



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Percepción de estudiantes sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales, referentes a la Historia de América

Guillén, A; Hernández, S; Sierra, M.

Tutora

Lic. Ayesa Guadalupe Balladares

Asesor

Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL DE ESTELÍ

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional de Estelí
CUR-Estelí

Recinto Universitario “Leonel Rugama Rugama”
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

**Percepción de estudiantes sobre el uso de recursos
digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales,
referentes a la Historia de América**

**Trabajo de investigación para optar al grado de
Licenciatura en Ciencias de la educación con mención en Ciencias Sociales**

Autores

Ayda Nazarely Guillén Orozco
Sergio Javier Hernández Vanegas
María Teresa Sierra Herrera

Tutora

Lic. Ayesa Guadalupe Balladares

Asesor

Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

01 de diciembre, 2025



Dedicatoria

Primeramente, a Dios, por darnos la vida, la sabiduría, y guiarnos en cada proceso que hemos venido trabajando. También por darnos la fuerza para alcanzar nuestras metas y enfrentar con esperanza cada desafío que se nos presentó en este transcurso de estudio.

A nuestros padres, quienes son el pilar fundamental en propósito, quienes nos han apoyado incondicionalmente desde el inicio de nuestra preparación académica, con su amor, sacrificio y empeño, brindándonos su confianza, paciencia y comprensión.

A nuestros hermanos y amigos, que nos acompañaron en esta jornada, dándonos su mano amiga, que con sus palabras de aliento y con su apoyo, nos ayudaron a seguir adelante en un recorrido lleno de aprendizaje y crecimiento personal.

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por darnos la vida, la sabiduría, la fortaleza, salud y claridad para culminar este proyecto y seguir con nuestros objetivos. A nuestra universidad por darnos la oportunidad de ser parte de su familia, gracias por todo el espacio y los recursos necesarios para crecer y poder desarrollar cada una de nuestras capacidades y habilidades académicas.

A nuestros padres, por habernos forjado como las personas que somos hoy en día; ya que siempre nos motivaron constantemente para alcanzar esta meta a pesar de los obstáculos que se nos presentaron en todo el transcurso de los años, ellos son un ejemplo de lucha a seguir, este logro también les pertenece a ellos.

A nuestros Maestros que contribuyeron a nuestro aprendizaje con su tiempo, amor, dedicación, motivación y entrega para ver un fruto de buen conocimiento en cada uno de los estudiantes

Por último, de una manera especial, agradecemos a nuestra coordinadora, Mtra. Feliciano de socorro Dávila Matute, por su apoyo constante, por su paciencia y por guiarnos con dedicación en cada etapa de este proceso. Al igual que a nuestros asesores de tesis de en estas últimas instancias: Lic. Ayesa Guadalupe Balladares y Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo, por sus aportes invaluable en las distintas etapas del proceso.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL, ESTELÍ
“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en victorias”
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

CARTA AVAL DEL TUTOR

Estelí, 21 de octubre de 2025

Por medio de la presente, en calidad de tutor(a) del trabajo de modalidad de graduación titulado: “**percepción de estudiantes sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de Historia de América**”, elaborado por los estudiantes:

Ayda Nazarely Guillén Orozco, 21500676

María teresa Sierra Herrera 2150 0511

Sergio Javier Hernández Vanegas 2151 3800

Estudiantes de la carrera de **Licenciatura en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales**, hago constar que he brindado acompañamiento académico y metodológico durante el desarrollo de dicho trabajo, cumpliendo con lo establecido en el cronograma y en la normativa institucional vigente. Asimismo, avalo que el trabajo cumple con los requisitos formales, científicos y éticos exigidos por la Universidad, en cumplimiento de la modalidad de graduación correspondiente.

Atentamente,

Ayesa Guadalupe Balladares

Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-8036-9116>

UNAN-Managua/CUR-Estelí

CC/

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!

Barrio 14 de abril, contiguo a la subestación de ENATREL, Tel 27137734, Ext 7424
dceh.curesteli@unan.edu.ni

Resumen

Se considera recurso digital a cualquier elemento que se encuentra en un formato digital y se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico, Tras esta base conceptual, se desarrolla la presente investigación con el título de “Percepción de estudiantes sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales, referentes a la Historia de América”, con la cual se pretende conocer la valoración que los estudiantes de octavo grado de un instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí emiten al involucrarse en las clases de Ciencias Sociales, donde se integran distintos recursos digitales. Se ha implementado el enfoque cualitativo, dado que se expone detalladamente una situación de carácter real, compuesta de categorías y conceptos no medibles matemáticamente. La muestra teórica la conforman 255 estudiantes distribuidos en tres secciones de octavo grado, que a la matrícula correspondiente al II Semestre del presente año lectivo 2025, mientras que los sujetos de estudio son los 35 estudiantes de uno de los octavos grado. Como principal resultado se obtiene que principalmente se hace uso de plataformas de IA y diseño digital; además, se observó que los recursos digitales favorecen la obtención de aprendizajes activos y colaborativos, donde el estudiante asume un rol más participativo y crítico frente al conocimiento, lo cual demuestra cómo la integración de lo digital potencia las competencias comunicativas, reflexivas y analíticas de los estudiantes.

Palabras Claves: Recurso digital, aprendizajes, percepción; Ciencias Sociales;
Competencias

Abstract

A digital resource is any element that is in a digital format and can be viewed and stored on an electronic device. Based on this conceptual foundation, this research is developed under the title “Students' perception of the use of digital resources in the learning of Social Sciences, referring to the History of America,” which aims to understand the assessment that eighth grade students at a Secondary Education Institute in the city of Estelí give when engaging in Social Sciences classes, where different digital resources are integrated. A qualitative approach was implemented, as it presents in detail a real-life situation composed of categories and concepts that cannot be mathematically measured. The theoretical sample consists of 255 students distributed across three eighth-grade sections, which comprise the enrollment corresponding to the second semester of the current 2025 school year. The study subjects are the thirty-five students from one of the eighth-grade sections. As the main result, it is found that the primary use is of AI and digital design platforms. In relation to the findings, it was observed that digital resources promote active and collaborative learning, where the student assumes a more participatory and critical role regarding knowledge. This demonstrates how the integration of digital tools enhances students' communicative, reflective, and analytical skills.

Keywords: Digital resource, learning, perception; Social Sciences; Skills

Índice

1.	Introducción	1
2.	Antecedentes.....	3
3.	Planteamiento del problema	8
4.	Justificación	10
5.	Objetivos de investigación	12
5.1.	Objetivo General	12
5.2.	Objetivos específicos.....	12
6.	Limitaciones	13
7.	Supuestos básicos.....	14
8.	Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación.....	15
9.	Preguntas de investigación.....	21
9.1.	Pregunta general	21
9.2.	Preguntas específicas	21
10.	Marco Teórico.....	22
10.1.	Educación, aprendizaje y fundamentos pedagógicos	22
10.2.	Teorías del aprendizaje aplicables	29
10.3.	Recursos digitales en la enseñanza de la Historia	36
10.4.	Impacto pedagógico de la integración de recursos digitales.....	42
10.5.	Marco legal y político-educativo en Nicaragua	45
11.	Diseño metodológico.....	52
11.1.	Enfoque cualitativo	52
11.2.	Tipo de Estudio	54
11.3.	Muestra teórica y sujetos del estudio	57
11.4.	Métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos	58
11.5.	Descripción de los instrumentos elaborados	60
11.6.	Criterios de calidad aplicados	63
11.7.	Métodos, técnicas e instrumentos para el procesamiento y análisis de datos e información.....	65
12.	Análisis y discusión de resultados	68
12.1.	Las plataformas educativas	68
12.2.	Recursos que permiten la interacción	72
12.3.	Los dispositivos utilizados	74

12.4.	Uso frecuente de Inteligencia artificial (IA)	76
12.5.	Participación activa y mejora en el desempeño	79
12.6.	Contribuyen al aprendizaje significativo	80
12.7.	Propuesta de secuencia didáctica.....	83
13.	Conclusiones	100
14.	Recomendaciones	102
15.	Referencias	103
16.	Anexos	112
16.1.	Anexo A. Cronograma de actividades	112
16.2.	Anexo B. Instrumentos de recolección de datos	114
16.3.	Anexo C. validación de Instrumentos	120
16.4.	Anexo D, Codificación de la información	126
16.5.	Anexo E. Evidencias del proceso investigativo	146

Índice de tablas

Tabla 1. Matriz de categorías.....	15
Tabla 2. Principales conceptos del aprendizaje según diversos autores	24
Tabla 3. Tipos de estudio de acuerdo a distintos criterios	54
Tabla 4. Métodos, técnicas e instrumentos empleados en esta investigación	58
Tabla 5. Cronograma de las actividades con sus respectivas fechas	112
Tabla 6. Instrumento para aplicarse en la primera fase de recolección de datos	117
Tabla 7. Información recolectada mediante el instrumento 1: entrevista aplicada a la docente de Ciencias Sociales	126
Tabla 8. Codificación del Instrumento 2: Entrevista aplicada a docente TIC.....	130
Tabla 9. Codificación del Instrumento 3: grupo Focal realizado con los estudiantes.....	134
Tabla 10. Codificación del Instrumento 4: Cuestionario abierto aplicado a estudiantes de Octavo grado	140

Índice de figuras

Figura 1. Herramientas digitales aplicadas al aprendizaje histórico	39
Figura 2. La Ley General de Educación como lineamiento legal	47
Figura 3. Aplicación de las TIC desde la Estrategia Nacional de Educación	49
Figura 4. Acciones orientadas desde el Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza	51

1. Introducción

El proceso educativo ha experimentado una profunda transformación debido al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En el ámbito actual, las plataformas tecnológicas educativas, que incluyen desde los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), hasta las aplicaciones móviles y herramientas colaborativas, han adquirido un papel fundamental en la educación contemporánea. Estas plataformas mencionadas brindan a los docentes y estudiantes diversas opciones que simplifican la obtención de material educativo, la organización de tareas pedagógicas y la comunicación entre los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Illescas et al. (2024) Las plataformas tecnológicas en el escenario educativo permiten la gestión y seguimiento más eficiente del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los docentes gozan de la posibilidad de ordenar y estructurar de manera sistemática el material, elaborar evaluaciones automatizadas y monitorear el progreso de los estudiantes a través de herramientas de análisis de datos integradas en dichas plataformas.

En el caso de los estudiantes, mediante la participación en foros de discusión, acceso a un sinnúmero de herramientas, salas de chat y espacios de educación en línea, tienen la oportunidad de intercambiar ideas, abordar problemas de manera conjunta y mejorar su experiencia de aprendizaje. La interacción mencionada promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, tales como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, las cuales son fundamentales en el entorno laboral y académico actual.

En este caso, se ha definido abordar la temática relacionada con el uso de recursos digitales, los cuales se derivan de las mismas innovaciones en el campo tecnológico, que, hoy, son amplios y variados, no solo en el ámbito escolar, sino en todas las áreas de la vida humana. Este trabajo de investigación se centra en el estudio del uso de los recursos digitales empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales referentes a la Historia de América, con estudiantes de octavo grado de educación secundaria; a causa de que a lo largo del tiempo se ha descrito a la Historia como una asignatura que consta solo de fechas e información destinada a memorizarse; sin embargo, en la actualidad, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado los escenarios educativos,

generando nuevas dinámicas en la forma en que los estudiantes acceden, procesan y construyen el conocimiento. Aunque a pesar de los avances tecnológicos y de las múltiples herramientas digitales disponibles, en muchas instituciones educativas todavía se observan limitaciones en su implementación pedagógica, lo que afecta en la calidad de los aprendizajes.

El objetivo de esta investigación consiste en valorar la percepción que los estudiantes y docentes de un instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí, tienen sobre la utilización de recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales referentes a la Historia, identificando tanto sus ventajas como las dificultades que se presentan en su uso.

A partir de este análisis, se pretende generar y elaborar propuestas que orienten a un empleo más eficaz y didáctico de estas herramientas dentro del aula, tomando en consideración las posibilidades del centro. Se espera que los beneficiarios directos sean los estudiantes, al dotarlos de nuevos recursos innovadores correctamente integrados en contenidos relacionados con la historia de América. A su vez, será reconocida la honorable labor que ejercen los docentes día a día con sus estrategias metodológicas.

Referente a la metodología, la principal técnica empleada es el grupo focal, aplicándose a los estudiantes de octavo grado como fuente directa de información. Asimismo, se estructurará el contenido de la tesis en diferentes apartados: primero, se presentará el marco teórico, donde se abordan las bases conceptuales relacionadas con el tema; posteriormente, se describirá el diseño metodológico y los instrumentos utilizados; luego, se expondrán los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la técnica de recolección de datos; y finalmente, se desarrollarán las conclusiones y recomendaciones derivadas del análisis.

Desde un enfoque cualitativo, mediante este trabajo se pretende interpretar y comprender las percepciones de los estudiantes sobre el impacto que tienen los recursos digitales en su proceso formativo.

2. Antecedentes

Este apartado incluye estudios realizados en el marco de las temáticas relacionadas con la “percepción de estudiantes sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales” en este sentido, se llevó a cabo una rigurosa búsqueda de artículos en diversas bases y/o repositorios académicos, tales como: Scielo, Google Académico, Redalyc, Dialnet y repositorios institucionales de diversos repositorios universitarios. La revisión se realizó a partir de las siguientes entradas: Recursos Digitales, Tecnologías aplicadas en la Historia, Aprendizaje de la Historia y TIC en las Ciencias Sociales

A nivel internacional, Franco y Bowen (2022) elaboraron una investigación encaminada a proponer una estrategia metodológica que integrara recursos digitales para optimizar los procesos de aprendizaje en la asignatura de Historia. Para el efecto, se utilizó una metodología de carácter descriptivo, no experimental y de corte seccional. La población fue de 231 estudiantes de primero, segundo y tercero, sumado a ello 17 docentes de bachillerato. Se aplicó encuesta a 80 informantes claves, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico.

Los resultados del estudio apuntan a que los estudiantes no aplican con frecuencia herramientas digitales en la construcción de aprendizajes de Historia. No obstante, el 42% de la emplea documentos digitales como Word, PDF, Excel; el 30% usan imágenes, el 11% video; sin embargo, el 5% no utiliza ningún recurso; el restante 4% manipula imágenes interactivas y el 3% audio podcast. Los autores concluyeron que los docentes ofrecen clases tradicionales, no mediadas tecnológicamente. Asimismo, valoran la importancia de integrar elementos interactivos durante la planificación didáctica para generar motivación e interés en los contenidos.

En República Dominicana, Novas (2022) efectuó un estudio encaminado a analizar el impacto de la integración de las TIC en los procesos educativos, especialmente, en el área curricular de Historia, a la vez que se propone examinar de qué forma la inserción de materiales didácticos innovadores mejoran las competencias relacionadas con la asignatura. La metodología del trabajo estuvo signada por un enfoque cualitativo, cuyos métodos utilizados fueron el analítico y el deductivo.

Los resultados principales refieren que, para involucrar a docentes y estudiantes en las TIC, es condición dotarlos de la infraestructura que les permita su uso ilimitado, aunque la conexión a internet sea un enorme desafío por su alto costo. Concluye que el potencial de las TIC en la enseñanza de la Historia mejora la formación de conceptos y el desarrollo de competencias educativas, sin embargo, puntualiza que los docentes aplican una metodología tradicional y raras veces emplean herramientas tecnológicas.

Así también, Velásquez (2021) realizó un estudio que analizó la influencia de las TIC en el desarrollo de las capacidades críticas, el trabajo colaborativo y la participación proactiva de los estudiantes en la reflexión de los hechos históricos de México, especialmente mediante el diseño de historietas en Canva y el uso de Blog. Para la recolección de los datos, se seleccionaron 18 estudiantes de tercer grado y un docente de Historia. A los primeros se les aplicó encuesta, mientras que, a la docente, una entrevista.

Los resultados evidencian que la docente posee amplio conocimiento de las TIC, pero en clase no se observa su implementación, debido a la falta de conectividad, tiempo y disposición, apostando más por el contenido que por el aprendizaje significativo de los mismos. La autora concluye que el uso de herramientas digitales como Canva y Blogger favorece la capacidad crítica de los estudiantes, mediante la elaboración de historietas y blogs educativos, los cuales permitieron, además, cambiar la perspectiva de los estudiantes en cuanto a que la Historia es más que datos históricos, es un componente contribuyente a su formación como ciudadanos.

A nivel nacional, Orozco et al. (2023) se efectuó una investigación que tuvo como objetivo indagar los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura Historia de Nicaragua, América y Universal, a través de historias de vida a tres docentes de Educación Secundaria. Se empleó un paradigma interpretativo, de enfoque cualitativo y de tipo retrospectivo. Asimismo, se usó como método el de Historia Oral y la Historia de Vida, como técnica.

Los hallazgos enfatizan que en los 90, la enseñanza de las asignaturas de Historia era tradicional, basada en memorización y utilización de libros textos, elaboración de resúmenes e investigaciones en la biblioteca del Centro Escolar. Además, era una educación no gratuita, basada en los preceptos de la “autonomía escolar” y con altos índices de empirismo docente.

Guido et al. (2021) determinaron los recursos tecnológicos que se emplean en el componente de Historia e identificaron los tipos de fuentes de información utilizadas en el proceso de autoestudio en Historia de Nicaragua, que los llevó a proponer herramientas TIC, como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Se empleó un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental, corte transversal. La muestra estuvo conformada por 17 estudiantes y 3 docentes, a quienes se aplicaron entrevistas y observaciones sistemáticas al proceso.

Los resultados sugieren que 53%, de los estudiantes posee una escasa formación previa en el uso de las TIC, pero el 47% aduce recibirla luego de ingresar a la Universidad. Se concluye que, para el autoestudio de los contenidos, los estudiantes analizan revistas, periódicos, folletos y medios audiovisuales. También se determinó que los diagramas de texto es la estrategia de aprendizaje de mayor efectividad en el componente de Historia de Nicaragua.

Los autores Gaitán et al. (2020) realizaron un estudio encaminado a describir el uso de las Aulas TIC en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, en Educación Primaria, así como también se propuso la identificar las estrategias metodológicas empleadas por el docente, utilizando tecnologías. Se partió de un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo. Se aplicaron entrevistas y observación directa a una muestra de 19 estudiantes.

Los resultados destacaron que las tecnologías se han convertido en herramientas fundamentales en el aprendizaje de Historia, y que su adecuada integración puede facilitar el desarrollo de habilidades y conocimientos en los estudiantes; sin embargo, se apreció el desaprovechamiento de los recursos disponibles en docentes y estudiantes, debido a que no poseen competencias tecnológicas necesarias para su uso y manejo.

A nivel local, Lanuza (2024) se propuso determinar el dominio y utilización de la inteligencia artificial (IA) por parte de los docentes de la UNAN-Managua /CUR-Estelí en su aprovechamiento para facilitar procesos de aprendizaje. El estudio se sustentó bajo el enfoque mixto de investigación, utilizando técnicas como encuestas en línea, entrevistas y el análisis documental. Para la población y muestra, la Universidad cuenta con un total de 79 académicos, de los cuales se seleccionaron 66 docentes.

Teniendo como resultado que el 72.1% conoce aplicaciones de la IA y únicamente el 49.2% las utiliza para elaborar algún material o guías de trabajo. El autor concluye que es un desafío para los docentes incorporar la IA en sus actividades, en tanto que solo el 50% de los docentes utiliza la IA para fines educativos, especialmente en la preparación de materiales didácticos y de evaluación tales como: elaboración de rúbricas, planificación áulica, encuestas y búsqueda de información.

En Condega, Sevilla (2021) analizaron la incidencia que tienen las TIC en el aprendizaje de la unidad evolución de los seres humanos en la asignatura Historia Universal, en noveno grado. A la vez que propusieron alternativas metodológicas para facilitar el uso adecuado de las mismas. El estudio desarrolló bajo un paradigma interpretativo, en el que se asumió un enfoque cualitativo, de carácter descriptivo. La muestra se conformó de 6 estudiantes, 2 docentes y 3 expertos en Informática. Se aplicó entrevistas, grupos focales y cuestionarios.

Los resultados apuntan a que el uso de las TIC se limita a medios como computadora, aplicaciones en el celular y proyector de transparencias. Por su parte, los estudiantes obtienen información de sitios web en Google, usan diccionarios en sus teléfonos móviles, descargan videos, imágenes, que les ayuda en el aprendizaje de la asignatura. Concluyen que la integración de las TIC generó aprendizajes más activos y despertó el interés de los estudiantes hacia la clase, potenciando su creatividad e involucramiento.

En Estelí, Meneses (2017) llevaron a cabo un estudio en el que analizaron las estrategias metodológicas en la asignatura Historia de Nicaragua, en séptimo grado; a la vez que determinaron la importancia de aplicar estrategias participativas e innovadoras en esta asignatura. Se aplicó un enfoque cualitativo, de carácter interpretativo-descriptivo, aplicada y de corte transversal. La muestra la compusieron 13 estudiantes séptimo y 3 maestras que imparten la asignatura, a quienes se consultó mediante entrevistas, observación no participante y grupo focal. Estos resultados en el uso de recursos digitales en educación histórica evidencian mejoras en motivación y rendimiento.

Los autores concluyen que existe un exceso de clases reproductivas, por lo que el docente emplea un modelo tradicionalista en la enseñanza de la Historia, que no considera las

experiencias previas del estudiante y los análisis de los contenidos se circunscriben a la contestación de guías de preguntas.

Como se puede apreciar, la mayoría de los estudios retomados destacan por describir el uso de las TIC y estrategias basadas en los últimos avances tecnológicos; en los de carácter internacional, se evidencia la intención de conocer la manera en que el uso de las nuevas tecnologías promueve el desarrollo de capacidades críticas en la disciplina de Historia. Por otra parte, los antecedentes del área nacional se enfocan en la descripción del uso de las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje de las Ciencias Sociales, tal característica, tiene una clara relación con el objetivo segundo de esta investigación.

Así mismo, los estudios que provienen del ámbito local son de carácter variados, abarcando uno que aborda la temática de la Inteligencia Artificial, un aspecto crucial en esta investigación, debido a que es fundamental visualizar el uso de las TIC desde esa perspectiva; Los otros dos análisis se enfocan en la incidencia de las TIC en el aprendizaje de la Historia Universal e Historia de Nicaragua, destacándose por combinar aspectos didácticos y metodológicos del tema.

Sin embargo, en estas investigaciones hay poca evidencia que se haya tomado en cuenta la valoración de los estudiantes, es por eso por lo que la presente investigación, diferirá de esa característica, al involucrar directamente a los estudiantes durante el proceso a desarrollarse, lo cual conviene ampliamente, para abordar el uso de recursos digitales desde distintos criterios.

3. Planteamiento del problema

El estudio de la Historia ha sido desde siempre un bastión importantísimo para la construcción de la identidad nacional en los ciudadanos de todo el mundo. En su carácter curricular, proporciona un marco de referencia que permite no solo la comprensión de los orígenes, los valores, costumbres y su contextualización para el presente, sino también ayuda a discernir los principales problemas que aquejan a la sociedad de hoy, fomentando el sentido de pertenencia y el pensamiento crítico.

Sin embargo, Piñón y Lahera (2022) considera que aprender Historia no se reduce a memorizar hechos, fechas, acontecimientos y demás, como se ha venido ya enunciando, pues la adquisición de conocimientos históricos requiere comprensión y se relaciona con complejos procesos de pensamiento.

Esta percepción se encuentra arraigada en la realidad educativa de diferentes centros y niveles educativos, de manera que es descrita como una asignatura memorística, reproductiva, extensa y poco relevante en relación con los problemas del estudiante.

Por consiguiente, es un reto para la educación actual proponer estrategias metodológicas creativas y participativas que estimulen el aprendizaje significativo de los estudiantes en donde no solo se logre una mayor aceptación a la asignatura, sino que también se lleve al estudiante a comprometerse, asumiendo un rol protagónico, en la construcción de un futuro más democrático y justo.

En el caso de Nicaragua, en los últimos años se han aunado esfuerzos para modificar los modelos pedagógicos tradicionales, incluyendo el propio del área de las Ciencias Sociales, y una de las principales rutas a seguir ha sido la integración de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje; convirtiéndose en un Eje transversal del currículo actual. Como expresa MINED (2023):

Las Tecnologías de información y comunicación (TIC) surgen como una necesidad para la formación integral y de calidad de niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Siendo las TIC, eje transversal en el currículo, fortaleciendo la gestión educativa y pedagógica, que facilitan el acceso e intercambio de información y comunicación, así mismo, sirven como herramienta para el desarrollo profesional docente, los procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades en

los estudiantes, incentivando la curiosidad científica y motivación de los estudiantes para Aprender, Empezar y Prosperar. (parr.1)

Pese a estos esfuerzos, aún se observan dificultades de adaptación a los cambios modernos, considerando que es un indicador a largo plazo, porque requiere de equipamiento de acuerdo a los distintos niveles educativos, y también, la capacitación continua con temas emergentes de este ámbito; Por otra parte, debido a la alta disponibilidad de recursos digitales que se crean continuamente, el adaptarlos a fines pedagógicos sin descuidar la veracidad con la que los temas históricos deben desarrollarse, se convierte en un desafío actual

Por esta razón, la investigación es esencial en el ámbito educativo, en tanto que abre paso a descubrir los principales recursos digitales implementados en la asignatura de Ciencias Sociales, con los estudiantes de Octavo Grado de un Instituto de Secundaria de Estelí, en el periodo del II Semestre del 2025, y la forma en que se utilizan para la generación de aprendizajes significativos, teniendo en cuenta que es necesario conocer la valoración que los estudiantes tienen entorno a la temática, ya que si para algunos puede constituir una ventaja al momento de recibir los contenidos de Historia, para otros, pueden convertirse en obstaculizadores de sus formas en que adquieren los aprendizajes.

Conocer la situación de los estudiantes que actualmente cursan el Octavo grado, y su interacción con los recursos digitales, será el punto de partida para la elaboración de una propuesta de secuencia didáctica, integrada por distintos recursos digitales fáciles de adecuar a las clases de Ciencias Sociales, concretamente en los contenidos que se contemplan en las mallas curriculares correspondientes al Segundo Semestre de Historia de América.

4. Justificación

La integración de las TIC en los procesos áulicos es una necesidad cada vez más apremiante. Para la Comisión Nacional de Educación (2024) Se vive en un mundo globalizado donde el docente debe estar a la par de los cambios vertiginosos que han revolucionado la forma de enseñar en el siglo XXI, especialmente en las generaciones que pueblan actualmente las escuelas, consideradas nativas digitales. En el ámbito educativo nicaragüense, las Tecnologías no solo se han convertido en una herramienta alternativa, sino que también forman parte del Plan Estratégico del Ministerio de Educación, que tiene como objetivo apostar por la calidad educativa, de tal manera que la Educación se vehiculice hacia aprendizajes cada vez más completos y significativos, que transformen al ser humano en una persona integral.

En el proceso de investigación, se espera encontrar información útil en el ámbito de la educación misma, que sirva para el diseño y desarrollo de estrategias didácticas, que estén más de acorde a los nuevos cambios digitales, integrando las Tecnologías de la Información y Comunicación de las que se dispone en los distintos contextos en los que se desee usar. En el caso de los estudiantes, a quienes están dirigidos los esfuerzos de toda labor docente, es importante que reconozcan que los actuales recursos digitales tienen el potencial para enriquecer la comprensión histórica, promover un aprendizaje activo – participativo, y abordar los temas históricos desde distintas actividades.

Estos recursos digitales pueden ser empleados en los distintos niveles de la educación secundaria, porque tienen potencial para enriquecer la comprensión histórica, promueven un aprendizaje activo y participativo y, además, fomentan las habilidades digitales necesarias en la sociedad actual. Es decir, el estudio se orienta a transformar los paradigmas tradicionalistas que han prevalecido en el aprendizaje de esta asignatura, mediante la creación de nuevas estrategias basadas en el uso beneficioso de los recursos tecnológicos con los que dispone el centro.

Así mismo, el desarrollo de esta investigación contribuye a la implementación de teorías pertenecientes al área científico – social, con el afán de continuar sentando las bases para futuras investigaciones en temas relacionadas con el incesante mundo de la tecnología, ya sea por parte de docentes, estudiantes u otra institución dispuesta a analizar la misma materia desde una u otra perspectiva.

A como se menciona en el Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano, (2021) el componente de Historia participa en el desarrollo nacional al brindar conocimientos de la sociedad nicaragüense al adaptarse a las nuevas generaciones, y así contribuir al crecimiento del país. En cuantos a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), diseñados por las naciones unidas el estudio se relaciona con el ODS 4: Educación de calidad; ODS 9: Industria, innovación e infraestructura; ODS 10: Reducción de desigualdades.

5. Objetivos de investigación

5.1. Objetivo General

Analizar las percepciones sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales referentes a la Historia de América con estudiantes de octavo grado en un Instituto de educación secundaria en el municipio de Estelí, durante el segundo semestre del 2025

5.2. Objetivos específicos

1. Identificar los recursos digitales empleados en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.
2. Describir la importancia del uso e integración de los recursos en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de octavo grado-
3. Proponer una secuencia didáctica que integre herramientas digitales como recursos didácticos pedagógicos para los aprendizajes de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales.

6. Limitaciones

Este estudio presentó algunas limitaciones que se deben señalar, esto refleja los retos del trabajo colaborativo, además de factores académicos. Las limitaciones suelen relacionarse con el contexto educativo, el tiempo disponible, la participación de los actores y los recursos con los que se cuenta.

Limitaciones metodológicas

El estudio se circunscribió a un solo grupo de octavo grado (muestra reducida), lo que limita la generalización de los hallazgos.

La técnica de recolección de información se centró en entrevistas y grupo focal, lo que puede generar sesgos en las respuestas.

Limitaciones contextuales

El tiempo de desarrollo de la investigación fue corto, lo que influyó en la recolección de más información.

Factores externos como conectividad a internet y acceso a dispositivos pudieron influir en el uso de recursos digitales.

Limitaciones de participación

La motivación y disposición de los estudiantes afectó la profundidad de la información recopilada.

Algunos participantes mostraron respuestas breves o poco reflexivas, lo que restringió la variedad de perspectivas.

El tiempo disponible en las sesiones influyó en la amplitud de la participación estudiantil.

Limitaciones éticas o de análisis

No es posible mencionar el nombre específico de los participantes, por lo tanto, se puede atribuir inapropiadamente información a otro autor. Los autores no pueden emitir su opinión, lo que lleva a basarse únicamente en las opiniones encontradas.

7. Supuestos básicos

Los supuestos básicos, son aquellos que se dan por válidos para poder desarrollar la investigación:

Los estudiantes de octavo grado tienen conocimientos previos suficientes para interactuar con recursos digitales en el área de Ciencias Sociales.

Los docentes hacen uso de recursos digitales en sus prácticas pedagógicas, con diferentes niveles de dominio y frecuencia.

Los recursos digitales influyen en la motivación y el interés de los estudiantes hacia los contenidos de las Ciencias Sociales.

Por ende, en los contenidos de historia de América se hace uso de variados recursos digitales

Por último, se dice que la información proporcionada por los estudiantes durante la aplicación de instrumentos de recolección de datos refleja de manera honesta y válida su experiencia con el uso de los recursos digitales.

8. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación

Tabla 1. Matriz de categorías

Objetivos Específicos	Categoría	Definición Conceptual	Subcategorías	Indicadores	Unidad de Análisis (Informantes)	Técnicas e instrumentos
Identificar los recursos digitales empleados en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.	Recursos digitales	Son herramientas que aprovechan las capacidades de la tecnología para cumplir diversos objetivos educativos. Se componen de hardware y software.	-Plataformas educativas - Presentaciones multimedia - Videos educativos - Recursos interactivos - Dispositivos utilizados -Plataforma de IA	Uso de Aula Virtual, Moodle, Google Classroom. Uso de presentaciones en PowerPoint, Prezzi. Visualización de videos de contenido histórico (YouTube). Aplicación de recursos interactivos: mapas digitales, Quiz, juegos didácticos.	Docente de Ciencias Sociales Estudiantes de Octavo Grado	Guía de Entrevista Grupo Focal

Objetivos Específicos	Categoría	Definición Conceptual	Subcategorías	Indicadores	Unidad de Análisis (Informantes)	Técnicas e instrumentos
		(Anchundia & García, 2024, p. 4262).		Tipos de dispositivos usados por docentes y estudiantes: computadoras, tablets, celulares, Data Show		
Describir la importancia del uso e integración de los recursos en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales con	Funcionalidad pedagógica en el proceso de aprendizaje	Los recursos tecnológicos ayudan a que tanto profesores como estudiantes sean capaces de aprender de una manera más dinámica, puesto que el	-Transposición didáctica de los contenidos. - Utilidad para facilitar la comprensión - Motivación del interés y la	Adaptación de los contenidos históricos. Comprensión de conceptos complejos. Percepción de los estudiantes sobre el valor didáctico de recursos digitales. Incremento de la motivación y la	Docente de Ciencias Sociales (Docente TIC)	Guía de Entrevista

Objetivos Específicos	Categoría	Definición Conceptual	Subcategorías	Indicadores	Unidad de Análisis (Informantes)	Técnicas e instrumentos
estudiantes de octavo grado		profesor también aprende al enseñar, razón por la que este tiene que involucrarse también con dichas herramientas y aplicaciones, puesto que los nuevos desarrollos posibilitan clases amenas (Molinero &	participación activa. - Mejora en el rendimiento o desempeño. - Adaptación a los ritmos de aprendizaje - Optimización del trabajo cooperativo	participación al usarse TIC. Aprendizaje según ritmo del estudiante. Adaptación de los recursos según ese ritmo. Actividades grupales integrando TIC. Uso de recursos tecnológicos para		

Objetivos Específicos	Categoría	Definición Conceptual	Subcategorías	Indicadores	Unidad de Análisis (Informantes)	Técnicas e instrumentos
		Chávez, 2019, p. 5).	-Evaluación de los aprendizajes	evaluar los conocimientos.		
Proponer una secuencia didáctica que integre herramientas digitales como recursos didácticos pedagógicos para los aprendizajes	Secuencia didáctica Educativa integrando TIC	Una secuencia didáctica es un conjunto de actividades de aprendizajes interrelacionadas y encadenadas, orientadas al logro de objetivos, que responda satisfactoriam	Estructura de la Propuesta original	Contextualización Competencias disciplinares (indicadores de logro) Herramientas digitales seleccionadas Descripción de estrategias/actividades Recursos didácticos Temporalidad	Estudiantes	Cuestionario abierto

Objetivos Específicos	Categoría	Definición Conceptual	Subcategorías	Indicadores	Unidad de Análisis (Informantes)	Técnicas e instrumentos
s de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales		ente a la práctica social y educativa (Fabra, 2020)		Criterios y evidencias de producto Retroalimentación (Metacognición) Evaluación		

Nota. Los conceptos que se dan a conocer se originan de los objetivos de la investigación

Temas

- Plataformas educativas
- Presentaciones multimedia
- Videos educativos
- Dispositivos tecnológicos
- Recursos interactivos
- Motivación y participación activa.
- trabajo cooperativo
- Evaluación de los aprendizajes
- Estructura de secuencia didáctica

Patrones emergentes

- En la actualidad, se han creado un sinnúmero de plataforma educativas con distintas funcionalidades
- A los estudiantes se les facilitan las exposiciones de temas históricos, haciendo uso de presentaciones multimedia
- Los videos educativos son parte de los recursos que promueven la participación activa en el aula de clase
- La motivación del estudiantado influye en La calidad de los aprendizajes
- En el mundo laboral, el trabajo cooperativo es una de las habilidades más demandadas
- La forma de evaluar a los estudiantes en las escuelas, no solamente se basa en sus resultados cuantitativos
- Las secuencias didácticas deben reflejar una estructura muy ordenada

9. Preguntas de investigación

9.1. Pregunta general

¿Cómo perciben los estudiantes de octavo grado el uso de recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales referentes a la Historia de América?

9.2. Preguntas específicas

¿Qué recursos digitales se utilizan en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales?

¿Qué importancia tiene el uso e integración de los recursos digitales, en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de octavo grado?

¿De qué manera una secuencia didáctica que integre herramientas digitales como recursos didácticos pedagógicos, favorece el aprendizaje de las Ciencias Sociales en contenidos relacionados a la Historia de América con los estudiantes de octavo grado?

10. Marco Teórico

La enseñanza de las Ciencias Sociales en el sistema educativo nicaragüense se encuentra respaldada por un conjunto de fundamentos legales que garantizan la pertinencia y coherencia con los fines de la educación nacional. Por lo tanto, estos marcos normativos no solo aseguran el derecho de los estudiantes a recibir una formación integral, sino que también orientan a las instituciones educativas en la implementación de los procesos pedagógicos de calidad.

10.1. Educación, aprendizaje y fundamentos pedagógicos

10.1.1. Concepto de educación y aprendizaje en el siglo XXI

La educación puede concebirse como una disciplina que se encarga de estudiar los métodos de enseñanza y de aprendizaje en distintos contextos, como en las instituciones educativas y los grupos sociales. Su objetivo es transmitir conocimientos, valores, habilidades, creencias y hábitos.

Las acepciones de la palabra “Educación” no siempre han sido los mismos desde su constitución como parte de la pedagogía y la didáctica, sino que, ha adoptado diversas aristas conforme a las necesidades y valores de cada sociedad. Pérez Santos (2021) opina que hay que hablar de EDUCACIÓN en mayúsculas; la mayoría de los expertos en esta materia están tan de acuerdo en que la educación actual, tal y como está planteada, no ofrece soluciones a los grandes retos del siglo presente. Se sigue educando con muchos planteamientos del S. XIX y principios del S.XX, hoy totalmente desfasados.

El autor refiere que el siglo XXI es un periodo de retos, transformaciones y cambios profundos, y que, por lo tanto, la educación no puede permanecer ajena a esta revolución social que se está produciendo. En este sentido, quizás unas bases de un sistema educativo pueden ser las siguientes:

1. Educación Holística: Durante muchos años se ha centrado en preparar a las futuras generaciones en materias relacionadas con el mundo de la tecnología en todo el sentido de la palabra, era una preparación para el mundo laboral. Sin embargo, las estructuras académicas no terminan de entender y adaptarse a los cambios sucedidos en las últimas décadas

2. Autoridades, colegios y padres: No se ve que se den los pasos necesarios en la dirección de sacar la educación del debate político. No se puede estar esperando que las entidades gubernamentales propongan una idea genial en cuanto a algún Programa Educativo que cambie radicalmente los sistemas educativos. Se deben crear proyectos ambiciosos a largo plazo (quizás de 15 años), invertir en I + D + i en Educación, colaborando y escuchando a todas las partes implicadas en el tema.

Por otro lado, la Universidad Panamericana (2025) da a conocer a través de su sitio web, que el término “Educación” proviene del latín *educatio*, que significa “crianza” o “nutrición”, derivado a su vez de *educare* (“alimentar”, “criar”) y *educere* (“sacar”, “llevar hacia afuera”). Estas raíces reflejan una doble dimensión: por un lado, el cuidado y desarrollo de las habilidades del individuo, y por otro, la guía para extraer y elevar su potencial interno.

En el mismo sitio web, se continúa describiendo que actualmente, hablar de educación es abordar un fenómeno complejo que no se limita a la transmisión de información en las aulas. En esencia, puede entenderse como un proceso integral en el que las personas adquieren, transforman y aplican conocimientos, valores, habilidades y actividades para interactuar con el mundo.

Otro concepto unificado a la educación es el aprendizaje, el cual se entiende como un proceso mediante el cual se adquieren ciertos conocimientos, competencias y habilidades, donde normalmente, es el producto del estudio o de la práctica de un determinado tema. Visto desde distintos puntos de vista, estos son los enunciados que se pueden dar a conocer:

Tabla 2. Principales conceptos del aprendizaje según diversos autores

N	Concepto y autor	Descripción del autor		Palabras relevantes
1	Velásquez et al. (2022): El aprendizaje es una actividad humana muy compleja que hace posible que la persona transite, de manera gradual, de un estado inicial a un estado cualitativamente superior, por haberse apropiado de conocimientos, habilidades, valores y de la experiencia acumulada por la sociedad, que le permiten crecer en el plano individual, traducido en modificaciones en su manera de actuación en un contexto determinado,	Estrella	Aracelia Peña: Profesora Titular de la Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”, Cuba	Actividad humana Transitar Cualitativamente Sociedad
2	García Alen (2024) Hace referencia que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, y los seres humanos no podríamos adaptarnos a los cambios si no fuese por este proceso. La psicología se ha interesado por este fenómeno desde hace varias décadas y son muchos los autores que han aportado un valioso conocimiento sobre qué es y cómo se construye dicho aprendizaje. Iván Pávlov, John Watson o Albert Bandura, son ejemplos claros de este marcado interés.	Jonathan	García Allen (1983), es graduado en Psicología por la Universitat de Barcelona, y cuenta con distintas especialidades. Ha cursado varios posgrados, entre los que destacan el de Gestión de Recursos Humanos, el postgrado en Psicología del Deporte por la UNED y el de Mindfulness e Inteligencia Emocional	Habilidades Actitudes Proceso Iván Pávlov
3	Bertrand Regader (2025) retoma los fundamentos de Piaget, y considera que	Bertrand	Regader: Graduado en Psicología	Fundamento Estructuras cognitivas

N	Concepto y autor	Descripción del autor	Palabras relevantes
	este autor entiende el aprendizaje como una reorganización de las estructuras cognitivas existentes en cada momento. Es decir: para él, los cambios en nuestro conocimiento, esos saltos cualitativos que nos llevan a interiorizar nuevos conocimientos a partir de nuestra experiencia, se explican por una recombinação que actúa sobre los esquemas mentales a mano tal como nos muestra la Teoría del Aprendizaje de Piaget.	por la Universidad de Barcelona, con especialidad en Psicología Educativa. También cuenta con estudios de postgrado por la Facultad de Economía y Empresa de la misma universidad	Cualitativo Recombinación

Nota. Conceptos expuestos por académicos que abordan el aprendizaje

10.1.2. Revolución educativa a través de la Inteligencia artificial (IA)

La Inteligencia artificial se ha posicionado como una metodología eficiente para mejorar la retención de conocimientos y el compromiso del estudiante. La IA, particularmente la IA generativa, puede facilitar la creación de contenidos adaptados a las necesidades específicas de cada estudiante, optimizando tanto la experiencia de aprendizaje como los resultados académicos Guerschberg y Gutiérrez (2025)

De acuerdo con lo que planean los autores la inteligencia artificial (IA) no solo ayuda a adaptar los contenidos a las necesidades de cada estudiante, sino que también facilita la creación de materiales para que les favorezca en el aprendizaje de ellos, la IA se puede considerarse un buen aliado en el ámbito educativo sabiéndose utilizar para diseñar estrategias y actividades que motiven a los estudiantes para que construyan y adquieran un aprendizaje significativo.

10.1.3. La educación en la era digital.

La transformación digital engloba los cambios sociales y culturales impulsados por la cuarta revolución industrial. Organizaciones de diversos sectores están adoptando activamente iniciativas digitales para aprovechar las tecnologías emergentes, marcando un cambio hacia un panorama organizativo transformado digitalmente. Esta transición puede examinarse desde tres perspectivas clave: organizativa, social y tecnológica.

La dimensión tecnológica destaca el uso de herramientas digitales como las redes sociales, los dispositivos móviles, la analítica y las tecnologías integradas. Simultáneamente, el aspecto organizativo subraya la importancia de reorganizar los procesos y cultivar modelos innovadores. En consecuencia, este fenómeno global provoca ajustes en el sector educativo. Las instituciones deben adaptarse para dotar a los estudiantes de las competencias necesarias para prosperar en una sociedad cada vez más diversa y productiva. Ramos-Zaga (2024)

Es importante mencionar que la transformación y educación digital es un reto que consiste en integrar herramientas digitales de manera que beneficien el proceso educativo y preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro. Esto requiere que las instituciones educativas no solo adopten tecnologías, sino que también se adapten y evolucionen, asegurando que todos los estudiantes tengan las habilidades y educación digital necesarias para enfrentarse a este entorno digital donde interactuamos actualmente.

10.1.4. Retos de la enseñanza en contextos digitales.

A la actualidad, ya son muchos autores los que han escrito e investigado acerca del fenómeno de la tecnología, basándose en los constantes cambios a la que ésta está expuesta constantemente, como lo plantea Ferreiro (2021): Las décadas de los ochenta y los noventa del siglo XX fueron escenario de un acontecimiento que si bien ya se esperaba, sorprendió por la rapidez con que se introdujo en casi todos los ámbitos de la vida de la sociedad contemporánea:

la irrupción de las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) que provocó cambios drásticos y en unidades de tiempo tan breves que llegó a plantearse más que como una época de cambios, como un cambio de época social.

En este entorno económico, social y cultural nace, crece, y se educa una generación influida por la presencia cada vez mayor de las TIC y de la relación entre ambas: la telemática, responsable en gran medida de un cambio de percepción de la realidad, ante todo, y en especial entre los miembros de este grupo de personas en pleno desarrollo, denominada como “generación Net”, o “N”, debido a que de todas las TIC, computadora e internet se presentan como sus emblemas. Ferreiro (2021)

José Escamilla, director asociado del Instituto para el Futuro de la Educación del Tecnológico de Monterrey, en su ponencia acerca de la Educación digital e innovación en la universidad de Guadalajara (2024) Puntualiza los siguientes retos:

1. Desarrollo de habilidades

José Escamilla destacó que existe la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un entorno global en constante cambio.

Comento que se deben formar individuos con habilidades para colaborar en equipos multiculturales, manejar el pensamiento crítico, adaptarse rápidamente a los cambios tecnológicos y desarrollar una mentalidad innovadora.

“Las universidades deben formar profesionales que no sólo sean competentes en sus áreas, sino que también posean una visión global que les permita contribuir en diferentes contextos internacionales y multiculturales”, afirmó.

2. Aumentar la educación de calidad para todos

El académico subrayó la importancia de aprovechar el potencial de la tecnología para ampliar el acceso y mejorar la calidad de la educación.

“La tecnología nos permite ampliar el alcance de la educación, brindando a personas de distintas partes del mundo la oportunidad de acceder a información de alta calidad”, explicó.

Enfatizó también el uso de la inteligencia artificial y plataformas de aprendizaje en línea, para diseñar experiencias educativas más dinámicas y adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

"Si el mundo laboral va a cambiar por el impacto de la inteligencia artificial, las universidades tienen que cambiar también", comentó.

3. Enseñanza y aprendizaje participativo y motivador

Escamilla de los Santos indicó que el modelo tradicional de enseñanza teórica debe transformarse en uno que promueva el aprendizaje activo y personalizado. "Gracias a la tecnología se pueden optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, aumentando así la motivación y participación de los estudiantes", complementó. Para lograrlo, opinó, se deben integrar nuevas metodologías pedagógicas que permitan una participación más directa de estudiantes, donde pueden aplicar los conocimientos en escenarios reales.

4. Sistemas efectivos de aprendizaje basados en competencia

Escamilla aclaró que cada individuo debe priorizar su educación a lo largo de su carrera profesional, al actualizar y adquirir constantemente nuevas competencias para mantenerse competitivo en el mercado laboral.

Aseguró que las universidades deben desarrollar programas de educación continua, certificaciones, especializaciones y modalidades de aprendizaje flexibles que permitan a los jóvenes estudiar mientras trabajan.

5. Educación accesible

Finalmente, José Escamilla sugirió que cada modelo educativo debe esforzarse por eliminar las barreras económicas y sociales que impiden el acceso de muchas personas a una educación de calidad.

"Cada universidad debe trabajar en crear modelos financieros sostenibles, como becas y sistemas de apoyo, para que los estudiantes puedan costear su formación", expresó.

Además, precisó que cada institución debe optimizar sus procesos educativos para mantener los costos bajos sin sacrificar la calidad, de modo que más personas puedan acceder a la educación superior.

10.2. Teorías del aprendizaje aplicables

Paulo Freire y su enfoque pedagógico

En su obra «Pedagogía de Oprimido», Freire (2007) reivindica al individuo como sujeto de decisión, desafiándolo a redescubrirse, mientras asume reflexivamente el propio proceso en que él se va descubriendo. Aduce que el hombre se historiza y busca reencontrarse, es decir, busca ser libre. Su metodología va en contra del monopolio de la palabra, en donde solo el docente es quien tiene todo el conocimiento. Es decir, su enfoque pedagógico busca la desaparición de la rigidez en las relaciones docente-discente. De ahí que coloca al profesor en calidad de coordinador, cuya función es debe ser la de propiciar condiciones favorables del grupo, tratando de que su participación sea menos directa en el diálogo.

Autores como Dávila Matute et al. (2023) reflexionan en que la pedagogía de Freire se orienta a la ruptura del *statu quo* de la enseñanza tradicional, en la que el educador se ubica como un opresor del educando, cuando el primero intenta imponer un conocimiento. En virtud de ello, Paulo Freire opta por un modelo dialógico, que él mismo denomina «reciprocidad de conciencias», en el que tanto el docente como el estudiante se encuentren en un proceso de mutua enseñanza y aprendizaje. Freire enfoca su metodología en la promoción de un pensamiento reflexivo y crítico, que no se limite a la simple transmisión de conocimientos, sino que los estudiantes sean sujetos activos en la construcción de sus propios conocimientos.

En palabras de Santos y De Mira (2020), Freire desarrolló una perspectiva dialógica de la educación, que al ser aplicada a la enseñanza de las Ciencias Sociales permite la integración de otros agentes capaces de influir, planificar y crear condiciones para el aprendizaje en conjunto con el estudiante, a saber: padres, madres, voluntariado y otros profesionales.

El aprendizaje de las Ciencias Sociales requiere de una construcción compartida entre personas y grupos de saberes. Así como también de medios auxiliares como las tecnologías que pueden ser utilizadas como una herramienta didáctica de gran valor en la práctica educativa. (Dávila et al., 2023).

Para Morin (2014), el pensamiento complejo es un pensamiento capaz de dialogar, negociar y tratar con lo real. Aspira al conocimiento multidimensional, holístico e interdisciplinario. En su teoría, Morin refiere que el saber no debe parcializarse, es decir, tratarse

por separado de su contexto, sus antecedentes y su devenir. Este pensamiento aspira a la integración de las diferentes disciplinas en la comprensión de un fenómeno, marcado por una constante tensión que motive la indagación de las partes de un objeto de saber para comprender el todo, aunque no se logre del todo. De ahí que uno de los axiomas de la complejidad, es la imposibilidad, pues jamás se podrá tener un saber total.

En palabras llanas, propone una forma de pensar que no reduzca los fenómenos a partes aisladas, sino que los entienda en su totalidad, con sus contradicciones, incertidumbres e interconexiones. Morin expone que todo es solidario; es decir, se debe tener sentido del carácter multidimensional de la realidad. Es por ello por lo que esta teoría se opone frontalmente contra el pensamiento simplificante que, como su nombre lo indica, unifica todo el conocimiento a una sola visión, anulando toda posible diversidad reflexiva.

Referente a las Ciencias Sociales indica que una visión no compleja sería aquella en la que se fragmenta el conocimiento. Esto es, pensar en una realidad económica, por una parte, una realidad psicológica por la otra, una realidad demográfica más allá, en lugar de articular todas estas dimensiones o realidades, pues como afirma el mismo sociólogo, no hay realidad que se pueda comprender unidimensionalmente, pues todo análisis parcializado, es pobre. En ese particular, el pensamiento complejo siempre aspirará hacia la completud (Morin, 2014).

David Ausubel es el máximo exponente de la Teoría del Aprendizaje Significativo. Para el pedagogo estadounidense es de vital importancia la estructura cognitiva que posee el estudiante, es decir, todos aquellos conocimientos, conceptos o ideas que previamente el educando ha adquirido producto de sus experiencias de aprendizaje pasadas, y que luego vienen a ponerse en relación de enfrentamiento con la nueva información.

A esto se denomina Aprendizaje Significativo, Ausubel (2015) señala que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Esto implica que se parte de lo que el estudiante ya sabe o domina, pues no existen estudiantes en blanco o vacíos, lo que Freire denomina educación bancaria, en donde el estudiante es un receptor pasivo del aprendizaje.

El autor plantea dos condiciones que intervienen para que el aprendizaje sea significativo: La primera alude a la actitud del estudiante frente al aprendizaje, teniendo que estar dispuesto a

relacionar sustancialmente, el material nuevo con sus conocimientos previos. Por otro lado, el aprendizaje significativo requiere que el material sea potencialmente significativo para él.

Lo anterior implica que el estudiante no se debe limitar a la memorización de definiciones, sino que debe surgir en él el deseo de conectar, comparar e interpretar, de modo intencionado y sustancial, lo que ya sabe con el nuevo conocimiento. El docente, por su parte, es el responsable de activar esos conocimientos previos, organizar los contenidos jerárquicamente y procurar que se adecuen al contexto sociocultural del estudiante.

En sintonía con la enseñanza de las Ciencias Sociales, se busca que el estudiante no solo sea capaz de repetir datos o hechos históricos, sino que reflexione en ellos, los relacione, y construya significados desde su propio contexto, cultura y conocimientos previos. Este punto de vista se apoya en Guevara et al. (2021) cuando exponen que los estudiantes muestran apatía por las disciplinas sociales, particularmente, en la asignatura de Historia, debido a que los docentes orientan repetir o memorizar sucesos históricos de forma mecánica, impidiendo que los conocimientos se impartan de forma contextualizada y problemática. Los autores citados refieren que los docentes de esta asignatura no utilizan el entorno local como recurso didáctico, sino que solamente el texto escolar u otros materiales físicos.

10.2.1. Rol de las Ciencias Sociales en la formación integral.

Las Ciencias Sociales son fundamentales y se pueden emplear para diferentes propósitos, gracias a que ayudan a explicar cómo funciona una sociedad, desde los desencadenantes del crecimiento económico, las causas del desempleo y hasta aquello que hace sentir feliz a la gente. Además, aportan conocimientos profundos que van más allá de una experiencia inmediata, por lo que loran ayudar a explicar el funcionamiento de las sociedades, las causas y posibles soluciones a problemáticas con la finalidad de obtener un resultado que impacte de manera positiva.

Por otra parte, la formación integral es un concepto de gran interés en las instituciones de formación, Universidad Católica de Córdoba (2022), por tratarse de:

Un proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar armónica y coherentemente toda y cada una de las dimensiones del ser humano (ética, espiritual, cognitiva, afectiva, estética, corporal y sociopolítica), a fin de lograr su realización plena en la sociedad. Es decir, vemos el ser humano como uno y a la vez pluridimensional, bien diverso como el cuerpo humano y a la vez plenamente integrado y articulado en una unidad. (pág. 1)

Desde el área de las Ciencias Sociales, contribuyen de gran manera en la formación integral del individuo, por ejemplo:

1. **Comprensión profunda de la sociedad:** ayudan a entender cómo funcionan las estructuras sociales, políticas y económicas que se encuentran en constante cambio e interconectado. Abarca diversas áreas de estudio, como la forma en que las personas se organizan y gobiernan, y gestionan el poder y las relaciones internacionales.
2. **Habilidades de análisis crítico:** Al desarrollar la capacidad de analizar, evaluar y argumentar de manera lógica la información compleja y variada. Esto se logra a través de estrategias pedagógicas como el análisis de caso, el debate y la cultura crítica.
3. **Empatía y sensibilidad cultural:** Ayudan a entender y respetar las diferencias culturales y sociales, sabiendo que cada cultura tiene mucho que aportar e intercambiar.
4. **Capacidad para influir en políticas públicas:** Dotan de los conocimientos necesarios para que cada individuo tenga la capacidad de contribuir a la formulación y mejora de políticas que impacten positivamente en la sociedad.
5. **Perspectiva global:** En un mundo cada vez más interconectado, el rol de las ciencias sociales en la comprensión de la globalización y el desarrollo se vuelve fundamental. Estas disciplinas permiten analizar las complejidades de los fenómenos globales, desentrañando las dinámicas sociales, económicas y culturales que los impulsan. Al estudiar las interacciones entre diferentes sociedades y sus impactos, las ciencias sociales ofrecen herramientas esenciales para abordar los retos contemporáneos, promoviendo un desarrollo más inclusivo y sostenible.

10.2.2. Evolución y papel de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las Tecnologías de la Información y comunicación son parte de la historia humana. De acuerdo con IPAPM (2021) son todas aquellas herramientas y recursos que permiten interpretar y transmitir datos. Por tanto, los primeros registros de comunicación pueden encontrarse en las pinturas “rupestres” en cuevas. Pero, no se consideran TIC al no ser un aparato u objeto creado por la humanidad, además que se trata de un medio fijo y es imposible de transmitir en lugar de una innovación tecnológica.

De acuerdo con la perspectiva de Calandra y Araya (2009), las primeras Tecnologías de la Información y Comunicación aparecieron hace más de 5000 años junto a las grandes civilizaciones, como la sumeria y egipcia. Esto se basa en la creación de los primeros sistemas de escritura, la cuneiforme y la jeroglífica, las cuales permitieron el registro de acontecimientos históricos y conocimientos. Entre las tecnologías empleadas en ese lapso, los autores señalan los siguientes: la tablilla cuneiforme y el papiro. Ahora bien, la revolución de las TIC llegaría con las telecomunicaciones en el siglo XIX y, hasta la actualidad, su evolución es constante.

Como bien lo señalan Muñiz y Hernández (2015), las TIC convergen en la estructura y modelo del aparato para transmitir el mensaje. En el siglo XIX diversos inventos cambiaron las formas convencionales de comunicación para siempre. La Universidad de Integración de las Américas Paraguay (UNIDA, 2011) asegura que, luego de la escritura, los inventos que formaron una sociedad tecnológica fueron el telégrafo eléctrico, el teléfono y el internet. Estas herramientas conectaron al mundo gracias a su velocidad para transmitir la información.

En los últimos 30 años, la mayor parte de la información mundial se ve almacenada en la red, el Internet y la Web. De acuerdo con (Calandra y Araya 2009), la red se compone de computadoras y otros equipos conectados para cumplir una actividad asignada. Por su parte, el Internet se compone de varias redes descentralizadas y brinda acceso a su contenido. Mientras tanto, la Web recopila todo el contenido presente en el internet. De esta manera, las TIC se han actualizado a las necesidades comunicativas de la humanidad.

10.2.3. Beneficios y limitaciones de su uso en la educación secundaria.

En el currículo actual de la educación secundaria de Nicaragua, se integra el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las diversas asignaturas, las cuales según el MINED (2023) surgen como una necesidad para la formación integral y de calidad de niñas, niños, adolescentes, jóvenes y adultos. Siendo las TIC, eje transversal en el currículo, fortaleciendo la gestión educativa y pedagógica, que facilitan el acceso e intercambio de información y comunicación, así mismo, sirven como herramienta para el desarrollo profesional docente, los procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, incentivando la curiosidad científica y motivación de los estudiantes para Aprender, Emprender y Prosperar.

Entre los beneficios más destacados que brinda n las TIC a los estudiantes de Secundaria se pueden mencionar:

- ✚ Mejora de la calidad educativa: Las tecnologías de información y comunicación (TIC) facilitan el acceso y el intercambio de información, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.

- ✚ Desarrollo de habilidades digitales: La implementación de aulas digitales móviles y la robótica educativa capacita a los estudiantes en competencias tecnológicas y creativas.

- ✚ Fomento de la innovación: Las plataformas y la educación digitales estimulan la creatividad y el espíritu innovador en los estudiantes, adaptándose a las necesidades de una sociedad en constante evolución.

- ✚ Acceso a recursos multimedia: La producción de materiales multimedia contextualizados permite a los estudiantes aprender de manera más significativa y activa.

- ✚ Promoción de la educación a distancia: La educación digital a distancia se ha vuelto fundamental, especialmente en contextos económicos desafiantes, garantizando que todos tengan acceso a la educación.

Sin embargo, el uso actual de los recursos digitales y las TIC en la educación secundaria, aun presenta algunas desventajas, a mencionar:

✚ Dependencia de la tecnología: Los estudiantes pueden depender excesivamente de dispositivos y conexiones a internet, lo que puede dificultar su aprendizaje sin acceso a estos recursos.

✚ Distracciones: La tecnología puede ser una distracción si no se maneja adecuadamente, lo que puede afectar la concentración en el aprendizaje.

✚ Desigualdad de acceso: No todas las familias tienen igual acceso a recursos digitales, lo que puede crear brechas en la educación.

✚ Riesgos de seguridad en línea: El uso de recursos digitales puede exponer a los estudiantes a riesgos como contenido inapropiado y contacto con desconocidos.

✚ Falta de interacción social: La digitalización puede reducir el contacto humano y la interacción social, lo que puede afectar el desarrollo personal de los estudiantes

10.2.4. Transformación del rol docente en entornos digitales.

En torno a la revolución tecnológica que experimenta el mundo, Santiago y Garvich (2024) afirman que el uso de las diferentes tecnologías son una oportunidad para optimizar los procesos educativos, en tanto que facilitan tanto la enseñanza como en el aprendizaje. En ese sentido, asumen que el docente tiene la responsabilidad de capacitarse para adquirir competencias digitales en el manejo de estos recursos disponibles que transformen los esquemas arcaicos y tradicionales con que se ha querido formar a una generación que es nativa digital.

Cabe mencionar que, la incorporación de las TIC en los procesos educativos contribuye notablemente a la ruptura de los modelos educativos tradicionales, por lo que es impostergable la alfabetización digital en los docentes que les permita comprender cómo, cuándo y por qué emplear las TIC para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Por otro lado, es indispensable no solo para que la planta docente aprenda a utilizar adecuadamente las TIC en el proceso educativo, sino que también puedan diseñar materiales educativos adaptados al entorno del estudiante (Ibidem, 2024, p. 57).

En un enfoque basado por competencias, la integración de las TIC en los procesos de aprendizaje no se limita únicamente al conocimiento y apropiación de los recursos digitales, sino

que también implica tener claridad en cuáles son las competencias que se pretenden potencializar en los estudiantes, esto es, qué habilidades, actitudes y valores han de desarrollarse a lo largo del curso. Teniendo esto definido, es factible el diseño de estrategias de enseñanza, aprendizaje e instrumentos de evaluación (Herrera y Mendoza, 2024)

Así pues, la figura del docente cambia radicalmente: ya no se percibe como un simple implementador de secuencias pedagógicas preestablecidas, sino como un mediador activo cuya función se redefine continuamente con la interacción activa con sus alumnos. Por lo tanto, esta tarea no se aparta de la biografía profesional del docente, ni del entorno en el que realiza su labor. En parte, las características del ambiente educativo, el currículo que guía su labor, e incluso las condiciones estructurales de la institución en la que se desempeña, influyen directamente en la esencia de su mediación pedagógica

Por su parte, Herrera Castrillo (2023), en su Metodología para el Aprendizaje por Competencias, presta especial importancia al uso de los recursos TIC, asumiendo que, al ser nativos tecnológicos, con facilidad comprenden el funcionamiento de softwares y aplicaciones. No obstante, clarifica que son vitales los conocimientos previos de estos para la definición de las competencias a fortalecer en el trabajo interdisciplinario a realizar). En su modelo por competencias, integra tres dimensiones: saber conocer, saber hacer y saber ser, que vehiculizan la adquisición de conocimientos y destrezas para satisfacer las demandas del mundo globalizado.

10.3. Recursos digitales en la enseñanza de la Historia

10.3.1 Definición de herramienta digital

En el espacio educativo, Borja y Carcausto (2020) las herramientas digitales conforman un conjunto de aplicaciones y plataformas tecnológicas que reducen ciertas complicaciones en la labor académica de los profesores como el proceso de aprendizaje de los alumnos. En una contextualización universitaria, su aplicación ha experimentado un crecimiento significativo. Recientemente, estudios de las Ciencias Sociales ha demostrado los beneficios de usar estas tecnologías. Por su parte, en lo que respecta a su habilidad para apoyar, incluso facilitar, métodos de enseñanza y expandir los recursos educativos.

Esto, a su vez, produce nuevas dinámicas de interacción social y establece una nueva inclusión académica. Por lo tanto, la propuesta del recurso educativo digital, además de buscar el

desarrollo de competencias cognitivas y prácticas en los alumnos, también fomenta los procesos de aprendizaje con mayor trascendencia.

También denominadas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) menciona ENACOM (2023), las cuales representan el grupo de recursos, herramientas, dispositivos, programas de computación, aplicaciones, redes y medios que facilitan la compilación, procesamiento, almacenamiento y difusión de información tales como voz, datos, texto, video e imágenes.

10.3.2 Herramientas digitales aplicadas en los aprendizajes de Historia

Frente a la necesidad de contrarrestar las altas tasas de abandono estudiantil en las primeras fases educativas, el equipo de docentes ha decidido modificar su método pedagógico mediante la integración estratégica de aplicaciones digitales. Esta elección, persiguió reabastecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar la eficiencia de la clase, también, reconfiguró el núcleo de la práctica educativa al poner al alumno como un protagonista activo en la formación de su propio conocimiento.

Para el estudio histórico, este cambio tiene una importancia aún más significativa, ya que posibilita que los estudiantes se relacionen con recursos multimedia, líneas temporales digitales, documentos históricos y simulaciones que los vinculan directamente con el pasado, volviéndolo comprensible en base al presente Fucili et al. (2020)

Por su parte, la metodología sugerida impulsó una dinámica exploratoria y crítica, con la capacidad de sustituir las mecánicas de investigación histórica, formulación de hipótesis, interpretación contextualizada de los sucesos y apropiación significativa del saber. Por lo tanto, el salón de clases se vuelve un laboratorio de estudio histórico, donde las herramientas digitales resultan esenciales para construir una conciencia histórica vinculada con los retos actuales.

También, la implementación de un enfoque únicamente cuantitativo en la investigación histórica ha generado, ciertas incógnitas entre los especialistas, especialmente cuando se implementa dicho método en el ámbito educativo. Sin embargo, se ha evidenciado que el uso de herramientas tecnológicas en la educación histórica persigue objetivos muy distintos que, no busca reducir los procesos históricos a cifras, sino impulsar la formación del pensamiento

histórico a través de competencias esenciales como el análisis crítico y la gestión organizada de información compleja Revilla (2020)

En este contexto, la tecnología digital ha evolucionado en el rol de una simple herramienta para transformarse en un instrumento epistemológico que potencia las capacidades básicas para entender la Historia no como un relato limitado, sino como una edificación con un profundo contexto. Así, las herramientas digitales no buscan reemplazar el criterio histórico, solo lo refuerzan, permitiendo el acceso, la comparación y la interpretación activa de diversos discursos acerca del pasado.

Por su parte, la Consejería de Educación de Canarias ha tomado un papel proactivo en la formación de los docentes a través de la provisión continua de cursos en línea, como WordPress: Elaboración, Gestión y Desarrollo de un blog educativo en Eco Escuela 2.0, enfocado en fortalecer el dominio pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Por ello, esta conciencia institucional se alinea con el crecimiento de los recursos, que las redes digitales ofrecen al docente. Por ejemplo: bibliotecas en línea, recursos audiovisuales, revistas de especialidad, hasta plataformas de colaboración como wikis o blogs de enseñanza. Gómez (2020)

Asimismo, es vista la presencia de recursos diseñados específicamente para el aula, así como situaciones de aprendizaje contextualizadas, WebQuests y contenidos curriculares interactivos, que facilitan la reestructuración de la experiencia de aprender historia y ciencias sociales. Adicionalmente, el implemento de Classroom, en los últimos años ha sido significativo. En este escenario, las herramientas digitales expanden las fuentes de saber y modifican de manera radical las metodologías, promoviendo una pedagogía crítica y vinculada con la realidad socio temporal de los estudiantes.

Figura 1. Herramientas digitales aplicadas al aprendizaje histórico

Es una herramienta útil en el campo educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad. (Intriago & Ruiz, 2022, p. 2)

Es una plataforma innovadora de IA que permite a los usuarios crear presentaciones de alto impacto de manera automática a partir de texto escrito (LaSalle, 2024, p. 2)

Es una herramienta colaborativa en línea de mapas mentales, basada en el conocimiento, que permite a los estudiantes comprender y conectar conceptos, ideas e información. (Edwards & Cooper, 2010, p. 7)

Es un recurso educativo que fomenta la participación de los usuarios, pues permite expresar sus ideas y opiniones acerca de temas actuales. Facilita el acceso a nuevos contenidos, así como a la solución de dudas y el desarrollo del pensamiento crítico. (Álvarez, 2018, p. 97)



Quizlet

Contempla fundamentos en la taxonomía de estrategias de aprendizaje propuesta por O'Malley (1985) la cual este dividido en tres grupos: estrategias cognitivas, metacognitivas y socioafectivas (Mendoza, 2020, p. 3)

EducaPlay

Es una estrategia fuera de lo tradicional para que el estudiante se sienta libre abierto al proceso pedagógico para que refuerce los conocimientos por medio de la tecnología y sus herramientas que ofrece (Baque et al., 2023, p. 3)

Classroom

Es una aplicación sin costo que forma parte del programa de Google Apps for Education (GAE) destinado a la comunidad universitaria. El software creado por Google está diseñado para permitir el uso de otras aplicaciones como Google Documents, Google Drive, Google Forms y Google Calendar (Toala, 2022, p. 7)

Nota: Se muestran las definiciones teóricas de las herramientas digitales, de acuerdo con distintos autores

10.3.3. Estrategias innovadoras con recursos digitales.

En la era digital, las estrategias pedagógicas que integran recursos digitales se han convertido en herramientas esenciales para enriquecer el proceso educativo. Estas metodologías innovadoras no solo facilitan el acceso a una amplia gama de información, sino que también fomentan la interacción y el aprendizaje colaborativo entre estudiantes. Al integrar tecnologías como plataformas educativas, aplicaciones interactivas y contenido multimedia, los docentes pueden personalizar la enseñanza, adaptándose a las necesidades diversas de sus alumnos y potenciando su motivación y creatividad.

Algunas de las estrategias innovadoras a partir de los recursos digitales son:

✓ Google Classroom: Una solución completa para la gestión del aula que permite la asignación de tareas, la calificación en línea, la discusión y la colaboración. Es un servicio web gratuito dedicado a la educación que ofrece a los profesores, académicos, estudiantes y padres herramientas informáticas para el aprendizaje semipresencial (*blended learning*). En principio, esta plataforma permite crear aulas virtuales que comprenden un ambiente flexible y cómodo para optimizar la educación convencional, dándole nuevas herramientas y técnicas al profesorado y al alumnado de cualquier institución educativa.

✓ Zoom: Zoom Cloud Meeting o simplemente Zoom es una plataforma que ofrece servicios de videollamadas a través de internet por medio de dispositivos móviles u ordenadores. Su sistema funciona por medio de la nube y permite realizar videoconferencias, salas de chat, llamadas de audio y grabar dichas sesiones mientras se llevan a cabo. Además, Zoom se encuentra disponible para diferentes sistemas operativos de PC y teléfonos inteligentes.

✓ Microsoft Teams: Esta plataforma abre puertas a la colaboración y a la comunicación sincronizada para todos los miembros de un mismo equipo en tiempo real a través del chat instantáneo, aportando flexibilidad a los trabajadores y facilitando el

trabajo en equipo. Se trata de una aplicación gratuita, que puede utilizarse en cualquier dispositivo independientemente del lugar en el que se encuentre el usuario, facilitando así la movilidad y flexibilidad de los trabajadores.

✓ Educaplay: EducaPlay es una plataforma gratuita, por lo que puede aportar un gran valor pedagógico sin ningún coste. s una plataforma de gran valor para utilizar en el aula ya que incrementa la motivación del alumnado, mientras se trabajan aspectos específicos de la materia. Además, fomenta la interacción y la participación y permite el desarrollo de las competencias clave de forma rápida y activa mediante el uso de juegos didácticos, tanto propios como de su amplio repositorio de actividades.

Es claro que, aunque los recursos digitales presentan un sinnúmero de beneficios para las personas que las implementan en sus actividades ya sea de enseñanza o de aprendizaje, también es cierto que los temas relacionados con la tecnología no son bien recibido por todas las personas. Es por eso por lo que, trasladándose a l contexto educativo, las opiniones son distintas y variadas en cuanto a la materia en cuestión.

Es claro que, aunque los recursos digitales presentan un sinnúmero de beneficios para las personas que las implementan en sus actividades ya sea de enseñanza o de aprendizaje, también es cierto que los temas relacionados con la tecnología no son bien recibido por todas las personas. Es por eso por lo que, trasladándose a l contexto educativo, las opiniones son distintas y variadas en cuanto a la materia en cuestión.

En el contexto escolar es posible observarse que ay muchos estudiantes que son fanáticos del uso de los teléfonos móviles, utilizando a este este dispositivo como su medio de diversión, pasatiempo y su forma de escapar del mundo. Pero también se encuentran estudiantes que aprenden a darle un buen uso a estos recursos, principalmente en las actividades relacionadas con su formación académica, y encuentran la forma de combinar su curiosidad con las recomendaciones de su docente.

Es decir, que el grado de motivación de cada estudiante en el proceso de aprendizaje mediado por el uso de recursos digitales, está determinado por ciertos factores, como el acceso

a los medios tecnológicos, la cultura y relación previa con la tecnología, la didáctica del docente y sus intereses personales.

10.4. Impacto pedagógico de la integración de recursos digitales

10.4.1 Ventajas de las TIC en el desarrollo de competencias cognitivas y críticas.

Por su parte, el uso de las TIC complementa una estrategia de aprendizaje relevante y fomenta el crecimiento cognitivo de los alumnos. Estas herramientas, en lugar de ser simplemente ayuda técnica, facilitan la reestructuración educativa a través de ambientes dinámicos e interactivos que fomentan la reflexión crítica y el razonamiento complejo. En los Estudios Sociales, su incorporación efectiva, permite la contextualización de sucesos históricos, políticos y culturales, incluso, promueve experiencias educativas que se adaptan a la diversidad del aula. Hincapié (2018)

Además, las TIC instruyen a los estudiantes para los retos de la vida laboral moderna, al acostumarlos a ambientes digitales complejos y colaborativos. Mediante dinámicas que potencian habilidades transversales como la creatividad y la comprensión digital. Al mismo tiempo, que promueven el intercambio mundial y la creación de redes de saber entre compañeros y profesores de distintos entornos. Por lo tanto, las TIC no solo revolucionan los métodos de enseñanza y aprendizaje, sino que establecen nuevas ecologías del saber acorde a las demandas del siglo XXI.

Cabe destacar, que estos instrumentos además de impulsar el aprendizaje profundo del saber disciplinar, sino también construyen un aprendizaje estimulante cognitivamente. Dentro del espacio de los estudios sociales, su importancia se extiende en facilitar el desarrollo de habilidades críticas, la indagación exacta, la interpretación de diversas perspectivas y la participación activa en su proceso de formación. Martínez y solarte (2025)

En el concepto del aprendizaje, tanto el pensamiento crítico como el desarrollo de las habilidades ciudadanas, son componentes primordiales de la educación democrática, que suelen ser tratados de forma episódica, limitados a momentos específicos del calendario escolar. Por el contrario, es necesaria una transformación continua y transversal que capacite al alumno como agente político, consciente y agente de cambio de su realidad social. No obstante, aún existe una

profunda brecha entre la educación ciudadana y los marcos teóricos críticos que históricamente han respaldado las Ciencias Sociales. Hincapié (2018)

Es, particularmente notable, que este proceso educativo se excluya del método dialéctico, aunque este enfoque representa una herramienta epistemológica cardinal para reinterpretar las contradicciones del mundo social. En este escenario, la función del profesor en el ámbito de las Ciencias Sociales no puede abstenerse a la impartición de conocimientos, sino que debe adoptar un papel formador, crítico y ético, que oriente a los alumnos la formación de una ciudadanía activa, reflexiva y dedicada.

10.4.2 El papel de las TIC en la construcción del conocimiento histórico y social

Al tratarse de herramientas para el control y transmisión de conocimientos, las TIC recopilan datos que forman el conocimiento histórico de una región o de toda la población mundial. De manera que tienen un papel importante en la estructura y saber de la sociedad y la disciplina de la Historia en gran medida. Elaskar (2013) asegura que los educandos requieren de acceso completo a los datos históricos desde diversos puntos de vista fuentes cuya información sea acertada.

Con este propósito, las TIC permiten la dinamización de los procesos y brinda una visión detallada de los acontecimientos pasados al poseer amplia gama de fuentes bibliográficas. Sumado a esto, las TIC permiten la visualización de contenido audiovisual y recreativo que enriquece el aprendizaje más allá de lo escrito, dicho de otro modo, el educando adquiere conocimientos históricos tras analizar las imágenes, videos y actividades recreativas presenten en la Web.

En ese perfil, Irigoyen (2014) manifiesta que las TIC no sustituyen el papel del docente, sino que apoyan su método de enseñanza. Así, tiene la capacidad de aplicar sus herramientas de evaluación con o sin herramientas digitales (p. 13). Conviene subrayar que las TIC permiten la adquisición de nuevos conocimientos sin depender de los métodos tradicionales y dinamizando el ritmo de aprendizaje de los educandos. Esto puede llevarse a cabo por medio de juegos, videos conferencias en línea con expertos.

Adviértase que, a pesar de todo, la aplicación de las TIC rara vez se lleva a cabo con efectividad y perjudica a los estudiantes, ya que les vuelve dependientes de este recurso tecnológico. Esta opinión es una reinterpretación de lo expuesto por Boris et al. (2023) al referir que el personal docente y estudiantes no utilizan a las TIC como un apoyo para su aprendizaje, en su lugar, las emplean solo para buscar información (p. 4).

10.4.3 Limitaciones y desafíos en el contexto escolar

Sin embargo, para explotar este potencial al máximo, es esencial asegurar la formación constante de los docentes, la actualización de infraestructuras y la elaboración de propuestas metodológicas completas. Por ello, la investigación pedagógica juega un papel crucial en este contexto, pues facilita el análisis y guía del efecto de las TIC en la estructura del saber social en una época fuertemente influenciada por la digitalización.

Como ya se había mencionado con anterioridad, la tecnología no es forma de resolver todos los problemas de la educación. Si bien se ha demostrado una notable mejora en los resultados obtenidos gracias al uso de esta en las aulas de clase de todo el mundo, existe una serie de limitaciones para tener en cuenta que, si no se consideran pueden hacer que los hallazgos acerca de la efectividad tecnológica en el aula terminen siendo, por lo menos, controvertidos. Entre estas, las causas de la variabilidad de los efectos del uso de la tecnología en educación.

El uso de pantallas para enseñar materiales y los métodos de integración de la tecnología en la educación, la multiplicidad de iniciativas y útiles tecnológicos a nivel mundial para la enseñanza y el aprendizaje hace que no exista unanimidad en los resultados. La fuerte dependencia de la calidad para definir la efectividad de los materiales de enseñanza y aprendizaje producidos digitalmente puede inducir al uso excesivo de la tecnología; no es lo mismo utilizar materiales digitales de ejercicios o prácticas resueltas que otros que planteen innumerables problemáticas y opciones a resolver. Por todo, no siempre es cierto que la diversidad sea una ventaja.

La adicción a la tecnología puede tener consecuencias muy perjudiciales para la salud. Por citar un ejemplo: En Corea del Sur permanecen recluidas en su casa -no asisten a clase, no toman cursos de educación continua ni abandonan el hogar por otro motivo- durante seis meses al año

al menos dos millones de personas. Apenas han transcurrido algo más de tres décadas desde el advenimiento de la era digital.

El desarrollo de la sociedad del conocimiento -unido a la rápida aceleración vertiginosa del avance tecnológico, a favor de una ciencia sin límites en campos como la biónica, la neuro-electrónica y la generación de sistemas artificiales bio-compatibles, con dudosos valores científico-tecnológicos y sociales recomendables- va a generar nuevas relaciones entre los seres humanos y las novedades tecnológicas. El consumo excesivo de la red va a inducir nuevos hábitos sociales, vinculados a la globalización (la ideología de la sociedad sin límites), pero también la nueva tecnología puede inducir patológicas dependencias sociales para alcanzar alienantes valores similares propios de un modelo social desviado, fruto de la ausencia de modelo.

10.5. Marco legal y político-educativo en Nicaragua

10. 5.1 Ley General de Educación

La educación, que es un derecho indiscutible de todo ser humano, recibe apoyo directo de la Constitución Política de Nicaragua. De modo que las instituciones educativas y formativas se ven la obligación de ofrecer aprendizaje de calidad, omitiendo cualquier tipo de discriminación. Con el respaldo de la Asamblea Nacional a través de la Ley General de Educación N°. 582, las instituciones reciben un apoyo directo en la búsqueda de transformar la enseñanza. Para ello, el área legal recalca la importancia de que todo ciudadano tenga acceso a la educación. Además, remarca que las Ciencias Sociales, que abarca el componente de Historia, es parte fundamental del plan formativo en los diferentes niveles de aprendizaje.

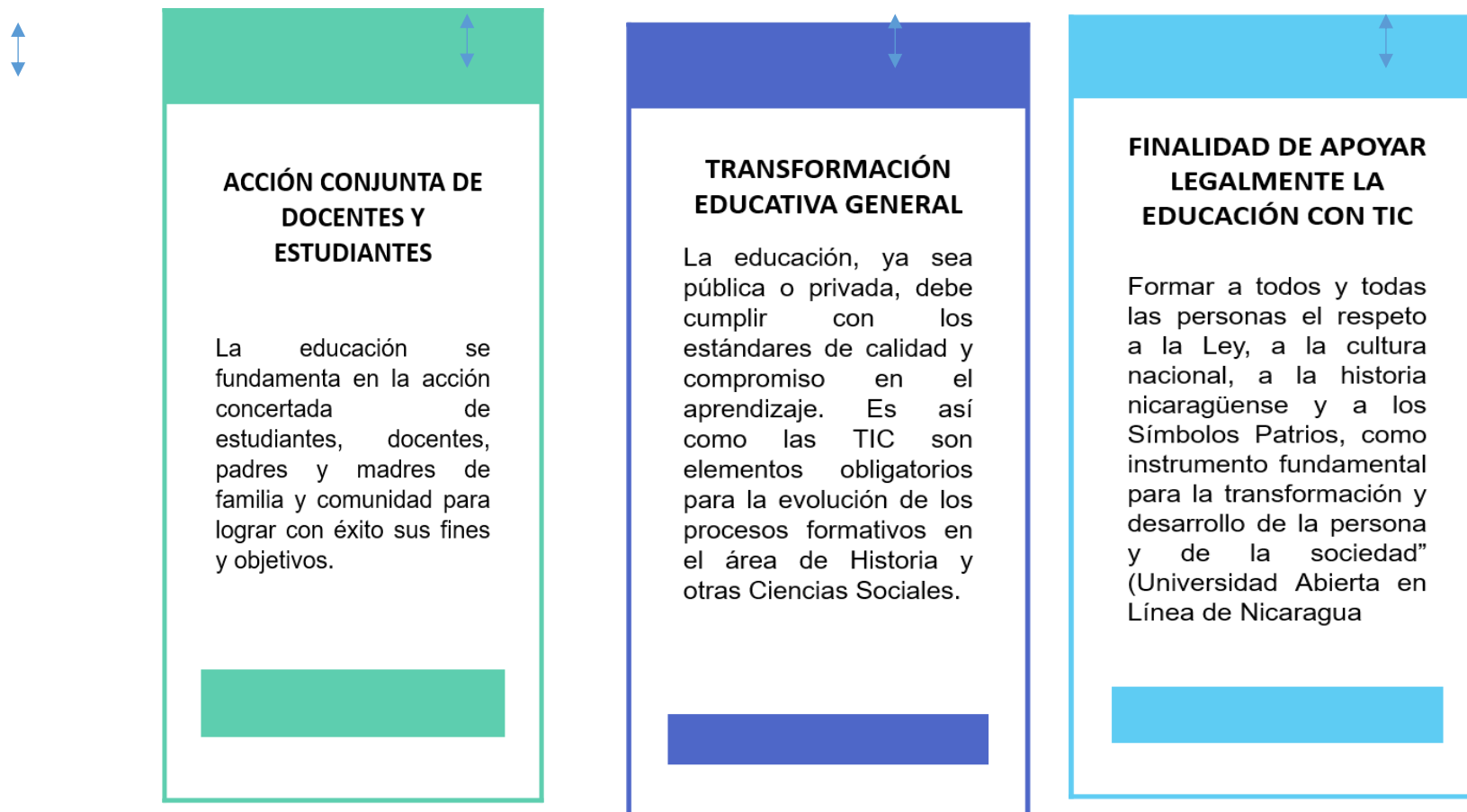
Precisamente, instituciones formativas públicas y privadas se ven en la obligación de mejorar su metodología para que todo nicaragüense aprenda sin alguna limitante técnica o profesional de parte de sus docentes. Las TIC forman parte de esas herramientas obligatorias, ya sea como aulas tecnológicas, equipo administrativo de calidad y aplicaciones que apoyen a la formación de nuevos conocimientos para los estudiantes.

La razón de este apoyo legal a la aplicación de TIC y otras transformaciones en la enseñanza es que participa en la construcción de una sociedad más fuerte y cuyo crecimiento va determinado por la creación de un valor cultural y compromiso social con el bien del país. En el

caso de la Historia, las TIC ayudan a la difusión de contenido nacional y referente la identidad nacional, lo cual fortalece el valor que los estudiantes dan a su país y su identidad frente al resto del mundo. Por ello, se da tanta prioridad a transformar la educación con las TIC. Asamblea Nacional de República de Nicaragua (2006).

10.5.2. Lineamientos Legales que apoyan el uso de las TIC

Figura 2. La Ley General de Educación como lineamiento legal



Nota: El diagrama expone los puntos clave del apoyo legal a la educación y su finalidad. **Fuentes:** (Asamblea Nacional de la República de Nicaragua, 2025) y (Universidad Abierta en Línea de Nicaragua, 2024).

10. 5.3 Estrategia Nacional de Educación «Bendiciones y Victorias» | 2024-2026

Al tratarse de un componente básico en el programa educacional de Nicaragua, las Ciencias Sociales son protagonistas en la más reciente Estrategia Nacional de Educación y sus ejes temáticos para el desarrollo de la educación. El Eje temático 5 Historia e Identidad Nacional promueve la formación de una identidad ciudadana, al igual que la enseñanza de las demás Ciencias Sociales.

El Ministerio de Educación de Nicaragua (2024) lo explica de manera más concisa: “Producción de materiales educativos, en formato físico, digital y Teleclases sobre la Historia e identidad nacional, dirigido a docentes y estudiantes” (p. 24). La combinación de materiales tradicionales y modernos presta a los estudiantes de primaria y secundaria infinidad de recursos para la realización de sus actividades y agiliza su proceso de aprendizaje.

Para lograr eso, los docentes y directores deben fusionar la metodología clásica, es decir, actividades prácticas y plataformas digitales para la escuela a distancia. Por lo que se refiere a la escuela en el hogar, el MINED emplea las Teleclases para reforzar los conocimientos de los estudiantes utilizando el contenido multimedia como los videos para alcanzar nuevas audiencias sin importar su edad. Tal es el caso de la geografía de Nicaragua, Historia Universal y, para estudiantes avanzados, principios de la filosofía. Por consiguiente, las TIC ofrecen métodos activos que se adaptan a los estudiantes en el área de Ciencias Sociales.

En la misma línea, se explica que este eje basa su proyección en la producción de materiales educativos orientado a docentes y estudiantes en diferentes formatos. Es por ello por lo que, esta investigación surge como una respuesta didáctica novedosa que contribuya resignificar el valor pedagógico de las herramientas TIC en el quehacer del docente de Historia. Así pues, uno de los principales beneficios que derivan del estudio es que proporcionará una Secuencia Didáctica que integre distintos recursos digitales pertinentes que puedan utilizarse en la planificación de estrategias didácticas que se adecuen a las demandas tecnológicas de los estudiantes, de modo que los aprendizajes de la asignatura se vuelvan más dinámicos, interactivos y colaborativos.

Figura 3. Aplicación de las TIC desde la Estrategia Nacional de Educación

Eje temático 5 Historia e Identidad Nacional

Producción de materiales educativos, en formato físico, digital y Teleclases sobre la Historia e identidad nacional, dirigido a docentes y estudiantes. El conocimiento popular es clave en áreas como la Historia, y la interrelación con otras personas fortalece la comprensión y renueva la visión general respecto a ciertos temas.

EJE 13: Calidad Educativa

Ampliación de oportunidades en el área rural por medio de la mejora en la calidad educativa por medio de las TIC y la Inteligencia Artificial para reforzar la capacidad docente.

Eje 16: Infraestructura y Equipamiento

Una buena infraestructura para las tecnologías fijas y herramientas de acceso trabajan directamente para la mejora de las clases en línea y actividades con otros institutos. Sobre el equipamiento, tablets, proyectores de imágenes y computadoras son parte de las herramientas que se brindan a los docentes.

Nota. La información representa los 3 ejes más principales que se relacionan con el uso de las TIC. Información extraída del contenido de la Estrategia nacional de Educación

10. 5.4. Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano

Vinculación de las TIC con los objetivos del Plan

El Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y Para el Desarrollo Humano busca mejorar al país en distintos aspectos de la realidad nacional. El Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional (2021) lo define como una herramienta que contiene una serie de acciones progresivas que realizar para mejorar la calidad de vida (p. 9). El Plan Nacional requiere de la participación activa de la población para que la nación crezca a nivel, económico, social, educativo y tecnológico. En este caso, la educación está entre las temáticas de mayor interés para el Estado al brindar una formación a los nicaragüenses y alcanzar nuevas oportunidades.

Empleando las palabras de Palazio (2024), la Educación Superior gratuita es uno de los pilares fundamentales para la innovación y remarca su posición en una sociedad más equitativa y justa. Antes del 2007, la educación recibía poco apoyo del Estado y su calidad era lastimosa. No fue hasta que el Gobierno actual entró en función que ha mejorado. “presentaba elevados rezagos en términos de cobertura y calidad, caracterizado por una limitada e incompleta oferta de servicios, baja asignación presupuestaria, desvinculación entre los programas educativos, limitada capacidad institucional, y una red de infraestructura educativa insuficiente y deteriorada” (Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, 2021, pág. 32)

En consecuencia, la implementación de Tecnologías de la Información y la Comunicación era imposible, y los docentes se veían limitados a impartir los componentes curriculares de forma tradicional, es decir, exposiciones, libros desactualizados y otras herramientas poco novedosas. Hoy en día, la educación se encuentra entre los sectores a mejorar por el Plan Nacional. Como derivado de la inversión pública, el área educacional recibe apoyo al conformar un agente de cambio para el país.

10.4.4 Relación del Plan Nacional con las TIC en la educación y el componente de Historia

Figura 4. Acciones orientadas desde el Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza

Importancia del componente de Historia

El componente de Historia participa en el desarrollo nacional al brindar conocimientos de la sociedad nicaragüense al adaptarse a las nuevas generaciones, y así contribuir al crecimiento del país.

Ejes relacionados al uso de TIC en educación

- Lineamiento Estabilidad macroeconómica, manejo prudente de las finanzas públicas y crecimiento económico sostenido y sostenible, siempre inclusivo y equitativo, que propicie más empleo y trabajo digno, para la prosperidad de todos(as).
- Desarrollo de los talentos humanos para el desarrollo nacional desde el sistema nacional de educación.

Herramientas digitales que integrar

Scratch, Algoritmo y Estructuras de Datos, JavaScript + FrameWork JS; Python + Inteligencia Artificial I; Python + Inteligencia Artificial II.

Resultados esperados

Capacitar a 20,000 docentes y directores de centros escolares en buen uso de la tecnología educativa.

Nota: Se muestra detalladamente la relación entre el Plan nacional de Lucha contra la Pobreza y el uso de las TIC (Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, 2021)

11. Diseño metodológico

Este acápite es de significativa importancia, puesto que permite proporcionar respuestas válidas, verosímiles a las preguntas de investigación. Ñaupás et al. (2018) aportan que los diseños de investigación han sido inventados para capacitar a los investigadores, para que respondan a las preguntas de investigación, en la forma más válida, objetiva, exacta y económica posible

Tomando en cuenta las líneas de investigación que la Universidad propone, este trabajo concuerda con la Línea Ced-1: Educación para el desarrollo, en la que se expone:

“La educación para el desarrollo estudia los procesos educativos de calidad a partir de la mejora de los sistemas educativos, el aprendizaje para toda la vida, la evaluación de la calidad educativa, la inclusión educativa y la formación y actualización del profesorado; que contribuyen a la formación integral, competencias profesionales, el talento humano, la gestión, la administración y fortalecimiento de las acciones educativas para el desarrollo del país” (UNAN-Managua, 2021)

Mientras tanto, en cuanto a la sub línea de investigación, se sigue la Sub Línea Ced-1.3: El aprendizaje a lo largo de la vida:

“Se investigan desde esta sub línea, las estrategias de aprendizaje, la pertinencia de los contenidos y la mediación pedagógica, con la finalidad de generar aprendizajes a lo largo de la vida”

11.1. Enfoque cualitativo

Se asumió un enfoque de estudio predominantemente cualitativo. Con este enfoque, como bien refiere Barraza Macías (2023) consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Además, incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones, tal y como son expresadas por ellos mismos. Bajo esta premisa, se trata de una investigación cualitativa, dado que expone detalladamente una situación de carácter real, esto es, la percepción que tienen los estudiantes acerca del uso de los recursos tecnológicos en la asignatura de Ciencias Sociales, abarcando la observación de sus actitudes, la descripción de sus comportamientos y la valoración de sus puntos de vista; además se basa mayoritariamente en hechos y no en datos estadísticos.

El enfoque cualitativo asumido es el de Investigación-acción, que como se describe en el blog de la Escuela de Investigación de Perú (2024) combina la recolección de datos y el análisis reflexivo con la acción directa, orientada a resolver problemas prácticos. Este enfoque es ideal para situaciones donde el investigador no solo busca comprender un fenómeno, sino también generar cambios positivos dentro de un contexto específico.

En este sentido, el enfoque de investigación asumido cobra sentido al descubrirse las percepciones de los estudiantes desde la relación directa con ellos, no solo con la intención de realizar preguntas, sino de crear espacios de diálogo.

11.2. Tipo de Estudio

Tabla 3. *Tipos de estudio de acuerdo con distintos criterios*

Tipo de Investigación según	
1	El nivel de profundidad <p>Descriptiva: El análisis de este trabajo se trata, esencialmente, de un estudio descriptivo, como asevera Niño (2011), estos se proponen describir la realidad de un problema u objeto en un determinado escenario, descomponiendo sus partes y analizándolo según sus categorías, clases o las relaciones que estos puedan tener con otros aspectos presentes en el contexto que se estudia, con el fin de inferir conclusiones o validar hipótesis.</p> <p>Dicho de otro modo, esta investigación es descriptiva, porque estudia la realidad situacional del proceso de aprendizaje desarrollado en el aula de octavo grado, a partir de la integración de los recursos tecnológicos en el diseño de estrategias metodológicas para la clase de Historia, tratando de explicar y analizar de qué manera esta inserción de las TIC favorece el aprendizaje de la asignatura y de qué manera su consideración dentro de la planificación didáctica optimiza la transposición didáctica de los contenidos.</p>
2	Según el área de estudio y modalidad de investigación <p>Educativa: Por llevarse a cabo en contextos escolares, como la describe (Gamarra, 2023) La investigación educativa, es un proceso que se establece para el desarrollo y potenciamiento del conocimiento, cuyos esquemas se basan en las revisiones sistemáticas de conocimientos que ya se han</p>

investigado en la rama de la educación. En este sentido, la investigación educativa nace de la identificación de un problema o una necesidad en específico, a partir de ahí, se realizan estudios empíricos basados en metodologías innovadoras

3

Según la manipulación de las variables

No experimental: Como la describe (Lorenz) La investigación no experimental se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos que se dan sin la intervención directa del investigador, es decir; sin que el investigador altere el objeto de investigación. En la investigación no experimental, se observan los fenómenos o acontecimientos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.

En este caso, el grupo de investigación enfatizó en conocer la valoración que los estudiantes de Octavo grado tienen al usar los recursos digitales en la asignatura de Ciencias sociales, con contenidos que se relacionan con la historia de América.

4

Según el alcance temporal

Finalmente, se adoptó la dimensión transversal, (Sin, 2023) en este tipo de estudio los datos son recolectados en un momento específico y una sola vez. Durante ese lapso, es posible describir las variables y estudiar su incidencia en interrelación en un momento dado. Así pues, los datos fueron recolectados en momentos y tiempos determinados, en este particular, se desarrolló entre los meses de agosto-noviembre del II semestre, 2025

5

Según el enfoque Filosófico

Paradigma interpretativo: En cuanto al paradigma interpretativo, Aguilar Santos (2023) opina:

En las ciencias sociales la comprensión de los fenómenos debe darse desde una visión de las cualidades. Se centra en la apreciación de las causas y consecuencias de un fenómeno, pero hace énfasis en el proceso, en el por qué y el cómo del mismo. De esta forma acude a la descripción de lo distintivo, reconociendo la existencia de realidades plurales. No pretende encontrar regularidades, generalizar, establecer leyes universales ni parte de datos estadísticos. (párr.13)

En síntesis, guiados por dicho paradigma y teniendo en cuenta sus características, no se pretende medir los conocimientos que los estudiantes poseen acerca de temas históricos, sino comprender las distintas formas en que lo adquieren, y aportar recursos didácticos en base los resultados previos

Nota: Información citada y parafraseada por autores de la investigación

Vinculación con el Paradigma Sociocrítico

El paradigma sociocrítico es un enfoque teórico que surge como respuesta a las limitaciones de los enfoques tradicionales en las ciencias sociales y la educación. Este paradigma no se limita a describir las realidades sociales tal como son, sino que busca transformar esas realidades, fomentando la reflexión crítica y la acción social para mejorar las condiciones de vida de los individuos y las comunidades. En este artículo, exploraremos los orígenes, características, principios fundamentales y aplicaciones del paradigma sociocrítico, así como sus implicaciones en el ámbito educativo y social.

Es así como también este enfoque se relaciona con la investigación debido a que después de conocer la realidad del uso de las TIC con los estudiantes de Octavo grado, se formula una propuesta basada en el contexto de estudio.

11.3. Muestra teórica y sujetos del estudio

Cabrera (2021) define a la muestra teórica como el proceso de seleccionar participantes basados en su relevancia para la teoría que se está desarrollando. Este tipo de muestreo es común en estudios que buscan desarrollar o probar una teoría.

La muestra teórica del estudio corresponde a 255 estudiantes distribuidos en tres secciones de octavo grado que componen la matrícula actual del Instituto.

Por otra parte, los sujetos de estudio se refieren a los participantes de la investigación que son analizados para obtener datos sobre un tema específico. Puede ser cualquier cosa, desde una población humana hasta un fenómeno natural o un objeto de arte, dependiendo de los objetivos de la investigación. Por ende, lo conforman 35 estudiantes de octavo grado C.

Forman parte de la muestra teórica, la docente encargada de impartir la asignatura de Ciencias Sociales en el instituto y el docente TIC, cumpliendo ambos con los criterios de selección de muestra que se dan a conocer a continuación.

Criterios de Selección de muestra

En la selección de muestra, se tomaron en cuenta estos principios:

- Heterogeneidad: esto es porque las características de los estudiantes son variadas, cada uno proveniente de contextos diferentes y formas de pensar distintas, a fin de que sus comentarios estuviesen de acuerdo con sus experiencias personales en la asignatura de Ciencias Sociales.
- Saturación: El límite de participación por cada participante estuvo determinado por la relación de su respuesta con la pregunta. El investigador, tuvo el rol de guiar la conversación al momento de aplicación de técnicas.
- Pertinencia: La sección que se seleccionó está alineada correctamente con los objetivos de la investigación. Por un lado, la docente cuenta con el grado de Licenciada en Ciencias Sociales, así como el docente es especialista en su debida área.

11.4. Métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos

Tabla 4. *Métodos, técnicas e instrumentos empleados en esta investigación*

Métodos	Definición	Utilidad en la investigación
Analítico-sintético	Lopera et al. (2010) explican que la síntesis sin el análisis es una obra de imaginación, una creación especulativa, producto del ingenio que no puede reproducir la realidad; porque la realidad no se adivina (no existe ciencia infusa) y para conocerla es necesario observarla y estudiarla en toda la complejidad de sus aspectos	Permitirá analizar la percepción de los estudiantes ante el uso de las herramientas tecnológicas en su aprendizaje de la Historia y cómo estos están siendo integrados por el docente en el diseño de estrategias metodológicas. Durante el proceso de la investigación se realizó una revisión de la literatura por cada categoría descriptiva, a saber: Percepción, Recursos Digitales, TIC, Aprendizaje de Historia. La fundamentación teórica de cada una de ellas fue abordada de manera aislada (analítico).

Métodos		Definición	Utilidad en la investigación
	Inductivo-deductivo	Estudia hechos particulares, aunque es deductivo en un sentido (parte de lo general a lo particular) e inductivo en sentido contrario (va de lo particular a lo general). (Bernal, 2022)	El primero guio la comprensión de la realidad educativa de los estudiantes de octavo, partiendo del conocimiento de sus percepciones y experiencias en cuanto al uso de los recursos TIC en Historia. El deductivo se refleja en las recomendaciones finales y en el proyecto educativo propuesto, que favoreció la transformación de la teoría en estrategias metodológicas efectivas.
Empíricos	Entrevista Grupo Focal Cuestionario abierto	Falcón y Ramos (2021) dan a conocer que se utilizan para descubrir un conjunto de hechos como base para diagnosticar el estado del problema a investigar y/o la validación de la propuesta a ofrecer en la investigación, pero que no son suficientes para profundizar en las relaciones esenciales y por ello requieren del empleo de conjunto con los métodos teóricos.	De manera general, la observación, la entrevista y los cuestionarios son métodos que permiten el contacto directo no solo con los estudiantes y docentes, sino también facilitan el acopio de datos en un tiempo real y objetivo

Nota: Teoría que muestra la descripción de cada una de las técnicas. La información fue extraída de PPT alojadas en el sitio web de Prezzi, la Revista Conrado,

11.5. Descripción de los instrumentos elaborados

Para la recolección de la información se empleó un conjunto de instrumentos cualitativos diseñados en función de los objetivos planteados en la investigación:

Se estructuraron los siguientes instrumentos: una guía de entrevista al docente de Historia; otra al Docente TIC; Un grupo focal dirigido a los estudiantes y por último un Cuestionario abierto aplicado a los estudiantes para valorar la propuesta de secuencia didáctica. Esto para conocer la percepción tanto de parte de los docentes como la de los estudiantes, sobre el uso que perciben de los recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales, específicamente en temas relacionados con la Historia de América.

1. Guía de entrevista dirigida al docente de Historia

Este instrumento consistió en una guía estructurada conformada por ocho preguntas abiertas diseñadas para explorar la perspectiva pedagógica del docente de Historia respecto al uso e integración de los recursos digitales en la enseñanza de los contenidos de Historia de América. El objetivo para este instrumento fue Describir la importancia del uso e integración de los recursos en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de octavo grado A.

Las preguntas se orientaron a indagar sobre sus experiencias previas, nivel de dominio tecnológico, criterios de selección de recursos, frecuencia de uso y percepción sobre el impacto que estos recursos digitales tienen en el aprendizaje de los estudiantes. Al tratarse de un formato abierto, permitió que el docente expresara con amplitud su opinión, promoviendo respuestas profundas, reflexivas y contextualizadas a la realidad educativa del aula. Finalmente se describe un párrafo en 4 líneas de agradecimiento por el tiempo brindado a la docente, también se explica que los datos serán con fines académicos y profesionales por lo que la información no será revelada a su identidad.

2. Guía de entrevista dirigida al docente de TIC

La guía de entrevista dirigida al docente de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se elaboró con el propósito de identificar los recursos digitales empleados en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales. Se recopiló información cualitativa referente al rol que desempeña esta área en la facilitación de los aprendizajes e integración de los recursos digitales dentro del centro educativo. El instrumento está conformado por siete preguntas abiertas que permiten profundizar en la percepción, experiencia y práctica profesional del docente TIC en relación con el uso pedagógico de las tecnologías.

Las preguntas de la guía están orientadas a explorar aspectos clave como: el rol que cumple el docente TIC en el apoyo a los procesos de enseñanza–aprendizaje; la manera en que los estudiantes aplican sus conocimientos tecnológicos en otras asignaturas; los materiales o recursos digitales que elaboran durante su permanencia en el aula TIC; y los recursos que favorecen la participación activa y significativa del estudiantado. Asimismo, el instrumento indaga la opinión del docente sobre la contribución de los recursos digitales al desarrollo de competencias de grado y al cumplimiento de los indicadores de logro establecidos en el currículo nacional. Finalmente, la guía aborda el nivel de motivación observada en los estudiantes al interactuar con el entorno tecnológico y los desafíos que enfrenta el docente ante los constantes cambios del sistema educativo y la evolución de las herramientas digitales.

El carácter abierto de las preguntas permite que el docente exprese con libertad sus ideas, experiencias, dificultades y propuestas, generando información valiosa y contextualizada para el análisis. Este instrumento resultó fundamental para comprender la dinámica real del aula TIC y el papel que desempeñan los recursos digitales en el fortalecimiento de los aprendizajes en la asignatura de Ciencias Sociales. Finalmente se culminó en agradecimiento por el tiempo y disposición brindada.

3. Guía de discusión- Grupo Focal

El instrumento consistió en un grupo focal aplicado a estudiantes, cuyo objetivo de la sesión fue identificar recursos digitales empleados en contenidos relacionados a la Historia de América, describir la importancia de estos recursos y generar insumos para diseñar una secuencia didáctica educativa. Esto permitió recoger su percepción sobre el uso de recursos digitales en los contenidos de Historia de América dentro de la asignatura de Ciencias Sociales.

El grupo focal se elaboró en un cuadro, estuvo estructurado en tres dimensiones: presentación, desarrollo y conclusión. En la fase inicial se estableció un clima de confianza mediante la salutación del docente-investigador, la explicación del objetivo de la sesión, la presentación de los participantes, la duración prevista y la solicitud de consentimiento garantizando así los principios éticos de la investigación.

Durante la fase de desarrollo se abordaron ocho preguntas abiertas agrupadas en dos dimensiones principales:

1. Recursos tecnológicos empleados (accesibilidad, frecuencia de uso, tipo de herramientas utilizadas por el docente y grado de facilidad en la comprensión del contenido).

2. Importancia de los recursos digitales (motivación, apoyo al aprendizaje, percepción de utilidad y dificultades en el uso).

Además, se incluyó una tercera dimensión orientada a la consulta de propuestas que contribuyan a la elaboración de una secuencia didáctica educativa, donde los estudiantes expresaron actividades sugeridas y valoraron cuáles recursos consideran indispensables o prescindibles para el aprendizaje.

Finalmente, la fase de conclusiones permitió obtener una síntesis de los aportes de los estudiantes, su apreciación personal sobre la sesión (valorada, en una palabra). Para cerrar, se agradeció la participación y se realizó la despedida.

4. Cuestionario a estudiantes

El cuestionario, aplicado a 11 parejas de estudiantes, se elaboró con siete preguntas abiertas. Su propósito fue conocer la valoración de los estudiantes sobre el uso de la plataforma digital Educaplay y la actividad “Rosco de palabras”, implementadas en el proceso de aprendizaje de Historia de América. Este instrumento permitió analizar la facilidad de uso de la herramienta, su diseño, los aspectos que más llamaron la atención y el impacto percibido en el aprendizaje. La información obtenida mediante este cuestionario resultó fundamental para la interpretación de los resultados finales y la validación de la propuesta educativa. Dado por finalizado se culminó agradeciendo por cada disposición y tiempo disponible, recordándoles siempre que sus respuestas serán tratadas con confidencialidad. La información recopilada se utilizará únicamente con fines educativos y de investigación, valorando y respetando cada opinión expresada por parte de cada estudiante.

Luego de haber sido elaborados los instrumentos, fueron valorados por juicio de expertos, conformado por tres evaluadores encargados verificar que las preguntas estuviesen planteadas correctamente de acuerdo con los objetivos, y adecuadas al nivel de los participantes.

11.6. Criterios de calidad aplicados

Entendida la calidad como el acceso y dominio de conocimientos, tecnología, valores y habilidades, se ha planteado como propósito de esta investigación, analizar las percepciones sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de Historia con los estudiantes de octavo grado. Es así, que, con base a estas consideraciones, el análisis de la percepción que los docentes y estudiantes poseen acerca del uso e integración de los recursos tecnológicos se torna un tema de especial importancia, en tanto que permitirá describir la metodología implementada por el docente en la conducción de los aprendizajes en la asignatura de Historia.

En este caso se retoma la Política y Estrategias de la Calidad UNAN-Managua (2024), de los cuales se alinean a la investigación los siguientes:

1. Mejora continua: Vinculada con la mejora de todos los procesos universitarios que se desarrollan en la institución, lo cual se traduce en una gestión institucional enfocada a impulsar el fortalecimiento de la calidad y la mejora continua que permita adoptar una cultura de calidad.

2. Enfoque participativo: Se asume como un compromiso institucional de asegurar la construcción y desarrollo de procesos participativos que favorezca la apropiación y el fortaleciendo de compromiso con la institución.
3. Enfoque de gestión con base en procesos: Que apunta a fortalecimiento del trabajo en equipo, eficiencia, mejora continua y a la integración de los procesos que desarrolla la institución con un entramado, en el que prevalezca el interés institucional para asegurar el alcance de los objetivos institucionales que contribuyan al mejoramiento continuo.
4. Honestidad, transparencia y responsabilidad social e institucional: Las decisiones institucionales están apegadas al marco legal y normativo de la institución, son objetivas y se basan en evidencias, optimizando los recursos y resguardando el patrimonio institucional 18 y social, así como la identificación y potencialización las oportunidades para el mejoramiento de la calidad.

Junto a estos criterios, de igual forma, destacan los que son propuestos por Lincoln y Guba, que en descripción de Enworo (2023)

- La credibilidad: Aborda la fiabilidad de los hallazgos y juicios del investigador, así como la medida en que ofrecen interpretaciones integrales y sensatas de los datos. Su propósito es generar confianza en que los resultados (desde la perspectiva de los participantes) son verdaderos, creíbles y verosímiles, lo cual se logra mediante una participación prolongada, observación persistente, triangulación, revisión por pares, análisis de casos negativos, adecuación de referencias y verificación con los participantes. En esencia, la fiabilidad es la capacidad de obtener los mismos resultados si se repitiera el estudio, siempre que las condiciones sean idénticas.
- La confirmabilidad: Busca demostrar que los hallazgos y sus interpretaciones no provienen de la imaginación de los investigadores, sino que están claramente vinculados a los datos». El propósito es aumentar la confianza en que los resultados de un estudio serán confirmados o corroborados por otros investigadores.

- **Transferibilidad:** La intención subyacente de la transferibilidad es extender el grado en que los resultados de una investigación cualitativa pueden generalizarse o transferirse a otros contextos o entornos. Con base en los criterios de Guba y Lincoln, las estrategias para lograrlo incluyen la descripción densa, el muestreo intencional y la reflexividad. Además, la credibilidad y los otros tres criterios también se pueden abordar a través del diario reflexivo del investigador o la reflexividad.
- **Dependencia:** Se refiere a la posibilidad de replicar un estudio y obtener hallazgos similares. En la investigación cualitativa, este criterio se logra documentando exhaustivamente el proceso de investigación, incluyendo las decisiones tomadas y los factores contextuales, para que otros investigadores puedan seguir los pasos y verificar los resultados.

Estos cuatro criterios que proponen dichos autores, se reflejan en las distintas acciones desarrolladas, a decir verdad, el criterio de credibilidad está presente en el registro literal de información encontrada en el campo de estudio, la confirmabilidad se muestra en las evidencias que se incluyen en los anexos integrados, en el caso de transferibilidad se da porque ciertos elementos del estudio pueden ser retomados para el desarrollo de otras investigaciones con características similares, y por último, es porque los resultados encontrados podrían coincidir fácilmente con los que obtengan otros autores.

11.7. Métodos, técnicas e instrumentos para el procesamiento y análisis de datos e información

La información que se recolectó durante la aplicación de instrumentos, fue necesario organizarla y ordenarla para lograr ver las similitudes de las respuestas entre dichos instrumentos y también los participantes, es por eso por lo que se elaboraron plantillas que permitieran el ingreso de la información por cada pregunta y adaptándose al instrumento.

Para registrar la información recopilada con la entrevista al docente TIC, se diseñó una plantilla que constaba de: fecha de la entrevista, el entrevistador (grupo de investigación), en sentido horizontal el encabezado del cuadro con la indicación del número de pregunta, la

pregunta tal y como se encuentra planteada en la entrevista y la respuesta obtenida para cada pregunta.

En el caso de las respuestas recopiladas con la entrevista aplicada al docente encargado de la sala TIC del instituto, también se hizo uso del mismo formato en el que se registraron las respuestas del instrumento anterior.

Para el grupo focal, la plantilla empleada constó de una columna donde se transcribieron las preguntas del grupo focal de modo vertical, y la segunda columna se nombró “N° de respuestas obtenidas”, lo cual dio la flexibilidad de adaptar esta columna a la cantidad de estudiantes que respondieron según la pregunta realizada; esto, debido a que en este instrumento se incluyeron a todos los estudiantes de la sección seleccionada.

Por último, la información que se recolectó con el cuestionario abierto se transcribió cada pregunta y seguido de esta, un cuadro elaborado creativamente de dos columnas, en la primera se enumeraron las parejas desde el número uno, hasta el número de parejas que se conformaron el día de aplicación del instrumento; y en la segunda, se transcribieron las respuestas de cada pareja, agregando aspectos de mejora en detalles de coherencia y ortográficos.

Finalmente, los tipos de codificación empleados en el procesamiento de datos fueron los siguientes:

Codificación abierta: La información recopilada mediante las entrevistas a la docente de Ciencias Sociales y docente TIC respectivamente, se registró en una tabla donde se planteaba la pregunta contenida en la entrevista, y su respectiva respuesta, mejorando aspectos de coherencia u ortografía que no fue posible identificar en el tiempo real de las entrevistas. En el de la información recolectada en el grupo focal, se registraron en una tabla con el número de respuestas obtenidas para cada pregunta. Por último, el cuestionario fue un instrumento donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de plasmar las respuestas por sí mismos, por lo tanto, estas solo entraron en un proceso de “digitalización” haciendo uso del procesador de texto “Word”

Codificación Axial: En este punto, se relacionaron las respuestas de manera conjunta, sin importar a la pregunta perteneciente, tomándose como criterio las subcategorías derivadas de los objetivos de la investigación. En este paso, se identificaron palabras claves que fueran de

utilidad en la consolidación de respuestas. Para el grupo focal, se relacionaron las respuestas similares de los participantes (parejas) que fue la manera en que se desarrolló dicho instrumento.

Codificación Selectiva: Tras identificarse las respuestas similares y su relación con las catearías y subcategorías, se identificaron los conceptos relevantes, relacionándolos con los objetivos, unificando las respuestas de los docentes y la de los estudiantes.

Es importante destacar que, en el proceso de registro y codificación de datos, no se empleó ningún tipo de Software especializado, se hizo de modo manual, con apoyo del procesador de texto “Word” y sus funciones que ofrece.

12. Análisis y discusión de resultados

En el proceso de investigación cuya finalidad es conocer la valoración de los estudiantes de octavo grado entorno al uso de recursos digitales, las opiniones que se obtuvieron fueron variadas, razón por la cual se procesó la información, donde surgieron los principales hallazgos:

12.1. Las plataformas educativas

En las clases de Historia se implementa el uso de distintas plataformas educativas, donde docentes y estudiantes tienen la libertad de crear recursos alusivos a los contenidos, aprovechando que dichas plataformas son multifuncionales, como sucede en el caso de:

Canva: Se trata de una plataforma con gran diversidad de funciones que permite a los estudiantes elegir entre las muchas plantillas que hay, y que, con unos cuantos clics, elaboran materiales con los que afianzan los conocimientos obtenidos. Pero también la plataforma tiene opciones de personalizarse, por su variedad de íconos, ilustraciones, fotos de stock, audios y videos que se pueden agregar a los diseños, siendo una de las limitaciones que ciertas plantillas de Canva, son de modo “Premium”, esto es, de paga.

Aun así, Canva se caracteriza por su alto valor creativo, dado que es utilizada por los estudiantes para crear y dar a conocer contenido de manera creativa, y les permite comprender y conectar conceptos, ideas e información. Es ahí, donde Ausubel (2015) alude al aprendizaje significativo que alcanza el aprendiente, cuando es capaz de conectar lo que sabe con la nueva información. Es significativo, dice el pedagogo, cuando a través de esas tecnologías el estudiante lograr crear o producir algo con la información que ya existe.

Ante esos resultados, al consultársele a la docente TIC sobre el nivel de motivación que poseen los estudiantes al ingresar al aula TIC, reveló que los estudiantes optan por aquellas tecnologías más intuitivas, es decir, las de mayor uso o las que perciben que van a dominar con propiedad sin tener que perder tiempo en su acceso. La docente TIC destaca Canva como una de las principales y es Velásquez (2021) quien al valorar la utilidad de Canva en la reflexión de hechos de la historia de México sostiene que Canva favorece la capacidad crítica de los estudiantes, mediante la elaboración de historietas, las que, además, permiten que el estudiante tenga una noción más dinámica y versátil de la Historia como asignatura.

De esta plataforma digital, se deriva un recurso que es ampliamente útil para resumir información, y que los estudiantes de Octavo grado lo hacen, y es las infografías digitales, para ellos, consideran que disfrutan elaborarlos porque pueden combinar conceptos con imágenes, y al momento de explicar o dar a conocer sus opiniones en plenario, recuerdan mejor al relacionar la imagen con su significado. En ese sentido, la docente, a través de la entrevista realizada, reconoce la utilidad que poseen recursos digitales como Canva, para la elaboración de infografías creativas que faciliten la síntesis de información. No obstante, es amplia en sugerir otros recursos de especial valor para el aprendizaje de la Historia, entre las que destaca: Canva, Mapas políticos, Seterra, vídeos, MiMind, los cuales se describen a continuación.

En el ámbito internacional, también en México un estudio se encargó de analizar la influencia de las TIC en el desarrollo de las capacidades críticas, el trabajo colaborativo y la participación proactiva de los estudiantes en la reflexión de los hechos históricos de México, especialmente mediante el diseño de historietas en Canva y el uso de Blog. No en vano el MINED (2023) refuerza la idea de que la integración de las TIC en la educación secundaria es una necesidad apremiante y, por tanto, impostergable, dentro del sistema educativo nicaragüense, puesto que se apuesta por la formación integral en todas las modalidades.

Google: Se trata del motor de búsqueda más utilizada a nivel mundial, docentes y estudiantes hacen uso de este para la búsqueda de información de los contenidos o aclaración de dudas, en estos casos, el rol del docente es verificar en la mayor medida, la validez de la información que es consultada por sus aprendices. Pero el uso de Google no solo se limita a la búsqueda de información, también ofrece servicios adicionales que los docentes y estudiantes aprovechan, como Google Drive donde es posible crear, subir y editar archivos o documentos, con la opción de descargarlos bajo diversos formatos; presentaciones, hojas de cálculo, álbum de imágenes, documentos, todos disponibles en cualquier momento, porque se guardan en un espacio privado en la nube.

Referente a esta plataforma, en estudio local, Sevilla (2021) al proponerse evaluar el impacto de las TIC en el aprendizaje de la unidad evolución de los seres humanos en la asignatura Historia Universal con estudiantes de secundaria presentó resultados similares al de esta investigación, en tanto que logró determinar que los estudiantes generan información de sitios

web en Google, lo que permitió que la participación de estos durante la clase fuese más proactiva y sinérgica. En palabras de Santiago y Garvich (2024), optimizan los procesos de aprendizaje, por lo que compromete al docente a la autodidaxia y la capacitación tecnológica.

Los vídeos educativos (relacionados con contenidos de Ciencias Sociales), son para muchos estudiantes una buena forma de aprender, que combina el sentido de la vista y audición. En la mayoría de los casos, la docente se encarga de seleccionar los vídeos a presentar, para después compartir en forma de enlace, que permita a los estudiantes acceder directamente a los vídeos. Esta acción es muy importante, porque evita que los estudiantes observen vídeos con poca relación a los contenidos.

Un dato interesante es que se habla de que es el docente quien selecciona y descarga los vídeos educativos para la transposición didáctica de los contenidos, no obstante, en el estudio de Sevilla (2021) se aprecia un aprendizaje más autónomo de parte de los estudiantes, en tanto que son ellos mismos quienes descargan vídeos, imágenes, que les ayuda en el aprendizaje de la asignatura, logrando no solo que los protagonistas potenciaran su creatividad, sino también se involucraran aún más en el proceso áulico. Conforme a la entrevista a la docente de Ciencias Sociales, la razón por la que los estudiantes se ven limitados a hacer un uso independiente del Internet y sus particularidades obedece principalmente a que “no todos poseen dispositivos móviles” y como añade Novas (2022) “la conexión a internet es un enorme desafío por su alto costo”.

Seterra: Es una plataforma educativa gratuita y lúdica que utiliza cuestionarios interactivos para enseñar geografía. Según el docente TIC, es de importancia para los docentes y estudiantes, porque se puede aprender sobre países, capitales, ciudades, ríos, lagos y más, los cuales son elementos relacionados directamente con la historia.

MiMind: Es una aplicación y plataforma educativa que sirve para crear y compartir organizadores gráficos como mapa mentales, conceptuales y cuadros sinópticos. Según los estudiantes, es de utilidad porque pueden resumir información, y plasmarla de manera visual con las opciones de diseño y personalización de la plataforma.

Geografía Plus: Es una plataforma gratuita para aprender geografía mediante juegos sobre capitales, banderas y continentes.

A partir de las descripciones anteriores, la docente de Ciencias Sociales asegura en su entrevista que cada una de las bondades que derivan de estas plataformas educativas se enfoca en facilitar los aprendizajes para que estos sean más interactivos. Refiere que son propicios para despertar la motivación en los estudiantes, sin embargo, recomienda que se les debe dar un uso positivo, esto es, pedagógico, pues como bien afirma, esta viene a ser una de las limitantes para integrar las TIC en su clase: “Distracción al momento de utilizar los recursos tecnológicos”. Aun así, una opinión semejante ofreció la docente TIC, cuando expuso que el uso de estos recursos desarrolla competencias tecnológicas que luego se traducen en competencias de grado.

Sin embargo, la docente TIC refiere que la integración de los recursos tecnológicos dependerá en gran medida de la creatividad y disponibilidad que el docente tenga frente a ellos para la planificación de sus clases. Esta idea se apoya en lo que prescribe Cabero (2001) cuando arguye que el uso de una tecnología no es más que un medio didáctico, un recurso auxiliar, cuyo impacto frente al aprendizaje dependerá en gran medida de la creatividad y capacidad de innovar del docente.

En el mismo tenor, Lanuza (2024), en su estudio sobre el dominio de la Inteligencia Artificial sentencia que las estrategias didácticas por sí solas no son innovadoras, la facilitación del docente las hace innovadoras. Asimismo, reflexiona en que un ejemplo, una propuesta, una aplicación digital contribuye en gran medida a despertar ideas en los docentes, pero al final dependerá del docente la innovación que puedan imprimirle a estas.

Desde otro ángulo, los resultados del estudio difieren considerablemente de los publicados por Franco y Bowen (2022), quien encontró que los estudiantes no aplican con regularidad herramientas digitales para la asimilación de los contenidos de Historia, contrario a los participantes de este estudio entre quienes se aprecia el uso de diferentes plataformas educativas, lo que se evidencia en sus aportes a través del Grupo Focal, en donde mencionan algunas utilizadas: Google, Canva y Educaplay, como parte de la propuesta didáctica del estudio. Se suman las referidas por la docente TIC: Mapa de América, MindMeister, Geografía Plus, Sistema solar.

12.2. Recursos que permiten la interacción

Seguidamente, se encuentra que también se emplean recursos digitales interactivos, esto es, que permiten a los estudiantes relacionarse entre sí, demostrando cada uno sus habilidades y conocimientos individuales, como es el caso de:

WhatsApp: se trata de un recurso digital interactivo porque permite la comunicación en tiempo real y el intercambio de diversos contenidos entre usuarios. Su interactividad se manifiesta en la capacidad de crear grupos, enviar mensajes de texto, audios, videos, imágenes y realizar llamadas, lo que facilita la colaboración y la participación activa en diversos ámbitos, incluyendo el educativo. La docente hace uso de este recurso para dar a conocer orientaciones, enviar enlace de vídeos o imágenes. Se trata de un recurso digital interactivo, porque los estudiantes pueden consultar dudas a la docente, sin necesidad de estar en el aula de clase y en cualquier momento. Para los usuarios, es un recurso que es mucha importancia, siempre y cuando se utilice conforme a las reglas y acuerdos de todos los integrantes de los grupos que se crean en esta plataforma.

Los estudiantes de Octavo grado del Instituto de Estelí destacaron que las plataformas interactivas contribuyen a fortalecer la memoria, la atención y la motivación durante los periodos de clase. Además, señalaron que su uso hace que las clases sean más atractivas y se relacionen mejor con el entorno tecno-digital actual y, en consecuencia, los estudiantes puedan, como asevera el MINED (2023), aprender, emprender y prosperar.

En palabras de la docente, la implementación de plataformas educativas en el aula de clase representa una estrategia pedagógica eficaz para potenciar los aprendizajes en Ciencias Sociales; contribuyen a mejorar la comprensión de los contenidos y facilitan el recordatorio de temas vistos anteriormente. La misma aseveración puntualiza la docente TIC cuando asegura que el aprendizaje digital es aplicado con preferencia en clases como Lengua y Literatura, AEP, TAC y Ciencias Sociales.

Las opiniones de los participantes reflejaron que los recursos digitales permiten aprender de forma rápida, práctica y divertida, generando motivación en el desarrollo de las actividades y despertando mayor interés hacia los temas abordados o planificados. Esto implica que las herramientas digitales favorecieron tanto la retención como la aplicación del conocimiento.

Estos resultados se fundamentan en las apreciaciones dadas por ellos en el Grupo Focal cuando aseveraron que entre los recursos digitales a los tienen acceso dentro o fuera del salón de clase estaban los grupos de WhatsApp conformados desde el principio del año, a lo que ellos denominan redes sociales académicas. De ahí se infiere que el WhatsApp es una de las aplicaciones interactivas de mayor predominio entre los estudiantes, debido a su accesibilidad dual, tanto en el aula como fuera de ella.

En expresiones dadas por ellas a través de la entrevista grupal, las siguientes respuestas demuestran las herramientas o recursos digitales utilizados por la docente, cuando desarrolla las clases de Ciencias Sociales en contenidos referentes a la Historia de América:

Estudiante 1: “*WhatsApp* también se usa cuando los docentes nos mandan imágenes”.

Estudiante 2: “Fuera del salón se accede a celulares, computadoras personales, aplicaciones educativas, bibliotecas digitales, plataformas en línea y *redes sociales académicas*”.

Estudiante 3: “Al Celular, tablets, y a los grupos de WhatsApp que se tienen conformados”.

Sobre la base de las opiniones de los estudiantes, Borja y Carcausto (2020) refiere que estos recursos le permiten al docente facilitar los procesos de aprendizaje, puesto que la integración de diversas plataformas, aplicaciones y recursos tecnológicos favorecen la creación de material didáctico diversificado y vehiculiza la interacción en la relación docente-discente. Este aprendizaje de doble vía es el que teoriza Paulo Freire cuando sostiene que debe haber una reciprocidad de conciencias, de experiencias y saberes, un aprendizaje mutuo.

CapCut: Es una aplicación de edición de vídeos, los entrevistados (estudiantes) comentaron que es una de las aplicaciones que más les llama la atención, porque expresar sus conocimientos sin necesidad de estar frente a un público, además, les permite trabajar en equipo y adquirir habilidades de edición. En esa misma línea, en su entrevista la docente TIC detalló que tanto WhatsApp, como red social educativa y CapCut son de los recursos tecnológicos intuitivos más empleados por los estudiantes cuando visitan la Sala de Computación. Con intuitivo, la docente alude a que son herramientas fáciles de entender y usar desde un primer contacto, esto es, se pueden implementar e integrar al aprendizaje sin instrucciones complejas, lo que beneficia directamente la motivación del estudiante ante su uso.

12.3. Los dispositivos utilizados

Como es sabido, los sitios web, App u otros medios electrónicos necesitan de uno o varios dispositivos en el cual puedan ejecutarse, en la observación directa en el Instituto donde se desarrolla la investigación, se encontró que los dispositivos tecnológicos más utilizados son:

Celular (*Smartphone*): Actualmente, se trata del dispositivo más usado, no solo en las escuelas, sino a nivel de la sociedad, los estudiantes consideran que es un dispositivo fácil de cargarse a cualquier lugar, y que sus funciones son muy amplias, por lo que a ellos les basta para realizar las tareas que les son asignadas en las clases, y propiamente en las de Ciencias Sociales. A este respecto, estudio previo realizado por Sevilla (2021) encontró que este dispositivo es empleado con mucha frecuencia por los estudiantes, pues en él descargan aplicaciones, así como también acceden a diferentes sitios web en Google, usan diccionarios en sus teléfonos móviles, a la vez que descargan vídeos e imágenes que ellos consideran útiles para su propio aprendizaje en la clase de Historia.

Por ese motivo en particular es que Dávila et al. (2023) alude a que el aprendizaje de las Ciencias Sociales debe estar acompañado de medios auxiliares como las tecnologías, en tanto que pueden ser utilizadas como una herramienta didáctica de gran valor en la práctica educativa.

Tablet (tabletas): Este dispositivo dispone de las características similares a un celular, con la ventaja de que puede ser usado exclusivamente para los trabajos académicos, al no tener instaladas aplicaciones que se hacen de utilidad educativa. En el aula TIC del instituto, se dispone de este recurso tecnológico que está al alcance de los estudiantes y la docente de historia. La docente TIC evidencia la existencia de al menos 80 tablet en el centro de estudio, las cuales están a disposición de los docentes. Ella manifiesta que las tablet son un recurso productivo dentro del aprendizaje y remarca su compromiso dentro del uso y manejo pertinente de ellas dentro del aula TIC.

En esa línea es importante que los estudiantes reciban acompañamiento o retroalimentación directa de parte de los docentes, tanto TIC como el de Ciencias Sociales, no solo en el cuidado de los recursos tecnológicos, sino también el uso pedagógico que a los mismos les den los estudiantes durante los momentos de la acción didáctica en que sean implementados.

No en vano, la docente TIC mencionó que su función “es estar responsable de los equipos tecnológicos, que los estudiantes hagan uso correcto de ellos y que los utilicen para los fines educativos. También estar pendiente de las dudas que ellos presentan”. En ese sentido, el docente no solo debe ser un orientador tecnológico, sino también un facilitador pedagógico.

Computadora: Están disponibles en el aula TIC del instituto, en estas, los estudiantes pueden realizar actividades de aprendizaje de contenidos relacionados con la historia de América u otra unidad didáctica, y de acuerdo con el docente TIC, en estas aprenden a navegar mejor en plataformas como Seterra, Geografía Plus, Sistema Solar, y Mapa de América; se debe destacar que las computadoras son la mejor opción para desarrollar en el estudiantado habilidades tecnológicas más sólidas.

Respecto a estos tres dispositivos, ya es conocida la opinión de Cabero (2001) cuando alude a que solamente son recursos auxiliares a los cuales el docente debe imprimirles un tratamiento didáctico, esto implica que, por sí solos no generan aprendizajes, sino que el docente hace que se construyan aprendizajes significativos a través de ellos. Esta premisa fue respaldada por la docente de la asignatura cuando se le interrogó acerca de los criterios que considera pertinente en su práctica docente, para seleccionar y utilizar herramientas digitales en los contenidos de Ciencias Sociales, al considerarlos durante la entrevista aplicada como recursos de “De gran importancia ya que, siempre y cuando se les dé buen uso [...] facilitan que las clases sean más interactivas”.

Desde la perspectiva de los estudiantes, se conoció a través del Grupo Focal estos mismos dispositivos, frente a los cuales refieren un uso dual: dentro y fuera del salón. Una de las percepciones más destacables fue:

Estudiante 2: “Dentro del salón de clases se usan computadoras, tablets, proyectores, internet escolar y plataformas educativas. Fuera del salón se accede a celulares, computadoras personales, aplicaciones educativas, bibliotecas digitales, plataformas en línea y redes sociales académicas”. Los otros participantes de la entrevista (Estudiante 1 y 3) suma WhatsApp y Gemini, “que, aunque es de inteligencia artificial, siempre se usa en las clases”.

Por otro lado, los estudiantes refirieron el uso de estos dispositivos por parte del docente en el desarrollo de la clase de Ciencias Sociales, especialmente en el abordaje de los contenidos

de Historia de América. Además de la terna de dispositivos mencionada, acotan que la docente hace uso de Inteligencias Artificiales, imágenes, vídeos y WhatsApp. En República Dominicana, Novas (2022) desarrolló un estudio sobre la integración de las TIC en el área curricular también seleccionada para esta investigación, cuyos resultados se contrastan con los del presente texto, en tanto que el autor determinó que los docentes, además de sostener metodologías tradicionales y reproductivas, hacen un uso limitado e irregular de las TIC. Empero, durante el estudio los hallazgos apuntan a un uso constante, amplia y diversificado de herramientas digitales en el aprendizaje de Historia.

Bajo esta perspectiva, Revilla (2020) afirma que la integración didáctica de estos recursos desarrolla las habilidades de interpretación y comparación entre los diferentes hechos históricos, contribuyendo así, como sostiene Elaskar (2013), a la construcción de los conocimientos históricos y sociales desde diversas fuentes científicas, con miras a potencializar los métodos de enseñanza y asegurar el acompañamiento efectivo ante diferentes ritmos de aprendizaje (Irigoyen, 2014), tal como asevera Dávila et al. (2023) al teorizar que el aprendizaje de las Ciencias Sociales requiere de una construcción compartida entre personas y grupos de saberes.

12.4. Uso frecuente de Inteligencia artificial (IA)

La IA no es ciencia ficción ni se limita a los chatbots que conocemos y disfrutamos, sino que forma parte de nuestra vida cotidiana de innumerables maneras. Es una de las tecnologías más transformadoras de nuestro tiempo, ya que actúa como el motor detrás de la innovación moderna. Incluso en el área educativa la IA empieza a formar parte del proceso metodológico, en el caso de la sección en la que se realiza la investigación, se halló que los estudiantes hacen uso de los siguientes recursos que se pertenecen a este campo de la Tecnología:

ChatGpt: Es el recurso de Inteligencia Artificial más popular, funciona como un buscador, donde los estudiantes le realizan las preguntas; pero también se ha tornado un solucionador de tareas, que consiste en que ellos ejecutan instrucciones en la aplicación. En este punto, los docentes consideran que dicha acción tiende a acostumar a los estudiantes a no hacer sus tareas por sí solos, es por eso por lo que se deben establecer límites al momento de emplear este recurso.

En ese sentido, la docente TIC se pronuncia en su entrevista para sostener que este último se considera uno de los principales desafíos que enfrenta como responsable del aula de tecnología. Enfatiza que su rol se ha orientado al fomento del uso adecuado de los diferentes recursos tecnológicos, si lo que se quiere es fortalecer las competencias digitales de los educandos. Es interesante notar que hace especial eco en el cuidado que se debe tener a la hora de usar la IA, poniendo en primer lugar ChatGPT, indicando que se debe “saber seleccionar la información más acertada por el exceso de información que hay en internet”.

Como se observa, el interés del Ministerio de Educación no solo estriba en el uso y manejo de las TIC, sino también en la aplicación de Inteligencia Artificial, a través de sus distintas plataformas y aplicaciones, tanto que hace parte este componente en el Eje 13, referido a la calidad educativa, de la Estrategia Nacional de Educación hasta el año 2026. Todo ello, con el propósito de generar espacios de aprendizaje con calidad educativa, pero que al igual que Santiago y Garvich (2024), el docente debe estar en toda la disposición de revolucionar su práctica pedagógica en el desarrollo de las competencias tecnológicas.

Copilot: Copilot es un asistente de inteligencia artificial (IA) de Microsoft que ayuda a aumentar la productividad al realizar tareas, responder preguntas, y generar contenido. Esta herramienta está integrada en programas de Ofimática como Word, Excel y Outlook; sin embargo, en el instituto, lo utilizan para las funciones básicas como para generar imágenes relacionadas con temas específicos.

Geminis: Sus características son variadas, pudiéndose describir como un asistente con quien incluso se pueden mantener conversaciones; los usuarios consideran que admiran la forma en que esta IA conversa con ellos acerca de todo cuanto se le pregunte, pero que al igual que sucede con las demás herramientas, si ven datos pocos convincentes, consultan a su docente para verificar. Durante su entrevista, la docente de la asignatura aduce haber empleado Géminis como un recurso tecnológico específico para potenciar los aprendizajes significativos de sus estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales, en contenidos referentes a la Historia de América.

El Grupo Focal realizado a la muestra de estudiantes evidencia la frecuencia del uso de estas herramientas. Así mismo permitió conocer cuál de ellas es la más fácil de usar para la

comprensión de los contenidos de las Ciencias Sociales. Comentarios escuetos, pero de especial vigor científico para la investigación fueron estos:

Estudiante 1. “En la clase de Historia y me resulta fácil *ChatGPT*”.

Estudiante 5. “Cuando tengo una duda, uso mayormente *Gemini*”.

Estudiante 7. “Diario de 2 a 3 horas, y la más fácil es *Copilot*”.

Acerca de estas herramientas asistidas por Inteligencia Artificial, la docente subraya en su entrevista que su implementación en la asignatura de Ciencias Sociales es de capital utilidad para la comprensión de los contenidos, puesto que el estudiante desarrolla habilidades, destrezas y competencias pedagógicas que son condición sine qua non para su grado inmediato superior. Asimismo, enfatiza la idea de que estas herramientas propician clases cada vez más interactivas y dan al estudiante un papel protagónico, pues son ellos quienes las manipulan directamente. Tal como afirma Dávila Matute et al. (2023) con estas IA se procura que el estudiante no solo sea capaz de repetir definiciones o datos históricos, sino que también sepan qué hacer con esa información que ya saben (constructivismo).

Ahora bien, pese al uso regular de herramientas tecnológicas y recursos digitales tanto en estudiantes como en docentes, Lanuza (2024) marca una brecha significativa del uso de las IA en los procesos de aprendizaje, a tal punto que de los docentes universitarios que formaron parte del estudio, únicamente el 49.2% las utiliza para elaborar algún material o guías de trabajo. Este hallazgo advierte la necesidad impostergable de crear espacios en que tantos docentes como estudiantes desarrollen competencias tecnológicas en el uso de las IA, con enfoques didácticos que faciliten aún más los procesos de aprendizaje.

Al encontrar que los docentes y estudiantes donde se implementa el presente estudio hacen uso de gran variedad de recursos digitales, se procedió a elaborar la propuesta de secuencia didáctica “Historia digital en el aula”, donde se retoma una unidad que corresponde al II semestre del presente año.

Seguidamente, se llevó a la práctica uno de los encuentros que se incluye en la secuencia didáctica. En este encuentro, se implementó el juego “El rosco de palabras”, creado desde el uso de EducaPlay. Al implementar este recurso se obtiene que el uso de recursos digitales con los estudiantes de octavo grado, favorecen:

12.5. Participación activa y mejora en el desempeño

Ayudan a que las clases se desarrollen de un modo más interactivo, por ejemplo, al momento que el docente realiza preguntas acerca de un tema, y ellos han descubierto un dato interesante, lo comparten con sus compañeros de clase.

Los estudiantes consideran que el uso de recursos digitales en contenidos referentes a la Historia de América les ayuda a sentirse motivados por aprender, porque es más entretenido trabajar haciendo uso de los recursos tecnológicos; mientras tanto, la docente de Historia de América expresa que es posible lograr que las clases sean más interactivas e interesante, y el punto de vista del docente TIC es que la actitud de los estudiantes es clave en el aprovechamiento de los recursos digitales.

Los estudiantes muestran más interés por los contenidos, al saber que los contenidos son abordados de manera distinta a la habitual, esto se refiere, a la lectura constante de amplia información, un hábito que tiende aburrir a los estudiantes fácilmente. De acuerdo, con las respuestas obtenidas, la mayoría de los estudiantes consideran que la incorporación de herramientas digitales en los contenidos de historia facilita la comprensión de los contenidos desarrollados, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo. Los participantes destacaron que las actividades interactivas, como lo fue el Rosco de Palabras y otros juegos educativos, contribuyen a fortalecer la memoria, la atención y la motivación durante los periodos de clase. Además, señalaron que el uso de esta plataforma hace que las clases sean más atractivas y se relacionen mejor con el entorno tecno-digital actual.

Los recursos digitales son de gran relevancia ya que combinan el componente lúdico con el aprendizaje reflexivo. Esto concuerda con enfoques actuales que reconocen el valor de las TIC y los recursos digitales en el proceso educativo, pues estimulan la creatividad, la participación de los estudiantes, la comprensión de conceptos y la conexión entre los contenidos y el mundo digital.

12.6. Contribuyen al aprendizaje significativo

Cuando los estudiantes hacen de recursos digitales, fortalecen el uso y manejo de las nuevas tecnologías, que, hoy, no solamente se utilizan en el ámbito educativo, sino en otros ámbitos de la sociedad, en otras palabras, se están preparando para cuando se enfrenten a escenarios laborales que requieren de este tipo de habilidades.

Al tratarse de herramientas para el control y transmisión de conocimientos, las TIC recopilan datos que forman el conocimiento histórico de una región o de toda la población mundial. De manera que tienen un papel importante en la estructura y saber de la sociedad y la disciplina de la Historia en gran medida.

La implementación de los recursos digitales en la asignatura de Ciencias Sociales es un factor fundamental para la mejora de la calidad educativa, lo cual, de acuerdo con el Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano, aporta al cambio en los distintos aspectos de la realidad nacional.

Estos resultados contrastan ampliamente con los que se obtuvieron en la investigación realizada en el año 2023 en el contexto nacional, en la que se trató de indagar los procesos de enseñanza aprendizaje en la asignatura Historia de Nicaragua, Historia de América e Historia Universal, en donde los hallazgos enfatizan que en los 90', la enseñanza de las asignaturas de Historia era tradicional, basada en memorización y utilización de libros de textos, elaboración de resúmenes e investigaciones en la biblioteca del Centro Escolar. Además, era una educación no gratuita, basada en los preceptos de la “autonomía escolar” y con altos índices de empirismo docente.

Como Ausubel indica acerca del aprendizaje significativo, Esto implica que se parte de lo que el estudiante ya sabe o domina, pues no existen estudiantes en blanco o vacíos. El autor plantea dos condiciones que intervienen para que el aprendizaje sea significativo: La primera alude a la actitud del estudiante frente al aprendizaje, teniendo que estar dispuesto a relacionar sustancialmente, el material nuevo con sus conocimientos previos; la segunda es que se requiere que el material sea potencialmente significativo para él.

Percepciones sobre la integración de Educaplay en el aprendizaje de Historia

Sobre su uso

Entre las percepciones más predominantes de los estudiantes acerca del uso de Educaplay se encuentra que su ingreso a la plataforma resultó creativo, en tanto que nunca habían utilizado esa plataforma; emocionante por el tiempo asignado para cada ítem y divertido, porque de una u otra forma desvió el estrés de los estudiantes. A través del grupo focal, los estudiantes expresaron que pudieron poner en práctica sus conocimientos respecto al tema y sumaron aprendizajes relacionados con las civilizaciones. Uno de ellos destacó la innovación como una de las cualidades más importantes de la plataforma y, en consecuencia, de la propuesta didáctica que consolidó los conocimientos de los estudiantes en los temas prescritos en la secuencia didáctica.

Sobre su diseño

Los estudiantes valoran de correctas y bien logradas las definiciones, pues se correspondían con las letras que les iba mostrando el Rosco de Palabras. En el grupo focal, los estudiantes refieren que el diseño del ejercicio es llamativo, denota su calidad en el tiempo de elaboración y en la claridad de las ideas o definiciones. Uno de ellos refirió que se le puede asignar más tiempo a las preguntas.

Sobre su ingreso o acceso

De forma unánime, los once estudiantes que conformaron el Grupo Focal afirmaron que el acceso a Educaplay es fácil sobremanera, lo que permitió el desarrollo pleno de las actividades propuestas. El enlace que les fue enviado permitió, según ellos, el ingreso a la plataforma. De ahí que sea útil el uso de redes sociales como el WhatsApp para poder compartirlo con rapidez. Conforme a estas opiniones, se puede considerar que Educaplay es una tecnología intuitiva, la que según la docente TIC en su entrevista, es aquella a la que se puede acceder sin tantos procedimientos y ponen al estudiante en contacto directo con su interfaz, lista para usarse.

Sobre su interfaz o funcionalidades

Los informantes claves refieren que Educaplay puede implementarse para cualquier actividad y contenido. Además, sostienen que Educaplay, a diferencia de otras plataformas que han empleado, esta posee un carácter retroalimentador y dialógico, en tanto que cada vez que

cometían un error, la plataforma les señalaba e incluso les permitía volver a ella para intentar responderla correctamente. Otros de los estudiantes destacan su valor didáctico para el aprendizaje, el tiempo asignado a cada pregunta y la sensibilidad en la escritura de las palabras claves, por la ortografía. Sin embargo, la plataforma da al docente la oportunidad de ajustar estas opciones para que las palabras pueden tener diferentes acepciones ortográficas y resultar como correctas.

Por las características y potencialidades anteriores los estudiantes recomiendan el uso de Educaplay, especialmente por su impacto en el aprendizaje de contenidos relacionado con la Historia de América. En palabras dadas por ellos:

Estudiante 1: “porque aparte de ser dinámico se aprende mucho” (valor ludo-pedagógico).

Estudiante 2: “porque así se aprende más en Historia” (valor didáctico).

Estudiante 3: “porque se pone en práctica lo aprendido” (valor diagnóstico).

Estudiante 4: “porque es muy buena para realizar dinámicas o juegos para responder preguntas” (valor ludo-didáctico).

Estudiante 5: “Aprender nuevas maneras de cómo poner en práctica los conocimientos” (valor práctico-aplicativo).

12.7. Propuesta de secuencia didáctica



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA

UNAN-MANAGUA

**Centro Universitario Regional de Estelí
(CUR-Estelí)**

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

Historia Digital en el Aula: Secuencia Didáctica para Octavo Grado

Autores:

Ayda Nazarely Guillén Orozco

Sergio Javier Hernández Vanegas

María Teresa Sierra Herrera

Asesores:

Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña

Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

21, octubre de 2025

En el contexto actual donde nos desarrollamos la tecnología juega un papel fundamental en la educación, es de ahí donde surge la necesidad de integrar recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales, específicamente en el estudio de la Historia de América. Esta propuesta de secuencia didáctica titulada Historia Digital en el aula se elaboró a partir de la percepción de los estudiantes de octavo grado de un Instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí sobre el uso de recursos digitales en su proceso de aprendizaje.

A través de la aplicación de instrumentos de recolección de información a los sujetos de investigación se pudo identificar las expectativas, experiencias y desafíos que enfrentan los estudiantes al utilizar estos recursos en el aula de clase.

La integración de recursos digitales no solo busca hacer más dinámico e interactivo el aprendizaje, sino también fomentar una comprensión profunda de los contenidos históricos. Es fundamental que los estudiantes se sientan motivados y capaces de interactuar con la historia de manera significativa ya que ha sido considerada una clase teórica y memorística es así que esta propuesta se estructura con actividades que promuevan la participación activa y el pensamiento crítico, utilizando recursos como: plataformas educativas, aplicaciones móviles y recursos interactivos que les faciliten la comprensión de los contenidos en particular en la II Unidad Civilizaciones indígenas originarias de América la cual fue la seleccionada para elaborar dicha propuesta.

Objetivos

1. Fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes mediante el uso de recursos digitales relacionados con la Historia de América.
2. Desarrollar habilidades tecnológicas en los estudiantes a través del uso de recursos digitales permitiendo comprender la información histórica de manera efectiva.
3. Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la efectividad de los recursos digitales en sus aprendizajes a partir de la aplicación de la propuesta didáctica “Historia Digital en el aula”.

Criterios y/o requerimientos básicos para la efectiva aplicación de la Secuencia Didáctica

La propuesta didáctica está elaborada en función del aprendizaje del estudiante, por lo que establece actividades específicas que deben ser consideradas por el docente para un efectivo intercambio de saberes con los estudiantes. Por tal razón, previo a la lectura de la secuencia, tómense en cuenta las siguientes instrucciones en función del docente y del estudiante:

Al docente



Aplicabilidad: Aplicable para docentes que imparten la asignatura de Historia de América en octavo grado.



Tecnología: Disponer o facilitar el acceso a dispositivos electrónicos (computadora, tablets u otros) e Internet para la aplicación de estas.



Competencias: Contar con conocimientos básicos en el uso de herramientas digitales educativas o recibir breve inducción previa.



Selección: Seleccionar y manipular previamente las herramientas digitales más pertinentes según los contenidos históricos a desarrollar.



Evaluación: Evaluar el proceso y el producto final, considerando los criterios y niveles de desempeño, insumos para la toma de decisiones pedagógicas.

Al estudiante

Cooperar genuinamente con sus compañeros cuando sea requerido en trabajos digitales grupales.

Utilizar de forma responsable los dispositivos tecnológicos asignados en las actividades.

Valorar el aprendizaje de Historia como parte de su identidad cultural y social.

Externar sus principales aprendizajes, dificultades y avances en el uso de las TIC implementadas.

Registrar, guardar y organizar correctamente la información trabajada en las diferentes plataformas.

Seguir las indicaciones del docente para un uso correcto de las herramientas tecnológicas.

DESARROLLO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

- ✓ **Nivel de estudios:** Educación Media
- ✓ **Asignatura:** Ciencias Sociales.
- ✓ **Unidad Seleccionada:** II. Civilizaciones indígenas originarias de América.
- ✓ **Semestre:** Segundo.
- ✓ **Tiempo asignado al bloque:** 360 minutos. (90 minutos por Bloque- Clase)
- ✓ **Número de sesiones de esta situación didáctica:** Cuatro.

2) Problema significativo del contexto:

- ✓ Pese a que se aprecia el uso de herramientas digitales, estas no poseen un carácter retroalimentador y dialógico.
- ✓ Implementación de herramientas digitales básicas (ChatGPT, Gemini, Canva) que no responde a las demás tecnológicas de los estudiantes.
- ✓ Bajo interés de los estudiantes y dificultades para comprender contenidos históricos, debido al uso limitado de recursos digitales y exceso de clases expositivas y reproductivas.

2) Título de la secuencia didáctica

Historia Digital en el Aula: Secuencia Didáctica para Octavo Grado

4) Competencias a desarrollar a partir de la Macro-Unidad Pedagógica

- 1) Explica las causas y consecuencias de la expansión europea en América y su impacto en Nicaragua, intereses económicos y políticos, importancia geográfica del territorio, sus recursos naturales, ubicación estratégica, y las formas de resistencia de los pueblos originarios y afrodescendientes frente a la colonización, así como el legado territorial y social que perdura en la actualidad en América.
- 2) Distingue las principales civilizaciones indígenas de América, ubicándolas geográficamente y analizando sus características sociales, económicas, políticas y culturales que contribuyeron a su desarrollo y legado.
- 3) Relaciona los aportes culturales, ambientales y de sabiduría ancestral de los pueblos indígenas frente a los desastres naturales y antrópicos, reconociendo cómo su conocimiento del territorio, el clima, los recursos naturales y los riesgos geográficos ha contribuido a la gestión sostenible y resiliente en el contexto histórico y actual.

5) Ejes y lineamientos de la Estrategia Nacional de Educación en todas sus Modalidades “Bendiciones y Victorias” 2024-2026.

La presente Secuencia Didáctica se fundamenta en los siguientes Ejes y Lineamientos:

Eje 5. Historia e Identidad Nacional. Con este eje, el Ministerio de Educación de Nicaragua fomenta el conocimiento, el aprendizaje y la apropiación de nuestra historia de lucha y la de pueblos hermanos, aportando sentido de pertenencia, identidad de nación, orgullo patrio para la defensa y protección de nuestro patrimonio histórico y cultural.

Lineamientos. Se busca promover el estudio de la Historia como asignatura fundamental, así como fomentar la investigación y la promoción de espacios de diálogo y aprendizajes sobre la historia de lucha en Nicaragua. Todo lo cual se concretiza mediante **Acciones** como la formación de docentes en metodologías activas y participativas para el aprendizaje de la historia, producción de materiales educativos y de investigaciones y publicaciones educativas sobre historia local y nacional.

Contenido
Evaluación Diagnóstica
(Ejercicios de Completación)

Civilizaciones Indígenas originarias de América-Aportes culturales y cosmovisión indígena-Invasión y resistencia en América y Nicaragua

Propósito general de la Evaluación Diagnóstica

- Determinar los conocimientos previos de los estudiantes mediante un **juego digital en Educaplay**, que permita la evaluación de aspectos conceptuales básicos relacionados con civilizaciones indígenas, aportes culturales y procesos históricos de invasión y resistencia en América y Nicaragua.

Criterios de Evaluación

- Identifica las civilizaciones originarias de América con su ubicación geográfica y características generales de su entorno físico, así como de su organización social, económica y cultural.
- Reconoce los principales aportes culturales y elementos de la cosmovisión indígena, al establecer relaciones simples entre sus prácticas y sus creencias.
- Determina las causas y consecuencias generales de la invasión europea e inglesa, mostrando nociones previas sobre los procesos de dominación y resistencia en el territorio nicaragüense.

Fase	Sesión	ACTIVIDADES		Recursos	Evidencias de producto
		Del docente	Del estudiante		
DIAGNÓSTICA	1	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo motivacional al grupo-clase y presentación de los objetivos de la aplicación de la Secuencia. • Colocar un pequeño cartel o letrero que indique la Competencia de grado (explicar sus 4 pasos, según Asesor Presidencial). • Explica brevemente los tópicos a analizar durante todo el mes, escribiéndolos en la pizarra. • Inducción a la Evaluación Diagnóstica, integrando un juego interactivo en Educaplay: Rosco de Palabras. • Formar parejas (por si algún estudiante no posee celular) y facilita un enlace para acceder al juego. • Coloca un ejemplo en la pizarra para clarificar cómo se jugará: «Empieza por A: civilización que habitó en Mesoamérica y cuya 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha atenta ante la presentación de los facilitadores y formulación de dudas e inquietudes ante los propósitos de la visita y los temas a estudiar. • Forma pareja de trabajo y dispone de un celular para el desarrollo de la actividad. • Accede al enlace enviado por el docente al grupo de WhatsApp de la asignatura. • Formula inquietudes o preguntas acerca de la herramienta digital: Educaplay y el denominado Rosco de Palabras. • Responde con propiedad a los ejemplos proporcionados por el docente en la explicación de la plataforma. • Una vez ha accedido al enlace enviado por el docente, procede a: <ol style="list-style-type: none"> a) Presiona COMENZAR. 	Plataforma Educaplay Computadora principal Celular Conexión a Internet Proyector de transparencias (diapositivas) Enlace del Rosco de Palabras: https://www.educaplay.com/learning-resources/25300220-evaluacion-diagnostica.html Pizarra Marcador acrílico Hojas de colores o Pegatinas. Competencia de grado escrita (cartel). Cuaderno de apuntes	<ol style="list-style-type: none"> 1) Respuestas automáticas de los ejercicios (puntajes y respuestas correctas/incorrectas). 2) Preguntas claves para el uso y manejo de la plataforma. 3) Comentarios escritos sobre la experiencia.

Representación panorámica de la Estrategia Didáctica – Educaplay

Buscar juegos



Ruleta de Palabras 91A

Crea un rosco de letras donde cada una corresponde a una palabra que tienen que adivinar.

Ayda Nazarely Guillén

Crear lista Nuevo

Mis juegos

Todo tipo Más recientes Buscar

Ruleta de Palabras
Evaluación Diagnóstica: Civilizaciones indígenas| Aportes culturales y cosmovisión|... ★★★★★
Con este Rosco de Palabras se busca identificar el nivel de conocimientos previos de los estudiantes de...



Evaluación Diagnóstica: Civilizaciones indígenas| Aportes culturales y cosmovisión| Invasión y resistencia
Ruleta de Palabras

Ayda Nazarely Guillén

Comenzar


Evaluación Diagnóstica: Civilizaciones indígenas| Aportes culturales y cosmovisión| Invasión y resistencia

Civilización que habitó en Mesoamérica, destacada por sus avances en la agricultura, su organización militar y su gran ciudad capital, Tenochtitlán, ubicada donde hoy se encuentra Ciudad de México.

Empieza por A

AZTECA

Comprobar



Contenido

Civilizaciones Indígenas originarias de América

Ubicación geográfica-Características geográficas-Formas de vida-Organización sociocultural

Criterios de Evaluación

- **Conceptual:** Identifica la ubicación geográfica de las principales civilizaciones indígenas americanas (mayas, aztecas, incas, entre otras), y sus características sociales, económicas y culturales en relación con el entorno geográfico donde se desarrollaron.
- **Procedimental:** Compara la ubicación geográfica de las principales civilizaciones indígenas americanas (mayas, aztecas, incas, entre otras), y sus características sociales, económicas y culturales en relación con el entorno geográfico donde se desarrollaron.
- **Actitudinal:** Manifiesta interés fuentes históricas con pensamiento crítico, comprendiendo su contexto, propósito e impacto en los procesos históricos y en la sociedad actual.

Fase	Sesión	ACTIVIDADES		Recursos	Evidencias de producto
		Del docente	Del estudiante		
DIAGNÓSTICA O INICIAL	1	<ul style="list-style-type: none"> • Da una cálida bienvenida y explica la relevancia de la sesión diagnóstica. • Presenta la dinámica de Quizlet: se toma el tiempo de explicar cómo usar tarjetas de estudio y los modos de juego (Emparejar, Test, Quizlet Live). • Crea una sesión de estudio titulado <i>“Civilizaciones indígenas de América”</i> con las definiciones, las ubicaciones y los conceptos clave. • Comparte el enlace de la actividad en el grupo de WhatsApp o se muestra en pantalla con un código QR. 	<p>Ingresar al set de Quizlet compartido por el docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en la revisión inicial de tarjetas de estudio (flashcards) para familiarizarse con el contenido. • Responde el quiz diagnóstico (modo test o emparejar). • Juega en Quizlet Live, compitiendo por equipos para responder correctamente. • Lee la tarjeta antes de intentar adivinar; respira y piensa 5 segundos. • En Quizlet Live, habla de forma breve y clara: “Yo propongo X porque...”. 	Plataforma Quizlet Computadora central Celulares Conexión a Internet Proyector de transparencias (diapositivas) Enlace de las flashcards Pizarrón Marcador de acrílico Etiquetas o papeles de colores. Competencia escrita del grado (cartel). Cuaderno de notas	<ol style="list-style-type: none"> 1) Reportes automáticos de Quizlet (puntajes, tiempo, aciertos/errores). 2) Capturas de pantalla de resultados individuales o grupales. 3) Comentarios escritos sobre la experiencia (dificultades, aprendizajes)

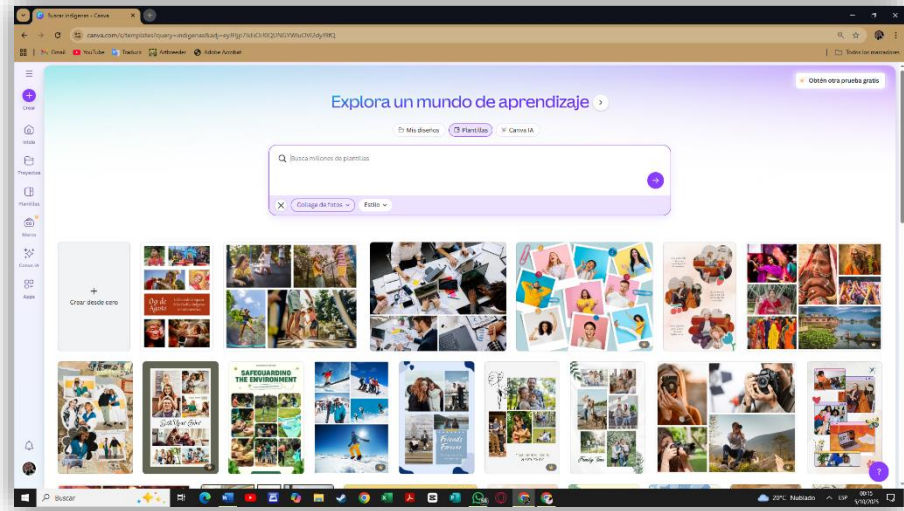
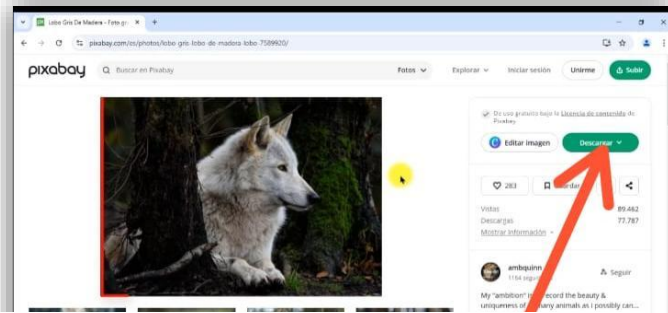
	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que se trabajará en modo individual (o en dúos para compartir celular) (Quizlet Live). • Por ejemplo, los alumnos acceden al conjunto creado por el profesor: Tarjeta: "Capital de los aztecas": el alumno tiene que recordar y contestar: Tenochtitlán. <p>Tarjeta: "Ubicación geográfica de los Incas": responde: Andes centrales (Chile, Perú, Bolivia y Ecuador).</p> <p>En esta etapa, el alumno recuerda, intenta conectar con información anterior y se familiariza con los conceptos fundamentales.</p> <p>El maestro presenta en el proyector las respuestas globales: las preguntas con más aciertos y aquellas que produjeron más errores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se discute brevemente sobre: ¿qué ideas estaban bien entendidas?, ¿cuáles fueron más complicadas?, ¿qué aprendieron mediante el juego? Los alumnos anotan en su cuaderno un 	<ul style="list-style-type: none"> • Si dudas, apunta la tarjeta en tu cuaderno para repasarla luego. • Contribuye a la discusión de los fallos y éxitos más comunes, compartiendo los resultados grupales e individuales. 		<p>previos, percepción del juego).</p>
--	---	--	--	--

		<p>comentario breve: "Lo que más me costó..." y "Lo que más recordé...".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervisa, toma notas sobre fortalezas/dificultades y al final organiza una retroalimentación grupal. 			
EVALUACIÓN (Niveles de Dominio)				METACOGNICIÓN	
Inicial-Receptivo	Básico	Autónomo	Estratégico	<p>Para el docente:</p> <p>¿Qué tan motivados estuvieron los estudiantes con Quizlet en comparación con otros métodos? ¿Qué temas demostraron mayor desconocimiento y requieren refuerzo en la siguiente clase? ¿Qué ajustes puedo hacer en el set de Quizlet para fortalecer el aprendizaje?</p> <p>Para el estudiante:</p> <p>¿Qué concepto o civilización recordabas mejor y por qué? ¿Qué aspecto te resultó más difícil en el juego de Quizlet? ¿Cómo crees que esta herramienta puede ayudarte a aprender mejor historia?</p>	
<p>Posee conocimiento muy limitado. Confunde a las civilizaciones indígenas, como, por ejemplo, sitúa a los mayas en los Andes o a los incas en Centroamérica. Le cuesta interactuar con Quizlet y necesita que un compañero o el profesor le den instrucciones de manera constante para seguir adelante con la actividad.</p>	<p>Identifica algunas civilizaciones y sus características más comunes, aunque de manera parcial. Utiliza Quizlet de manera funcional, pero lenta; consigue solucionar test y flashcards, aunque con resultados inconsistentes. En el juego Quizlet Live, se depende de los compañeros para dar respuestas. Muestra disposición, se involucra en la</p>	<p>Conecta la geografía con la cultura y organización social, aunque de forma simple. Maneja con destreza Quizlet en sus diferentes formatos (emparejar, tarjetas de memoria, cuestionarios). En Quizlet Live, contribuye de manera activa con su equipo y ofrece respuestas precisas. Muestra interés al participar, plantea</p>	<p>Identifica y contrasta con las diferentes civilizaciones, su localización, su conexión con el medio geográfico, sus modos de vida y organización sociocultural. Asimismo, vincula estos saberes con conceptos de cosmovisión indígena, aportes culturales y procesos de</p>		

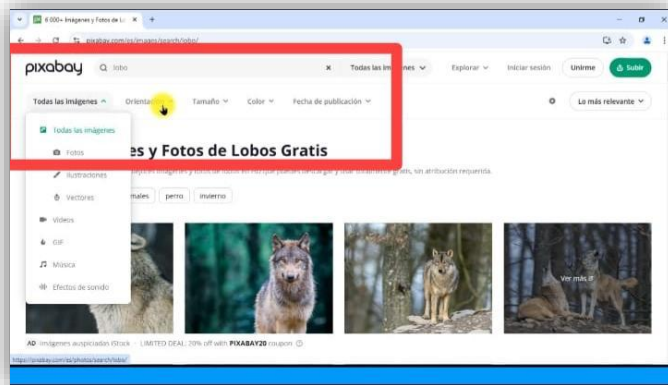
Completa un número limitado	dinámica; sin embargo, su motivación disminuye ante las preguntas que le parecen difíciles.	preguntas, comparte reflexiones durante la retroalimentación y expresa curiosidad por aprender más.	resistencia/invasión. Utiliza Quizlet con confianza, contesta de manera rápida.	
-----------------------------	---	---	---	--

Contenido					
Civilizaciones Indígenas originarias de América					
Civilizaciones Indígenas originarias de América-Aportes culturales y cosmovisión indígena-Invasión y resistencia en América y Nicaragua					
Criterios de Evaluación					
<ul style="list-style-type: none"> • Conceptual: Reconoce los principales aportes culturales y valores de la cosmovisión indígena, así como los procesos migratorios del pueblo chibcha • Procedimental: Utiliza repositorios digitales (Wikimedia, Unsplash, Freepik) y Canva para diseñar un recurso visual que integre imágenes y textos explicativos sobre la cosmovisión indígena y migraciones. • Actitudinal: Manifiesta respeto por la sabiduría ancestral, interés por los aportes culturales indígenas y responsabilidad en el uso de imágenes con licencias libres. 					
Fase	Sesión	ACTIVIDADES		Recursos	Evidencias de producto
		Del docente	Del estudiante		
DIAGNÓSTICA O INICIAL	1	<ul style="list-style-type: none"> • Da una cálida bienvenida y explica la relevancia de la sesión diagnóstica. • Presentar el tema principal: Contribuciones culturales y visión del mundo indígena, utilizando una imagen y realizando preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué ve en la imagen? ○ ¿Qué elementos culturales y de visión del mundo indígena se aprecian en la imagen? ○ ¿A que civilización pertenecen los elementos de la imagen? ○ ¿Qué creencia simboliza esta imagen? • Describe de manera breve los valores esenciales: equilibrio del mundo, espiritualidad y respeto por la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Escucha la presentación inicial y anota los aportes culturales y la manera de ver el mundo de las comunidades indígenas. ○ Visita Pixabay y Freepik para encontrar imágenes que sean representativas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementos de balance, dualidad y símbolos espirituales (Freepik). ✓ Arte tradicional, pueblos indígenas y paisajes naturales (Pixabay). ○ Descarga entre 4 y 6 imágenes que sean representativas. ○ Abre Canva y elige una plantilla de infografía o collage. ○ Introduce las imágenes y escribe breves descripciones que sean aclaratorias (por ejemplo: "Las prácticas agrícolas sostenibles 	<p>Repositorios de imágenes: Freepik (https://www.freepik.es/)</p> <p>Pixabay (https://pixabay.com/es/)</p> <p>Herramienta de diseño: Canva (https://www.canva.com/es-es/)</p> <p>Dispositivos digitales: (celulares, tablets o computadoras)</p> <p>Conexión a Internet</p> <p>Proyector y pizarra</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collage digital o infografía creada en Canva. • Elección de imágenes que se descargaron de Pixabay y Freepik, con las fuentes referenciadas. • Reflexión por escrito acerca de lo que significa la cosmovisión indígena y las contribuciones culturales.

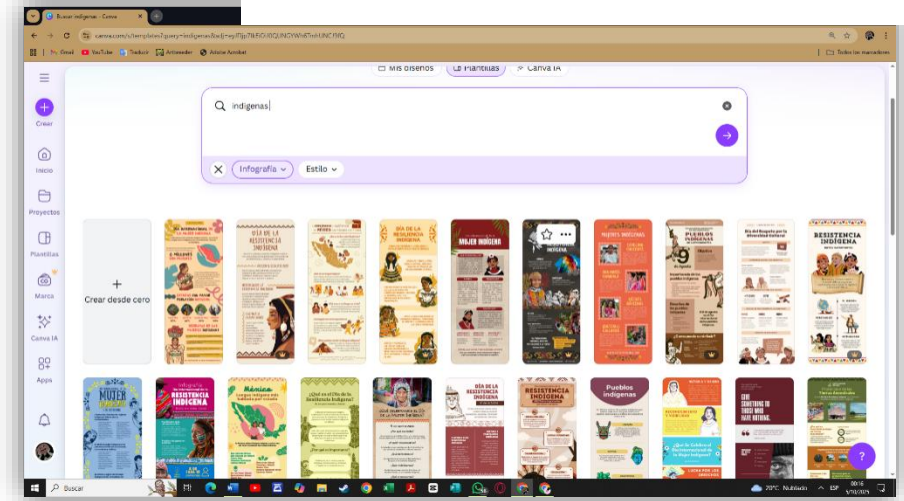
Representación panorámica de la Estrategia Didáctica – Freepik, Pixabay y Canva



Uso de Freepik y pixabay



Uso de Canva



Contenido


La invasión y la resistencia en América y Nicaragua
Causas, consecuencias y diversidad cultural

Criterios de Evaluación

- **Conceptual:** Identifica las repercusiones sociales, económicas y culturales del proceso de conquista.
- **Procedimental:** Elabora un organizador gráfico auxiliado de la herramienta digital Napkin AI, que demuestren la comprensión de los conceptos claves de resistencia e invasión.
- **Actitudinal:** Valora la importancia del conocimiento histórico para comprender la diversidad cultural actual, mediante el aprendizaje de las principales manifestaciones de la resistencia indígena.

Fase	Sesión	ACTIVIDADES		Recursos	Evidencias de producto
		Del docente	Del estudiante		
DIAGNÓSTICA O INICIAL	1	<ul style="list-style-type: none"> • A modo de remembranza, escribe en la pizarra algunos comentarios sobre la utilidad de los repositorios de imágenes empleados en el encuentro anterior. • Saluda afectuosamente a los estudiantes, indicándoles la competencia de grado (en un pequeño cartel escrito). Explica de qué forma será evaluado el contenido nuevo y qué medio tecnológico será el comodín de esta clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte ideas sobre la utilidad de los enlaces a repositorios de imágenes. • Escucha atentamente la presentación de los principales aprendizajes a construir en la clase. • Observa y elabora apuntes acerca del video presentado por el docente. • Los estudiantes seleccionan o subrayan de sus apuntes las palabras más importantes mencionadas en el video. 	Plataforma Napkin AI Computadora central Celulares Conexión a Internet Data Show Enlace: https://www.napkin.ai/ Video descargado Pizarrón Marcador de acrílico Competencia escrita del grado (cartel). Cuaderno de notas	4) Resumen de la información conforme a los titulillos orientados. 5) Organizador gráfico para la síntesis de información, desde Napkin AI. 6) Ideas orales sobre la experiencia y el aprendizaje a través de la inteligencia artificial.

		<ul style="list-style-type: none"> • A través de un video corto, no superior a 5 minutos, revela el tema a desarrollar para despertar conocimientos previos. Al término del video, solicita que los estudiantes mencionen las dos palabras más preponderantes del video (seleccionar estratégicamente un video que mencione Invasión y Resistencia). • Retomando el repositorio de imágenes, el docente induce el contenido presentando dos imágenes: una que releje los conceptos de Resistencia y otra de Invasión. Pide que anoten ideas en sus cuadernos para una puesta en común. • Teniendo claros ambos conceptos, el docente: <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Forma equipos conforme a asistencia y entrega Libro de Texto, con las páginas pertinentes al tema.</i> 2) <i>Elabora con antelación un tríptico o folleto con información alusiva al tema. O,</i> 3) <i>Pide a los estudiantes escribir un prompt en</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizan con detención y sentido crítico las imágenes y en una tormenta de palabras, anotan con qué creen que se relacionan. • Forman equipos de trabajo para la síntesis y análisis de información sobre el tema en cuestión. • Conforme al recursos didáctico empleado u orientado por la docente (libro de texto, ChatGPT, Folletín), resume información proporcionada, colocando en su cuaderno los siguientes titulillos: CAUSAS; CONSECUENCIAS, DOMINACIÓN INGLESA, DIVERSIDAD CULTURAL. • Escribe debajo de cada uno de ellos lo que ha comprendido. • Luego, ingresa al enlace propiciado por la docente para trasladar su resumen y traducir a un organizador gráfico esa información. • Teniendo el organizador, hace mejoras al gráfico (posible según las cualidades de la plataforma), de manera que contenga la información que se transcribió a la plantilla. 	<p>Imágenes del repositorio Folleto o Libros de Textos</p>	
--	--	--	---	--	--

		<p><i>ChatGPT sobre causas, consecuencias y diversidad cultural de la resistencia americana y nicaragüense.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide a los estudiantes elaborar un resumen de cada ítem: CAUSAS; CONSECUENCIAS, DOMINACIÓN INGLESA, DIVERSIDAD CULTURAL (u otros que considere pertinentes según su experticia docente). • Indicará a los estudiantes, visitar Napkin AI desde sus celulares (o tablet); enviando a WhatsApp el siguiente enlace de ingreso: https://www.napkin.ai/  <ul style="list-style-type: none"> • Les pedirá transcribir la información resumida a la plantilla de la plataforma. • En seguida, cliquear en el ícono de Rayo (color celeste) para generar el diagrama, mapa u organizador, pudiendo elegir el de su preferencia. • Una vez generado por la IA, deberá descargarlo en su dispositivo y a partir de ese 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta a su docente el producto acabo. • Expresa los principales aspectos evidenciados en el gráfico ante el plenario. 		
--	--	---	---	--	--

		esquema, el docente podrá evaluar los aprendizajes, mediante debate grupal sobre los apuntes e ideas destacadas en el esquema o bien, calificar directamente el elemento visual elaborado.			
		50 minutos	40 minutos		
EVALUACIÓN (Niveles de Dominio)				METACOGNICIÓN	
Inicial-Receptivo	Básico	Autónomo	Estratégico	Para el docente:	
Presenta dificultad para comprender o asociar los conceptos históricos; requiere constante apoyo para usar la herramienta.	Reconoce algunos conceptos y hechos relevantes, aunque con errores o vacíos de comprensión; participa con cierta guía.	Identifica correctamente las causas y consecuencias del proceso de invasión y resistencia; utiliza la herramienta Napkin AI con eficacia y demuestra comprensión general.	Explica con claridad las causas, consecuencias y formas de resistencia, establece relaciones con la diversidad cultural actual y demuestra dominio autónomo del uso de la herramienta digital Napkin AI.	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué saberes previos se evidenciaron con mayor claridad? - ¿Qué dificultades comunes mostraron los estudiantes en los conceptos o el uso de la herramienta Napkin AI? - ¿Qué ajustes debo realizar para la siguiente sesión según los resultados diagnósticos? - ¿Realmente Napkin AI es útil para la síntesis de información? - ¿De qué otra forma Napkin AI puede mejorar los aprendizajes de Historia? Para el estudiante: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué conceptos recordé fácilmente y cuáles me costó más identificar? ¿Qué aprendí sobre la invasión y la resistencia al elaborar el esquema gráfico en la plataforma? ¿Cómo me ayudó el esquema gráfico a entender la historia de una manera diferente? ¿Realmente Napkin AI permite visualizar los aspectos más relevantes del tema? 	

La invasión y la resistencia en América y Nicaragua

Causas: La invasión europea e inglesa en América fue impulsada por el deseo de expansión territorial, la búsqueda de riquezas naturales y la difusión del cristianismo como justificación ideológica.

Consecuencias: Provocó la destrucción de culturas originarias, el sometimiento de los pueblos indígenas, la esclavitud y la pérdida de sus territorios y costumbres tradicionales.

Dominación Inglesa: En el Caribe y zonas costeras de Centroamérica, los ingleses establecieron colonias y explotaron recursos naturales, imponiendo su idioma, sistema económico y costumbres.

Diversidad cultural: De este proceso surgió una mezcla de tradiciones indígenas, europeas y africanas, que dio origen a una identidad multicultural reflejada en la lengua, la gastronomía y las expresiones artísticas de los pueblos actuales.

Impacto de la Invasión Europea en América



Made with Napkin



[Hogar](#) [Precios](#) [Sobre nosotros](#) [Blog](#) [Iniciar sesión](#)

[Obtenga servilletas gratis →](#)



Obtener imágenes de tu texto

13. Conclusiones

El tratamiento de tema: “Percepciones sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales referentes a la Historia de América con estudiantes de octavo grado en un Instituto de educación secundaria”, generó las siguientes conclusiones, teniendo como marco de referencia los objetivos específicos propuestos:

En relación con el primer objetivo específico, los principales recursos digitales empleados en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales son: infografías digitales, videos, chat GPT, Google, redes sociales educativas, CapCut, Canva, Géminis, MiMind entre otros, siendo la más utilizada Canva.

La percepción de los estudiantes acerca de los recursos digitales identificados es positiva, confirmando que su integración en el proceso de aprendizaje dinamiza el desarrollo de la clase de Historia, permitiendo que los estudiantes interactúen entre sí de manera efectiva y enriquecedora. Asimismo, estas herramientas facilitan el trabajo en equipo y el intercambio de ideas lo que hace que el aprendizaje sea significativo.

Concerniente al segundo objetivo específico, se concluye que la implementación de herramientas digitales, como las plataformas interactivas y los recursos digitales, generó un mayor interés, motivación y participación en los estudiantes, permitiendo que los contenidos se comprendieran de manera más dinámica, contextualizada y significativa.

La importancia de la integración de los recursos digitales en la asignatura de Historia estribó en que se adaptan a los ritmos de aprendizaje, gracias a su variedad y su funcionalidad en la elaboración de material didáctico audiovisual como vídeos, infografías digitales, mapas mentales, o creando recursos propios, tomando como referencia los contenidos relacionados con la historia de América.

Por otro lado, su implementación dentro de los momentos de la acción didáctica favorece el desarrollo de aprendizajes activos y colaborativos, donde el estudiante asume un rol más participativo y crítico frente al conocimiento. Esto obedece a que la integración digital potencia las competencias comunicativas, reflexivas y analíticas propias de las Ciencias Sociales, contribuyendo al desarrollo integral del estudiante.

Los hallazgos anteriores responden al enfoque dialógico freiriano que propone una educación liberadora que promueva la interacción y la construcción conjunta del saber. Asimismo, el aprendizaje se vuelve verdaderamente significativo cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los saberes previos, como señala Ausubel, proceso que se ve fortalecido con el uso de herramientas digitales que facilitan la comprensión de los contenidos.

Finalmente, desde una reflexión personal, esta investigación permitió constatar que la tecnología, bien empleada, no reemplaza la labor docente, sino que la transforma y enriquece, ofreciendo nuevas oportunidades para innovar en las prácticas pedagógicas.

De ahí que la elaboración de la Propuesta de Intervención Didáctica "*Historia Digital en el Aula: Secuencia Didáctica para Octavo Grado*" posee un alto valor pedagógico, debido a que la integración de los recursos digitales en ella sugeridos para el aprendizaje de Historia no solo responde a las demandas actuales del contexto educativo, sino que también fomenta una educación más crítica, participativa y humanista, coherente con los nuevos planteamientos sobre educación del presente siglo.

14. Recomendaciones

A partir de las experiencias durante el estudio de las percepciones de los estudiantes sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales, específicamente en Historia de América, se identificaron tanto aspectos positivos como áreas de mejora. En función de los hallazgos obtenidos mediante entrevista a docentes, cuestionarios y grupo focal, se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Capacitación en el uso responsable de recursos digitales: Diseñar talleres y sesiones formativas para estudiantes que promuevan el uso crítico y eficiente de las herramientas digitales, integrando la tecnología con la comprensión histórica.

2. Fomento de metodologías activas: Implementar estrategias pedagógicas que incorporen recursos digitales interactivos (videos educativos, mapas, simulaciones, plataformas digitales) para fortalecer la participación y el aprendizaje significativo de los contenidos de Historia de América.

3. Promoción del aprendizaje colaborativo: Establecer actividades grupales utilizando recursos digitales que favorezcan la cooperación, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento histórico.

4. Expresión creativa y reflexión: Fomentar espacios donde los estudiantes puedan expresar su aprendizaje mediante presentaciones, infografías, blogs, videos u otras herramientas digitales, facilitando la creatividad y la reflexión crítica sobre los contenidos históricos.

5. Apoyo y formación docente continua: Brindar capacitación a los docentes de Ciencias Sociales en el uso de recursos digitales educativos, asegurando estrategias pedagógicas innovadoras y pertinentes para el aprendizaje de Historia de América.

6. Evaluación del impacto de los recursos digitales: Realizar un seguimiento sistemático sobre la efectividad de los recursos digitales en la motivación, comprensión y percepción de los estudiantes, ajustando las estrategias de enseñanza según los resultados obtenidos.

15. Referencias

- Aguilar Santos, J. (19 de Noviembre de 2023). *Proyecto Academico*.
<https://proyectoacademico.com/>
- Araujo, D., & Bermudes, J. (2009). LIMITACIONES DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA. *Horizontes Educativas*, 14(1), pp. 9-24. Retrieved 17 de Abril de 2025, from <https://www.redalyc.org/pdf/979/97912444001.pdf>
- Asamblea Nacional de la República de Nicaragua. (Marzo de 2006). *Ley General de Educacion LEY No. 582*. Asamblea Nacional de la República de Nicaragua. <https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/80-Ley-582-Nicaragua>
- Asamblea Nacional de la República de Nicaragua. (2025). *Ley N O . 1234, Ley de Reforma Parcial a La Constitución Política de La República de Nicaragua*. Asamblea Nacional de la República de Nicaragua. La Gaceta Diario Oficial. Retrieved 18 de Abril de 2025, from <https://cam.gob.ni/wp-content/uploads/2025/02/Constitucion-Politica-de-la-Republica-de-Nicaragua.pdf>
- Ausubel, D. (16 de febrero de 2015). *Teoría del Aprendizaje Significativo*.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-libre.pdf?1424109393=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&Expires=1744849833&Signature=VSbWZPB1jSYVb6Z0TcO38q5-VqY8K~USBbf2
- Barraza Macías, A. (2023). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA, UNA PERSPECTIVA INTERPRETATIVA*. México.
- Bernal, C. (2022). Metodología de la investigación. *Universidad de La Sabana*. Chía.
- Boris, C., Pedroso, M., Ramos, C., & Planas, B. (22 de Agosto de 2023). Impacto del uso de las TIC en la enseñanza de la historia . *Revista MedES Revista Científica Estudiantil de Matanzas*, 3(2). Retrieved 17 de Abril de 2025, from <https://revmedest.sld.cu/index.php/medest/article/view/249>

- Borja, G. A. (2020). Herramientas digitales en la educación Universitaria Latinoamericana . *Revista Educación Las Américas* . <https://doi.org/https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Cabero, J. (2001). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: nuevos escenarios para el aprendizaje. *Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología*, 5-213.
- Cabrera, E. (27 de Diciembre de 2021). *gea*. <https://gea.lat/>
- Calandra, P., & Araya, M. (2009). *Conociendo las TIC*. (M. Mocelli, Ed.) La Pintana, Santiago, Chile: SIG Impresores. Retrieved 17 de Abril de 2025, from https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/120281/Calandra_Pedro_Conociendo_los_TIC.pdf
- Castrillo, C. J. (2023). Metodología basada en competencias para el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Varela*, 23(65), 165-176. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7873784>
- Comision Nacional de educacion. (2024). *Plan de Educación 2017-2021: Calidad Educativa y Formación Integral con Protagonismo de la Comunidad Educativa*. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/6353.pdf
- Dávila, F. d., Herrera, C., Suárez, M., & Triminio , C. (2023). Transformando la educación universitaria del siglo XXI: reflexiones inspiradas en Paulo Freire. *Revista EducaT: Educación virtual, Innovación y Tecnologías.*, 4(2), 25-37. <https://doi.org/https://doi.org/10.22490/27452115.7309>
- Dupuis, A. (18 de Febrero de 2020). *Tecnicas de Investigacion*. <https://tecnicasdeinvestiacion.com>
- Elaskar, M. (2013). *El uso de las TICs para resignificar la enseñanza de la historia en aulas*. Universidad Nacional de Cuyo, Cuyo, Mendoza, Argentina. <https://doi.org/https://cdsa.aacademica.org/000-010/1171.pdf>
- ENACOM. (13 de Diciembre de 2023). *enacom.gob.ar*. <https://share.google/mY7WfBE9VTdys>
- Enworo, O. C. (2023). Aplicación de los criterios paralelos de Guba y Lincoln para evaluar la fiabilidad de la investigación cualitativa sobre sistemas de protección social indígenas. *Revista de Investigación cualitativa*, 23(4), 372-384. <https://doi.org/10.1108/QRJ>
- Escamilla, J. (2024). IA,Reimaginando Experiencias de Aprendizaje en la Era Digital. *5 retos para la educacion en la era diital , segun lider academico Tec*. Monterrey, Mexico. <https://youtu.be/beBx7N24c7si=4MWH3RUdMqCf>

- Escuela de Investigación . (07 de Septiembre de 2024). *Blog Escuela de Investigación* .
<https://escueladeinvestigacion.com/2024/09/05/metodo-de-investigacion-accion-en-la-investigacion-cualitativa/>
- Fabra, U. P. (31 de Agosto de 2020). *Inter - ECODAL*. <https://share.google/iovzpglpEo6>
- Ferreiro, R. F. (2021). *El reto de la educación del siglo XXI: La generación N*. Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- Franco, D. G., & Bowen, L. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101-123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>
- Franyutti. (2007). *Metodología de la Investigación: un nuevo enfoque*. Lases Print.
- Freire, P. (2007). *Pedagogía del Oprimido*. Siglo XXI Editores.
<https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>
- Fucili, E. M., & Terranova, D. (2020). El uso de Herramientas Virtuales en la Enseñanza de la Historia en la Universidad. *Dialnet*, 11(20).
<https://doi.org/https://doi.org/10.60020/1853-6530.v11.n20.27455>
- Gaitán, E. A., Domínguez, E., & Ortiz, I. (2020, abril). Uso de las Aulas Tecnológicas de la Comunicación (TIC) y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en sexto grado A de la Escuela Pública Benito Juárez del departamento de Granada municipio Diriomo durante el I Semestre, 2019. *[Tesis para optar al grado de Licenciatura]*. UNAN-Managua, Managua, Nicaragua . Retrieved abril 12, 2025, from <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/12025/1/99168.pdf>
- Gamarra, M. A. (14 de Junio de 2023). *Red Educa. net*. <Http:rededuca.net>
- García Allén, J. (20 de Diciembre de 2024). *Psicología Y Mente*. <http://psicologiaymente.com>
- Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional. (2021). *Plan Nacional de Lucha contra La Pobreza*. Retrieved 18 de Abril de 2025, from [pndh.gob.ni](https://www.pndh.gob.ni):
[https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026\(19Jul21\).pdf](https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026(19Jul21).pdf)
- Gómez, P. G. (2020). WordPress y Canva como herramientas TIC para la enseñanza de las pandemias en la Historia en el aula de secundaria. *Majorensis* . <https://doi.org/WordPress>

- y Canva como herramientas TIC para la enseñanza de las pandemias en la Historia en el aula de secundaria - Dialnet <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7534447>
- Guerschberg, L., & Gutierrez, Y. E. (2025). Revolución en la Educación a través de la Inteligencia artificial y los microaprendizajes: Nuevas Fronteras del Aprendizaje Personalizado. *Sapiens International Multidisciplinary Journal*, 2(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.71068/j4bnna33>
- Guevara, E., & Moreno, J. (2021). El aprendizaje de las Ciencias Sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(1), 88-100. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30545/academo.2021.ene-jun.8>
- Guido, M., Ruiz, K., & Navarro, A. (enero de 2021). Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de fuentes de información para el auto-estudio en el componente de Historia de Nicaragua, durante el semestre de estudio generales, en la carrera de ciencias sociales de la UNAN-León. [Monografía para optar al grado de Licenciatura]. UNAN-León, León, Nicaragua. Retrieved 12 de abril de 2025, from <http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/9144/1/247347.pdf>
- Herrera Castrillo, C. J. (2023). Metodología basada en competencias para el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Varela*, 23(65), 165-176. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7873784>
- Hincapié, J. M. (2018). PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DEL DOCENTE DE CIENCIAS SOCIALES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y COMPETENCIAS CIUDADANAS EN CONTEXTOS DE VULNERABILIDAD SOCIAL. *Redalyc*, 14(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2018.14.1.9>
- Illescas Zaruma¹, M. S., Enriquez Cortez, M. D., Salazar Carranco, M. A., Bernal Parraga, A. P., Illesca Pacheco, T. L., Riera Cartuche, D. R., & Hidalgo Almeida, L. E. (2024). Impacto de las Plataformas tecnologicas como recursos educativos. *Ciencia Latina Internacional*, 8(4), 11401 - 11419. <https://doi.org/10.37811/cl>
- Instituto Provincial de Administración Pública de Mendoza [IPAPM]. (2021). *TIC: Tecnologías de la información y la comunicación*. Retrieved 17 de Abril de 2025, from

<https://www.mendoza.gov.ar/gobierno/wp-content/uploads/sites/19/2018/09/m4.-Resumen-TIC.pdf>

- Irigoyen, A. (2014). LAS TIC Y SU APLICACIÓN A LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA . *TRABAJO DE FIN DE GRADO*. Universidad de Valladolid. Retrieved 17 de Abril de 2025, from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8378/TFG-O%20378.pdf;jsessionid=D2D2D3707CE5527E24D7D9CB6B22DF94?sequence=1>
- Lanuza, E. M. (20 de diciembre de 2024). La inteligencia artificial (IA) en la educación universitaria. Retos para docentes de UNAN-Managua/CUR Estelí en su aprovechamiento para facilitar procesos de aprendizaje. *Revista Científica Estelí: Medio Ambiente, Tecnología y Desarrollo Humano*, 13(52), 55-71. <https://doi.org/https://.doi.org/10.537/esteli.V13i12.19807>
- Lopera Echavarria, J. D., Ramírez Gómez, C. A., Zuluaga Aristazába, M. U., & Ortiz Vanegas, J. (2010). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 25(1).
- López Falcón, A., & Ramos Serpa, G. (2021). ACERCA DE LOS MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS DE INVESTIGACIÓN: SIGNIFICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. *Revista Conrado*, 17(3), 22-31.
- Lorenz, F. U. (s.f.). *Investigacion no Experimental*. <https://repositorio.konradlorenz>.
- Martínez, H., González, J., & García, M. (Mayo de 2023). Uso de las TIC y su influencia en estilos de vidas saludables en los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 8(5), 112-129. <https://doi.org/10.23857pc.v8i5>
- Martínez, M. S. (2025). TENDENCIAS INVESTIGATIVAS SOBRE USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (TIC) EN EL APRENDIZAJE. *Ciencia Latina*, 9(1). <https://doi.org/> https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16692
- Meneses, M. I., Acuña, B., & Meza, R. (2017, diciembre). Estrategias Metodológicas para el Aprendizaje Significativo en la Asignatura Historia de Nicaragua en los estudiantes del 7º Grado del Instituto Nacional Santa Cruz, en el Departamento de Estelí. *[Tesis para optar al grado de Licenciatura]*. UNAN-Managua/FAREM-Estelí, Estelí, Nicaragua. Retrieved abril 11, 2025, from <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/9484/1/18654.pdf>
- MINED. (2023). *Mined.gob*. <https://www.mined.gob.ni/mapadelaeducacion/>

MINED. (2023). *Tecnología Educativa*.

Ministerio de Educación de Nicaragua [MINED]. (2016). *Plan de Educación 2017-2021: Calidad Educativa y Formación Integral con Protagonismo de la Comunidad Educativa*.
https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/6353.pdf

Ministerio de Educación de Nicaragua [MINED]. (enero de 2019). *Diseño Curricular de la Educación Básica y Media, centrada en el Ser Humano, con enfoque en el Aprendizaje*.
<https://es.scribd.com/document/598602752/DISENO-CURRICULAR-ACTUALIZADO-21-de-Abril-2020>

Ministerio de Educación de Nicaragua. (23 de Agosto de 2024). *Estrategia Nacional de Educación en todas sus Modalidades "Bendiciones y Victorias" 2024-2026* (1ra ed.). Retrieved 19 de Abril de 2025, from Tecnológico Nacional - INATEC:
https://www.tecnacional.edu.ni/media/estrategiaseducacionnacional/Estrategia_Nacional_de_Educacion%20-07-24_compressed.pdf

Ministerio de Educación de Nicaragua. (23 de Agosto de 2024). *Estrategia Nacional de Educación en todas sus Modalidades "Bendiciones y Victorias" 2024-2026* (1ra ed.).
<https://doi.org/https://www.mined.gob.ni/gobierno-de-nicaragua-presenta-nueva-estrategia-nacional-de-educacion/>

Morin, E. (2014). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/morin___introduccion_al_pensamiento_complejo.pdf

Muñiz, J., & Hernández, R. (2015). *El origen y la evolución de las TIC*. Universidad de Guadalajara, Guadalajara, Jalisco, México. Retrieved 17 de Abril de 2025, from
https://bgai.sems.udg.mx/aula/pluginfile.php/763807/mod_assign/intro/El%20origen%20y%20evoluci%C3%B3n%20de%20las%20TIC.pdf

Novas, N. (2022). Implementación de las Tics en la enseñanza/aprendizaje de la historia: retos y desafíos. *Revista Digital de Comunicación*, 11(1), 159-170.
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/10272/21012>

Ñaupás, H., Palacios, J., Valdivia, M., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.

- Orozco, J. C., Fariña, M., Almendares, L., & Cruz, L. (2023). La Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria. Historia de vida de tres maestras de Tola, Rivas. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, 12(45), 81-107. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v12i45.16039>
- Palazio, E. (30 de Mayo de 2024). El Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano: Una mirada desde la misión y la curricularización extensionista de la UNAN-Managua. *Revista de la UNAN-Managua, Extensión Universitaria*, 7(11), pp. 53-60. Retrieved 18 de Abril de 2025, from <https://camjol.info/index.php/recoso/article/view/18420/24013>
- Palazio, E. (30 de Mayo de 2024). El Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano: Una mirada desde la misión y la curricularización extensionista de la UNAN-Managua. *Revista de la UNAN-Managua, Extensión Universitaria*, 7(11), pp. 53-60. [https://doi.org/ https://doi.org/10.5377/recoso.v7i11.18420](https://doi.org/https://doi.org/10.5377/recoso.v7i11.18420)
- Pérez Piñón, F. A., & Lahera Prieto, D. (2022). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Scielo*, 9(1). <https://doi.org/10.5417>
- Pérez Santos, J. (28 de Abril de 2021). *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo>
- Ramos-Zaga, F. (24). Transformación digital en las Instituciones de Educación Superior: Retos, estrategias y perspectivas para el siglo XXI. *Scielo*.
- Regader, B. (15 de Agosto de 2025). *Psicología Y Mente*. <http://psicologiaymente.com>
- Revilla, D. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: evolución, desafíos y nuevas perspectivas. *Revista Científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16547>
- Santiago, Y. D., & Garvich, R. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Internacional Tecnológica- Educativa Docentes 2.0 - Resiliencia Paradigmática*, 17(1), 50-65. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.405>

- Santos, K., & De Mira, L. (2020). Paulo Freire y la educación social: apuntes para una educación transformadora. *Voces de la Educación*(Número Especial), 89–102. <https://doi.org/https://hal.science/hal-03013015v1>
- Sevilla, D. O., Irías, G., & Villareyna, S. (2021, febrero). Uso de la tecnología en el aprendizaje de la unidad evolución de los seres humanos en la asignatura de Historia Universal de 9 grado, Ciclo Básico Santa Teresa Municipio de Condega, II semestre 2020. *[Tesis para optar al grado de Licenciatura]*. Estelí, Nicaragua. Retrieved abril 12, 2025, from <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16270/1/20341.pdf>
- Sin, S. (20 de Octubre de 2023). *Researcher.Life*. <https://researcher.life/blog>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Triminio, C. M., Herrera, C., & Medina , W. (2023). Formación investigativa del estudiante universitario en el Modelo por competencia de UNAN-Managua. *evista Científica de FAREM-Estelí*, 12(48), 108-128. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v12i48.17529>
- UNAN - Managua. (2024). *Política y Estrategias de la Calidad*.
- UNAN-Managua, U. A. (2021). *Lineas de Investigación educativas*. Managua.
- Universidad Abierta en Línea de Nicaragua. (2024). *TRANSFORMACIONES EVOLUCIONARIAS*. (CNU, Ed.) Retrieved 18 de Abril de 2025, from Universidad Abierta en Línea de Nicaragua: https://diplomado.ualn.edu.ni/teval/recursos/04_Documento_Unidad_IV.pdf
- Universidad Católica de Córdoba. (27 de Abril de 2022). 1. <https://pedaoinaciana.com>
- Universidad Europea. (21 de Septiembre de 2023). *BLOG UE*. <https://universidadeuropea.com/>
- UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, UNAN - MANAGUA. (2021). *Las Líneas y Sublíneas de Investigación de la UNAN - MANAGUA*. Managua.
- Universidad Panamericana. (26 de Enero de 2025). *blog.up.edu.mx*. <https://share.google/LLwojlgXjCdi7RJW>
- Velásquez Peña, E. A., Ulloa Reyes, L. G., & Hernández Mujica, J. L. (2022). La estimulación del aprendizaje. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 50 - 54. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id>

- Velásquez, E. (2021). La influencia de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la Historia de México en tercer año de Secundaria del Instituto Vanguardia Educativa. *Tesis para optar al grado de Maestra en Educación*. Universidad de Quintana Roo, Chetumal Quintana Roo, México.
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12249/2573>
- Zermeño, A., Arellano, A., & Ramírez, V. (2007, Junio 25). El papel de las tecnologías de información y comunicación en la vida cotidiana. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIII(25), pp. 152-160. Retrieved Abril 17, 2025, from <https://www.redalyc.org/pdf/316/31602527.pdf>

16. Anexos

16.1. Anexo A. Cronograma de actividades

Tabla 5. Cronograma de las actividades con sus respectivas fechas

N.º	Actividad	Fecha	Observaciones
1	Validación de matriz categorial	10/08/2025	Revisión de coherencia entre objetivos, categorías y variables antes de avanzar
2	Diseño de instrumentos	16/08/2025	Elaboración inicial de cuestionarios o guías en función de la matriz categorial
3	Proceso de validación	21-25 /08/2025	Expertos (Mtra. Feliciano. Yahaira, Lic. Marvin) revisan y sugieren ajustes
4	Aplicación de instrumentos	26 - 29/08/2025	Primera recolección de datos en campo con los instrumentos diseñados
5	Análisis de resultados iniciales	30 / 08 /2025	Revisión preliminar de los datos para identificar tendencias y consistencia
6	Elaboración de propuesta	07-13/09/2025	Integración de la información recolectada y ajustes metodológicos (entrega propuesta)
7	Aplicación – Análisis	20/09/2025	Segunda fase de aplicación de instrumentos y análisis de datos obtenidos
8	Análisis, discusión y resultados	29/09- 03/10/2025	Proceso estadístico y contraste con referentes teóricos

N.º	Actividad	Fecha	Observaciones
9	Conclusiones y recomendaciones (resumen)	18/10/2025	Redacción de hallazgos principales y propuestas de mejora
10	Predefensa	25/10/2025	Presentación previa al jurado para recibir observaciones de mejora. Si los grupos están avanzando esta será la defensa final
11	Defensa Final	15/11/2025	Presentación oficial del trabajo ante el jurado evaluador

Nota. El cronograma sirvió de guía para cumplir en tiempo y forma las actividades

16.2. Anexo B. Instrumentos de recolección de datos

Anexo B.1. Instrumento 1: entrevista para la docente de Ciencias Sociales

1. Guía de entrevista a docente de Ciencias Sociales



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Estimado Docente:

Somos estudiantes de V año de la carrera de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua / CUR-Estelí y estamos llevando a cabo una investigación intitulada: “Percepción sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales con estudiantes de un Instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí, durante el año lectivo 2025”. Por lo cual, requerimos su valiosa cooperación para poder culminar con éxito este proceso investigativo. Los datos que usted nos proporcionará serán de gran utilidad en nuestro proyecto de investigación.

Objetivo específico de la investigación al que responde: Describir la importancia del uso e integración de los recursos en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de octavo grado A.

Cuerpo de la Entrevista

1. ¿Qué recursos tecnológicos específicos ha utilizado, para potenciar los aprendizajes significativos de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales, en contenidos referentes a la Historia de América?
2. ¿De qué manera considera que la integración de los recursos digitales coadyuva a la comprensión de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales?

3. ¿Qué limitaciones identifica en la integración de las TIC para el desarrollo de la clase de Ciencias Sociales?
4. ¿Cuáles son los criterios que considera pertinente en su práctica docente, para seleccionar y utilizar herramientas digitales en los contenidos de Ciencias Sociales?
5. ¿Qué recursos digitales considera más útiles para los contenidos de las Ciencias sociales?
6. ¿Qué otras estrategias han implementado en su práctica pedagógica para facilitar la comprensión de los contenidos de la asignatura?
7. ¿Cómo valora la integración de las TIC en los escenarios pedagógicos actuales?
8. Desde su experiencia docente, ¿cómo influyen los recursos digitales en la comprensión de los contenidos de las Ciencias Sociales?

¡De antemano, agradecidos por su contribución!

Anexo B.2. Instrumento 2: Entrevista a docente TIC



Centro Universitario Regional CUR-Estelí

Guía de entrevista a docente TIC

Percepción sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de octavo grado A, en un Instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí, durante el año lectivo 2025

Objetivo de la entrevista: Identificar los recursos tecnológicos empleados en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales.

DATOS GENERALES

- **Fecha de la entrevista:** _____.
 - **Nombre del entrevistador:** _____.
 - **Nombre del Docente:** _____
1. ¿Cuál es su rol como docente TIC, en la facilitación de aprendizajes del centro educativo que atiende?
 2. ¿Cómo los estudiantes aplican sus conocimientos de las TIC en otras asignaturas?
 3. ¿Qué materiales de apoyo elaboran los estudiantes durante su estadía en el aula TIC?
 4. ¿Qué recursos digitales contribuyen a la participación activa de los estudiantes?
 5. ¿Considera que los recursos tecnológicos contribuyen al desarrollo de competencias de grado y alcance de los indicadores de logro establecidos?
 6. ¿Qué nivel de motivación observa en los estudiantes al ingresar al aula TIC?
 7. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta como docente TIC ante los cambios que se experimentan en el sistema educativo?

Anexo B.3. grupo Focal para desarrollarse con los estudiantes de Octavo grado

1. GUÍA DE DISCUSIÓN-GRUPO FOCAL



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional CUR-Estelí

GUÍA DE DISCUSIÓN-GRUPO FOCAL

Percepción sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales con estudiantes de octavo grado A, en un Instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí, durante el año lectivo 2025

Objetivos de la Sesión: Identificar recursos digitales empleados en contenidos relacionados a la Historia de América, describir la importancia de estos recursos y generar insumos para diseñar una secuencia didáctica educativa.

Tabla 6. Instrumento para aplicarse en la primera fase de recolección de datos

Dimensión del grupo focal	Indicadores o Ítems
Presentación	<ul style="list-style-type: none">• Salutación general y presentación del docente-investigador ante los participantes.• Exposición del objetivo principal de la convocatoria.• Presentación individual de todos los participantes de la sesión.• Determinación del tiempo en que se desarrollará la sesión.• Solicitud de consentimiento para grabar la sesión
Desarrollo	<p>Recursos tecnológicos</p> <ol style="list-style-type: none">1. ¿A que recursos digitales tienen acceso dentro o fuera del salón de clase?2. ¿Qué herramientas o recursos digitales utiliza su docente, cuando desarrolla las clases de Ciencias Sociales en contenidos referentes a la Historia de América?3. ¿Cada cuánto tiempo utiliza estas herramientas y cuál de ellas considera más fácil para comprender los contenidos de las Ciencias Sociales? <p>Importancia de los recursos</p>

	<p>4. ¿Qué recurso tecnológico les gusta que su maestro les integre en la clase?</p> <p>5. ¿Se han sentido motivados a participar o compartir sus opiniones durante la clase al usar los recursos?</p> <p>6. ¿Has sentido que los recursos tecnológicos les han ayudado a comprender mejor los contenidos desarrollados?</p> <p>7. ¿Qué tan fácil o difícil les resulta usar los recursos digitales que el docente les propone?</p> <p>8. ¿Cuáles son las dificultades que presenta, al momento que su docente hace uso de los recursos digitales para facilitar las clases de la asignatura de Ciencias Sociales?</p> <p>Propuestas para una la elaboración de una secuencia didáctica</p> <p>9. ¿Qué tipo de actividades, haciendo uso de los recursos tecnológicos les gustaría que se integraran en su clase de Historia?</p> <p>10. Si tuvieran que escoger un recurso digital que no debería faltar en las clases de Ciencias Sociales y uno que consideran innecesario, ¿cuál elegirían y por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El recurso digital que no debería faltar en las clases de Ciencias Sociales es _____, porque _____. ➤ Me parece que (<u>mencionan el recurso</u>) es un recurso innecesario para aprender Ciencias Sociales, porque _____.
<p>Conclusiones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resumen de los aportes de la sesión: • Apreciaciones de los participantes (evaluación): <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Cada estudiante comparte en una palabra cómo se sintió en el grupo focal.</i> ✓ <i>Si pudieran dar un consejo al docente de Ciencias Sociales sobre el uso de los recursos digitales, ¿cuál sería?</i> • Agradecimientos • Despedida

Nota: Los indicadores del grupo focal fueron elaborados por el grupo de Investigación

Anexo B.4. Cuestionario abierto para aplicarse a los estudiantes de Octavo grado



Centro Universitario Regional CUR-Estelí

Percepción sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de Historia de América con estudiantes de octavo grado A, en el Instituto de Educación Secundaria de la ciudad de Estelí, durante el año lectivo 2025

Objetivo del cuestionario: Valorar la percepción que tienen los estudiantes de octavo grado, acerca del uso de la plataforma digital Educaplay y la actividad “Rosco de palabras”, con el fin de conocer su facilidad en el uso de estos recursos digitales y así conocer su nivel de aprendizaje.

1. “Cuénteme cómo fue su experiencia al ingresar y usar la aplicación de Educaplay”.
2. “Describame que tal le pareció el diseño creado en el rosco de palabras”.
3. Explique en qué sentido le resulto más fácil o difícil ingresar a la plataforma de Educaplay.
4. “Mencione algún aspecto específico que más le llamo la atención”
5. podría formular o describir ¿Por qué recomendaría o no recomendaría volver a utilizar este recurso digital?
6. ¿De qué manera cree que esta actividad le ayudo a aprender Historia de América?
7. ¿Qué comentario final le gustaría compartir sobre su experiencia con Educaplay y el Rosco de Palabras?

Nota ¡La participación en este cuestionario es voluntaria y sus respuestas serán tratadas con confidencialidad. La información recopilada se utilizará únicamente con fines educativos y de investigación, valorando y respetando cada opinión expresada gracias ¡.

16.3. Anexo C. validación de Instrumentos

Anexo C.1. Carta de Validación de instrumentos, emitida por miembro del comité evaluador



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí)

“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en Victorias”

Estelí, 25 agosto 2025

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Yajayra Liset Cruz Galeano profesional en el área de Educación con grado académico de Máster adscrito(a) a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) / Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí).

Certifico haber realizado la validación por juicio de expertos revisión de los instrumentos diseñados para la tesis titulada: “Percepción de estudiantes sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de Historia.

“autoría de los estudiantes Ayda Nazarely Guillén Orozco, María Teresa Sierra Herrera

Y Sergio Javier Hernández Vanegas, bajo la dirección de la **Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña** y el **Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo**

He revisado detalladamente **los instrumentos de investigación**, porque recomiendo:

Recomendación 1

Unificar y depurar preguntas repetitivas.

Mantener un **orden lógico de lo general a lo particular.**

Recomendación 2

Ajustar la **redacción y el lenguaje** según el tipo de participante.

Dicha validación se realizó tomando en cuenta los criterios de claridad, pertinencia y relevancia.

Considero que los instrumentos evaluados cumplen con los requerimientos de validez de contenido para ser aplicados en el marco de la presente investigación.

Por tanto, autorizo el uso de mi participación para fines académicos y científicos relacionados con la validación del presente trabajo investigativo.

Cordialmente:

Nombre del validador: Yajayra Liset Cruz Galeano

Orcid: 0009-0002-7363-0620

Correo: yajayracruz4@gmail.com

ylcruzg@yahoo.com

Anexo C.2. Carta2. Carta de validación de instrumentos, emitida por miembro del comité evaluador



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí)

“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en Victorias”

Estelí, 25 agosto 2025

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Marvin Daniel Vindell Acuña, profesional en el área de Educación con grado académico de Licenciado en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) / Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí).

Certifico haber realizado la validación por juicio de expertos revisión de los instrumentos diseñados para la tesis titulada: “Percepción sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de Historia de América con estudiantes de Octavo grado A de un Instituto de Educación Secundaria del municipio de Estelí, durante el año lectivo 2025”, autoría de los estudiantes Ayda Nazarely Guillén Orozco, María Teresa Sierra Herrera y Sergio Javier Hernández Vanegas, bajo la dirección de la Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña y el Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

He revisado detalladamente los instrumentos, guía de entrevista a docente, guía de entrevista a maestro TIC y grupo focal a estudiantes, porque recomiendo:

- Recomendación: 1. Revisar algunos ítems para mejorar redacción y comprensión de estos.
- Recomendación 2. Observo en su mayoría bien los instrumentos.

Dicha validación se realizó tomando en cuenta los criterios de claridad, pertinencia y relevancia. **Considero que los instrumentos evaluados cumplen** con los requerimientos de validez de contenido para ser aplicados en el marco de la presente investigación.

Por tanto, autorizo el uso de mi participación para fines académicos y científicos relacionados con la validación del presente trabajo investigativo.

Cordialmente:

Marvin Daniel Vindell Acuña

Nombre del validador:

Orcid:

Correo: mdaniel9016@gmail.com

Anexo C.3. Carta 3. Carta de validación de instrumentos, emitida por miembro del comité evaluador



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí)

“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en Victorias”

Estelí, 22 agosto 2025

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Feliciano del Socorro Dávila Matute, profesional en el área de Educación con grado académico de máster adscrito(a) a la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) / Centro Universitario Regional Estelí (CUR-Estelí).

Certifico haber realizado la validación por juicio de expertos revisión de los instrumentos diseñados para la tesis titulada: “Percepción sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de Historia de América con estudiantes de Octavo grado A de un Instituto de Educación Secundaria del municipio de Estelí, durante el año lectivo 2025”, autoría de los estudiantes Ayda Nazarely Guillén Orozco, María Teresa Sierra Herrera y Sergio Javier Hernández Vanegas, bajo la dirección de la Lic. Ayesa Guadalupe Balladares Acuña y el Dr. Cliffor Jerry Herrera Castrillo

He revisado detalladamente los instrumentos, guía de entrevista a docente, guía de entrevista a maestro TIC y grupo focal a estudiantes, porque recomiendo:

- Preguntas repetitivas, revisar sugerencias
- Cuando la pregunta está muy amplia en relación con la redacción, el entrevistado comprende poco, revisar estructura general
- El grupo focal modificar, según sugerencia; ya que está muy amplio y para el nivel o grado de los estudiantes tiende ser un poco confuso.

Dicha validación se realizó tomando en cuenta los criterios de claridad, pertinencia y relevancia. **Considero que los instrumentos evaluados cumplen** con los requerimientos de validez de contenido para ser aplicados en el marco de la presente investigación.

Por tanto, autorizo el uso de mi participación para fines académicos y científicos relacionados con la validación del presente trabajo investigativo.

Cordialmente:



Nombre del validador: Feliciano del Socorro Dávila Matute



Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5535-9220>



Correo: feliciano.davila@unan.edu.ni



16.4. Anexo D, Codificación de la información



Anexo D.1. Codificación instrumento 1

Tabla 7. Información recolectada mediante el instrumento 1: entrevista aplicada a la docente de Ciencias Sociales

Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025			
Entrevistador:		Grupo de Investigación	
N° de pregunta		Pregunta	Respuesta
		¿Qué recursos tecnológicos específicos ha utilizado, para potenciar los aprendizajes significativos de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales, en contenidos referentes a la Historia de América?	Mapas mentales, infografías, Gemini
		¿De qué manera considera que la integración de los recursos digitales coadyuva a la comprensión de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Sociales?	Ayuda a facilitar que los aprendizajes sean más interactivos, ya que los estudiantes despiertan su interés y motivación al hacer uso de los recursos digitales y tecnológicos. Es decir, positivamente.

Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025			
Entrevistador:		Grupo de Investigación	
N° de pregunta		Pregunta	Respuesta
		¿Qué limitaciones identifica en la integración de las TIC para el desarrollo de la clase de Ciencias Sociales?	El uso de internet, porque no todos poseen dispositivos móviles. Distracción al momento de utilizar los recursos tecnológicos
		¿Cuáles son los criterios que considera pertinente en su práctica docente, para seleccionar y utilizar herramientas digitales en los contenidos de Ciencias Sociales?	Utilizar los recursos para lograr un mejor aprendizaje significativo



Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025			
Entrevistador:		Grupo de Investigación	
N° de pregunta		Pregunta	Respuesta
		¿Qué recursos digitales considera más útiles para los contenidos de las Ciencias sociales?	Mapas políticos - Scterra Canva, infografía, vídeos, MiMind
		¿Qué otras estrategias han implementado en su práctica pedagógica para facilitar la comprensión de los contenidos de la asignatura?	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lapbook ✓ La maleta viajera ✓ Esquemas gráficos ✓ Lluvia de ideas, carteles ✓ Galería de fotos de los primeros grupos humanos



Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025			
Entrevistador:		Grupo de Investigación	
N° de pregunta		Pregunta	Respuesta
		¿Cómo valora la integración de las TIC en los escenarios pedagógicos actuales?	De gran importancia ya que, siempre y cuando se les de buen uso a estos recursos, facilitan que las clases sean más interactivas.
		Desde su experiencia docente, ¿cómo influyen los recursos digitales en la comprensión de los contenidos de las Ciencias Sociales?	De manera positiva, ya que permite que el estudiante desarrolle sus habilidades, y así alcanzar las competencias pedagógicas y desarrollar destrezas, fortaleciendo las clases interactivas.



Nota. Esta entrevista se aplicó a la docente de Historia, y fue elaborada por el grupo de investigación


Anexo D.2. Codificación de Instrumento 2

Tabla 8. Codificación del Instrumento 2: Entrevista aplicada a docente TIC

Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025		
Entrevistador:	Grupo de Investigación	
Entrevistado:		
N° de pregunta	Pregunta	Respuesta
	¿Cuál es su rol como docente TIC, en la facilitación de aprendizajes del centro educativo que atiende?	Mi rol como docente TIC es estar responsable de los equipos tecnológicos, que los estudiantes hagan uso correcto de ellos y que los utilicen para los fines educativos. También estar pendiente de las dudas que ellos presentan
	¿Cómo los estudiantes aplican sus conocimientos de las TIC en otras asignaturas?	El aprendizaje digital que adquieren lo aplican a las distintas asignaturas, dependiendo de las orientaciones de los demás docentes, mayoritariamente en las asignaturas de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, AEP y TAC

Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025		
Entrevistador:	Grupo de Investigación	
Entrevistado:		
N° de pregunta	Pregunta	Respuesta
	¿Qué materiales de apoyo elaboran los estudiantes durante su estadía en el aula TIC?	Sopas de letras, ejercicios de aplicación de conocimientos de otras asignaturas, Infografías, mapas de geografía
	¿Qué recursos digitales contribuyen a la participación activa de los estudiantes?	Las tablets son un recurso muy productivo, en total se dispone de 80 tabletas disponibles para ellos, y aquí se les enseña a usarlas. Se emplea bastante las aplicaciones: Mapa de América, MindMeinster, Geografía Plus, Sistema solar.

Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025		
Entrevistador:	Grupo de Investigación	
Entrevistado:		
N° de pregunta	Pregunta	Respuesta
	¿Considera que los recursos tecnológicos contribuyen al desarrollo de competencias de grado y alcance de los indicadores de logro establecidos?	Claro, contribuyen por ser herramientas que en la actualidad no solo se usan en el ámbito educativo. Aunque considero que depende del docente que tiene la capacidad de integrar los recursos en el desarrollo de sus clases
	¿Qué nivel de motivación observa en los estudiantes al ingresar al aula TIC?	Usan las tecnologías más intuitivas como canva, siempre se les inculca que el aprendizaje es para ellos, y que por ese deben mostrar interés. Además de canva, usan CapCut y las redes sociales educativas

Fecha de entrevista: lunes 01 de septiembre de 2025		
Entrevistador:	Grupo de Investigación	
Entrevistado:		
N° de pregunta	Pregunta	Respuesta
	¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta como docente TIC ante los cambios que se experimentan en el sistema educativo?	Fomentar el uso adecuado de las tecnologías como competencias digitales. El cuidado que se debe tener a la hora de usar la IA, como ChatGPT, es parte de adaptarse a los actuales cambios, y saber seleccionar la información más acertada por el exceso de información que hay en internet

Nota. Esta entrevista fue aplicada al docente TIC del Instituto, y las preguntas fueron elaboradas por el grupo de investigación

Anexo D.3. Codificación instrumento 3

Tabla 9. Codificación del Instrumento 3: grupo Focal realizado con los estudiantes

Preguntas	N° de respuestas obtenidas: 3			
1. ¿A que recursos digitales tienen acceso dentro o fuera del salón de clase?	R1: Al Celular, tablets, y a los grupos de WhatsApp que se tienen conformados	R2: Dentro del salón de clases se usan computadoras, tablets, proyectores, internet escolar y plataformas educativas. Fuera del salón se accede a celulares, computadoras personales, aplicaciones educativas, bibliotecas digitales, plataformas en línea y redes sociales académicas.	R3 Géminis que, aunque es de inteligencia artificial, siempre se usa en las clases	
2. ¿Qué herramientas o recursos digitales utiliza su docente, cuando desarrolla las clases de Ciencias Sociales en contenidos referentes a la Historia de América?	N de respuestas obtenidas: 4			
	R1 Gemini, El teléfono, tablet, Fotos, videos, aplicaciones como Canva y géminis	R2 Google y Canva, Teléfono, Wifi,	R3 Tablets computadoras celular, Google, chat GPT, y algunas cosas de IA (Inteligencia Artificial)	R4 Gemini, Google para buscar información y WhatsApp también se usa cuando los docentes nos mandan imágenes
	N de respuestas obtenidas: 7			

<p>3. ¿Cada cuánto tiempo utiliza estas herramientas y cuál de ellas considera más fácil para comprender los contenidos de las Ciencias Sociales?</p>	<p>R1 En la clase de Historia y me resulta fácil Chat GPT</p>	<p>R2 El celular, porque es al que la mayoría tenemos acceso, y fácil de usar</p>	<p>R3 Casi siempre y para comprender sería Google</p>	<p>R4 Cada dos días y dependiendo de la clase</p>	<p>R5 Cuando tengo una duda, uso mayormente Gemini</p>	<p>R6 Cada tres veces a la semana y es el teléfono</p>	<p>R7 Diario de 2 a 3 horas, Y la más fácil es Copilot</p>
<p>4. ¿Qué recurso tecnológico les gusta que su maestro les integre en la clase?</p>	<p>Número de respuestas obtenidas:5</p>						
<p>5. ¿Se han sentido motivados a participar o compartir sus opiniones durante la clase al usar los recursos?</p>	<p>R1 Clase hablada Con información sacada de Internet</p>	<p>R2 Gemini</p>	<p>R3 El teléfono</p>	<p>R4 La Tablet</p>	<p>R5 El teléfono</p>	<p>Número de respuestas obtenidas: 4</p>	
<p>R1 No, porque a veces la pregunta que quiero responder, ya la han respondido otro de mis compañeros. Hay unas preguntas más fáciles, y cuando ya quiero hablar, solo quedan las preguntas más difíciles</p>	<p>R2 Siempre estoy motivado, porque mis padres siempre me aconsejan</p>	<p>R3 Si y mucho</p>	<p>R4 Si, aunque no participo mucho, pero siempre respondo las preguntas o actividades del profesor</p>				

		que tengo que estar		
--	--	------------------------	--	--

		atento a las preguntas del docente		
--	--	--	--	--

6. ¿Has sentido que los recursos tecnológicos les han ayudado a comprender mejor los contenidos desarrollados?	Número de respuestas obtenidas: 7						
	R1 Si, bastante	R2 Si porque tenemos acceso a tener más información	R3 Si porque nos brinda información de calidad	R4 Si mucho, porque escribimos menos en el cuaderno	R5 Si siento que comprendo bien, aunque no participo mucho	R6 Si he sentido que nos facilita la información	R7 Sí. Y a veces que no entendemos muy bien, podemos ir buscar más información en nuestras casas

	Número de respuestas obtenidas: 6						
--	-----------------------------------	--	--	--	--	--	--

<p>7. ¿Qué tan fácil o difícil les resulta usar los recursos digitales que el docente les propone?</p>	<p>R1 Es fácil</p>	<p>R2 Fácil</p>	<p>R3 La verdad no tan difícil porque la mayoría le entiende y son pocos los que se distraen</p>	<p>R4 Muy fácil por qué solo escribo lo que quiero saber y la aplicación solo busca la información que necesito</p>	<p>R5 A veces son difíciles porque no encontramos las aplicaciones o lo que tenemos que buscar</p>	<p>R Para mí es muy fácil</p>
<p>8. ¿Cuáles son las dificultades que presenta, al momento que su docente hace uso de los recursos</p>	<p>Número de repuestas obtenidas: 4</p>					
<p>digitales para facilitar las clases de la asignatura de Ciencias Sociales?</p>	<p>R1 Que a veces no tenemos datos</p>	<p>R2 Muchas veces la aplicación no está disponible para nuestro teléfono o muchas</p>	<p>R3 A veces que uno no anda teléfono celular</p>	<p>R4 No saber exactamente lo que ay q buscar y q las redes no carguen o fallen</p>		
<p>9. ¿Qué tipo de</p>	<p>Número de respuestas obtenidas: 3</p>					

actividades, haciendo uso de los recursos tecnológicos les gustaría que se integraran en su clase de Historia?	R1 Líneas de tiempo digitales interactivas, Mapas virtuales que muestren rutas de exploración y migración. Videos y documentales para contextualizar	R2 Exposición digital, Clase práctica, Cuadros T y mapas mentales etc.	R3 Una aplicación que no hayamos utilizado o actividades sobre los temas para que sea más divertido y podamos entender más fáciles		
10. Si tuvieran que escoger un recurso digital que no debería faltar en las clases de Ciencias Sociales y uno que consideran innecesario, ¿cuál elegirían y por qué?	Número de respuestas obtenidas: 4				
11. Si pudieran dar un consejo al docente de Ciencias	R1 Buscar las aplicaciones más fáciles y accesibles	R2 Que hagamos más trabajos en internet o	R3	R4 Que nos enseñe con videos para aprender	R5 Que use aplicaciones más fáciles y de buen uso

Sociales sobre el uso de los recursos digitales, ¿cuál sería?		en alguna aplicación que podamos usar todos	Que confirme la información que investiga en otros sitios	más ya que es más entretenido	como Gemini, Bing etc.
--	--	---	---	-------------------------------	------------------------

Nota. Las respuestas reflejan las opiniones de los estudiantes acerca del uso de los recursos digitales, dicho instrumento fue elaborado por los investigadores


Anexo D. 4. Codificación instrumento 4

Tabla 10. Codificación del Instrumento 4: Cuestionario abierto aplicado a estudiantes de Octavo grado


1. “cuénteme como fue su experiencia al ingresar y usar la aplicación de Educaplay”

Parejas participantes	Respuestas
 <p>Pareja nº1</p>	Divertida y emocionante
Pareja nº2	Estuvo muy interesante y creativa
Pareja nº3	Estuvo muy bonita porque nos parece un juego muy desestresante y aprendimos más sobre el tema.
Pareja nº4	Nos pareció bonita y muy dinámica, aunque no ganamos aprendimos cosas nuevas en esta plataforma ya que nunca la habíamos utilizado.
Pareja nº5	Nos pareció una experiencia muy buena, ya que jugamos con nuestros conocimientos
Pareja nº6	Estuvo muy buena ya que no se nos dificultó al ingresar a ella
Pareja nº7	Fue muy divertida y emocionante
Pareja nº8	Me gustó mucho, por el tiempo que se daba en responder cada pregunta
Pareja nº9	Fue muy buena, ya que aprendimos más sobre el tema de las civilizaciones.
Pareja nº10	Excelente, muy interesante la plataforma de Educaplay
Pareja nº11	Para nosotros fue muy divertida e innovadora

2. "Describame que tal le pareció el diseño creado en el rosco de palabras"


Parejas participantes	Respuestas
 <p>Pareja nº1</p>	Interesante
Pareja nº2	Me pareció muy creativo el rosco de palabras, ya que las ideas están bien creadas por cada inicial
Pareja nº3	Muy bonito y llamativo
Pareja nº4	Bastante creativa porque nos permite conocer cosas nuevas
Pareja nº5	Cada idea está bien diseñada en cada palabra de la inicial
Pareja nº6	Nos pareció muy buena y bonita, se nota que se esforzaron y llevaron tiempo en diseñarla
Pareja nº7	Muy llamativo
Pareja nº8	Muy creativo y sobre todo la forma del diseño que prepararon muy bonito y bien claras las ideas
Pareja nº9	A nosotros nos pareció muy creativo
Pareja nº10	Muy dinámica
Pareja nº11	Para nosotros todo estuvo fácil solo que los minutos corrían rápido

3. Explique en qué sentido le resultó más fácil o difícil ingresar a la plataforma

Parejas participantes	Respuestas
 <p>Pareja nº1</p>	Se nos resultó fácil porque no tuvimos ningún problema al ingresar


Pareja nº2	Muy fácil
Pareja nº3	Super fácil
Pareja nº4	Desde el comienzo fue fácil
Pareja nº5	Muy fácil no se nos dificultó en nada utilizarla
Pareja nº6	Se nos resultó bastante fácil entrar y poder hacer la actividad
Pareja nº7	Lo más difícil fue el anuncio del tiempo en cada palabra
Pareja nº8	Podríamos decir que estuvo fácil solo la palabra con la letra C se nos complicó un poco
Pareja nº9	En los anuncios del tiempo
Pareja nº10	Nos pareció fácil todo desde ingresar desde el enlace
Pareja nº11	Todo nos pareció fácil

4“Mencione algún aspecto específico que más le llamó la atención”

Parejas participantes	Respuestas
 Pareja nº1	Que se puede realizar en cualquier actividad
Pareja nº2	Que cuando una palabra estaba mal escrita ella le tiraba que estaba mal
Pareja nº3	La manera en que se puede aprender
Pareja nº4	El tiempo
Pareja nº5	La actividad nos pareció muy divertida

Pareja nº6	Al momento de escribir las palabras, nos teníamos que fijar bien en la ortografía
Pareja nº7	Como responde la aplicación al momento de ingresar a la actividad
Pareja nº8	Como nos mide el tiempo y como nos corrige
Pareja nº9	Teníamos que responder rápido porque si no se nos acababa el tiempo y perdíamos
Pareja nº10	Que con cada letra existe una pregunta
Pareja nº11	La forma en como diseñaron la actividad

5. podría formular o describir ¿Por qué recomendaría o no recomendaría volver a utilizar este recurso digital?


Parejas participantes	Respuestas
 Pareja nº1	Recomendaríamos utilizarla ya que es muy útil para nosotros los estudiantes
Pareja nº2	Si la recomiendo porque aparte de ser dinámico se aprende mucho
Pareja nº3	Si la recomendásemos porque así se aprende más en Historia
Pareja nº4	Si la recomendase porque se pone en práctica lo aprendido
Pareja nº5	La recomendaríamos porque es muy buena para realizar dinámicas o juegos para responder preguntas
Pareja nº6	La recomendaría para desestresarse un poco
Pareja nº7	Es muy buena, la recomiendo ya que fortalece los aprendizajes
Pareja nº8	La recomendaría, por lo que es muy útil para comprender lo estudiado
Pareja nº9	Si la recomiendo porque es un ejercicio práctico
Pareja nº10	Si se recomienda ya que se nos facilita entrar a la plataforma

Pareja nº11	Si la recomendamos ya que es muy útil y fácil de utilizarla, y así valoramos nuestros conocimientos de un tema en específico
--------------------	--

6. ¿De qué manera cree que esta actividad le ayudó a aprender Historia de América?

Parejas participantes	Respuestas
 <p>Pareja nº1</p>	Nos ayudó más a conocer los grupos étnicos
Pareja nº2	Aprender nuevas maneras de cómo poner en práctica los conocimientos
Pareja nº3	De una manera compleja y fácil
Pareja nº4	De una manera muy rápida y también se desarrolla muy bien
Pareja nº5	En la forma de que iban pasando las preguntas nos íbamos acordando de lo que recibimos en la clase anterior respecto al tema
Pareja nº6	De una manera muy positiva ya que nos facilitó recordar el tema anterior, ya que las preguntas estaban bien detalladas en el roscó de palabras
Pareja nº7	Con las preguntas descritas en la mayoría fácilmente podíamos acordarnos de que se trataba
Pareja nº8	Enseñándome más sobre algunos conceptos que no nos acordábamos o no estábamos al tanto
Pareja nº9	Recordándonos la importancia que tiene la Historia de América
Pareja nº10	De acuerdo con cada palabra íbamos viendo sucesos ocurridos en esas épocas
Pareja nº11	En que las preguntas iban relacionadas a las civilizaciones indígenas originarias de América

7. ¿Qué comentario final le gustaría compartir sobre su experiencia con Educaplay y el roscó de palabras?

Parejas participantes	Respuestas
 <p>Pareja n°1</p>	Me pareció una experiencia muy buena y divertida, aprendí mientras jugaba
Pareja n°2	Fue interesante porque nos ayudó a recordar el tema de una manera diferente
Pareja n°3	Me gustó mucho, ya que es una herramienta dinámica que permite que el aprendizaje sea más fácil y creativo
Pareja n°4	Considero que fue una experiencia positiva
Pareja n°5	Fue una plataforma excelente, ya que nos motivó a participar activamente
Pareja n°6	Me encanto el rosco de palabras, ya que aprendí jugando y sin aburrirme
Pareja n°7	Fue una actividad distinta, y nos permitió trabajar en parejas y aprendimos juntos
Pareja n°8	Me pareció una forma creativa de aprender Historia de América
Pareja n°9	Al principio no entendí muy bien, pero luego lo comprendí y me gustó mucho, lo volvería a jugar
Pareja n°10	Fue una experiencia divertida y educativa, ideal para fortalecer los contenidos del tema
Pareja n°11	Me pareció muy creativo toda la creación de la plataforma, y la manera que se diseñó el rosco de palabras

Nota: Este instrumento se aplicó después de haber implementado una de las sesiones de la secuencia didáctica. Las opiniones reflejan la valoración de los estudiantes acerca del recurso digital elaborado en EducaPlay

16.5. Anexo E. Evidencias del proceso investigativo



Evidencia 1. Equipo de investigación en el campo investigativo



Evidencia 2. Aplicación de Instrumentos de recolección de datos



Evidencia 3. Interacción con los estudiantes participantes del estudio



Evidencia 4. Estudiantes haciendo uso del recurso digital "EducaPlay"



¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



