactivos que faciliten el desarrollo del aprendizaje en clases.

Basados en la investigación referente al nivel de interacción en clases de Historia, se refleja que el 58% de los estudiantes encuestados muestran que los niveles de interacción aumentarían si se utilizaran recursos digitales en la asignatura de historia, en otro esquema, el 33% determinan que la interacción aumentaría lo Suficiente, mientras que 10% evidencia que aumentaría Poco. Dentro de este aspecto se toma en

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

consideración los niveles de interacción, basados en la utilización de recursos digitales, y para ello se expone un escenario favorable en donde los estudiantes de primero de bachillerato puedan participar y desarrollara un aprendizaje significativo con la ayuda de herramientas digitales.

Partiendo del estudio sobre el grado de habilidad que tienen los estudiantes para el manejo de recursos digitales, se evidencia que el 51% indican que es suficiente, mientras que el 34% menciona que es Poco y el 15% Mucho, estos datos reflejan que existen insuficiencias en el manejo de recursos digitales en clases, por lo tanto se hace énfasis en que no solo es la tecnología, sino saber utilizarla, teniendo en cuenta los niveles de competencias digitales que deberían tener los estudiantes, para un óptimo manejo de estos recursos en la asignatura de Historia.

En lo que concierne a los resultados en el incremento del aprendizaje mediado por recursos digitales en clases, se demuestra que existe un 56% de los estudiantes que indican que el aprendizaje sí aumentaría, en el caso de que se utilicen con frecuencia estos recursos, mientras que el 38% refleja que sería Suficiente el aumento en el aprendizaje, a su vez el 6% determina que sería Poco. Este análisis sustenta que el uso de recursos digitales en clases, podría ser un apoyo fundamental en el aula, ya que al ser recursos mediado por tecnología las clases fueran mucho más interactivas, incrementando los niveles de concentración de los estudiantes.

Por otra parte, en la dimensión sobre el nivel de percepción y la importancia del uso de los recursos digitales para el aprendizaje, se muestra una valoración del 56% con un rango de Suficiente, mientras que el 31% da un nivel de Mucho, y el 13% Poco, el indicador de Nada no presentó porcentajes, estos resultados permiten evidenciar que los niveles de percepción se mantienen en una escala moderada, a su vez se refleja que la importancia del uso de los recursos digitales para aprender historia, sería una estrategia adecuada para incrementar los conocimientos en el aula de clase.

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

Por consiguiente los resultados de la entrevista a los tres docentes de las asignatura de Historia y un directivo de la Institución Educativa de estudio, sobre el diseño de una propuesta de estrategia metodológica utilizando recursos digitales para incrementar la calidad de enseñanza en Historia de los estudiantes de primero de bachillerato, se abordaron temas como; los recursos digitales que conocen para la enseñanza de la historia, la integración de estos recursos en la planificación diaria, contribución en el desarrollo del aprendizaje, estrategias que aplican los docentes en el aula de clases, nivel de interés en la enseñanza de historia, nivel de destreza, nivel de interacción, nivel de capacitación, nivel de aplicación de instrumentos interactivos y el nivel de utilidad que se le daría al diseño de una estrategia metodológica, lo cual se muestra a continuación.

Con base en lo que deberían conocer los docentes de Historia sobre recursos digitales para la enseñanza de la historia, el sujeto uno manifestó que conoce imágenes interactivas, archivos PDF, Word, videos y audios, mientras que el sujeto dos indica que los recursos digitales son los que se proyectan mediante medios audiovisuales como diapositivas, imágenes audios y fotografías, a su vez el sujeto tres determina que los recursos digitales que conoce son videos, presentaciones interactivas, audios, juegos interactivos, que podrían ser de gran utilidad para enseñar historia.

Para el análisis de la integración de los recursos digitales en la planificación diaria, el sujeto uno evidencia que se debe tener en cuenta el contexto donde se encuentra la Institución para poder integrar estos recursos en la planificación, a su vez el sujeto dos indica que, si integra estos recursos digitales en la mayoría de las planificaciones como la proyección de un video sobre el tema a tratar, mientras que el sujeto tres menciona que no los integra por completo ya que el contexto imposibilita aplicar estos recursos de manera adecuada.

La percepción del sujeto uno en cuanto a la contribución en el desarrollo del aprendizaje que se obtiene mediante el uso de recursos digitales, evidencia que es un gran apoyo ya que se puede enseñar de manera interactiva y dinámica, el sujeto dos indica que, si

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

contribuye al desarrollo del aprendizaje, de igual forma el sujeto tres manifiesta que la tecnología y sus recursos son un apoyo significativo.

Con base a las estrategias que aplican los docentes en el aula, según el criterio del sujeto uno habló que las metodologías o estrategias suelen ser un poco tradicional, ya que no se cuenta con tecnología para poder desarrollar una clase con los recursos digitales, a su vez el sujeto dos manifiesta que los docentes si aplican estrategias basadas en las necesidades de cada estudiante, aplicando recursos digitales como imágenes o videos, por otra parte, el sujeto tres comenta que las metodologías que utilizan los docentes en su mayoría son tradicionales.

En lo que respecta sobre el nivel de interés en la enseñanza de historia, el sujeto uno evidenció que al utilizar recursos digitales generan un mayor interés en la clase de Historia y que al utilizar un recurso tecnológico o digitales es un gran logro, el sujeto dos determina que en la actualidad estos recursos están presentes en todo momento, y que la presencia en el aula ayuda a receptar el contenido de una mejor manera, el sujeto tres considera que el uso de los recursos digitales podrían ser un apoyo para la enseñanza de la historia.

Basados en el estudio del nivel de destreza para la creación y manejo de recursos digitales, el sujeto uno reflexiona que la pandemia por Covid-19 fue el indicador para migrar hacia la era digital, generando a que muchos docentes ampliaran sus conocimientos para la creación y manipulación de estos recursos, mientras que el sujeto dos considera su nivel de destreza como muy buena, para la enseñanza de historia, y para el sujeto tres considera su nivel de destreza como moderada.

En la dimensión sobre el nivel de interacción, el sujeto uno manifiesta que todo recurso digital si es bien utilizado en el aula de clases puede generar un nivel de interacción mucho más amplia, para el sujeto dos establece que el nivel de interacción si aumenta en el aula de clases, de igual forma el sujeto tres indica que si aumenta el nivel de interacción y que con el apoyo de estos recursos digitales las clases serían mucho más

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

dinámicas. Por otra parte, se evidenció que el nivel de capacitación lo considera en una escala moderada en el sujeto uno, en lo que concierne al sujeto dos determina que el nivel de capacitación es muy bueno, y por consiguiente el sujeto tres establece que el nivel de capacitación es muy bueno.

Según los datos recopilados del sujeto uno sobre la dimensión del nivel de aplicación de instrumentos interactivos con recursos digitales, se evidencia que es insuficiente, ya que muy poco se utiliza instrumentos interactivos en el proceso de evaluación, el sujeto dos menciona que el nivel de aplicación es muy bueno, mientras que el sujeto tres determina que por diversos factores de contexto institucional no se ha podido aplicar de manera adecuada en las diferentes evaluaciones que se han tenido.

Basados en el criterio sobre el nivel de utilidad que se le daría al diseño de una propuesta de estrategia metodológica, el sujeto uno estableció que sería muy útil para desarrollar en el aula de clases, incrementando de forma gradual la calidad de enseñanza en historia, el sujeto dos sugiere el diseño de una propuesta basada en una videoteca educativa o un repositorio virtual, para que los estudiantes encuentren y desarrollen actividades correspondientes a la asignatura de historia, el sujeto tres menciona que una estrategia metodológica basada en recursos digitales es excelente, ya que el incremento de la calidad de enseñanza, también depende de los medios que se utilizan en el desarrollo de las clases.

Para el análisis del Directivo de la Institución Educativa en mención, se estableció un diagnóstico mediante la entrevista, en donde se pone en consideración los siguientes resultados, sobre la dimensión de la integración de los recursos digitales en los métodos utilizados por los docentes de Historia, indica que muy pocos docentes integran los recursos digitales como audios videos o presentaciones interactivas en sus estrategias metodológicas. En lo que respecta al nivel de competencias que tienen los docentes de Historia para aplicar recursos digitales en el aula, manifestó que el nivel de competencias

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

digitales de los docentes de historia es moderada, ya que muy pocos docentes de la asignatura de Historia aplican estos recursos digitales en el aula de clases.

En lo que concierne a la contribución del uso de los recursos digitales en el desarrollo del aprendizaje para la enseñanza de historia, mencionó que al utilizar recursos multimedia o digitales contribuye de manera significativa en el desarrollo del aprendizaje, ya que al instante de que se integran estos recursos en el aula motivaría a los estudiantes, dando como resultado una clase más interactiva. Para el criterio sobre el uso de recursos digitales para incrementar la calidad de enseñanza en historia, se establece que lo considera excelente, por que la calidad en educación depende de muchos aspectos, desde los recursos que se integran, hasta la capacidad que tiene el docente para enseñar, y por tal razón la inclusión de estos recursos digitales incrementaría la calidad de enseñanza en Historia.

El análisis sobre el nivel de utilidad que le daría al diseño de una propuesta de estrategia metodologica, basada en el uso de recursos digitales para incrementar la calidad de enseñanza en historia, manifestó que toda estrategia que sea en beneficio de la Institución Educativa, es fundamental, haciendo énfasis de que al tratarse de una estrategia metodológica mediada por recursos digitales, los docentes podrían hacer un buen uso al instante de impartir sus clases, ya que los conceptos o presentaciones interactivas ayudan en su mayoría en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, y a su vez podrían incrementar los niveles de aprendizaje y la calidad de enseñanza en la asignatura de Historia.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

De acuerdo a los resultados en los tres contextos de análisis; estudiantes docentes y directivos, basados en el objeto de estudio se pudo evidenciar que se utiliza poco los recursos digitales en el aula de clases, vinculándose a este resultado factores externos como; el entorno rural, falta de tiempo y recursos, competencias digitales de docentes y

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

estudiantes, adaptación al cambio de metodología, teniendo en consideración, que podría ser un elemento favorable para el aprendizaje, ya que su uso contiene características esenciales como la interacción y motivación, que resultan ser beneficiosos si se incluye en la planificación diaria, guardando concordancia en este último aspecto con los estudios de (Muhaimin et al. 2020), (Amores-Valencia & De-Casas-Moreno, 2019).

En lo que concierne a la motivación e interacción, los resultados reflejan que estos aspectos aumentarían en clases de manera considerable si se utilizara recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje, ya es importante mencionar que una estrategia metodológica utilizando recursos digitales, incrementaría la calidad de enseñanza en Historia de los estudiantes de primero de bachillerato, así como lo considera (Murcia-Castellanos et al. 2017), (Surdez-Pérez et al. 2018), y que en estos estudios se consideró una estrategia para incrementar el desarrollo del aprendizaje y a su vez la calidad de enseñanza.

Referente a la contribución de los recursos digitales y aumento en el aprendizaje, se reflejaron datos significativos, ya que el uso de estos elementos según el análisis de datos sí contribuye para el aprendizaje de la asignatura de Historia. Por consiguiente, al hacer uso de herramientas digitales también aumenta el aprendizaje de los estudiantes, generando a que se manipulen de manera consciente y coherente estos recursos, para así desarrollar un aprendizaje acorde al conocimiento previo y el nuevo conocimiento que se forma, así como lo establece (Alaña-Castillo, 2017), en lo que concuerda que el desarrollo del aprendizaje significativo se obtiene también con el adecuado uso de herramientas digitales en el aula de clases.

En lo que respecta al conocimiento de recursos digitales para la enseñanza y aprendizaje, se percibió que sí se conocen elementos digitales como archivos PDF, Word, videos y audios, diapositivas, imágenes audios y fotografías, juegos interactivos, pero que en su mayoría no se incluyen en la planificación diaria, además este análisis demuestra que el grado de habilidad para el manejo de estos recursos, debe contar con conocimiento

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

básico para poder emplearlos, ya que no depende de solo conocerlos, sino de saber utilizarlos con un enfoque didáctico, induciendo así a que los niveles de aprendizaje incrementen, y que se vean reflejados en la calidad de enseñanza para la asignatura de historia (Bustos-Torres & Parra-Encinas, 2019).

La aplicación del análisis en lo que respecta el nivel de interés en la enseñanza de historia, entre los resultados reflejaron que al integrar recursos digitales generarían un mayor interés en clases de historia, determinando una mayor recepción de contenidos a través de la interacción, (Sánchez-Otero et al. 2019). En otra perspectiva, en lo que concierne al nivel de destreza para la creación y manejo de recursos digitales, los porcentajes evidencian que existe insuficiencias con base a las competencias digitales tanto en docentes y estudiantes, análisis que concuerda con los estudios de (León & Cisneros, 2021).

En lo que se refiera al uso de recursos digitales para incrementar la calidad de enseñanza en historia, de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “27 de Octubre”, del cantón Paján, los resultados del presente estudio permiten establecer que el diseño de una estrategia metodológica podría tener una incidencia en el desarrollo de habilidades, destrezas, asimilación y simplificación de contenidos, además de ello un mayor interés, motivación e interacción en el aprendizaje de la historia, y a su vez incrementar la calidad de enseñanza en esta asignatura, en ese sentido esta estrategia mediada por recursos digitales podría resultar eficaz al tratarse de elementos interactivos ya sea audios, videos o imágenes.

Propuesta de Estrategia Metodológica Basada en el Uso de Recursos Digitales

Con base al Currículo de los niveles de educación Obligatoria del Ministerio de Educación (2016) en donde indica que “se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación,

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

así como las diferentes posibilidades de expresión” (p. 16), se centra esta propuesta, en donde se presentará una metodología basada en el uso de recursos digitales para incrementar la enseñanza en Historia.

Partiendo de otro criterio, también se fundamenta en los estándares de calidad educativa del Ministerio de Educación del Ecuador (2012), en donde establece que un proceso en el aspecto pedagógico es “conjunto de prácticas recurrentes o sistemáticas que desarrollan los actores de un establecimiento educativo necesarias para alcanzar resultados de calidad” (p. 8).

Desde estos enfoques, la primera etapa de esta propuesta, se empleó el diagnóstico, utilizando instrumentos de análisis como la encuesta y la entrevista, luego se centró en los objetivos para determinar la estrategia metodológica, que de acuerdo con estudios de (Miranda & Medina, 2020), (Sánchez-Otero et al. 2019), (Murcia-Castellanos et al. 2017), en donde plantean una estrategia y propuesta metodológica para la enseñanza de estudios sociales, por tal razón el esquema se presentará mediante fases o ciclos.

Dentro de los antecedentes, uno de los esquemas que determina el aprendizaje a través de ciclos es de David Kolb, investigador estadounidense que basó su teoría a través del desarrollo del pensamiento, desarrollo del conocimiento y la comprensión del mismo, donde su propuesta se centraba en el proceso experiencial del aprendizaje, donde se considera que está condicionado a la experiencia vivida y que consta de cuatro etapas: la experiencia concreta, observación reflexiva, la conceptualización abstracta y experimentación activa, citado de (Rodríguez & Maruja, 2017, p. 54). También se determina mediante en el ciclo del aprendizaje ERCA, proceso o ciclo del aprendizaje que también se utiliza en el sistema educativo ecuatoriano, como una estrategia de enseñanza – aprendizaje.

De acuerdo con esta fundamentación preliminar, la estructura de la propuesta de estrategia metodológica se establece en tres ciclos del aprendizaje que son: a) acontecimientos previos basadas en la experiencia y reflexión, b) durante la clase

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

(conceptualización) y c) después de la clase (aplicación), teniendo en cuenta proceso ERCA para determinar esta propuesta, que se detallará de la siguiente manera:

- a)** Acontecimientos previos (experiencia y reflexión): En este contexto se analizarán los contenidos que van a ser tratados mediante preguntas o instrumentos que generen interés por el tema que va a tratar en la clase, de esta forma el docente empleará diversos recursos de fuentes documentales, imágenes o videos, o incluso la herramienta digital mentimeter, elementos que pueden motivar a los estudiantes, y sean partícipes de un conocimiento ya existente para desarrollar un nuevo conocimiento.
- b)** Durante la clase (conceptualización): En esta instancia es punto clave del docente, ya que se convierte en mediador del conocimiento para poder integrar todos los recursos o elementos disponibles, en conceptos que sean significativos para los estudiantes, este criterio permite vincular todas las estrategias para conseguir un adecuado proceso en la enseñanza, es aquí en donde se podrán incluir en la asignatura de historia recursos digitales que despierten interés y contribuyan en el aprendizaje, tales como: Power Point, Prezi; herramientas que se utiliza para crear presentaciones interactivas, así como también Videos e imágenes. Otra alternativa es Piktochart; utilizado para crear diapositivas, presentaciones dinámicas, imágenes y PDF, lo cual permite descargar el archivo y trabajar sin necesidad de tener internet, adicional a ello está el recurso digital Canva; lo cual permite realizar infografías y presentaciones que pueden ser descargadas y trabajar desde el computador, y finalmente tenemos la herramienta Kahoot que puede ser utilizado para crear juegos de preguntas y respuestas, por tal razón, estos recursos digitales deben ser utilizados de una manera adecuada sin generar distractores, ya que el buen uso dependerá el éxito de la clase.
- c)** Después de la clase (aplicación): dentro de este proceso el docente deberá tener en cuenta ciertas aristas, tales como; evaluación, retroalimentación y asimilación

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

del aprendizaje, que permiten reforzar los contenidos de la asignatura de historia, una alternativa es la herramienta digital gratuita Quizz, que se utiliza para crear cuestionarios para evaluaciones, ya sea de manera directa, como juego o tarea individual, la aplicación de estos criterios dependerá de las competencias digitales que tengan los docentes y estudiantes para conseguir un óptimo desempeño en el aula de clases.

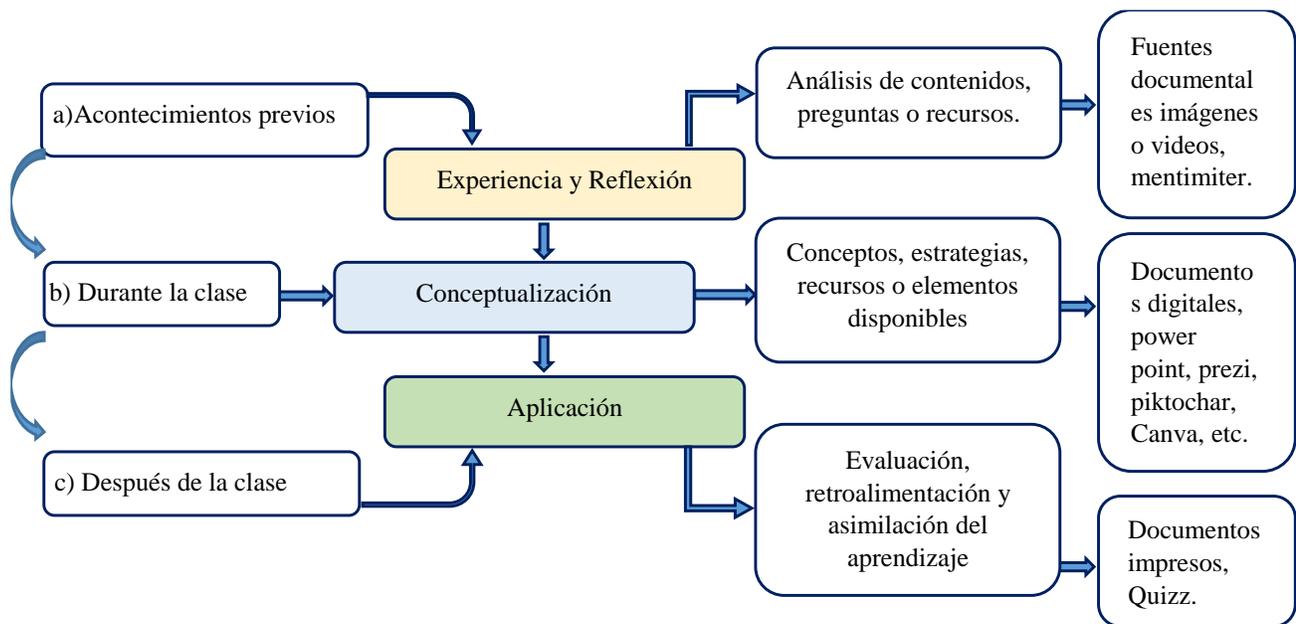


Figura 2. Propuesta de estrategia metodológica.
Elaboración: Los autores.

Esta propuesta de estrategia metodológica, basada en el ciclo de aprendizaje ERCA apoyado de recursos digitales para incrementar la enseñanza en historia de los estudiantes de primero de bachillerato, deberá ser incluida previamente como taller de capacitación para los docentes y estudiantes de primero de bachillerato, por ende para una futura ejecución, deberá establecerse en el centro de cómputo de la Institución de

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

estudio, teniendo en cuenta aspectos fundamentales como; competencias digitales y adecuada inclusión en la planificación didáctica.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos de esta investigación, han demostrado la necesidad de incluir recursos digitales en la planificación diaria del docente de la asignatura de historia, ya que se pudo constatar el poco uso de estos recursos, y para ello se debe considerar capacitar a docentes y estudiantes sobre las herramientas digitales con enfoque didáctico, para desarrollar competencias digitales que sean factibles cuando se las utilice en el aula de clases. Se evidencia mediante el análisis, que al integrar elementos interactivos en clases los estudiantes generen motivación e interés por los contenidos impartidos por el docente.

También se demuestra que las potencialidades de una estrategia metodológica mediada por elementos digitales, permiten incrementar la calidad de enseñanza en la asignatura en mención. Además de ello, se puede evidenciar que podría contribuir en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Por lo consiguiente, se pudo percibir que existe una resistencia a esta nueva metodología de trabajo por parte de los docentes, ya que, al no contar con recursos, tiempo e implementos en el aula, se dificulta incluir estas herramientas digitales en clases de historia, además de ello se debería implementar más equipos tecnológicos para ser utilizados en el aula clases.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Manabí por el apoyo en el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Alaña-Castillo, T. (2017). Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de Educación General Básica [Digital didactic resources in the quality of meaningful learning in elementary school students]. *Luz*, 16(2), 112-122. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589166503012>
- Amores-Valencia, A. & De-Casas-Moreno, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria estudio de caso Español [The use of ICT as a motivational tool for students in compulsory secondary education Spanish case study]. *Hamut´ay*, 6(3), 37-49. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Bazurto-Caicedo, C. A., & Bernabé-Lillo, M. L. (2021). La Educación Rural en San Lorenzo, sus Posibilidades y Limitaciones [Rural Education in San Lorenzo, its Possibilities and Limitations]. *Revista Científica Hallazgos21*, 6(3), 260–269. Recuperado a partir de <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/535>
- Bustos-Torres, O. D., & Parra-Encinas, K. L. (2019). Integración de las TIC en la enseñanza de la historia en educación media superior [Integration of ICT in the teaching of history in upper secondary education]. *Revista Boletín Redipe*, 8(1), 106–113. <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i1.677>
- García-Peñalvo, F. (2021). Transformación digital en las universidades: Implicaciones de la pandemia de la COVID-19 [Digital transformation in universities: Implications of the COVID-19 pandemic]. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, e25465. <https://doi.org/10.14201/eks.25465>
- León, J., & Cisneros, P. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior [Digital competencies and resources for teaching and learning in basic higher education]. *Revista Científica*, 6(20), 92-112, e-ISSN: 2542-2987. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.5.92-112>
- Luque-González, A., & Galora-de-Mora, R. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador [The impact of technology on society: the case of Ecuador]. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 7(2), 40-47. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.299>

- Martínez-Argüello, Luz D., Hinojo-Lucena, Francisco J., & Díaz, Inmaculada Aznar. (2018). Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los Procesos de Enseñanza- Aprendizaje por parte de los Profesores de Química [Application of Information and Communication Technologies (ITC) in Teaching-Learning Processes by Chemistry Teachers]. *Información tecnológica*, 29(2), 41-52. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000200041>
- MINEDUC (2012). Estándares de calidad educativa, aprendizaje, gestión escolar, desempeño profesional e infraestructura [Educational quality, learning, school management, professional performance and infrastructure standards]. Recuperado de <https://n9.cl/1dwcx>
- MINEDUC (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria, Nivel Bachillerato, tomo 1 [Curriculum for Compulsory Education Levels, Baccalaureate Level, Volume 1]. Recuperado de <https://n9.cl/idxm9>
- MINEDUC (2022). Ministerio de Educación de la República del Ecuador, citado como referente de: cifras históricas educativas de fácil manejo y acceso abierto. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/datos-abiertos/>
- Miranda, P., & Medina, R. (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva [Methodological strategy for teaching social studies in the fourth grade of elementary school based on interactive animation]. *Encuentros*, 18(01). <https://doi.org/10.15665/encuent.v18i01.2136>
- Muhaimin, A, Habibi, A., Mukminin, A., & Hadisaputra, P. (2020). Science teachers' integration of digital resources in education: A survey in rural areas of one Indonesian province. *Heliyon*, 6(8), e04631. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04631>
- Murcia-Castellanos, Y, Tejedor-Estupiñan, M., & Lancheros-Cuesta, D. (2017). Impacto de una herramienta multimedial en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Historia en el aula. Pixel-Bit [Impact of a multimedia tool in the teaching-learning process of History in the classroom. Pixel-Bit]. *Revista de Medios y Educación*, (50),211-228. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36849882015>

Darwin Gabriel Franco-Delgado; Lorena Elizabeth Bowen-Mendoza

Rodríguez, A. & Maruja, A. (2017). Aplicación de ERCA como estrategia metodológica para mejorar el nivel de logro de aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. Mario Vargas Llosa de Potracancha, Pillco Marca [Application of ERCA as a methodological strategy to improve the level of mathematics learning achievement in students of I.E. Mario Vargas Llosa de Potracancha, Pillco Marca]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/2767>

Sánchez-Otero, M, García-Guilianny, J, Steffens-Sanabria, E, & Palma, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [Pedagogical Strategies in Teaching and Learning Processes in Higher Education including Information and Communication Technologies]. *Información tecnológica*, 30(3), 277-286. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>

Surdez-Pérez, E. G., Sandoval Caraveo, M. del C., & Lamoyi Bocanegra, C. L. (2018). Satisfacción estudiantil en la valoración de la calidad educativa universitaria [Student satisfaction in the evaluation of university educational quality]. *Educación Y Educadores*, 21(1), 9–26. Recuperado a partir de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/7769>

UNESCO (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC [ICT Competency Framework for Teachers]. Recuperado de <https://n9.cl/tlybb>