

Usos de herramientas digitales en la enseñanza de estudios sociales en decimo año, Unidad Educativa Salitre

Uses of digital tools in teaching social studies in tenth grade, Salitre Educational Unit

DOI: 10.46932/sfjdv6n10-003

Received on: Sep 1st, 2025

Accepted on: Sep 24th, 2025

Jenny Marisol Alvario Mancilla

Licenciada em Ciencias de la Educacion Mencion Computacion

Institución: Unidad Educativa Salitre

Dirección: Canton Salitre, Provincia del Guayas, Ecuador

Correo electrónico: jennyalvario78@outlook.com

Alejandro Antuan Diaz Diaz

Dr. Ciencias Pedagogicas

Institución: Univesidad Bolivariana del Ecuador

Dirección: Km 15 ½ vía Durán, Yaguachi Guayas, Ecuador

Correo electrónico: aadiadz@ube.edu.ec

Guillermo Ricardo Grunauer Robalino

Dr. Ciencias Pedagogicas

Institución: Univesidad Bolivariana del Ecuador

Dirección: Km 15 ½ vía Durán, Yaguachi Guayas, Ecuador

Correo electrónico: rgrunauer@ube.edu.ec

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Estudios Sociales en décimo año de la Unidad Educativa Salitre. Se buscó identificar el nivel de integración tecnológica por parte del personal docente y su relación con las metodologías pedagógicas empleadas, así como valorar el potencial de plataformas como Padlet e Interacty para transformar las prácticas educativas tradicionales. Se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental y tipo descriptivo. Se aplicó un diagnóstico a seis docentes del área de Estudios Sociales mediante encuestas estructuradas, con el fin de recopilar información sobre el uso, frecuencia y tipo de herramientas digitales implementadas en el aula, así como su nivel de formación en competencias digitales. Además, se realizó una revisión teórica de fuentes actuales sobre alfabetización digital, metodologías activas y transformación educativa mediante el uso de tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC). Los resultados revelan una integración limitada de las herramientas digitales, restringida principalmente al uso ocasional de recursos pasivos como presentaciones y videos. Ninguno de los docentes ha recibido capacitación formal, lo cual evidencia una carencia estructural en la formación tecnológica. A pesar de una actitud favorable hacia el uso de nuevas herramientas, no existen aún condiciones institucionales ni estrategias que promuevan su implementación efectiva. Se concluye que es urgente fortalecer la capacitación docente y fomentar el uso de metodologías activas con apoyo de plataformas digitales, a fin de responder a los desafíos educativos del siglo XXI.

Palabras clave: Competencias, Digitales, Aprendizaje, Conocimiento, Docentes.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the use of digital tools in the teaching-learning process of the Social Studies subject in the tenth grade at Unidad Educativa Salitre. The objective was to identify the level of technological integration by the teaching staff and its relationship with the pedagogical methodologies used, as well as to assess the potential of platforms such as Padlet and Interacty to transform traditional educational practices. A quantitative approach with a non-experimental and descriptive design was employed. A diagnostic assessment was applied to six Social Studies teachers through structured surveys, in order to gather information about the use, frequency, and type of digital tools implemented in the classroom, as well as their level of training in digital competencies. Additionally, a theoretical review of current sources on digital literacy, active methodologies, and educational transformation through the use of learning and knowledge technologies (LKT) was conducted. The results reveal a limited integration of digital tools, mainly restricted to the occasional use of passive resources such as presentations and videos. None of the teachers have received formal training, which highlights a structural deficiency in technological training. Despite a favorable attitude toward the use of new tools, institutional conditions and strategies to promote their effective implementation are still lacking. It is concluded that it is urgent to strengthen teacher training and promote the use of active methodologies supported by digital platforms, in order to meet the educational challenges of the 21st century.

Keywords: Competencies, Digital, Learning, Knowledge, Teachers.

1 INTRODUCCIÓN

Con el transcurso del tiempo y el avance de la tecnología, el acceso al conocimiento científico ha dejado de ser un privilegio reservado a quienes contaban con determinados recursos. Gracias a la democratización del internet y a la creciente variedad de herramientas digitales, hoy es posible acceder a información desde múltiples plataformas. Ramos (2021) recuerda que, en sus inicios, la enseñanza se desarrollaba exclusivamente mediante la interacción entre el docente y la pizarra, lo que exigía una notable creatividad para diseñar estrategias y materiales didácticos que facilitaran la asimilación del conocimiento. En ese contexto, el aula era más que un espacio físico: constituía un entorno de interacción directa entre estudiantes y docentes.

En la actualidad, el ámbito educativo ha experimentado transformaciones significativas. Los estudiantes, al ser nativos digitales, se desenvuelven con naturalidad en ambientes virtuales y plataformas tecnológicas, lo cual exige que los docentes desarrollen habilidades digitales para adaptarse a las nuevas demandas del contexto educativo (Ramos, 2021). En este nuevo escenario, el papel del maestro ha dejado de ser únicamente el de transmisor de contenidos. Ahora se espera que asuma funciones como guía, facilitador del aprendizaje y administrador de la información, utilizando de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para apoyar el proceso educativo (Pozos, 2018).

En este sentido, la UNESCO (2004) realizó un análisis detallado sobre la integración de herramientas digitales en la educación y formuló una serie de recomendaciones orientadas a preparar a

los docentes para una práctica pedagógica innovadora. Asimismo, enfatizó la importancia de involucrar a toda la comunidad educativa —incluyendo asistentes, autoridades, madres y padres de familia— ya que el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende del compromiso colectivo.

A partir de este enfoque, León (2021) propone una serie de competencias digitales fundamentales que los estudiantes deben desarrollar para generar aprendizajes significativos mediante el uso de herramientas tecnológicas. Estas incluyen: a) alfabetización informacional y manejo de datos, b) comunicación y colaboración, c) resolución de problemas y pensamiento crítico, y d) seguridad digital. El desarrollo de estas competencias busca preparar al estudiante para gestionar la información de manera crítica, responsable y eficaz, asegurando una formación integral y de calidad.

El uso cotidiano de herramientas digitales ha impactado todos los ámbitos de la vida, incluido el educativo, donde resulta imprescindible analizar sus beneficios (Gómez, 2016). Estas herramientas se pueden clasificar en dos áreas principales: 1) el proceso de enseñanza-aprendizaje y 2) la gestión educativa.

Comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje exige observar a sus principales actores: el docente y el estudiante. En el enfoque pedagógico tradicional, la comunicación se establecía de forma unidireccional, donde el docente asumía el rol principal como transmisor del saber y el estudiante se limitaba a recibir la información de manera pasiva. La enseñanza se centraba en la entrega y repetición de contenidos, y la evaluación se enfocaba principalmente en asignar calificaciones numéricas, las cuales también servían como indicador del desempeño del docente (Granados, 2020).

Con la incorporación de herramientas digitales, estos roles han cambiado de forma significativa. El maestro adopta el rol de guía del proceso educativo, mientras que el alumno participa activamente, desarrollando su aprendizaje de manera autónoma y construyendo su propio saber. Según León (2013), esta transformación ha traído beneficios considerables al proceso educativo, fomentando metodologías innovadoras que promueven la colaboración, la investigación y el acceso ampliado a la información.

Entre las ventajas más destacadas del uso de tecnologías en el aula se encuentran la optimización del tiempo, la posibilidad de realizar actividades colaborativas a distancia, el acceso a fuentes diversas, la disponibilidad de software educativo adaptable a distintos estilos de aprendizaje y la agilidad en el procesamiento de datos. Sin embargo, también emergen desafíos, como la sobreabundancia de información, que puede generar desinterés o una actitud superficial frente al estudio, afectando la motivación del alumnado.

Como advierte Mero (2021), mantener la motivación y asumir responsabilidades en el proceso de aprendizaje es un reto creciente para los estudiantes. Este desafío se intensifica para el docente, quien además debe estimular el pensamiento crítico, la creatividad y la actitud reflexiva y propositiva en sus alumnos (Freire, 2005).

La creciente disponibilidad de internet ha generado una generación caracterizada por su interconectividad. Aunque en un principio su acceso estuvo restringido a determinados grupos sociales, la pandemia de COVID-19 aceleró significativamente su expansión al impulsar una transición repentina hacia plataformas y entornos digitales.

Esta crisis sanitaria aceleró la implementación de tecnologías en la enseñanza. Mero (2021) sostiene que "en los momentos de crisis debido a la pandemia, la conectividad del internet ha tomado relevancia por la factibilidad de crear trabajos en línea, teniendo ventajas para el desarrollo de las actividades académicas dentro de casa, direccionadas por una plataforma digital". Así, el proceso pedagógico trascendió las barreras físicas del aula, ampliando sus dimensiones de espacio y tiempo (Granados, 2020).

Para lograr una implementación eficaz de herramientas digitales, Morales et al. (2024) destacan la necesidad de una planificación rigurosa, apoyada en estrategias didácticas y contenidos pertinentes. Estas acciones deben orientarse a dos objetivos esenciales: la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias mediante las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Particularmente en el área de Estudios Sociales, estas herramientas permiten una aproximación más dinámica, interactiva y contextualizada a los contenidos, facilitando la comprensión de procesos históricos, geográficos, económicos y sociales. Plataformas como Padlet e Interacty se destacan por su versatilidad y adaptabilidad a diversos estilos y ritmos de aprendizaje.

Padlet, por ejemplo, permite crear muros virtuales donde los estudiantes pueden publicar textos, imágenes, enlaces, videos y documentos. Esta herramienta resulta especialmente valiosa para elaborar líneas de tiempo, mapas conceptuales, análisis de fuentes primarias y reflexiones colectivas sobre fenómenos sociales. Fomenta el aprendizaje activo y participativo, y su interfaz amigable facilita la inclusión de estudiantes con distintos niveles de competencia digital (Giler et al., 2020).

Por su parte, Interacty permite generar contenidos interactivos como cuestionarios, trivias, sopas de letras y presentaciones gamificadas. En Estudios Sociales, esta herramienta puede emplearse para diseñar actividades como ejercicios sobre la geografía del Ecuador, juegos sobre hechos históricos o emparejamientos de conceptos como ciudadanía, derechos humanos y democracia. Además de fortalecer el aprendizaje, Interacty permite evaluar de manera formativa y lúdica.

Córdova y Lino (2024) afirman que el modelo interactivo de estas herramientas se adapta a los contextos y necesidades específicas del alumnado, fomentando una motivación intrínseca en los actores del proceso educativo. En conjunto, Padlet e Interacty permiten transformar la enseñanza tradicional en una experiencia dinámica, inclusiva y visual, en la que el docente puede ajustar las actividades a los estilos de aprendizaje del grupo, personalizar tareas y monitorear el progreso en tiempo real.

En instituciones como la Unidad Educativa Salitre, la implementación de herramientas digitales representa una valiosa oportunidad para democratizar el acceso al conocimiento, fomentar el trabajo en equipo y motivar a los estudiantes mediante experiencias de aprendizaje innovadoras. Además, promueve la vinculación entre escuela, familia y sociedad, favoreciendo una educación más participativa y alineada con las exigencias de una ciudadanía digital.

Como parte del presente estudio, se aplicó una encuesta diagnóstica a los seis docentes del área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Salitre con el objetivo de conocer su relación con las herramientas digitales. Los resultados reflejaron un uso muy limitado: cuatro docentes indicaron utilizarlas rara vez, y dos señalaron no emplearlas en absoluto. Además, ninguno de ellos ha recibido formación formal en el uso de estas herramientas, y solo uno ha desarrollado conocimientos de manera autodidacta.

Estos hallazgos evidencian una escasa incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza de Estudios Sociales en esta institución. Las herramientas empleadas principalmente presentaciones y videos reflejan un enfoque básico y tradicional que limita el potencial pedagógico de las TIC. Esta realidad pone de manifiesto la necesidad urgente de fortalecer las competencias digitales docentes mediante procesos de capacitación y acompañamiento técnico, lo que justifica plenamente la pertinencia del presente estudio.

En efecto, en el contexto actual, caracterizado por la transformación digital de la educación, el uso de herramientas digitales en Estudios Sociales responde a la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos centrados en el estudiante y orientados al desarrollo de habilidades críticas, comunicativas y colaborativas. Dewi, Gunawan y Mahfud (2024) afirman que la integración de herramientas como Padlet promueve la participación activa, el pensamiento crítico y la colaboración, en línea con los principios del constructivismo pedagógico. Del mismo modo, Gill (2021) sostiene que los entornos digitales favorecen una mayor apropiación del conocimiento al fomentar el compromiso cognitivo y emocional del alumnado.

Desde esta perspectiva, la asignatura de Estudios Sociales se ve especialmente beneficiada por estos recursos, ya que permite una comprensión más profunda y contextualizada de los contenidos. Su implementación en décimo año busca consolidar al docente como mediador del aprendizaje y al estudiante como agente activo en la construcción del saber (Freire, 2005).

Desde el enfoque didáctico, herramientas como Padlet e Interacty amplían significativamente las posibilidades metodológicas del docente. Permiten diseñar actividades interactivas, personalizadas y alineadas con los objetivos curriculares. Gill (2021) demostró que el uso de Padlet en la formación docente mejora el rendimiento académico y el trabajo en equipo mediante la creación de contenidos colaborativos y visuales. Asimismo, Novianto et al. (2023) evidenciaron que Padlet potencia las habilidades comunicativas, especialmente en la expresión escrita, gracias a su formato multimodal.

En el campo de Estudios Sociales, estas herramientas facilitan la construcción de líneas de tiempo, mapas conceptuales y análisis comparativos, fortaleciendo tanto la comprensión como la síntesis de información. Por otro lado, Interacty enriquece las estrategias de evaluación mediante dinámicas lúdicas como juegos, trivias y cuestionarios, lo que permite atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje. Estas metodologías activas refuerzan los contenidos, fomentan la autonomía, promueven la reflexión y favorecen un aprendizaje significativo (Lee, 2023).

En relación con lo anterior, el presente estudio considera cinco dimensiones clave para analizar el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales:

- (1) La frecuencia con que se utilizan herramientas digitales en el aula influye en la familiarización del estudiante con estas tecnologías; su uso constante promueve entornos interactivos y significativos, mientras que un uso limitado reduce su impacto pedagógico (Robles y Zambrano, 2024).
- (2) La diversidad de recursos digitales favorece distintos estilos de aprendizaje, por lo que su selección debe ser intencional y alineada con objetivos pedagógicos y contenidos curriculares para potenciar la construcción del conocimiento (Enríquez, 2020).
- (3) Las herramientas digitales enriquecen la comprensión al ofrecer representaciones multimedia integradas, siempre que se utilicen de forma adecuada dentro del proceso pedagógico, promoviendo así un aprendizaje significativo (Caiza, 2024).
- (4) La tecnología en el aula incrementa la motivación estudiantil al ofrecer actividades desafiantes y conectadas con su realidad, lo que refuerza la participación y el compromiso si se emplean de forma contextualizada (Pazmiño et al., 2024).
- (5) La escuela tiene un rol clave en el desarrollo de competencias digitales; el uso guiado y frecuente de herramientas tecnológicas fortalece habilidades esenciales para la vida académica, profesional y la ciudadanía digital.

Por otra parte, están las dimensiones que permiten evaluar el impacto del uso de herramientas digitales en el área de Estudios Sociales. Estas dimensiones abarcan las preferencias metodológicas del estudiantado, su percepción sobre el avance en los aprendizajes, los niveles de participación en clase y las sugerencias para mejorar el proceso de enseñanza. El análisis de estos aspectos ofrece una visión más amplia sobre cómo las tecnologías educativas inciden en la experiencia formativa y en la construcción del conocimiento.

- (1) Los recursos digitales como videos y juegos interactivos facilitan la comprensión de contenidos en Estudios Sociales al representar fenómenos de forma visual y dinámica. Su uso se adapta a los estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo la retención y el entendimiento, lo que convierte su incorporación en una necesidad pedagógica más que una simple tendencia (Santos et al., 2018)

- (2) La percepción estudiantil sobre su avance en Estudios Sociales es un indicador clave del proceso educativo. Este progreso se vincula con el uso planificado de herramientas digitales, las cuales, al integrarse en prácticas pedagógicas activas y contextualizadas, no solo mejoran los resultados académicos, sino también la autopercepción de logros y capacidades por parte de los estudiantes (Carranza y Caldera, 2017)
- (3) La participación activa es esencial para el aprendizaje significativo, y que las herramientas digitales facilitan este proceso al promover un rol más autónomo y participativo en los estudiantes. Al incorporar recursos interactivos, se crea un ambiente más accesible y motivador, lo que favorece la implicación incluso de quienes suelen inhibirse en métodos tradicionales (Flores y Durán (2022).
- (4) Cuando los estudiantes proponen incorporar más recursos digitales en Estudios Sociales, expresan una expectativa de metodologías activas y actualizadas. Esta demanda representa una oportunidad para transformar la enseñanza, mejorar la atención y comprensión, y fortalecer el aprendizaje desde una visión inclusiva e innovadora (Granados et al. 2020).

En línea con lo anterior, resulta fundamental comprender cómo la frecuencia, variedad y funcionalidad de las herramientas digitales influyen en las experiencias de aprendizaje y enseñanza en Estudios Sociales. Este análisis permitirá no solo identificar las prácticas actuales, sino también detectar oportunidades de mejora que favorezcan una integración más efectiva de estas tecnologías en el aula. De esta manera, se puede aportar al diseño de estrategias pedagógicas que potencien el aprendizaje significativo y desarrollen competencias digitales relevantes para los estudiantes y docentes.

Dada la importancia de incorporar metodologías activas respaldadas por entornos digitales para promover un aprendizaje significativo, se plantea la siguiente pregunta científica que orienta esta investigación: ¿De qué manera incide el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de décimo año en el área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Salitre? Esta cuestión busca evaluar la eficacia pedagógica de dichos recursos y su capacidad para innovar y transformar las prácticas educativas convencionales.

1.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de décimo año en el área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Salitre.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las dificultades del uso de herramientas digitales por parte de los docentes del área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Salitre.
- Fundamentar la utilidad del uso de herramientas digitales, como Padlet e Interacty, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Estudios Sociales.
- Evaluar la percepción de los estudiantes de Décimo grado en el área de Estudios Sociales sobre el impacto de las herramientas digitales en su participación y desempeño.

2 MATERIALES Y METODOS

2.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, ya que se recurrió a la recolección y análisis de datos numéricos a través de encuestas estructuradas, con el propósito de obtener información objetiva, medible y comparable sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Estudios Sociales.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se trata de una investigación de tipo descriptivo con alcance diagnóstico y evaluativo. En la primera fase, se realizó un diagnóstico sobre el nivel de uso y dominio de herramientas digitales por parte de los docentes del área. Posteriormente, se describieron las percepciones del estudiantado respecto al uso de dichas herramientas en el aula, y finalmente se evaluó el nivel de satisfacción estudiantil frente al uso específico de Padlet e Interacty como recursos didácticos.

2.3 VARIABLES

Este estudio considera dos variables principales: el empleo de herramientas digitales y la enseñanza de Estudios Sociales. Su análisis se realiza a partir de la percepción de los estudiantes, con el fin de identificar cómo influyen en su motivación, comprensión y nivel de participación en clase.

Tabla 1*Operacionalización de variables*

Dependiente		
Uso de herramientas digitales	Frecuencia de uso	¿Mi docente utiliza herramientas digitales durante las clases de Estudios Sociales?
	Tipo de herramientas utilizadas	¿Utilizo herramientas digitales con frecuencia para estudiar Estudios Sociales?
	Utilidad para la comprensión	¿Las herramientas digitales usadas en clase me ayudan a comprender mejor los temas?
	Motivación estudiantil	¿Me siento más motivado cuando se usan recursos digitales en las clases de Estudios Sociales?
Adquisición de competencias digitales		
¿He aprendido a usar nuevas herramientas digitales gracias a las clases de Estudios Sociales?		
Independiente		
Enseñanza de Estudios Sociales	Comprensión de contenidos mediante herramientas digitales	¿Entiendo mejor los temas cuando mi docente usa herramientas digitales?
	Preferencias metodológicas	¿Prefiero aprender Estudios Sociales mediante el uso de recursos digitales como videos o juegos interactivos?
	Percepción de avance en aprendizajes	¿Considero que he mejorado mis conocimientos en Estudios Sociales durante este año?
	Participación en clase	¿Me resulta más fácil participar en clase cuando se utilizan herramientas digitales?
Sugerencias para mejorar el proceso de enseñanza		¿Las clases de Estudios Sociales deberían incorporar más recursos digitales para mejorar el aprendizaje?

2.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población estuvo conformada por la comunidad educativa de la Unidad Educativa Salitre, específicamente:

- 6 docentes del área de Estudios Sociales, quienes participaron en la encuesta diagnóstica sobre el uso de herramientas digitales.
- 84 estudiantes de décimo año de Educación General Básica, quienes respondieron dos encuestas: La primera estuvo dirigida a conocer su percepción general sobre las clases de Estudios Sociales y la incorporación de tecnologías; mientras que la segunda se centró específicamente en evaluar su grado de satisfacción con el uso de las plataformas Padlet e Interacty.

Debido al tamaño reducido del universo, se trabajó con una muestra no probabilística por conveniencia, tomando el 100% de la población disponible, tanto de docentes como de estudiantes.

2.5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de información se diseñaron y aplicaron tres encuestas con preguntas cerradas, estructuradas en escalas de valoración tipo Likert, adaptadas según el perfil del grupo encuestado:

1. *Encuesta diagnóstica dirigida a docentes* cuyo objetivo fue conocer el nivel de uso y dominio de herramientas digitales por parte de los docentes del área de Estudios Sociales. Los contenidos abordados fueron; frecuencia de uso de TIC, tipos de herramientas empleadas, grado de capacitación recibida, y percepción sobre su utilidad pedagógica.
2. *Encuesta de percepción aplicada a los estudiantes*, cuyo propósito fue identificar sus opiniones respecto a las clases de Estudios Sociales y el uso general de herramientas digitales. El instrumento incluyó preguntas relacionadas con los recursos empleados en el aula, el nivel de interés en las clases, la participación estudiantil y la percepción del efecto de las TIC en su proceso de aprendizaje.
3. *Encuesta de satisfacción dirigida a estudiantes* cuyo propósito fue evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de Padlet e Interacty durante las clases de Estudios Sociales. Se usó una escala de respuesta de tres niveles: *De acuerdo, Indiferente y En desacuerdo*, para medir facilidad de uso, comprensión, motivación y valoración general de estas herramientas.

Los datos recopilados fueron organizados, tabulados y analizados estadísticamente para generar interpretaciones que sustenten las conclusiones de la investigación.

3 RESULTADOS

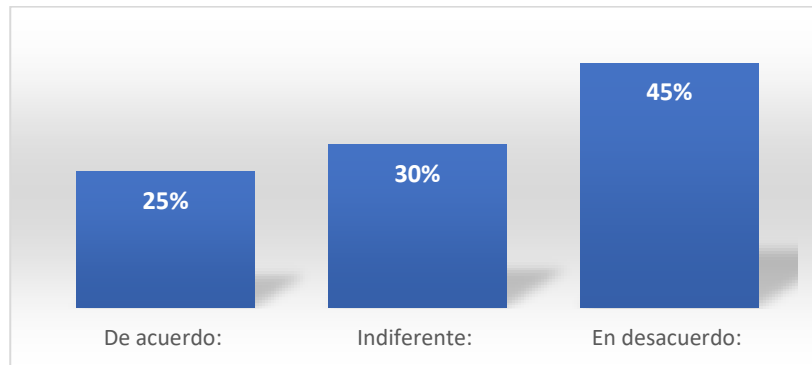
Uso de herramientas digitales

Pregunta 1

¿Mi docente utiliza herramientas digitales durante las clases de Estudios Sociales?

Figura 1

Implementación de herramientas digitales durante las clases de Sociales.



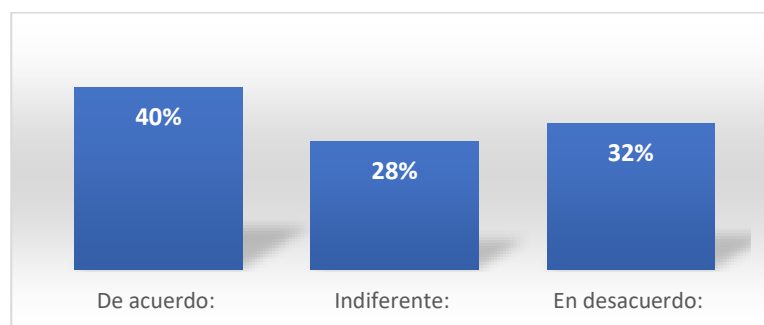
Análisis e interpretación: El 45% de los estudiantes están en desacuerdo con que su docente utilice herramientas digitales durante las clases de Estudios Sociales. El 30% de ellos se muestran indiferentes y el 25% está de acuerdo, reconociendo el uso de herramientas digitales en el aula. Estos resultados indican una percepción mayoritaria negativa, lo que sugiere la necesidad de fortalecer la integración efectiva de recursos digitales en las clases para mejorar el interés y la participación estudiantil.

Pregunta 2

¿Utilizo herramientas digitales con frecuencia para estudiar Estudios Sociales?

Figura 2

Frecuencia en el uso de herramientas digitales en Estudios Sociales.



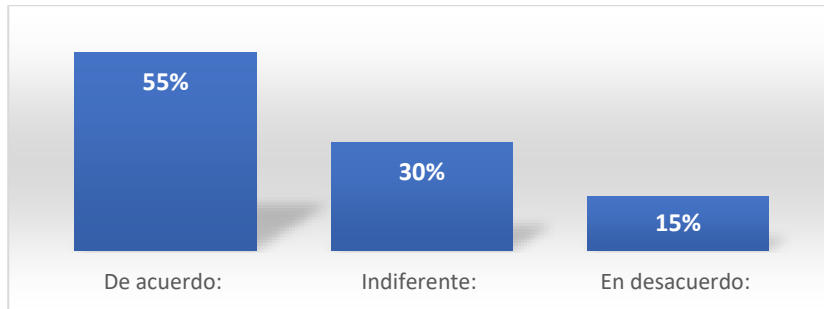
Análisis e interpretación de datos: El 40% de los estudiantes mencionan que si usan herramientas digitales con frecuencia para estudiar Estudios Sociales. Un 28% se muestra indiferente, es decir, no usan regularmente estas herramientas o no las consideran relevantes. El 32% está en desacuerdo, lo que indica que no las utilizan de manera frecuente. Estos resultados muestran que una parte significativa del estudiantado sí recurre a herramientas digitales, lo que sugiere una oportunidad para fomentar su uso educativo con orientación docente.

Pregunta 3

¿Las herramientas digitales usadas en clase me ayudan a comprender mejor los temas?

Figura 3

Las herramientas digitales y comprensión



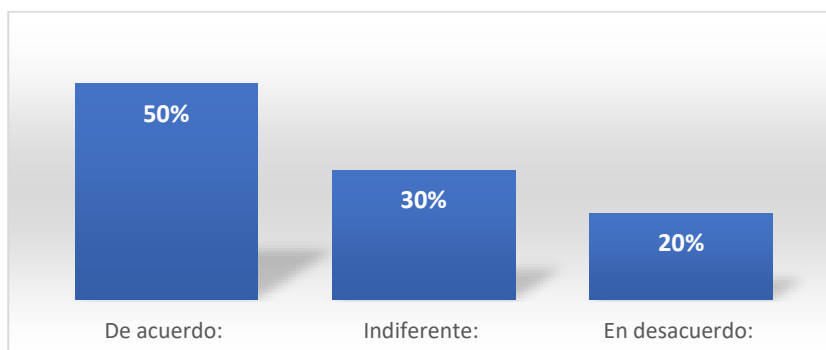
Análisis e interpretación de datos: El 55% de los estudiantes están de acuerdo en que utilizan herramientas digitales con frecuencia para estudiar Estudios Sociales. Un 30% se muestran indiferentes, lo que indica que su uso de herramientas digitales no es constante o no les resulta significativo. El 15% de ellos están en desacuerdo, es decir, no utilizan estas herramientas de forma habitual. Estos resultados reflejan un uso mayoritario y creciente de herramientas digitales en el estudio de la asignatura, aunque todavía hay un segmento que requiere más motivación y guía para integrarlas efectivamente en su aprendizaje.

Pregunta 4

¿Me siento más motivado cuando se usan recursos digitales en las clases de Estudios Sociales?

Figura 4

Recursos digitales y motivación



Análisis e interpretación de datos: El 50% de los encuestados están de acuerdo en que se sienten más motivados cuando se usan recursos digitales en las clases de Estudios Sociales. El 30% de los

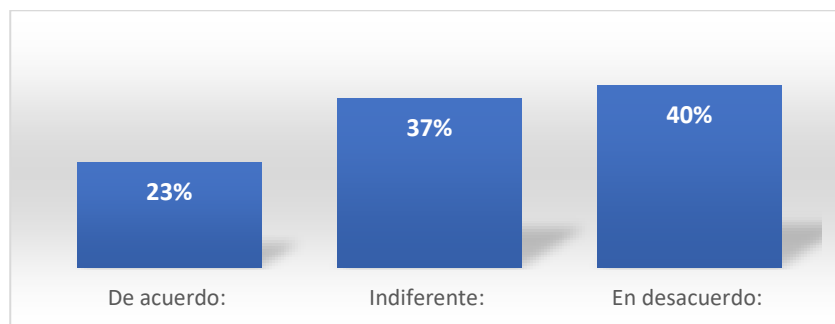
estudiantes manifiesta una actitud indiferente, lo que indica que el uso de recursos digitales no tiene un impacto relevante en su nivel de motivación. El 20% está en desacuerdo, es decir, no experimentan mayor motivación con el uso de estos recursos. Este resultado evidencia que la mitad del estudiantado percibe un impacto positivo en su motivación al incorporar herramientas digitales, lo que resalta su valor pedagógico como estrategia para dinamizar el aprendizaje.

Pregunta 5

¿He aprendido a usar nuevas herramientas digitales gracias a las clases de Estudios Sociales?

Figura 5

Innovación



Análisis e interpretación de datos: el 23% de los estudiantes están de acuerdo en que han aprendido a usar nuevas herramientas digitales gracias a las clases de Estudios Sociales. Un 37% se muestra indiferente, lo que podría indicar que no perciben un aprendizaje claro o significativo en cuanto al uso de nuevas herramientas. El 40% está en desacuerdo, es decir, no consideran que hayan desarrollado nuevas competencias digitales en esta asignatura. Estos resultados sugieren que, aunque una parte del estudiantado ha tenido experiencias positivas en cuanto al aprendizaje digital, existe una mayoría que no identifica un avance claro en esta área. Esto representa una oportunidad para fortalecer el enfoque didáctico, integrando de forma más efectiva y pedagógica el uso de herramientas digitales en las clases.

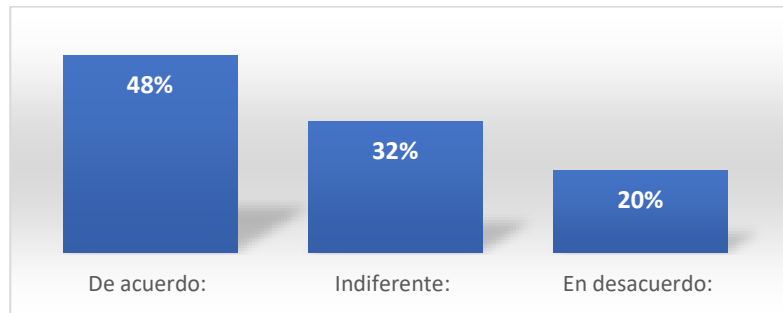
3.1 ENSEÑANZA DE ESTUDIOS SOCIALES

Pregunta 6

Entiendo mejor los temas cuando mi docente usa herramientas digitales.

Figura 6

Comprensión y herramientas digitales.



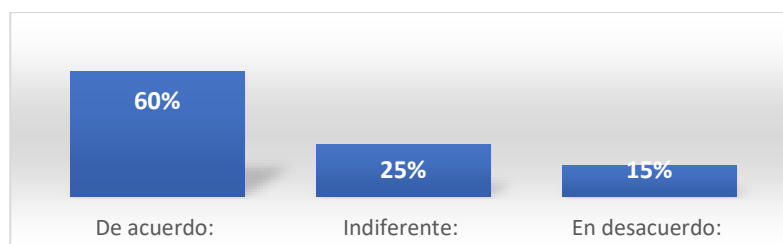
Análisis e interpretación de datos: El 48% de los estudiantes están de acuerdo en que comprenden mejor los temas cuando su docente utiliza herramientas digitales, lo que evidencia una valoración positiva hacia el uso de tecnología en el aula. Un 32% se muestra indiferente, lo que podría reflejar una implementación poco significativa o poco atractiva. El 20% está en desacuerdo, indicando que para ellos el uso de herramientas digitales no mejora su comprensión. Estos resultados sugieren que, si bien una parte importante del alumnado se beneficia del enfoque digital, aún existe un margen amplio para mejorar su integración pedagógica y garantizar que sea efectiva para todos.

Pregunta 7

Prefiero aprender Estudios Sociales mediante el uso de recursos digitales como videos o juegos interactivos.

Figura 7

Videos o juegos interactivos para el aprendizaje



Análisis e interpretación de datos: El 60% de los estudiantes están de acuerdo en que prefieren aprender Estudios Sociales mediante el uso de recursos digitales como videos o juegos interactivos, lo que demuestra una alta aceptación hacia métodos didácticos apoyados en tecnología. Un 25% se muestra indiferente, lo que podría reflejar que no todos los estudiantes encuentran estos recursos particularmente motivadores o efectivos. El 15% está en desacuerdo, lo que indica que una minoría prefiere métodos más tradicionales. Estos resultados destacan una clara oportunidad para potenciar el aprendizaje integrando

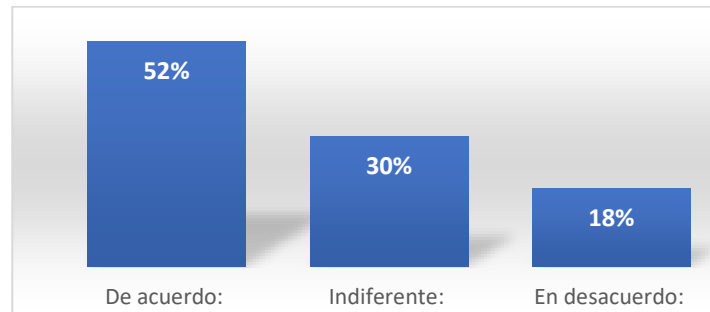
recursos digitales de forma más sistemática, alineada con los intereses y estilos de aprendizaje del alumnado.

Pregunta 8

Considero que he mejorado mis conocimientos en Estudios Sociales durante este año.

Figura 8

Percepción del rendimiento académico



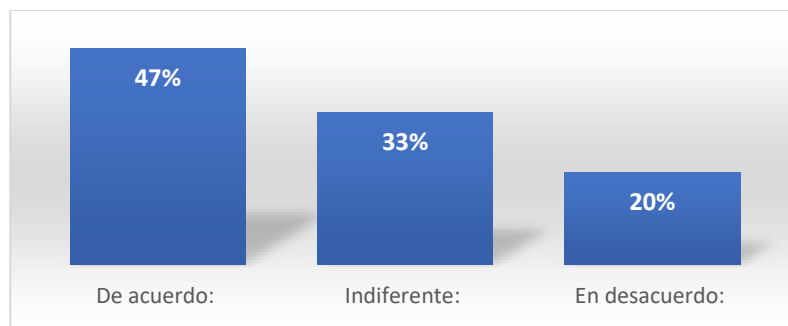
Análisis e interpretación de datos: El 52% de los estudiantes están de acuerdo en que han mejorado sus conocimientos en Estudios Sociales durante este año, lo que indica una percepción mayoritariamente positiva sobre su progreso académico. Un 30% se muestra indiferente, lo que podría sugerir una falta de claridad en los logros alcanzados o escasa motivación. El 18% está en desacuerdo, señalando que no perciben avances significativos. Estos resultados reflejan que, aunque más de la mitad del alumnado reconoce mejoras, es importante reforzar estrategias que visibilicen el aprendizaje y motiven a quienes aún no perciben un progreso claro.

Pregunta 9

Me resulta más fácil participar en clase cuando se utilizan herramientas digitales.

Figura 9

Participación y herramientas digitales.



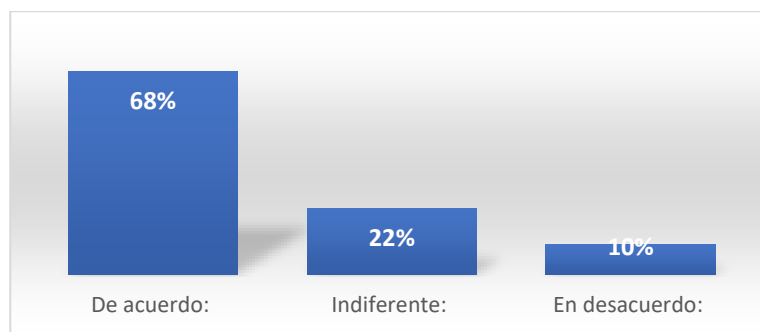
Análisis e interpretación de datos: El 47% de los estudiantes considera que les resulta más fácil participar en clase cuando se utilizan herramientas digitales, lo que sugiere que la tecnología puede facilitar la expresión y el involucramiento del alumnado. Un 33% se muestra indiferente, lo que podría indicar que no perciben un cambio significativo en su participación con o sin tecnología. El 20% está en desacuerdo, lo que revela que para algunos estudiantes el uso de herramientas digitales no mejora, e incluso podría dificultar, su participación. Estos resultados muestran que, si bien las herramientas digitales pueden fomentar la participación, es necesario diversificar su uso para involucrar a todo el grupo de manera efectiva.

Pregunta 10

Las clases de Estudios Sociales deberían incorporar más recursos digitales para mejorar el aprendizaje.

Figura 10

Incorporación de recursos digitales



Análisis e interpretación de datos: El 68% de los estudiantes está de acuerdo en que las clases de Estudios Sociales deberían incorporar más recursos digitales para mejorar el aprendizaje, lo que refleja una clara demanda y valoración positiva hacia la integración tecnológica. Un 22% se muestra indiferente, posiblemente por falta de experiencia o preferencia neutral respecto a estos recursos. Apenas un 10% expresa desacuerdo, lo que revela que una pequeña parte del grupo muestra preferencia por enfoques tradicionales o presenta cierta resistencia al uso intensivo de la tecnología. Estos resultados evidencian una oportunidad para potenciar el uso de recursos digitales, adaptándolos a las necesidades e intereses del alumnado para optimizar el aprendizaje.

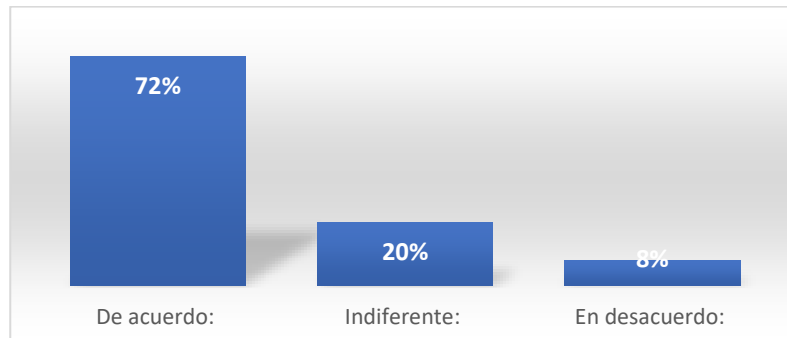
Encuesta sobre el uso de Padlet e Interacty en Estudios Sociales

Pregunta 11

Las plataformas Padlet e Interacty fueron fáciles de usar durante las clases.

Figura 11

Facilidad en el uso de Padlet e Interacty



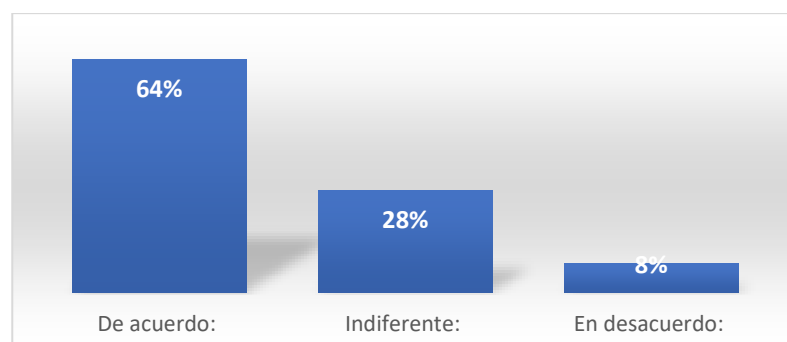
Análisis e interpretación de datos: El 72% de los estudiantes está de acuerdo en que las plataformas Padlet e Interacty fueron fáciles de usar durante las clases, lo que refleja una experiencia positiva generalizada en cuanto a la accesibilidad y usabilidad de estas herramientas digitales. Un 20% se muestra indiferente, posiblemente por una experiencia neutral o por falta de familiaridad previa con este tipo de plataformas. Solo un 8% está en desacuerdo, lo que indica que una minoría presentó dificultades o mostró resistencia al uso de estas herramientas. Estos resultados evidencian que la mayoría del alumnado se adapta con facilidad al uso de recursos digitales, lo cual representa una oportunidad para seguir integrándolos en las clases de Estudios Sociales y brindar apoyo adicional a quienes lo necesiten.

Pregunta 12

Padlet e Interacty me ayudaron a entender mejor los contenidos de Estudios Sociales.

Figura 12

Padlet e Interacty y comprensión de contenidos



Análisis e interpretación de datos: El 64% de los estudiantes está de acuerdo en que Padlet e Interacty les ayudaron a entender mejor los contenidos de Estudios Sociales, lo que indica que estas herramientas digitales no solo facilitaron la participación, sino que también contribuyeron a una mejor comprensión de los temas abordados. Un 28% se muestra indiferente, posiblemente porque no percibió

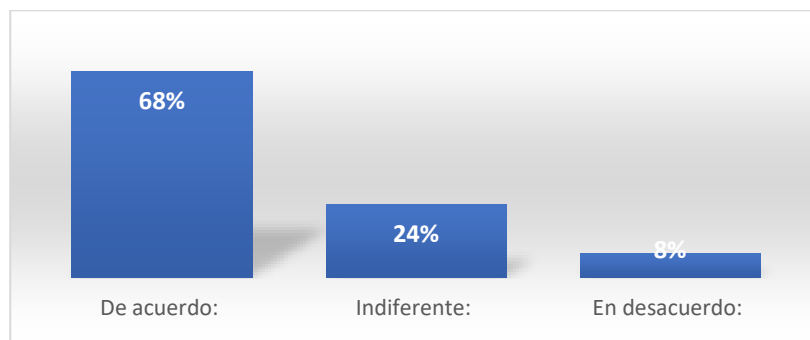
una diferencia significativa en su aprendizaje o porque requiere más tiempo para adaptarse a estas metodologías. Solo un 8% está en desacuerdo, lo que sugiere que una pequeña parte del grupo no encontró útil el uso de estas plataformas para el aprendizaje. Estos resultados demuestran que la integración de Padlet e Interacty tiene un impacto pedagógico positivo, aunque es importante seguir evaluando su uso para asegurar que todos los estudiantes se beneficien por igual.

Pregunta 13

Me sentí motivado(a) al trabajar con estas herramientas digitales.

Figura 13

Padlet e Interacty y motivación



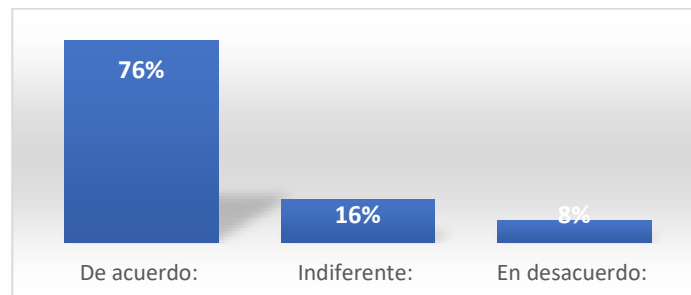
Análisis e interpretación de datos: El 68% de los estudiantes está de acuerdo en que se sintió motivado al trabajar con las herramientas digitales Padlet e Interacty, lo que evidencia que estas plataformas no solo facilitaron el aprendizaje, sino que también despertaron interés y entusiasmo en las actividades desarrolladas. Un 24% se muestra indiferente, lo cual puede reflejar una actitud neutral o una conexión emocional limitada con las dinámicas digitales. Solo un 8% está en desacuerdo, lo que indica que una pequeña parte del grupo no experimentó un aumento en su motivación al usar estas herramientas. En conjunto, estos resultados refuerzan el valor pedagógico de Padlet e Interacty como recursos que no solo informan, sino que también estimulan la participación activa del estudiantado.

Pregunta 14

Considero que se deberían seguir utilizando Padlet e Interacty en las clases de Estudios Sociales.

Figura 14

Uso de Padlet e Interacty en las clases de Estudios Sociales.



Análisis e interpretación de datos: El 76% de los estudiantes está de acuerdo en que se deberían seguir utilizando Padlet e Interacty en las clases de Estudios Sociales, lo que evidencia una fuerte aceptación y valoración positiva hacia estas herramientas digitales. Un 16% se muestra indiferente, posiblemente por no percibir una diferencia significativa en la metodología o por mantener una postura neutral ante su uso continuado. Solo un 8% está en desacuerdo, lo cual representa una minoría que preferiría otras formas de enseñanza. Estos resultados confirman que Padlet e Interacty son bien recibidos por la mayoría del alumnado y respaldan su integración continua como recursos didácticos que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área.

4 DISCUSIONES Y CONCLUSIONES

Los resultados del diagnóstico aplicado a los docentes del área de Estudios Sociales en la Unidad Educativa Salitre evidencian una clara desconexión entre las demandas de la educación digital del siglo XXI y las prácticas pedagógicas actuales. Cuatro de los seis docentes encuestados indicaron usar herramientas digitales solo de forma ocasional, y los dos restantes no las emplean en absoluto. Esta limitada frecuencia de uso refleja un bajo nivel de apropiación tecnológica, agravado por la ausencia de capacitación formal: ninguno ha recibido formación estructurada, y solo uno ha aprendido por iniciativa propia.

Este panorama es preocupante si se considera que, según Dewi, Gunawan y Mahfud (2024), herramientas como Padlet fomentan la participación activa, la colaboración y el pensamiento crítico, principios clave del enfoque constructivista. Gill (2021) también destaca que los entornos digitales fortalecen el compromiso cognitivo y emocional del estudiante. Por tanto, la escasa integración de herramientas digitales no solo muestra una brecha en la formación docente, sino también un desaprovechamiento del potencial pedagógico de las TIC.

En la práctica, se observa un predominio de estrategias tradicionales, como el uso esporádico de videos o presentaciones, lo que evidencia un uso decorativo más que pedagógico de las tecnologías. Esto coincide con Granados et al. (2020), quienes advierten que las metodologías transmisivas limitan la participación estudiantil y el desarrollo de competencias críticas. Herramientas como Interacty, con su enfoque en evaluación formativa, gamificación y diferenciación didáctica, representan oportunidades desaprovechadas para atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje (Lee, 2023).

Desde una perspectiva crítica, Freire (2005) subraya que el docente debe actuar como mediador del aprendizaje, promoviendo la reflexión y la participación activa. En este sentido, la limitada utilización de tecnologías revela una brecha entre el discurso pedagógico contemporáneo y la realidad del aula. Robles y Zambrano (2024) insisten en que el uso frecuente de herramientas digitales mejora la participación estudiantil en entornos significativos, mientras que la baja variedad de recursos —reducidos en su mayoría a material audiovisual— limita el desarrollo de estrategias pedagógicas diversificadas (Enríquez, 2020).

Además, la falta de formación docente obstaculiza una integración significativa de las TIC. Caiza (2024) señala que su valor educativo depende de una planificación pedagógica adecuada, algo ausente en la institución, que carece de políticas de capacitación digital coherentes, como también advierten Morales et al. (2024). Esto repercute en la motivación estudiantil, ya que el uso contextualizado de tecnologías podría fomentar actividades más desafiantes y conectadas con la realidad del alumnado (Pazmiño et al., 2024). Sin embargo, el potencial lúdico e interactivo de herramientas como Interacty no está siendo aprovechado.

La experiencia durante la pandemia de COVID-19 dejó lecciones sobre la necesidad de fortalecer las competencias digitales docentes (Mero, 2021), pero esta apropiación no se ha institucionalizado. A su vez, la percepción estudiantil muestra que los recursos digitales, si bien valorados, no están siendo usados de manera suficiente ni estratégica. Santos et al. (2018) y Carranza y Caldera (2017) coinciden en que las tecnologías facilitan la comprensión de fenómenos complejos y generan una percepción positiva del aprendizaje cuando son integradas activamente. La falta de estas herramientas reduce también la participación en clase, especialmente de estudiantes que podrían beneficiarse de metodologías más inclusivas (Flores y Durán, 2022).

Las sugerencias de los estudiantes para incorporar más recursos digitales evidencian una demanda concreta de renovación metodológica (Granados et al., 2020). En suma, los hallazgos de este estudio reflejan no solo una escasa apropiación tecnológica, sino también una brecha entre las exigencias educativas actuales, las expectativas del estudiantado y las capacidades institucionales. En consecuencia, debe abordarse desde una visión crítica y transformadora que incluya formación docente continua,

planificación contextualizada y el uso estratégico de plataformas como Padlet e Interacty, para generar entornos de aprendizaje dinámicos, inclusivos y significativos.

5 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

Tabla 2

Guía Didáctica Digital

<p>Área: Estudios Sociales Tema: La Segunda Guerra Mundial en Décimo Año Nivel: Décimo año</p>
<p>Unidad: Conflictos Bélicos del Siglo XX Tema específico: La Segunda Guerra Mundial (1939-1945) Duración estimada: 2 semanas (ajustable)</p>
<p>Metodología: Aprendizaje activo, colaborativo y basado en TIC Modalidad: presencial o virtual Destreza: CS.10.1.4: Analiza las causas y consecuencias de los conflictos armados del siglo XX, especialmente la Primera y Segunda Guerra Mundial, estableciendo sus repercusiones sociales, políticas y económicas en los países involucrados.</p>
<p>Objetivos generales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender las causas, desarrollo y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial. • Utilizar herramientas digitales para fortalecer el pensamiento crítico y la organización de la información. • Fomentar la participación y autonomía en el aprendizaje de la historia.
<p>Herramientas Digitales Utilizadas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet: Recepción, entrega de tareas, reflexión y foros • Interacty: Cuestionarios interactivos, mapas, líneas de tiempo, votaciones • Puzzle.org: crucigramas, aparejar conceptos, completar frases. • Miro: Creación de mapas conceptuales colaborativos
<p>Secuencia de Actividades</p>
<p>1. Activación de conocimientos previos Herramienta: Padlet Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un muro titulado: ¿Qué sabes de la Segunda Guerra Mundial? • Los estudiantes publican ideas, preguntas o hechos que conocen.
<p>2. Cuestionario con video interactivo Herramienta: Interacty Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver un video explicativo (5-7 min) sobre el inicio de la guerra. • Durante el video, responder preguntas insertadas. <p><i>Preguntas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué país fue invadido primero? • ¿Qué ideología política promovía Hitler?
<p>3. Mapa interactivo de países involucrados Herramienta: Interacty Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar un mapa con puntos interactivos sobre países del Eje y los Aliados. • Cada hotspot tiene datos, imágenes o breves descripciones.
<p>4. Crucigrama de conceptos claves Herramienta: Puzzle.org Actividad:</p>

- Resolver un crucigrama digital con términos como: nazismo, fascismo, Blitzkrieg, Holocausto, Aliados, Eje.

5. Línea de tiempo interactiva

Herramienta: Interacty

Actividad:

- Construcción colaborativa de una línea de tiempo con los eventos más importantes (1939–1945).
- Cada grupo añade 2 eventos.

Herramienta: Puzzle.org

Actividad:

- Actividad tipo “match”: relacionar personajes con roles (ej: Hitler - Alemania, Churchill - Reino Unido), a fechas con eventos.

6. Juego de emparejar conceptos

7. Votación interactiva + justificación

Herramienta: Interacty

Actividad:

- Pregunta: ¿Cuál fue el evento más decisivo de la Segunda Guerra Mundial?
Opciones: Desembarco en Normandía, Bomba Atómica.
- Usar la actividad de dar votación como una antesala a la clase posterior

8. Mapa conceptual colaborativo

Herramienta: Miro (virtual) o trabajo en clase.

Actividad:

- Los estudiantes (en grupos) crean un mapa conceptual con los siguientes ejes:
 - Causas
 - Países participantes
 - Principales eventos
 - Consecuencias
 - Personajes importantes

9. Reflexión final

Herramienta: Padlet

Actividad:

- Publicar una reflexión breve:
“¿Qué aprendimos de la Segunda Guerra Mundial y qué enseñanzas deja al mundo actual?”

10. Recomendaciones al docente

- Hacer una demostración inicial de las herramientas digitales.
- Acompañar a los estudiantes en las primeras actividades hasta que dominen el entorno.
- Motivar la autoevaluación y coevaluación en los trabajos colaborativos.
- Promover un ambiente respetuoso en los foros de Padlet.

11. Recursos de apoyo

- Tutoriales breves de uso de Padlet, Interacty y Miro
-

6 CONCLUSIONES

El presente estudio ha permitido valorar de manera crítica el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de décimo año en el área de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Salitre, con énfasis en la experiencia y preparación tanto de los docentes como de los alumnos. A partir del diagnóstico aplicado, se identificó que el uso de tecnologías digitales en el aula es limitado y se reduce principalmente a recursos pasivos como presentaciones y videos, sin una integración

real de plataformas interactivas que promuevan el aprendizaje activo. Esta realidad se ve influida por la escasa formación docente en competencias digitales, así como por la falta de estrategias institucionales que fomenten su incorporación efectiva en la planificación pedagógica.

La pregunta científica permitió evidenciar que, si bien existe una disposición favorable entre los actores educativos para ampliar sus conocimientos en torno al uso de recursos tecnológicos, aún no se han generado las condiciones formativas ni estructurales necesarias para transformar las prácticas tradicionales en experiencias pedagógicas significativas y acordes con los desafíos del siglo XXI.

Frente a este panorama, resulta imprescindible fomentar el uso de metodologías activas apoyadas en entornos digitales, ya que estas no solo mejoran la participación y motivación de los estudiantes, sino que también fortalecen el desarrollo del pensamiento crítico, la colaboración y la autonomía en el aprendizaje. Herramientas como Padlet e Interacty, analizadas en esta investigación, demuestran un alto potencial para dinamizar la enseñanza de los Estudios Sociales, siempre que su implementación esté acompañada por procesos de capacitación docente y una visión institucional clara de innovación educativa.

En consecuencia, esta investigación no solo diagnostica una problemática concreta, sino que también abre el camino hacia nuevas propuestas pedagógicas centradas en la transformación digital del aula, contribuyendo a cerrar la brecha entre la escuela tradicional y las exigencias formativas del contexto actual.

7 RECOMENDACIONES

En primer lugar, se recomienda implementar programas de capacitación docente en competencias digitales, especialmente dirigidos a los maestros del área de Estudios Sociales. Estas capacitaciones deben enfocarse no solo en el uso técnico de herramientas como Padlet e Interacty, sino también en su aplicación didáctica dentro del aula. La formación continua permitirá que los docentes adopten metodologías activas y significativas, fomentando una enseñanza más participativa y adaptada a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

Asimismo, es fundamental fomentar una cultura institucional de innovación educativa. Para ello, la Unidad Educativa Salitre debe establecer lineamientos que promuevan el uso responsable, crítico y creativo de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta transformación debe estar respaldada por una visión compartida entre directivos, docentes y comunidad educativa, que impulse cambios sostenibles en las prácticas pedagógicas.

Se recomienda, además, integrar metodologías activas mediadas por tecnologías digitales en las actividades de aula. Estas metodologías —como el aprendizaje colaborativo, la gamificación o el

aprendizaje basado en proyectos— permiten que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, comunicativas y sociales mientras interactúan con recursos digitales que dinamizan la experiencia educativa y fomentan su protagonismo en la construcción del conocimiento.

Del mismo modo, resulta beneficioso desarrollar proyectos pedagógicos interdisciplinarios apoyados en herramientas digitales. La articulación de los contenidos de Estudios Sociales con otras áreas del currículo a través de plataformas interactivas permite abordar temas desde múltiples perspectivas, enriquecer la comprensión de fenómenos complejos y promover un pensamiento crítico e integral entre los estudiantes.

Otro aspecto clave es establecer mecanismos institucionales para evaluar y monitorear el uso de herramientas digitales en el aula. Estos procesos deben permitir identificar buenas prácticas, detectar dificultades en la implementación y generar datos que orienten futuras decisiones pedagógicas y tecnológicas. Así, se podrá garantizar que el uso de estos recursos no sea superficial ni esporádico, sino verdaderamente formativo

También se recomienda fortalecer la infraestructura tecnológica de la institución. Para ello, es necesario mejorar la conectividad a internet, disponer de dispositivos adecuados para docentes y estudiantes, y ofrecer soporte técnico constante. Solo con una infraestructura adecuada se podrá asegurar la integración efectiva y sostenida de las tecnologías en el contexto educativo.

Finalmente, se destaca la importancia de involucrar a las familias en el proceso de transformación digital. El acompañamiento de madres, padres y representantes es esencial para reforzar el aprendizaje fuera del aula, facilitar la adaptación a los entornos virtuales y construir una red de apoyo que favorezca el desarrollo integral del estudiante. Para ello, se pueden implementar talleres de formación digital, boletines informativos y espacios de diálogo que fortalezcan la corresponsabilidad educativa.

REFERENCIAS

- Caiza, H. (2024). *Integración de las herramientas digitales para el logro del Aprendizaje* [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/10434/1/T4536-MIE-Caiza-Integraci%C3%B3n.pdf>
- Carranza, M., y Caldera, J. (2017). Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el *Blended Learning*. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 16(1), 73-88.
- Córdova, R., & Lino, R. (2024). La Interactividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediada por pizarras virtuales 2.0. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 1030–1050. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3063>
- Dewi, Y., Astija, & Budiarsa, H. I. (2024). Aprendizaje basado en problemas asistido por la aplicación Padlet sobre habilidades de pensamiento crítico y colaboración. *Revista de Investigación-Acción Educativa*, 8(1), 117-126. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.77566>
- Enríquez, M. (2020). Características de las herramientas multimedia para el desarrollo de Presentaciones Interactivas. *Journal of Science and Research*, 5(1), 873–891. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4452944>
- Flores, C., y Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 46, 129-142. <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Giler, D., Zambrano, G., Velásquez, A., & Vera, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1322-1351. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>
- Gómez, M. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio comparativo de dos universidades públicas. *Innovación Educativa*, 16(71), 61-80. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v16n71/1665-2673-ie-16-71-00061.pdf>
- Granados, M. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809-1823.
- Granados, M., Romero, S., Rengifo, R., y Garcia, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809-1823. <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>
- Lee, B. N. (2023). Herramientas digitales y aprendizaje basado en la indagación en la enseñanza de la historia. *Revista Muallim de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(4), 78-88. <https://doi.org/10.33306/mjssh/255>
- León, J. (2013). Educación con TIC para la sociedad del conocimiento. *Revista Digital Universitaria*, 14(1). <https://www.revista.unam.mx/vol.14/num2/art16/art16.pdf>
- León, J. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza en educación básica superior. *Revista Scientific*, 6(20), 92-112. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.5.92-112>

- Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>
- Morales, J. O., Alejandro, M., Morán B, L., & Martínez, R. (2024). Herramientas digitales en la Enseñanza Básica Media, escuela “Virgilio Drouet Fuentes”. Ecuador. *Conrado*, 20(97), 218-229. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442024000200218&script=sci_arttext&tlng=pt
- Novianto, A., Rohayati, D., & Faridah, D. (2023). Padlet como medio de aprendizaje para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes: perspectiva de profesores y estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Journal of Educational Research and Practice*, 10(3), 45–56. <https://jurnal.unigal.ac.id/jeep/article/view/13563>
- Pazmiño, P., Romero, D., Roldán, Y. del R., Ceballos, C., y Alcívar, R. (2024). Impacto del uso de tecnologías educativas en la motivación y el compromiso estudiantil durante el proceso de aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 199–211. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2240>
- Pozos, K. (2018). Competencias Digitales en Docentes de Educación Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 59-87. <https://doi.org/10.19083/ridu.2018.712>
- Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación* [Extracto]. <https://www.buscalibre.ec>
- Robles M., y Zambrano, J. (2024). Aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Ciencia y Tecnología*, 29(126), 130-138. <https://doi.org/10.47460/uct.v29i126.947>
- Santos, G., Santos, M., y Ortiz, W. (2018). *Recursos didácticos digitales para la enseñanza de estudios sociales a estudiantes de Quinto año de educación general básica* [Tesis de Maestría, Universidad Bolivariana del Ecuador]. <https://dspaceserver.ube.edu.ec/server/api/core/bitstreams/562c39d7-7928-450a-a56b-389545e346b3/content>
- UNESCO. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: Guía de planificación*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129533_spa