



Guía metodológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia a través del uso de recursos digitales en el octavo año de Educación General Básica

Methodological guide to strengthen the teaching-learning process of the subject History through the use of digital resources in the eighth year of Basic General Education

Guia metodológico para o fortalecimento do processo de ensino e aprendizagem de História por meio do uso de recursos digitais no 8º ano do Ensino Fundamental

AUTORAS:

Tatiana Raquel Vera Mejía

Facultad de Posgrado. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

tatyvera19@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-8448-7524>

Yita Maribel Briones Palacios

Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador.

yita.briones@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4153-0043>

Fecha de recepción: 2023-04-04

Fecha de aceptación: 2023-06-28

Fecha de publicación: 2025-04-24

RESUMEN

La enseñanza actual debe afrontar varios retos, entre los que destaca el uso de tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje. Por esta razón, el objetivo del presente estudio fue: diseñar una guía metodológica para la enseñanza de la asignatura de Historia, basada en recursos digitales educativos que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Octavo año de



Guía metodológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia a través del uso de recursos digitales en el octavo año de Educación General Básica

Tatiana Raquel Vera Mejía, Yita Maribel Briones Palacios

Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aníbal Andrade Solórzano” del cantón Chone, parroquia San Antonio, provincia de Manabí- Ecuador. Para el desarrollo de la investigación se utilizó enfoque mixto. También se aplicaron métodos de investigación como el método teórico, empíricos y estadísticos. Entre los resultados obtenidos, se destaca que los docentes de la asignatura poseen suficientes conocimientos de Historia y pedagogía para impartir dicha cátedra, sin embargo, en contraste con las encuestas aplicadas a estudiantes, se demostró las falencias en cuanto al uso de tecnologías y herramientas digitales por parte de estos para brindar las clases de historia. En este sentido, se elaboró una guía metodológica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de octavo de educación básica en la asignatura de historia.

PALABRAS CLAVE: Entornos virtuales de aprendizaje; herramientas digitales; enseñanza-aprendizaje; recursos digitales.

ABSTRACT

Current teaching must face several challenges, among which the use of digital technologies to improve learning processes stands out. For this reason, the objective of this study was: Design a methodological guide for the teaching of the History subject, based on digital educational resources to strengthen the teaching and learning process in students of the Eighth year of Basic General Education of the Educational Unit "Aníbal Andrade Solórzano" from the Chone canton, San Antonio parish, Manabí province, Ecuador. For the development of the research, a mixed approach was used, this means qualitative and quantitative. Research methods such as the theoretical, empirical and statistical method were also applied. Among the results obtained, it stands out that the teachers of the subject have sufficient knowledge of History and pedagogy to teach said chair, however, in contrast to the surveys applied to students, the shortcomings regarding the use of technologies and digital tools were demonstrated. by these to provide the classes of history. In this sense, a methodological guide was developed to improve the teaching and learning process in the eighth grade students of basic education in the history subject.

KEYWORDS: Virtual learning environments; digital tools; teaching-learning; methodological guide.

RESUMO

A educação atual enfrenta diversos desafios, entre os quais se destaca o uso de tecnologias digitais para aprimorar os processos de aprendizagem. Por essa razão, o objetivo deste estudo foi elaborar um guia metodológico para o ensino de História, baseado em recursos digitais educacionais, que fortaleça o processo de ensino e aprendizagem para alunos do 8º ano da Unidade Educacional “Aníbal Andrade Solórzano”, na paróquia de San Antonio, cantão de Chone, província de Manabí, Equador. Utilizou-se uma abordagem mista na pesquisa, aplicando-se métodos teóricos, empíricos e estatísticos. Entre os resultados obtidos, destaca-se que os professores da disciplina possuem conhecimento suficiente de História e pedagogia para lecionar o curso. Contudo, em contraste com os questionários aplicados aos alunos, foram constatadas deficiências quanto ao uso de tecnologia e ferramentas digitais nas aulas de História. Nesse sentido, foi desenvolvido um guia metodológico



CoGnosis
Revista de Educación

para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem de História para alunos do 8º ano.

PALAVRAS-CHAVE: Ambientes virtuais de aprendizagem; ferramentas digitais; ensino e aprendizagem; recursos digitais.

INTRODUCCIÓN

Enseñar y aprender constituyen el escenario ideal para discutir académica y pedagógicamente sobre los nuevos contextos en la educación contemporánea, estableciendo una relación indivisible entre la enseñanza y el aprendizaje (Clavijo, 2020). De esta forma, el concepto del proceso de enseñanza-aprendizaje corresponde a una dimensión bidireccional de coexistencia vital, es decir que ninguno puede existir sin el otro (Moreno, 2021). Por esta razón, el proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentra experimentando constantes cambios que le permitan adaptarse a las necesidades actuales de la educación en la era digital (Pearson 2022), siendo la tecnología un elemento importantísimo en las esferas cotidianas. Entre otros aspectos, este proceso tiene como objetivo guiar en las actividades de la planificación curricular, para que tanto docentes como estudiantes desarrollen los conocimientos y habilidades necesarias para cumplir con los logros propuestos (Bravo y Cáceres, 2006).

En el año 2019, ocurrió uno de los eventos globales más impactantes de la última década, la pandemia ocasionada por una nueva cepa del virus SarsCov2, denominada Covid-19. Debido a sus altos niveles de contagio, el mundo entero experimentó cambios importantes de forma abrupta, para lo que muchos países no estaban preparados (Castillo, 2020). En consecuencia, del aislamiento obligatorio decretado por la mayor cantidad de gobiernos en el mundo, ocasionaron una reclusión de la población a fin de evitar y frenar los contagios por el nuevo coronavirus. Muchos de los sectores productivos paralizaron sus actividades, siendo la educación uno de los más afectados (Delgado, 2020).

El sector educativo en América Latina tuvo que hacer frente a la crisis del Covid-19, y valerse de los recursos tecnológicos ya existentes, sin embargo, hasta aquel entonces, aún dichos recursos no habían sido considerados tan relevantes dentro de la educación en el sector público (Castillo, 2020). Es aquí donde las tecnologías de la información y la comunicación demostraron su eficacia en el ámbito educativo (Aguilar, 2020), al adaptar las clases presenciales a una modalidad híbrida a distancia, permitiendo palear así la difícil situación en la que se encontraba toda la comunidad educativa.

En Ecuador, uno de los principales problemas que ya existían antes de la pandemia era la deficiente conectividad de internet en las ciudades y pueblos, pero principalmente de las zonas rurales, lo que dificultó la implementación de clases sincrónicas virtuales a distancia (Lugo, 2021),

dificultando el proceso de enseñanza aprendizaje. Por otra parte, el desconocimiento en el uso de herramientas digitales y la importancia que tiene la virtualidad para la educación, seguía siendo una estrategia de las que muchas instituciones educativas no apostaban a implementar. Sin embargo, fue en cuestión de meses y gracias a la flexibilidad de movilización humana que este problema fue mitigándose poco a poco, dando la posibilidad de mejorar la conectividad en muchos sectores del país, permitiendo implementar nuevas metodologías de enseñanza diseñadas para el trabajo virtual (Ziegler, 2021).

Para muchos docentes de diferentes lugares del territorio ecuatoriano, el trabajo virtual representó un gran reto que incentivó a la preparación y capacitación en la utilización de medios educativos virtuales, como plataformas y materiales didácticos mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación (Revelo, 2021). Sin embargo, discernir entre qué herramientas eran las más acordes para trabajar las asignaturas constituyó otro gran desafío, puesto que las opciones eran diversas y abundantes (Vialart, 2020). Por otra parte, cada docente debía continuar con su formación para el dominio recursos digitales ya que el distanciamiento social se mantuvo por casi dos años, obligando a continuar su preparación con base a métodos de enseñanza-aprendizaje a través de entornos virtuales de aprendizaje (Herrera, 2021).

Muchas de las asignaturas básicas del micro currículo académico en el nivel básico de educación general, emplearon diversos métodos para desarrollar materiales didácticos que permitieran hacer más eficiente el proceso de enseñanza aprendizaje (UNESCO, 2021). Siendo así, que las asignaturas descriptivas, eran las que lideraban la lista de metodologías de trabajo y herramientas didácticas en entornos digitales. Sin embargo, a pesar de las importantes aportaciones, cada destreza aplicada había sido adaptada a un entorno distinto, que consideraba las condiciones culturales regionales y socio económicas, sobre todo para la enseñanza de asignaturas como Historia.

La asignatura de Historia es una de las materias básicas que componen el micro currículo académico en Ecuador de educación básica general, y en la provincia de Manabí las instituciones públicas de educación básica y media la desarrollan durante las clases presenciales empleando textos escolares diseñados para este tipo de trabajo (Delgado, 2020). Por otra parte, la modalidad de clases en línea dejó lecciones importantes sobre nuevas herramientas metodológicas para mejorar la forma en la que tanto docentes y estudiantes pueden aprender y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este sentido, contar con recursos educativos que promuevan un desarrollo de aprendizajes eficiente, a través de una planificación, es relevante dentro de la docencia, principalmente para la enseñanza básica y



media. Puesto que, según afirma Area (2018) es importante “adecuar las metodologías de enseñanza, materiales didácticos y entornos formativos digitales a sus intereses, necesidades y pautas de interacción con la cultura y el conocimiento” (p.17).

Por esta razón, es ineludible continuar con recursos didácticos tradicionales, enfocadas únicamente al trabajo presencial, tal y como se mencionó anteriormente, ya que el mundo está cambiando aceleradamente, implicando evolucionar el modo y los métodos del cómo se imparten los contenidos, sobre todo en la enseñanza tradicional de la historia. En este caso, para la enseñanza de la asignatura de historia, no se trata simplemente de proporcionar “materiales estructurados con muchos textos narrativos similares a los producidos en papel y sin la suficiente calidad técnica de audio e imagen, ya que son materiales didácticos obsoletos y que poco atraerán la atención e interés de los estudiantes” (Area, 2018, p.17).

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2022), la comunidad educativa comprende significativamente, la aplicación de nuevas metodologías activas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la lúdica (gamificación). De esta forma, puesto que el sector educativo en este primer cuarto de siglo, ha rotos las barreras tradicionales, el docente debe afrontar los exigentes desafíos y poner al máximo su intelecto para elaborar herramientas metodológicas que permitan un desempeño docente acorde a la nueva normalidad, en un modelo educativo híbrido que combina la enseñanza tradicional a través de medios virtuales (Ziegler, 2021).

Debido a que la asignatura de historia es una asignatura con mucho conocimiento de la realidad histórica global y local, deben emplearse metodologías activas que permitan un aprendizaje interactivo, por esta razón las guías metodológicas constituyen una herramienta indispensable dentro de la planificación de las actividades docentes, puesto que establecen las directrices más apropiadas para un desarrollo efectivo de la enseñanza.

El cantón Chone de la provincia de Manabí, ocupa una gran extensión del territorio centro-norte provincial, una de sus parroquias, San Antonio cuenta únicamente con una Unidad Educativa que oferta educación básica superior y bachillerato. La asignatura de Historia es básica dentro de la formación de estos dos niveles, por lo que contar con nuevos métodos de enseñanza y herramientas para su desarrollo en combinación con el uso de entornos virtuales permitirá aportar al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del octavo año EGB. Es así, que con base a la problemática expuesta el objetivo de esta investigación fue: diseñar una guía metodológica para la enseñanza de la asignatura de Historia, basada en recursos digitales que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aníbal

Andrade Solórzano” del cantón Chone, parroquia San Antonio, provincia de Manabí, Ecuador.

DESARROLLO

Como metodología de la presente investigación se trabajó bajo el enfoque mixto, ya que el tipo de estudio fue descriptivo. Los métodos empleados para el desarrollo de la investigación se presentan en primera instancia el teórico, donde se han utilizado el análisis, el inductivo, deductivo, luego, se aplicó el empírico donde se utilizó la encuesta y entrevista. El método estadístico también ha estado presente con el uso de las tablas que permitieron ilustrar las figuras donde se puede leer los resultados para su mayor comprensión.

El tamaño de la población es finito, por esta razón se aplicó un muestreo aleatorio por conveniencia, dando como resultado una muestra constituida por 26 estudiantes que pertenecen al octavo año de básica superior. Por otra parte, solo existen dos docentes que imparten la asignatura de Historia por lo que tampoco fue necesario aplicar una fórmula para reducir su tamaño.

Para la elaboración del cuestionario de entrevista a los docentes, fueron considerados varios criterios de selección relacionados con las competencias y habilidades digitales y dominio de la asignatura.

La encuesta fue diseñada considerando las competencias y habilidades digitales de los educadores (DigCompEdu) de la European Commission y Redecker (2017), en la que autores como Scala (2020) y Mendoza-Loor et al. (2023) los sintetizan en seis criterios. Con base a dicha información, y para lograr una eficiente recolección de datos, el cuestionario aplicado constó de 10 preguntas que fueron reformada según el contexto.

Tabla 1. Niveles por rango de datos

Nivel	Rango Inf.	Rango Sup.
Alto	4	5
Medio	2	3
Bajo	-	1

Nota: En la tabla se exponen la clasificación por niveles de los rangos inferior y superior, los cuales serán obtenidos a partir de los resultados en la aplicación de la encuesta a estudiantes del octavo año EGB. Esta tabla fue elaborada a partir de López (2019), y, Bermúdez-Cevallos y Valdés-Pérez (2022).

Todos los criterios de la encuesta fueron valorados mediante escala de Likert, donde 1 (totalmente en desacuerdo), 2 (en desacuerdo), 3 (ni de acuerdo ni en desacuerdo), 4 (de acuerdo), 5 (totalmente de acuerdo). Por otra parte, para el análisis de datos se aplicaron instrumentos como tablas de síntesis y cuadros comparativos. Para el análisis de datos de estas valoraciones se aplicó una fórmula estadística que según López (2019) permite calcular el rango de un conjunto de datos. En la tabla 2 se muestran



los datos clasificados de acuerdo con el rango de datos obtenidos por la valoración antes mencionada según la escala de Likert.

$$R = X_{mayor} - X_{menor}$$

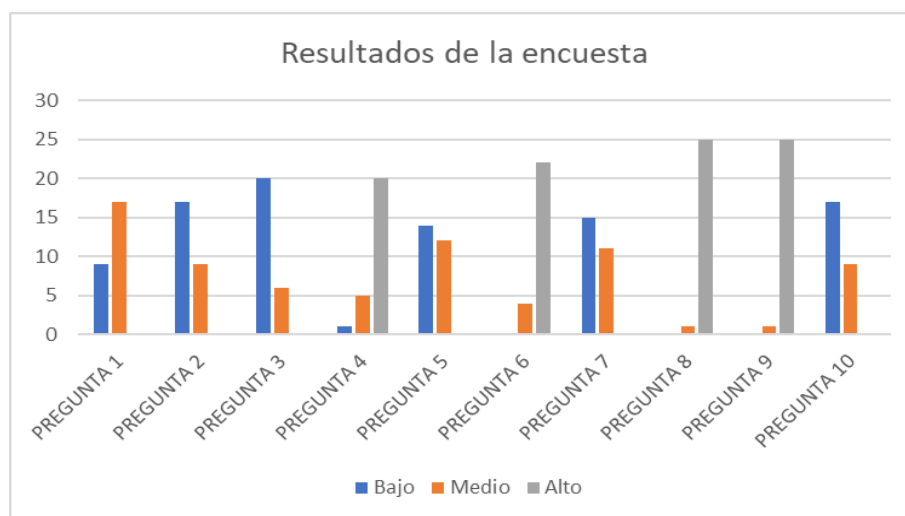
A través de los instrumentos, como la guía de encuesta y de entrevista se recogió información de los docentes de Historia y los estudiantes del octavo año EGB. El diseño de la guía metodológica como propuesta se realizó con base a los resultados obtenidos tras la aplicación de dichos instrumentos.

Tabla 2. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de octavo año Educación General Básica

Preguntas	Rango obtenido
1.¿El profesor de historia utiliza tecnologías y herramientas digitales en clase para mejorar el proceso de enseñanza de aprendizaje? (Ej. Kahoot, Genially, Canvas, etc.)	Medio
2.¿Su profesor utiliza y crea contenidos didácticos y los comunica a través de canales digitales como Microsoft Team, WhatsApp, Classroom?	Bajo
3.¿El docente socializa sus contenidos pedagógicos en el uso de herramientas digitales con la comunidad estudiantil?	Bajo
4.¿El docente atiende a la diversidad de manera igualitaria?	Alto
5.¿Su profesor transmite y motiva el uso de entornos virtuales en la asignatura de historia para mejorar el proceso de enseñanza de aprendizaje?	Bajo
6.¿La docente incentiva e implementa el trabajo colaborativo entre sus compañeros de clase para analizar y construir nuevos conocimientos de la asignatura de historia?	Alto
7.¿El docente aplica para las actividades educativas? (Ej. Educaplay, Classcraft, Quizlet, Plickers)?	Bajo
8.¿Entre los recursos que emplea el docente para la enseñanza de historia, utiliza líneas de tiempo, mapas conceptuales para la organización de ideas?	Alto
9.¿En las clases de historia se aplican juegos digitales para el desarrollo de habilidades comunicacionales?	Alto
10. ¿Se desarrollan foros de debate sobre temas propios de la asignatura?	Bajo

Tal y como se observa en la figura 1 de la encuesta aplicada, los niveles caracterizados como nivel bajo, demuestran que los titulares de la asignatura de historia poseen conocimientos básicos en lo que respecta al uso de herramientas digitales para las actividades docentes, gracias a que también fueron capacitados durante la pandemia en cuanto herramientas digitales. Por otra parte, aún persisten las prácticas tradicionales de enseñanza, un claro ejemplo son los valores en Alto de aquellas estrategias que implican utilizar materiales didácticos y herramientas en soporte físico (mapas, líneas de tiempo, etc.).

Figura 1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica



Nota: resultados basados de los instrumentos aplicados.

Ahora bien, estos resultados fueron contrastados con los resultados de la entrevista aplicada a los docentes expuestos en la tabla 3.

Tabla 3. Resultados de la entrevista aplicada a docentes de Historia

Ítems valorados	Síntesis de resultados
1.Experiencia y antigüedad en el manejo de la asignatura.	Entre 3 a 7 años de experiencia impartiendo la asignatura de historia en los subniveles básica superior.
2.¿Determina usted los logros, metas y habilidades a desarrollar en sus estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza de aprendizaje?	Los logros de aprendizaje son establecidos en la planificación curricular antes del inicio de clases, y luego al finalizar el año lectivo se verifican a través de la cuantificación de los resultados obtenidos en la aplicación de los mecanismos de evaluación si estos han sido cumplidos.
3.¿Considera que la utilización de tecnología aporta para mejorar el proceso de enseñanza de aprendizaje de los estudiantes?	Actualmente ya no es solo una necesidad, sino una obligación el integrar tecnologías, lastimosamente existen demasiadas limitantes en los estudiantes debido al deficiente poder adquisitivo que tienen los padres.
4.¿Usted como docente, considera que utilizar tecnologías y herramientas digitales en el aula contribuye en la mejora del proceso de enseñanza de aprendizaje?	Utilizar herramientas innovadoras aportan al proceso educativo, sin embargo, la tecnología mayormente utilizada como canal digital de comunicación es a través de las comunidades y grupos de WhatsApp



	junto a docentes, estudiantes y padres de familia.
5. Crea contenidos que son difundidos a través de canales digitales.	Con el retorno a la presencialidad no se han creado contenidos específicamente para difundir a través de plataformas.
6. Difunde sus experiencias de enseñanzas con sus compañeros docentes.	En las instituciones educativas no se suele hacer mucha investigación o brindar conferencias sobre experiencias y logros como educadores. Tampoco la institución brinda capacitaciones o realiza foros de discusión o de intercambio de experiencias.
7. Entre las actividades docentes ¿Usted brinda solución ante las necesidades de aprendizajes de sus alumnos?	Como docente siempre existe la voz de la conciencia que se solidariza ante las necesidades de los estudiantes, principalmente porque cuentan con los insumos y herramientas para trabajar durante la clase.
8. ¿Considera necesario transmitir a sus alumnos el entusiasmo por el uso de entornos digitales para mejorar el proceso de enseñanza de aprendizaje?	El entusiasmo siempre está presente, pero las falencias existentes en los estudiantes que provienen de las comunidades rurales no siempre permiten emplear herramientas digitales.
9. Actividades establecidas (tipo guion o guía de estudio) para el desarrollo de sus clases.	Solo se trabaja con base al plan de clases, no se ha elaborado una guía de la asignatura en entornos virtuales.
10. Qué estrategias utiliza para el desarrollo y fortalecimiento de la clase.	Talleres en clases, trabajos grupales, exposiciones, proyección de material audiovisual.
11. Aplica alguna herramienta tecnológica por la que los estudiantes puedan acceder a los contenidos de clases en cualquier momento y lugar.	No se aplica desde que se retornó a las clases presenciales. El contenido es todo impartido en material físico. Solo se utiliza WhatsApp para dar ciertas indicaciones sobre la asignatura.
12. Sus estudiantes demuestran interés por la asignatura de historia ¿no y argumente cual sea su respuesta.	A los estudiantes le gusta la asignatura de historia principalmente cuando se utiliza material audiovisual como complemento de la clase.
13. ¿Qué falencias usted detecta en el proceso de enseñanza y aprendizaje cuando imparte y evalúa las clases de la asignatura de historia?	Desconocimiento en el uso de tecnologías de información y comunicación, así como la falta de una herramienta que sirva de guía y base para trabajar la asignatura acorde a las necesidades actuales.

Nota: Los datos que se observan sintetizados en la tabla, son el resultado de la aplicación de la entrevista dirigida a docentes.

Las aportaciones sintetizadas en la tabla 3 con base a la entrevista realizada a los dos docentes titulares de la asignatura de Historia, corrobora algunos datos expresados en la encuesta a estudiantes. Los docentes titulares de la asignatura de historia poseen años de experiencia impartiendo esta cátedra a través de metodologías tradicionales, evidenciándose también el poco uso de los entornos virtuales en las actividades curriculares. Otro factor importante es que a pesar de que los estudiantes manifiestan el interés hacia la asignatura, no siempre están del todo motivados, y que se motivan mucho más cuando es utilizada en la clase recursos audiovisuales como videos, entre otros. En síntesis, por lo que se puede apreciar, es necesario que estos docentes cuenten con una guía metodológica que facilite el trabajo utilizando entornos virtuales de aprendizaje.

Con base a la entrevista y la encuesta aplicada, las principales dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de historia constituyen las siguientes:

- Escaso conocimiento en el manejo de herramientas digitales.
- La metodología de enseñanza se basa en la educación tradicional y no incorporan herramientas digitales para su desarrollo.
- A pesar de que los docentes sientan interés por incorporar tecnologías de aprendizaje en sus clases, persisten algunas limitantes como el poco uso de herramientas digitales.
- No se cuenta con una herramienta metodológica que establezca las directrices guías para desarrollar las actividades de clases utilizando entornos virtuales de aprendizaje.

Guía metodológica para el aprendizaje de la asignatura de Historia a través de entornos digitales

Con base a los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos, se procede a diseñar la guía metodológica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Historia a través de entornos digitales. De acuerdo con la revisión bibliográfica autores como Londoño (2017) exponen algunos modelos innovadores que se adaptan óptimamente a la realidad actual. Estos son: aprendizaje basado en proyectos, aula invertida (Flipped, Classroom), aprendizaje colaborativo, ludificación (gamificación), pensamiento de diseño (Design Thinking) y aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning).

Una guía metodológica es un instrumento de valor para que los docentes puedan estandarizar su trabajo, constituyéndose en una alternativa innovadora y orientadora sobre el cómo desarrollar una asignatura con relación al proceso de enseñanza aprendizaje (Zambrano, 2020). De acuerdo con la UNESCO (2021) la utilización de guías para trabajar en entornos virtuales permite generar procesos de evaluación reflexiva mediante la



retroalimentación de contenidos en constante refuerzo, así como la autogestión del aprendizaje. Por esta razón, los contenidos a desarrollar expuestos en la guía propuesta corresponden a los establecidos por el Ministerio de Educación (2019) para el subnivel básico superior.

A través de las metodologías de trabajo antes citadas, los docentes que imparten la asignatura de historia, fortalecerán sus habilidades para el manejo y uso de recursos didácticos digitales, para mejorar el proceso de enseñanzas y aprendizaje (UNIR, 2022). Los elementos que conforman la guía metodológica y que se describen a continuación están estructurados de la siguiente forma: título de la actividad, objetivo, contenidos a desarrollar (con base en el micro currículo de la asignatura de historia), tiempo de ejecución, herramientas digitales, recursos tecnológicos, participantes y evaluación de la actividad.

Actividad 1. Taller de indagación sobre los orígenes y acontecimientos contemporáneos de la humanidad.

Objetivo: Encontrar soluciones simples a problemas complejos que afectaron el desarrollo histórico de la humanidad.

Contenidos a desarrollar: Origen de la humanidad: el estudio de la Historia para comprender nuestro origen e identidad, el papel de la agricultura y escritura; Época aborígen en América Latina: desde los primeros pobladores hasta la organización del Tahuantinsuyo; La independencia latinoamericana: desde las revoluciones independentistas hasta el proyecto bolivariano; La segunda mitad del siglo XX: desde la posguerra hasta los derechos civiles. Dictaduras y democracias: desde América Latina en los 70s hasta América Latina en el nuevo siglo.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Herramientas digitales a utilizar:

- *Historia del mundo.*- Aplicación gratuita que permite navegar en una línea de tiempo desde el año 10.000 a.C. a la fecha actual.
- *Trello.*- Es ideal para trabajos colaborativos, organizar planes, y proyectos.
- *Today in History.*- Esta aplicación simula un periódico de acontecimientos ocurrido en el siglo XX.
- *Historia National Geographic.*- Esta aplicación se enfoca en contenido específicamente de historia, posee recursos sobre todo muy visuales como fotografías de altísima calidad.

Recursos tecnológicos a utilizar: Computadora, Tablet o Smartphone.

Participantes: Docentes y estudiantes de octavo año.

***Guía metodológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura
Historia a través del uso de recursos digitales en el octavo año de Educación General
Básica***

Tatiana Raquel Vera Mejía, Yita Maribel Briones Palacios

Evaluación de la actividad: Se realizará de forma cualitativa a través del desarrollo de escritos en las que prevalezcan las destrezas y habilidades de los estudiantes para la resolución de conflictos.

Actividad 2: Foro de debate sobre las decisiones que afectaron el desarrollo industrial y tecnológico de las civilizaciones

Objetivo de la actividad: A través de la discusión de ideas desarrollar habilidades de debate sobre acontecimientos históricos, aportaciones, aciertos y errores.

Contenidos a desarrollar: Grandes imperios antiguos: imperios del Medio Oriente; América Latina y el mundo en el siglo XXI: desde el avance de la industria hasta las economías latinoamericanas y el mercado mundial.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Herramientas digitales a utilizar:

- *Loomio.*- Este software de código abierto permite el trabajo colaborativo mediante grupos que pueden ser de carácter privado o público en la que se pueden crear foros de discusión sobre temas específicos, en este caso para la asignatura de historia.
- *Redes sociales.*- Algunas redes sociales como Facebook y Twitter permiten también el uso de preguntas que pueden ser comentadas por los usuarios de éstas, facilitando así la interacción y documentación del historial de comentarios.

Recursos tecnológicos a utilizar: Computadora, Tablet o Smartphone.

Participantes: Docentes y estudiantes de octavo año.

Evaluación de la actividad: Se realizará de forma cualitativa a través del desarrollo de escritos en las que prevalezcan las destrezas y habilidades de los estudiantes para la discusión y argumentación de ideas.

Actividad 3: Ludificación, aprender divirtiéndose sobre las transformaciones más trascendentales de la civilización gracias a la ciencia.

Objetivo de la actividad: Desarrollar interés y motivación mediante el uso de herramientas lúdicas en clases para aprender jugando.

Contenidos a desarrollar: Cambios en el mundo: desde los avances científicos de la Modernidad europea hasta la crisis colonial y la Ilustración; América Latina y el sistema mundial: inicios del siglo XX hasta la fundación de la ONU; La segunda mitad del siglo XX: desde la posguerra hasta los derechos civiles.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Herramientas digitales a utilizar:



- *Quiz de Historia del Mundo.*- Funciona a modo de trivia con preguntas de historia universal.
- *Kahoot.*- Permite crear trivias sobre cualquier tema y funciona también de forma gratuita.
- *Quiziz.*- Crea un cuestionario en modalidad juego, los usuarios intentan responder cada pregunta sobre un tema(s) específico. Permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten.
- *Educaplay.*- Esta herramienta permite crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia como crucigramas por ejemplo.
- *Juego de Historia.*- Aplicación para retroalimentar sobre acontecimientos históricos desde la época prehistórica hasta la actualidad.

Recursos tecnológicos a utilizar: Computadora, Tablet o Smartphone.

Participantes: Docentes y estudiantes de octavo año.

Evaluación de la actividad: Se realizará de forma cualitativa a través del desarrollo de ejercicios sobre los temas tratados en clases utilizando una actividad lúdica.

Actividad 4: Exposiciones sobre las aportaciones artísticas de los diversos movimientos y corrientes culturales históricas.

Objetivo de la actividad: Exponer mediante el uso de herramientas de presentaciones los contenidos de la clase priorizando principalmente en el aspecto visual.

Contenidos a desarrollar: Edad Media: Islam, Feudalismo, Cristianismo; Conquista y colonización: desde Europa y la exploración del mundo hasta los imperios coloniales en América.

Tiempo de duración: 45 minutos.

Herramientas digitales a utilizar:

- *Genially y Canva.*- Ambas aplicaciones permiten crear presentaciones dinámicas y didácticas con un buen toque visual. También se pueden crear líneas de tiempo.
- *Google Arts & Culture.*- Este sitio pertenece al Instituto Cultural de Google y expone imágenes de las principales obras pictóricas de todas las épocas.

Recursos tecnológicos a utilizar: Computadora, Tablet o Smartphone.

Participantes: Docentes y estudiantes de octavo año.

Evaluación de la actividad: Se realizará de forma cualitativa a través de la elaboración de presentaciones empleando recursos digitales elaborados con

Guía metodológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia a través del uso de recursos digitales en el octavo año de Educación General Básica

Tatiana Raquel Vera Mejía, Yita Maribel Briones Palacios

base a los temas tratados en clases la mayor cantidad de recursos visuales valorados mediante rúbrica.

Para una mejor aplicación de las actividades antes descritas, se aconseja también el desarrollo actividades complementarias como: el uso de cuadernos digitales, los cuales se pueden emplear como trabajo colaborativo. Por otra parte, se pueden utilizar también mapas conceptuales utilizando la herramienta Canva o líneas de tiempo, e inclusive realizar exposiciones orales e ilustrativas a través de diversos tipos de mapas conceptuales.

CONCLUSIONES

Con base a los resultados obtenidos en esta investigación, se concluye que la aplicación de diversos instrumentos permitió identificar la potencialidad que posee la asignatura de Historia en el subnivel básica, para ser planificada mediante el uso de recursos digitales. Asimismo, los docentes que imparten dicha asignatura al poseer los conocimientos básicos para el manejo de entornos virtuales de aprendizajes, podrán contribuir de forma efectiva y significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante las directrices propuestas en la guía metodológica. Sin embargo, considerando que dentro del ámbito educativo, la implementación y uso de recursos digitales es clave para el desarrollo curricular, no puede concebirse una planificación curricular que no incorpore estas tecnologías educativas, puesto que a pesar de las limitantes comprensibles con respecto al uso de TIC en la educación rural, esta no es una labor compleja de alcanzar. Hoy en día cada individuo de la sociedad tiene acceso a un dispositivo móvil, lo que facilita aún más que estos instrumentos sean utilizados para la mejorar la enseñanza en las instituciones de educación básica y media.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Gordóna, F. d. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos XLVI*, N° 3., 2020, XLVI,(3), 213-223. <https://n9.cl/9a46>
- Area, M. (2018). De la enseñanza presencial a la docencia digital. Autobiografía de una historia de vida docente. *Revista de Educación a Distancia*,. *Revista de Educación a Distancia*, 56, 1-21. <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/1>
- Bermúdez-Cevallos, G., & Valdés-Pérez, D. (2022). Influencia de la cocina fusión en la ampliación de la oferta gastronómica en la ciudad de Portoviejo. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4), 394-407. <https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1293>
- Bravo López, G. y Cáceres Mesa, M. (2006). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa. *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1289Bravo.pdf>
- Chapa Argudo, C. E. (2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista Científica Ciencia & Sociedad*, 2(2), 139-151. <https://n9.cl/871b9>



CoGnosis
Revista de Educación

- Clavijo Clavijo, G. (16 de octubre de 2020). *Una mirada crítica al proceso de enseñanza-aprendizaje*. Institute for the future of Education. Recuperado el 10 de mayo de 2023 de <https://n9.cl/qezox>
- Delgado, P. (21 de julio de 2020). *La enseñanza de las matemáticas requiere una urgente reestructuración, señala nuevo reporte*. Observatorio.tec: <https://n9.cl/6gqbe>
- Delgado, P. (2021). Efectividad de las TIC en el trabajo colaborativo para la metodología de clase inversa. , (7), 76-92. *International Journal of New Education*(7), 76-92. <https://n9.cl/6gqbe>
- Escala, M. N. (21 de agosto de 2020). *Competencias y herramientas digitales para el docente en el contexto COVID-19*. UIDE: <https://www.uide.edu.ec/competencias-y-herramientas-digitales-para-el-docente-en-el-contexto-covid-19/>
- European Commission, & Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. PUNIE Yves. <http://dx.doi.org/10.2760/159770>
- Londoño, C. (1 de agosto de 2017). *6 metodologías de enseñanza que todo profesor innovador debería conocer*. Recuperado el 1 de febrero de 2023, from Elige Educar: <https://n9.cl/kmel0>
- López, J. F. (12 de agosto de 2019). *Rango (estadística)*. Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/rango-estadistica.html>
- Lugo, G. (14 de junio de 2021). *Más uso de Internet en pandemia, pero permanece brecha digital*. Gaceta.unam.mx: <https://n9.cl/i0hvjc>
- Mendoza Castillo, L. (2020). Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 50, 343-352. <https://doi.org/https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.119>
- Mendoza-Loor, E. G., Huerta-Vera, J. F., Vera-Párraga, C. C., & Cruz-López, M. G. (2023). Plan de formación para los docentes del proceso de Admisión y Nivelación en la ESPAM MFL. *Revista Santiago*(160), 130-144. <https://n9.cl/83tpv>
- Ministerio de Educación. (2019). *Currículos de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Básica Superior*. MINEDUC. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- Moreno, A. (19 de noviembre de 2021). El proceso de enseñanza-aprendizaje. *Virgulablog*. Recuperado el 10 de junio de 2023 de <https://n9.cl/lyubc>
- Pearson. (2 de marzo de 2022). Cambios y tendencias actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Blog Pearson Latam*. Recuperado el 10 de junio de 2023 de <https://n9.cl/flar7>
- Perdomo Andrade, I. (2022). Revisión sobre el uso de las TIC 'S en la Ciencia. *Revista Latinoamericana de Educación Científica, Crítica y Emancipadora*, 1(2), 01-18. <https://revistaladecin.com/index.php/LadECiN/article/view/93/49>
- Revelo Guerrero, M. (2021). *Elaboración de una guía metodológica para el uso de pizarras digitales como recurso didáctico para el aprendizaje significativo de ecuaciones de la recta de los alumnos de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad*

***Guía metodológica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura
Historia a través del uso de recursos digitales en el octavo año de Educación General
Básica***

Tatiana Raquel Vera Mejía, Yita Maribel Briones Palacios

Educativa “Diez de Agosto” [Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador], Quito, Ecuador.

- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (2021). *Guía metodológica para trabajar en entornos no presenciales*. Pinco Empresas. Pinco Empresas: <https://n9.cl/kyi6g>
- UNIR. (29 de diciembre de 2022). *Aplicaciones para enseñar Geografía e Historia*. Unir.net: <https://n9.cl/9koy9>
- Vialart, M. N. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Educación Médica Superior*, 34(3), e2594. <https://n9.cl/2gh0>
- Zambrano Zambrano, M. J. (2020). *Guía Metodológica de actividades didácticas para el fortalecimiento en las clases de Ciencias Naturales en los estudiantes del cuarto año EGB de la Unidad Educativa "Fausto Molina Acuña"* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Santo Domingo], Santo Domingo de los Colorados, Ecuador.
- Ziegler, S. (2021 de febrero de 22). *La conectividad: un imperativo en la agenda educativa regional*. Blog.iica.int: <https://n9.cl/3tbqz>

