UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

PROPUESTA DE BLOG EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DE LAS CIVILIZACIONES ANTIGUAS EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

Autora:

Angie Vanessa Solano Macias

Tutor:

Roberto Raúl Ponce Cordero

Azogues - Ecuador

Agosto, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación

Tesis como forma de socialización de la investigación básica y/o aplicada

Autor/a (maestrante)	Angie Vanessa Solano Macias
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0009-0008-6937-2968

Docente tutor/a	Roberto Ponce-Cordero
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0002-1819-2085

Toda la información contenida en el presente trabajo de titulación es de exclusiva responsabilidad del maestrante y su tutor/a, y dispone de la autorización correspondiente para su publicación.

Dedicatoria

A mi ser interior como mujer que me ha permitido vencer obstáculos y alcanzar metas.

A mis padres, pilar fundamental de mi existencia, por su apoyo, motivación incondicional y comprensión durante este camino académico.

A mis docentes, quienes con sabiduría y dedicación han sembrado en mí el deseo constante de superación profesional.

A los estudiantes de la Unidad Educativa. Fuente de inspiración que me motivo a buscar estrategias educativas para contribuir a su formación integral.

Este trabajo representa no solo la culminación de una etapa en mi vida académica, sino el inicio de nuevos desafíos en mi compromiso con la innovación educativa y la transformación de las prácticas pedagógicas.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Agradecimiento

Agradezco a Dios por guiarme en este nuevo camino académico. A mi familia por su apoyo incondicional durante todo el proceso formativo. A mis docentes de la maestría por compartir sus conocimientos y vivencias. A mi tutor por su orientación y dedicación durante el desarrollo de este trabajo de investigación. A la UNAE que me permitió implementar esta propuesta. A todos quienes contribuyeron directa e indirectamente en el logro de esta meta profesional.

Resumen

La enseñanza de la historia de las civilizaciones antiguas en la Educación General Básica enfrenta limitaciones metodológicas derivadas del predominio de enfoques tradicionales centrados en la memorización de datos y en la exposición magistral. Esta situación genera desinterés en los estudiantes, aprendizaje superficial y escasas oportunidades de desarrollar competencias críticas frente a los contenidos históricos. Frente a esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo contribuir al aprendizaje de civilizaciones antiguas mediante una propuesta educativa colaborativa basada en herramientas tecnológicas para estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Se adoptó un paradigma interpretativo con enfoque mixto y un diseño exploratorio-descriptivo, implementando triangulación metodológica mediante encuestas (n=15), talleres colaborativos, entrevistas docentes y validación experta. Los resultados revelaron que el 86,7% de los estudiantes manifestó interés hacia las civilizaciones antiguas, identificando como obstáculos principales la carencia de recursos multimedia (66,7%) y las dificultades mnemotécnicas (60%). Las preferencias se orientaron hacia las civilizaciones egipcia (73,3%), griega (60%) y romana (53,3%), con una marcada demanda de videos educativos (86,7%). A partir de ello se desarrolló “Exploradores del Tiempo Antiguo”, propuesta estructurada en cinco módulos que integran gamificación, colaboración y recursos multimedia. La validación experta confirmó la viabilidad de la propuesta con una calificación de 3,02/4,0, clasificándola como “viable con modificaciones menores”. Se concluye que el uso de herramientas tecnológicas colaborativas transforma significativamente el aprendizaje histórico cuando responde a necesidades estudiantiles específicas y se fundamenta en principios pedagógicos constructivistas.

Palabras clave: Blog educativo, Historia, Civilizaciones antiguas, Aprendizaje significativo, Tecnología educativa.

ABSTRACT

The teaching of the history of ancient civilizations in Basic General Education faces methodological limitations derived from the predominance of traditional approaches focused on rote memorization and lecture-based instruction. This situation generates students' lack of interest, superficial learning, and few opportunities to develop critical competencies when approaching historical content. In response to this issue, the present research aimed to contribute to the learning of ancient civilizations through a collaborative educational proposal based on technological tools for eighth-grade students in Basic General Education. An interpretive paradigm with a mixed-methods approach and an exploratory-descriptive design was adopted, implementing methodological triangulation through surveys (n=15), collaborative workshops, teacher interviews, and expert validation. The results revealed that 86.7% of students expressed interest in ancient civilizations, identifying as main obstacles the lack of multimedia resources (66.7%) and mnemonic difficulties (60%). Preferences were oriented toward Egyptian (73.3%), Greek (60%), and Roman (53.3%) civilizations, with a marked demand for educational videos (86.7%). Based on these findings, "Explorers of Ancient Time" was developed, a proposal structured into five modules integrating gamification, collaboration, and multimedia resources. Expert validation confirmed the feasibility of the proposal with a rating of 3.02/4.0, classifying it as "feasible with minor modifications." It is concluded that the use of collaborative technological tools significantly transforms historical learning when it responds to students' specific needs and is grounded in constructivist pedagogical principles.

Keywords: Educational blog, History, Ancient civilizations, Meaningful learning, Educational technology.

Índice de contenido

Agradecimiento 5

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 16

1. Problema de investigación 16

1.1 Planteamiento del problema o problematización 16

1.2 Pregunta de investigación 19

1.3 Objetivos de investigación 20

1.4 Objetivo general 20

1.5 Objetivos específicos 20

1.6 Justificación 21

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO 23

2. Antecedentes 23

2.1 Internacionales 23

2.1.1 Uso de blogs y tecnología para la enseñanza de historia 23

2.1.2 Evolución y características de los blogs educativos 23

2.1.3 Estudios Internacionales sobre Blogs Educativos 26

2.2 Nacionales 28

2.2.1 Investigaciones dentro del Ecuador sobre el uso educativo de blogs o Propuestas didácticas digitales 28

2.2.2 Impacto de los blogs en el proceso educativo ecuatoriano 28

2.2.3 Recursos digitales y su impacto en el aprendizaje autónomo 30

2.2.4 Las TIC como herramientas para optimizar el rendimiento académico 30

2.2.5 Competencias tecnológicas en la implementación de blogs educativos 31

2.2.6 Ventajas y desventajas en el contexto educativo ecuatoriano 32

2.2.7 Experiencias de implementación de blogs educativos en Ecuador 33

2.3 Locales 36

2.3.1 El blog como recurso didáctico en la escuela Galo Plaza Lasso 37

2.3.2 Blog educativo para fomento de la lectura comprensiva 37

2.3.3 El blog como herramienta para la enseñanza de estudios sociales 38

3. Marco legal 40

3.1 Constitución de la república del Ecuador (2008) 40

3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 42

3.3 Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural 43

4 Marco teórico 45

4.1. Ciencias sociales y su aporte a la educación 45

4.2. Fundamentos 45

4.2.1. Teorías del aprendizaje significativo 46

4.2.2 Constructivismo y aprendizaje activo 46

4.2.3 Aprendizaje basado en proyectos (ABP) 47

4.2.4 Conectivismo y aprendizaje en red 48

4.2.5 Tecnologías educativas y entornos digitales de aprendizaje 49

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO 52

3.1 Paradigma 52

3.2 Enfoque 52

3.3 Tipo de investigación 52

3.4 Diseño 53

3.5 Población, muestra o informantes clave 54

3.6 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación 54

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de la información 55

3.8 Operacionalización de las variables 56

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 57

4 Análisis e interpretación de la información 57

4.1 Análisis e interpretación cuantitativa 57

4.1.1 Caracterización de la muestra 57

4.2 Análisis por Dimensiones 59

4.2.1 Aprendizaje de Historias de Civilizaciones Antiguas 59

4.2.2 Uso de Recursos Digitales para el Aprendizaje 64

4.2.3 Preferencias para un Blog educativo de historia 67

4.3 Análisis e interpretación cualitativo 72

4.3.1 Taller de construcción colaborativa con estudiantes 72

4.3.2 Entrevistas a docentes de ciencias sociales 74

4.4 Triangulación 77

4.4.1 Convergencias identificadas 77

4.4.2 Divergencias y complementariedades 78

CAPÍTULO V: PROPUESTA 80

5 Diseño de la propuesta de intervención educativa 80

5.1 Problemática 80

5.2 Justificación 81

5.3 Objetivo general de la propuesta 82

5.4 Fundamentos teóricos 82

5.5 Fundamentos pedagógicos 83

5.6 Estructura de la propuesta 85

5.6.1 Marco estructural de la propuesta 85

5.6.2 Especificaciones técnicas y diseño de interfaz 89

5.7 Validación de la propuesta 92

5.7.1 Perfil de los expertos validadores 92

5.7.2 Instrumento de validación 92

5.7.3 Resultados de la validación 93

5.7.4 Análisis detallado por criterios 93

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 97

Conclusiones 97

Recomendaciones 98

Anexos 106

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Índice de tablas

Tabla 1:..... 56

Tabla 2:..... 91

Tabla 3:..... 92

Tabla 4:..... 93

Índice de figuras

Figura 1: 24

Figura 2: 25

Figura 3: 36

Figura 4: 79

Figura 5: 86

Figura 6: 87

Figura 7: 88

Figura 8: 91

Índice de gráficos

Gráfico 1: 57

Gráfico 2: 58

Gráfico 3: 58

Gráfico 4: 59

Gráfico 5: 60

Gráfico 6: 61

Gráfico 7: 62

Gráfico 8: 63

Gráfico 9: 64

Gráfico 10: 65

Gráfico 11: 65

Gráfico 12: 67

Gráfico 13: 67

Gráfico 14: 69

Introducción

La enseñanza de la historia de las civilizaciones antiguas en el nivel de educación general básica enfrenta desafíos significativos que demandan respuestas innovadoras. Los métodos tradicionales, caracterizados por la memorización de datos y la transmisión unidireccional de información, han generado una desconexión entre los estudiantes y el conocimiento histórico, limitando el desarrollo de competencias críticas y analíticas fundamentales para la comprensión del pasado humano.

En este contexto, resulta indispensable implementar herramientas tecnológicas emergentes como alternativas viables para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje, particularmente en los contenidos relacionados a la enseñanza de la historia, permite crear experiencias más interactivas y significativas, aprovechando las competencias tecnológicas naturales de los estudiantes contemporáneos. Por ello, ofrecer espacios dinámicos donde convergen elementos multimedia, narrativas colaborativas y recursos didácticos diversos pueden revitalizar el aprendizaje histórico.

De esta manera, las tecnologías digitales se convierten en una oportunidad para innovar la enseñanza. Su uso permite diseñar entornos más dinámicos, participativos e interactivos, que responden a las necesidades y expectativas de los estudiantes del siglo XXI. La incorporación de recursos como blogs educativos posibilita la integración de diferentes textos, imagen, sonido, video, a su vez fomenta la construcción colectiva del conocimiento, haciendo que la enseñanza de la historia deje de ser percibida como un ejercicio pasivo para convertirse en una experiencia activa que despierte la curiosidad y el interés en el estudiante.

La presente investigación surge como respuesta a esta problemática, proponiendo la creación de un blog educativo colaborativo como recurso de apoyo para el aprendizaje de las civilizaciones antiguas en octavo año de educación general básica. Dicho recurso no solo busca ofrecer contenidos accesibles y atractivos, sino también propiciar la participación activa de los

estudiantes y docentes en la construcción del conocimiento, generando un espacio de diálogo y reflexión que fortalezca la enseñanza de la historia.

Los objetivos de la investigación están orientados a diagnosticar las dificultades que enfrentan los estudiantes en el aprendizaje de contenidos históricos, revisar los fundamentos teóricos y pedagógicos relacionados con el uso de las tecnologías en la educación, diseñar una propuesta de innovación que se adapte al contexto escolar y validar su pertinencia con especialistas en el área. A través de este proceso, se pretende ofrecer una respuesta concreta a las necesidades detectadas en el ámbito educativo.

La importancia del trabajo radica en su contribución tanto a la práctica docente como al campo de la tecnología educativa. Para los estudiantes, representa una oportunidad de acceder a recursos que hacen del aprendizaje histórico un proceso más significativo, dinámico y contextualizado. Para los docentes, se constituye en una herramienta innovadora que complementa sus estrategias pedagógicas, facilitando la integración de recursos tecnológicos en el aula. Y en un nivel más amplio, la propuesta aporta a la discusión académica sobre cómo las tecnologías digitales pueden fortalecer la enseñanza de las Ciencias Sociales en contextos escolares.

En síntesis, el proyecto articula un sustento teórico que fundamenta la necesidad de innovar en la enseñanza de la historia, un diagnóstico que visibiliza las principales dificultades de los estudiantes en el aprendizaje de las civilizaciones antiguas, y una propuesta educativa basada en el diseño de un blog colaborativo como recurso digital. Además, incorpora la validación de la propuesta por parte de especialistas, junto con conclusiones y recomendaciones que buscan orientar y enriquecer las prácticas pedagógicas en Ciencias Sociales a través del uso de la tecnología educativa

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

La enseñanza de la historia, particularmente de las civilizaciones antiguas, constituye un componente fundamental en la formación integral de estudiantes de educación básica. Este ámbito del conocimiento no solo permite al educando comprender el devenir histórico de la humanidad, sino que además proporciona las herramientas necesarias para analizar el presente desde una perspectiva crítica y contextualizada. Como señala el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2016), “los conocimientos históricos son esenciales para que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda de la sociedad actual y puedan participar activamente en ella con sentido crítico”.

Sin embargo, la realidad educativa contemporánea evidencia una problemática significativa en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de contenidos históricos. La instrucción de la historia, y específicamente de las civilizaciones antiguas, enfrenta múltiples desafíos que comprometen la efectividad del proceso educativo y el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica.

El primer aspecto problemático identificado radica en las metodologías implementadas para la enseñanza de contenidos históricos. De acuerdo con lo observado en el contexto educativo objeto de este estudio, las estrategias didácticas aplicadas por los docentes tienden a privilegiar enfoques tradicionales centrados en la memorización de datos, fechas y acontecimientos, en deterioro de la comprensión contextualizada y el análisis crítico. Esta situación genera un distanciamiento entre el estudiante y los contenidos históricos, provocando desinterés y desmotivación hacia el aprendizaje de la historia.

Sin embargo, cuando la enseñanza se limita a la repetición de información, el potencial formativo de esta área se ve reducido, los resultados de evaluaciones nacionales, reflejan esta

problemática. El Informe Nacional Ser Estudiante – EGB superir (2022-2023)**,** elaborado por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL), evidencia que el promedio nacional en Ciencias Sociales se ubicó entre 686 y 697 puntos sobre 1 000 posibles, dependiendo del régimen y contexto educativo. Estos datos muestran que una parte significativa del estudiantado no alcanza los niveles de logro esperados, lo que pone de manifiesto debilidades en la comprensión de los contenidos históricos y en el desarrollo de competencias críticas vinculadas a esta disciplina (INEVAL, 2023).

A pesar de los esfuerzos por actualizar el currículo e incorporar recursos digitales, persisten prácticas pedagógicas poco innovadoras que no logran despertar el interés del estudiantado ni fomentar su participación activa viéndose reflejada en el bajo rendimiento académico. El segundo elemento problemático se relaciona con las dinámicas áulicas predominantes en la enseñanza de la historia de civilizaciones antiguas. Las observaciones realizadas evidencian un patrón recurrente caracterizado por clases poco dinámicas, donde prevalecen las exposiciones y referencias del docente. Este modelo pedagógico vertical limita significativamente las oportunidades de participación activa del estudiante, generando un ambiente poco propicio para la exploración, la investigación autónoma y el desarrollo del interés genuino por los contenidos históricos.

En este sentido, Barco y García (2006) enfatizan que “la importancia decisiva de la motivación educativa como motor que impulsa a los estudiantes a involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje”. Los autores identifican tres componentes fundamentales que influyen en la motivación: el alumno, el maestro y los recursos disponibles (pp. 12-13). Esta perspectiva sugiere que un ambiente educativo donde el estudiante asume un rol pasivo dificulta el desarrollo de la motivación intrínseca, elemento esencial para el logro de aprendizajes significativos.

El tercer factor problemático se vincula con las limitaciones en cuanto a recursos educativos y tecnológicos disponibles para la enseñanza de contenidos históricos. Se ha

constatado que el material didáctico utilizado por los docentes frecuentemente resulta insuficiente en términos de cantidad y calidad, lo que restringe las posibilidades de implementar estrategias pedagógicas innovadoras y adaptadas a los diversos estilos de aprendizaje presentes en el aula y de acuerdo a los niveles de aprendizajes de los estudiantes.

Respecto a esta problemática, un estudio citado por Castillo y Álvarez (2021) señala que "la falta de tecnología, dispositivos y acceso a internet es un obstáculo significativo para el aprendizaje en América Latina" (p. 12). Esta carencia de herramientas digitales limita la capacidad de los estudiantes para acceder a recursos educativos diversificados y participar en experiencias de aprendizaje enriquecidas por la tecnología, lo que potencialmente contribuye a la desigualdad educativa y al bajo rendimiento académico.

El cuarto elemento problemático identificado se refiere a la insuficiencia de tiempo lectivo asignado para el abordaje de contenidos relacionados con las civilizaciones antiguas. El análisis del currículo y de la distribución horaria revela que los periodos destinados al tratamiento de estas temáticas resultan limitados para desarrollar un estudio profundo y generar procesos de análisis crítico y reflexivo. Esta restricción temporal conduce inevitablemente a un tratamiento superficial de los contenidos, lo que impacta negativamente en la calidad y profundidad de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes que cruzan el octavo de Educación General Básica.

Como consecuencia de los factores problemáticos señalados, se observa en los estudiantes de octavo grado un aprendizaje superficial y efímero de los contenidos históricos, caracterizado por la memorización temporal de información descontextualizada que no logra integrarse significativamente en su estructura cognitiva. Asimismo, se evidencia una percepción negativa generalizada hacia el estudio de la historia, que es concebida como una asignatura tediosa, irrelevante y desvinculada de la realidad contemporánea.

Esta situación no es exclusiva del contexto educativo estudiado, investigaciones como la de Ramírez (2011) señalan que diversos problemas de aprendizaje pueden derivar en bajo

rendimiento académico y dificultades emocionales cuando no se implementan estrategias didácticas adecuadas, como el uso de juegos, actividades prácticas y la personalización del aprendizaje (pp. 46-50).

Por otra parte, Castillo y Álvarez (2021) enfatizan que la falta de atención y concentración constituye un factor central que impacta negativamente en el aprendizaje. Este problema puede verse agravado cuando las metodologías empleadas no logran captar el interés del estudiante o cuando no se consideran los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula.

Ante esta realidad problemática, resulta evidente la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que transformen cualitativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas. En este sentido, la integración de recursos tecnológicos como los blogs educativos emerge como una alternativa potencialmente efectiva para enriquecer las experiencias de aprendizaje, promover la participación activa de los estudiantes y desarrollar competencias digitales fundamentales para su desempeño en la sociedad contemporánea.

Las herramientas tecnológicas flexibles y dinámicas, ofrecen múltiples posibilidades para la integración de elementos multimedia, la implementación de actividades interactivas y la creación de espacios virtuales de aprendizaje colaborativo. Estas características los posicionan como recursos pedagógicos con un significativo potencial para responder a las necesidades y expectativas de los estudiantes del siglo XXI, quienes han desarrollado en gran medida una cultura digital que modifica sustancialmente sus formas de acceder al conocimiento y procesar la información.

1.2 Pregunta de investigación

A partir del análisis de la problemática determinada, surge la siguiente interrogante que orientará el desarrollo del presente proyecto:

¿Cómo puede una propuesta educativa colaborativa basada en herramientas

tecnológicas contribuir al aprendizaje de civilizaciones históricas en estudiantes de octavo año, desde las perspectivas de estudiantes y docentes sobre su diseño y potencial pedagógico?

Esta pregunta de investigación articula los componentes esenciales del problema identificado y establece con claridad el propósito fundamental del estudio: determinar la contribución potencial de un blog educativo, en tanto herramienta tecnológica innovadora, para el mejoramiento cualitativo del proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos históricos relacionados con las civilizaciones antiguas en el contexto educativo específico de la institución mencionada.

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Objetivo general

Contribuir al aprendizaje de civilizaciones antiguas a través de herramientas tecnológicas mediante el desarrollo de una propuesta educativa colaborativa para octavo año, integrando perspectivas de estudiantes y docentes sobre su diseño y potencial pedagógico.

1.5 Objetivos específicos

1. Sistematizar los fundamentos teóricos relacionados con el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas mediado por herramientas tecnológicas en octavo año de educación básica.
2. Diagnosticar las necesidades, dificultades y preferencias tecnológicas de los estudiantes de octavo año en el aprendizaje de civilizaciones antiguas.
3. Desarrollar una propuesta colaborativa de blog educativo para el aprendizaje de civilizaciones antiguas en octavo año, integrando perspectivas de estudiantes y docentes sobre su diseño y potencial pedagógico.
4. Evaluar la viabilidad técnica y pedagógica de la propuesta colaborativa del blog mediante validación de especialistas, identificando potenciales fortalezas, desafíos y estrategias de implementación.

1.6 Justificación

El presente proyecto de investigación se fundamenta en la necesidad de fortalecer e involucrar activamente a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje desde una perspectiva tecnológica, en concordancia con lo establecido en el currículo de los niveles de educación obligatoria del Ecuador. Como señala el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituyen un componente integral de la experiencia cotidiana de los estudiantes y representan instrumentos potencialmente facilitadores del aprendizaje. Esta premisa implica que, como profesionales de la educación, existe la responsabilidad ineludible de transformar los métodos tradicionales de enseñanza, los cuales han demostrado ser insuficientes para promover aprendizajes significativos en los educandos del siglo XXI.

Desde una perspectiva legal, el presente estudio encuentra su fundamento en el artículo 37 del Código de la Niñez y Adolescencia del Ecuador, instrumento jurídico que reconoce explícitamente el derecho inalienable de niños, niñas y adolescentes a recibir una educación de calidad. Este derecho fundamental exige que en el ejercicio de la práctica docente se implementen innovaciones metodológicas que trasciendan los enfoques tradicionales y promuevan la participación activa, reflexiva y constructiva del estudiante en el proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva curricular, el proyecto se alinea con los principios fundamentales establecidos en el Currículo del área de Ciencias Sociales, documento rector que enfatiza la importancia cardinal de formar estudiantes críticos, sensatos y autónomos, capaces de establecer vínculos empáticos con el conocimiento y de relacionarse significativamente con su entorno

social. Como señala el Ministerio de Educación (2016), el currículo de Ciencias Sociales busca "desarrollar en los estudiantes la capacidad para interpretar la realidad social, comprender la dinámica de los procesos históricos y valorar el patrimonio cultural y natural, a través de una

visión crítica y propositiva" (p. 54).

Sin embargo, estos ideales curriculares enfrentan significativas limitaciones cuando el estudiante no logra establecer conexiones relevantes con los contenidos de aprendizaje y desarrolla actitudes de desinterés hacia la asignatura. Esta desvinculación afectiva y cognitiva dificulta considerablemente la consecución de aprendizajes significativos y repercute negativamente en el rendimiento académico de los educandos.

En este contexto, el diseño e implementación de un blog educativo se visualiza como una herramienta pedagógica innovadora con el potencial de dar respuesta efectiva a la problemática identificada en el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas. Este recurso tecnológico facilita la incorporación de elementos gráficos, audiovisuales e interactivos que pueden incrementar significativamente la motivación del estudiante y estimular su participación protagónica en el proceso educativo, estableciendo conexiones significativas entre los contenidos históricos y su realidad cotidiana.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. Antecedentes

2.1 Internacionales

2.1.1 Uso de blogs y tecnología para la enseñanza de historia

El panorama educativo a nivel mundial ha experimentado una transformación significativa con la incorporación de herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los blogs educativos representan una de las innovaciones más destacadas en este ámbito, especialmente para la enseñanza de la Historia y disciplinas afines en los niveles de educación básica. Estas plataformas virtuales han evolucionado desde simples repositorios de información hasta convertirse en verdaderos ecosistemas de aprendizaje colaborativo e interactivo que fomentan la participación activa de los estudiantes.

2.1.2 Evolución y características de los blogs educativos

En el contexto internacional, los blogs educativos han transformado significativamente la manera que el docente y estudiantes interactúan con el contenido pedagógico. Estas plataformas virtuales facilitan la creación de comunidades de aprendizaje que trascienden fronteras geográficas, ofreciendo recursos didácticos innovadores y promoviendo la participación activa de los estudiantes en su formación académica en materias consideradas complejas (historia, ciencias, matemáticas, entre otras).

Un análisis de la evolución de estos espacios virtuales revela tendencias importantes en el desarrollo de los blogs educativos a nivel global:

1. Transición desde diseños con elementos visuales decorativos hacia interfaces más limpias y profesionales.
2. Evolución de contenidos generalistas hacia recursos altamente especializados.
3. Mayor énfasis en la identidad profesional del docente como generador de contenidos.

4. Incorporación progresiva de elementos multimedia (videos, juegos, entre otros) y recursos interactivos (actividades post evaluación de conocimientos).
5. Espacios que es accesible para múltiples audiencias (estudiantes, padres y educadores).

En el contexto español, destaca "El blog de la maestra Silvia. Tercer Ciclo", orientado a estudiantes de primaria. Este espacio virtual presenta una interfaz colorida en tonos naranjas y amarillos, con una estructura organizada por categorías de recursos pedagógicos que incluyen materiales de lengua, matemáticas, ciencias sociales y naturales, fichas interactivas, juegos educativos y proyectos específicos sobre Andalucía, Europa e Historia. También cuenta con secciones dedicadas a la historia antigua y espacios para compartir trabajos de alumnos.

Figura 1:

Blog de la Maestra Silvia, Tercer Ciclo.



Nota: https://elblogdelamaestrasilvia.blogspot.com/

Este blog ha mantenido una presencia continua desde 2014 hasta la actualidad (2025), ofreciendo soportes de aprendizaje innovadores. Por ejemplo, en la sección "La Edad Antigua" se observa un relato introductorio a la historia seguido de videos explicativos con caricaturas animadas de personajes cercanos para niños y adolescentes, complementado con actividades

interactivas como esquemas para recapitular lo aprendido. Este enfoque evidencia cómo estos espacios digitales fomentan la cultura mundial, consolidando su trayectoria en el sistema educativo español.

Otra tendencia internacional significativa es la creación de blogs con un enfoque más personalizado y profesional. Un ejemplo representativo es el blog CEIPFELIXPLAZA de Julio Pérez Anchón, que comparte recursos didácticos y guías educativas a través de un diseño minimalista y profesional. Este tipo de plataforma representa una tendencia creciente donde los educadores desarrollan su identidad digital profesional para compartir experiencias pedagógicas.

El propósito fundamental de este modelo de blog es "crear guías educativas diseñadas específicamente para niños de primaria" y "apoyar a padres y educadores proporcionando recursos útiles y de calidad". Este enfoque refleja la evolución de los blogs educativos hacia plataformas especializadas desarrolladas por "expertos en educación", garantizando contenidos "adecuados y efectivos para el desarrollo académico de los niños y niñas".

Figura 2:

Blog CEIPFELIXPLAZA de Julio Pérez Anchón.



Nota: https://ceipfelixplaza.es/educacion/

2.1.3 Estudios Internacionales sobre Blogs Educativos

Durante la última década, numerosas investigaciones internacionales han explorado la implementación de blogs y otras tecnologías digitales en la enseñanza de la Historia y áreas afines. Estos estudios, realizados en diversos contextos educativos, demuestran que la incorporación de herramientas digitales no solo facilita la transmisión de contenidos históricos, sino que también mejora significativamente el aprendizaje de los estudiantes al fomentar la colaboración, la interacción y el pensamiento crítico.

Una revisión sistemática de 32 estudios empíricos publicados entre 2010 y 2013 en revistas indexadas reveló que las herramientas Web 2.0, particularmente los blogs y wikis, mejoran variables psicoeducativas clave como la motivación, las habilidades de escritura y el pensamiento crítico (Bicen & Cavus, 2011). Sin embargo, esta revisión también identificó una concentración significativa de investigaciones en el ámbito de la Educación Infantil, Primaria y Secundaria.

El panorama internacional ofrece diversos ejemplos de blogs educativos especializados en la enseñanza de Historia que han demostrado resultados positivos en términos de aprendizaje:

- **Primary Resources** (Reino Unido): Ofrece recursos gratuitos para docentes de primaria, con una sección especializada en Historia que incluye materiales interactivos sobre períodos históricos adaptados a diferentes niveles educativos.
- **Edutopia** (Estados Unidos): Centrado en prácticas pedagógicas innovadoras, presenta estudios de caso sobre la implementación exitosa de blogs para la enseñanza de Historia en escuelas de diferentes contextos socioeconómicos.
- **Les Blogues du RÉCIT** (Canadá): Promueve la integración de tecnologías en el aula, con especial énfasis en la enseñanza de la historia nacional e internacional mediante recursos digitales interactivos.

En esta línea, Lee (2023) comprobó que, en la enseñanza de historia, el uso de

herramientas digitales como bases de datos de fuentes primarias, líneas de tiempo interactivas, recorridos virtuales y simulaciones favorece el aprendizaje por indagación, fortalece el pensamiento crítico y permite a los estudiantes construir interpretaciones históricas de manera colaborativa. Estos hallazgos coinciden con la tendencia internacional de integrar recursos digitales como estrategia para promover aprendizajes activos y reflexivos, alejándose de la enseñanza memorística tradicional y situando al estudiante como protagonista de su propio proceso formativo.

De manera complementaria, un estudio realizado en Rusia por Aras (2022) evidenció que la incorporación de plataformas digitales en cursos de Historia incrementa la motivación de los estudiantes hasta en un 71 %, lo cual repercute directamente en el fortalecimiento de competencias como la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades tecnológicas. El autor señala que los entornos interactivos no solo facilitan la transmisión de contenidos, sino que también generan experiencias de aprendizaje más dinámicas y contextualizadas, lo cual resulta fundamental para que las Ciencias Sociales respondan a las demandas del siglo XXI.

Por su parte, la revisión sistemática desarrollada en África por Osei Bonsu, Bervell y Kpodo (2020) ratifica que la instrucción asistida por computadora (CAI) tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Historia. Sin embargo, los investigadores advierten que este avance no está exento de dificultades, entre las que destacan la falta de infraestructura tecnológica en instituciones educativas, la escasa capacitación de los docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales y las persistentes brechas en el acceso a las TIC. Estos elementos ponen de manifiesto que la efectividad del uso de tecnologías depende no solo de su implementación, sino también de políticas educativas sólidas y de un acompañamiento constante en el proceso de innovación pedagógica.

En conjunto, estos estudios internacionales fortalecen la fundamentación de la presente propuesta, al evidenciar que la incorporación de recursos digitales en la enseñanza de las Ciencias Sociales no solo favorece la motivación y el rendimiento académico, sino que también

contribuye al desarrollo de habilidades críticas, creativas y tecnológicas. Así, se confirma que el empleo de estrategias innovadoras mediadas por TIC constituye una alternativa válida y pertinente para superar las limitaciones de la enseñanza tradicional en este campo disciplinar.

Po ello, los antecedentes internacionales evidencian que la incorporación de recursos tecnológicos en la enseñanza de la historia genera mejoras en la motivación y en la comprensión de los estudiantes. No obstante, se observa que gran parte de estas investigaciones se han desarrollado en contextos con altos niveles de infraestructura tecnológica y alfabetización digital, lo cual limita la aplicabilidad directa a realidades distintas como la ecuatoriana. Esta brecha fundamenta la necesidad de plantear propuestas que integren TIC en entornos con recursos limitados, orientadas a la Educación General Básica.

2.2 Nacionales

2.2.1 Investigaciones dentro del Ecuador sobre el uso educativo de blogs o Propuestas didácticas digitales

El panorama educativo ecuatoriano ha experimentado una transformación significativa en las últimas décadas, impulsada principalmente por la incorporación de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Particularmente, los blogs y otras propuestas didácticas digitales han cobrado relevancia como herramientas pedagógicas que potencian la interacción, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de diversos niveles educativos a nivel primario y secundario. Esta sección explora las investigaciones nacionales que abordan el uso educativo de blogs y propuestas didácticas digitales en el contexto ecuatoriano, analizando sus metodologías, resultados y contribuciones al campo educativo.

2.2.2 Impacto de los blogs en el proceso educativo ecuatoriano

Las investigaciones desarrolladas en Ecuador sobre el uso educativo de blogs han evidenciado su impacto positivo en diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. García y García (2021) realizaron un estudio comprensivo sobre la utilización de herramientas

digitales, incluyendo blogs, por parte de docentes ecuatorianos durante la pandemia de COVID-19. Los resultados de esta investigación destacan que "los blogs no solo sirven como plataformas para compartir información, sino que también fomentan la interacción y el aprendizaje colaborativo entre estudiantes" (García & García, 2021, p. 1). Esta dimensión interactiva constituye un valor significativo, especialmente en un contexto donde la virtualidad limitó considerablemente el contacto físico entre todos los actores que conforman el espacio educativo.

La investigación profundiza cómo los blogs proporcionan a los educadores un espacio versátil donde los estudiantes pueden expresar ideas, reflexionar sobre contenidos y recibir retroalimentación oportuna. García y García (2021) señalan que "los docentes que integraron blogs en sus prácticas pedagógicas reportaron una mayor motivación y participación de los estudiantes, lo que se traduce en un aprendizaje más significativo" (p. 3). Este hallazgo resulta particularmente relevante, pues vincula directamente la implementación de estas herramientas digitales con mejoras tangibles en la calidad del aprendizaje.

Un aspecto adicional es la personalización del aprendizaje facilitada por los blogs educativos. Según García y García (2021), "los blogs permiten a los estudiantes elegir temas de interés y trabajar a su propio ritmo, lo que se alinea con las tendencias actuales de educación centrada en el estudiante" (p. 5). Esta flexibilidad representa un valor significativo en el contexto ecuatoriano, caracterizado por marcadas diferencias socioeconómicas entre los estudiantes. La posibilidad de acceder a recursos e información en línea a través de blogs puede contribuir a reducir las brechas educativas existentes, aunque persisten desafíos importantes en este aspecto.

La investigación también identifica limitaciones que enfrentan docentes y estudiantes en la implementación de blogs educativos. García y García (2021) señalan que "la falta de capacitación en el uso de tecnologías digitales y el acceso desigual a internet son desafíos que deben abordarse para maximizar el potencial de los blogs en la educación" (p. 7). Estas barreras

estructurales condicionan significativamente el alcance y efectividad de las iniciativas basadas en blogs, especialmente en zonas rurales, suburbanas, marginales o donde el internet es reducido.

2.2.3 Recursos digitales y su impacto en el aprendizaje autónomo

La investigación de Muñoz Enríquez et al. (2022) complementa los hallazgos anteriores, enfocándose en los recursos digitales aplicando las redes sociales para el aprendizaje. Los autores destacan que estos recursos permiten un acceso más amplio a la información y fomentan la autonomía en el aprendizaje.

Esta perspectiva resulta valiosa al considerar que las herramientas digitales, entre ellas los blogs educativos, trascienden el espacio formal del aula, extendiendo las posibilidades de aprendizaje en diversos contextos. Muñoz Enríquez et al. (2022) sostienen que la integración de recursos digitales en la educación ecuatoriana puede enriquecer la experiencia de aprendizaje al favorecer la interacción y el trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes. Esta dimensión colaborativa constituye un eje central para comprender el potencial transformador de los blogs y otras herramientas digitales en el contexto educativo nacional.

Sin embargo, los mismos autores advierten que el acceso desigual a la tecnología en Ecuador genera limitaciones significativas para garantizar procesos educativos equitativos, situación que resulta especialmente preocupante en las zonas rurales y en sectores con menor acceso a conectividad. Esta advertencia resulta particularmente relevante en el contexto ecuatoriano, donde persisten brechas digitales entre zonas urbanas y rurales, así como entre diferentes estratos socioeconómicos.

2.2.4 Las TIC como herramientas para optimizar el rendimiento académico

Las investigaciones de Pacheco Olea, Villacís y Álvarez Muñoz sobre la relación entre las TIC y el rendimiento académico aportan una perspectiva complementaria al análisis del uso educativo de blogs en Ecuador. Su estudio, realizado en el Colegio Técnico Industrial "La

Alborada", empleó una metodología descriptiva y correlacional, analizando datos de estudiantes y docentes para establecer conexiones entre la implementación de TIC y los resultados académicos (Pacheco Olea et al., s.f., p. 1).

Los hallazgos de esta investigación revelan un panorama preocupante: existe un "escaso uso de TIC en educación" y los "docentes carecen de capacitación adecuada" para implementar estas herramientas de manera efectiva (Pacheco Olea et al., s.f., p. 2). Este diagnóstico coincide con las limitaciones señaladas por García y García (2021), evidenciando la persistencia de barreras estructurales para la integración efectiva de blogs y otras herramientas digitales en las prácticas pedagógicas ecuatorianas.

A pesar de estas limitaciones, la investigación concluye que "integrar TIC mejora la enseñanza y el rendimiento académico" (Pacheco Olea et al., s.f., p. 3), recomendando la implementación de un plan de capacitación para docentes como estrategia para superar las barreras identificadas. Este enfoque resulta coherente con la evidencia que sugiere que el factor docente resulta determinante para el aprovechamiento pedagógico de los blogs y otras herramientas digitales.

Esta investigación indica que "el 32% de los docentes utiliza herramientas TIC en su proceso de enseñanza, mientras que el 68% no las emplea" (Pacheco Olea et al., s.f., p. 4). Esta baja tasa de adopción tecnológica entre el profesorado ecuatoriano constituye un indicador significativo de los desafíos que enfrenta la integración efectiva de blogs educativos en el sistema nacional.

2.2.5 Competencias tecnológicas en la implementación de blogs educativos

Las investigaciones nacionales también han abordado la cuestión de las competencias tecnológicas necesarias para la implementación efectiva de blogs y otras propuestas didácticas digitales. Pacheco Olea et al. (s.f.) señalan que los profesores "deben poseer habilidades básicas en el uso de TIC para integrar estas herramientas en sus actividades de enseñanza y aprendizaje" (p. 5). Esta exigencia de competencias digitales docentes representa un desafío

significativo para el sistema educativo ecuatoriano, considerando las brechas de formación existentes.

De manera complementaria, los autores indican que los estudiantes también requieren "habilidades para el aprendizaje autónomo y el uso de tecnologías digitales en su proceso educativo" (Pacheco Olea et al., s.f., p. 5). Esta perspectiva dual, que reconoce la responsabilidad compartida entre docentes y estudiantes, resulta fundamental para comprender la complejidad de la integración tecnológica en el ámbito educativo.

El objetivo central de desarrollar estas competencias tecnológicas radica en "facilitar la deslocalización del conocimiento y mejorar la calidad de la formación" (Pacheco Olea et al., s.f., p. 5). Esta noción de deslocalización resulta particularmente relevante al analizar el potencial de los blogs educativos para trascender las limitaciones espaciales y temporales del aula tradicional, ofreciendo oportunidades de aprendizaje flexibles y adaptadas a diversos contextos.

2.2.6 Ventajas y desventajas en el contexto educativo ecuatoriano

Las investigaciones nacionales han identificado ventajas y desventajas específicas asociadas a la implementación de TIC, incluyendo los blogs educativos, en el contexto ecuatoriano. Entre las ventajas destacadas por Pacheco Olea et al. (s.f.), se encuentran el "amplio volumen de información" que las TIC ponen a disposición de los alumnos, la "facilitación de actualización" constante de contenidos educativos, y la promoción de "flexibilidad y autonomía" en el proceso de aprendizaje (p. 2).

Complementando estas perspectivas, Peñaherrera León (2012) en su investigación sobre el uso de TIC en escuelas públicas ecuatorianas, identificó ventajas adicionales como el fomento de "alta motivación para aprender" en el alumnado y la modificación de "estructuras organizativas" de los centros escolares que favorecen la innovación pedagógica. La autora destaca que las TIC facilitan la comunicación inmediata entre la comunidad educativa y mejoran el acceso a recursos didácticos diversificados (Peñaherrera León, 2012).

Por su parte, Navarrete Mendieta y Mendieta García (2018) amplían el panorama de ventajas señalando que las TIC proporcionan "conocimiento globalizado" y preparan a los estudiantes para las "exigencias del siglo XXI" en términos de competencias digitales y adaptabilidad tecnológica. Los autores enfatizan la capacidad de estas herramientas para transformar metodologías tradicionales y crear entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos.

Sin embargo, las investigaciones también revelan desventajas significativas. Pacheco Olea et al. (s.f.) identifican la "inversión de tiempo" adicional requerida por parte del profesorado, la exigencia de "competencias tecnológicas" mínimas tanto para docentes como para estudiantes, y la problemática de la "calidad de contenidos", señalando que "existe una baja calidad en muchos cursos y contenidos disponibles actualmente" (p. 2).

Peñaherrera León (2012) añade la dificultad de que las TIC no alteran "sustancialmente las prácticas educativas del aula" a pesar de modificar aspectos organizativos, sugiriendo una resistencia al cambio pedagógico profundo. Navarrete Mendieta y Mendieta García (2018) identifican inconvenientes estructurales como la falta de infraestructura tecnológica adecuada en instituciones educativas públicas, limitaciones de conectividad a internet y disparidades en el acceso a dispositivos tecnológicos entre estudiantes de diferentes estratos socioeconómicos.

Esta diferenciación entre ventajas y desventajas ofrece una perspectiva matizada sobre la implementación de blogs educativos en el país, reconociendo tanto su potencial transformador como los desafíos sistémicos que requieren atención integral para garantizar una integración tecnológica efectiva y equitativa en el sistema educativo nacional desde la educación básica.

2.2.7 Experiencias de implementación de blogs educativos en Ecuador

Las investigaciones nacionales han documentado diversas experiencias específicas de implementación de blogs educativos en distintos niveles y contextos del sistema educativo ecuatoriano. Jácome y Morales (2020) realizaron un estudio en la provincia de Pichincha que

demostró que "la implementación de blogs educativos en instituciones ecuatorianas ha demostrado un impacto positivo en el desarrollo de competencias comunicativas y digitales en estudiantes de primaria" (p. 11). Esta evidencia sugiere beneficios concretos en el desarrollo de competencias fundamentales, particularmente en niveles educativos de educación básica.

Por otra parte, Andrade et al. (2023) desarrollaron un estudio longitudinal desde la Universidad Central del Ecuador entre 2017 y 2022, cuyos resultados indicaron que "las instituciones educativas que implementaron blogs como herramientas pedagógicas reportaron hasta un 27% más de participación estudiantil en actividades académicas complementarias" (p. 11). Este incremento en la participación estudiantil constituye un indicador relevante del potencial motivacional de los blogs educativos, consistente con los hallazgos de García y García (2021).

Complementando estas perspectivas, Rivera Rogel et al. (2016) en su investigación sobre el uso de TIC en tres ciudades del sur ecuatoriano (Cuenca, Loja y Zamora), identificaron que el 73% de estudiantes de bachillerato utilizan herramientas digitales para actividades académicas, aunque señalan limitaciones en la "alfabetización digital efectiva" y la necesidad de mayor formación docente para integrar adecuadamente blogs y plataformas educativas. Los autores enfatizan que "existe desconocimiento en cuanto al uso real que tanto profesores como estudiantes dan a las TIC dentro y fuera del aula en Ecuador, sobre todo en relación a actividades académicas" (Rivera Rogel et al., 2016, p. 2).

Marín Gutiérrez et al. (2014) realizaron un estudio sobre competencias mediáticas con 1,643 participantes en Loja y Zamora, revelando que, aunque existe alta exposición a tecnologías digitales, persisten "deficiencias significativas en competencias mediáticas críticas" (p.3) entre docentes y estudiantes. Esta investigación destaca la importancia de implementar blogs educativos no solo como herramientas técnicas, sino como espacios de desarrollo de pensamiento crítico y alfabetización digital integral.

Sin embargo, las investigaciones también documentan inconvenientes importantes.

Rivera Rogel et al. (2016) identifican "resistencia docente al cambio metodológico" (p. 5) y limitaciones de infraestructura tecnológica que dificultan la implementación sostenible de blogs educativos. Marín Gutiérrez et al. (2014) añaden que existe una "brecha considerable entre el acceso tecnológico y el uso pedagógico efectivo" (p.3), señalando que muchos docentes utilizan blogs educativos de manera superficial sin aprovechar su potencial didáctico completo.

El documento también menciona proyectos específicos de implementación de recursos digitales en el contexto ecuatoriano, como el proyecto "Educa, televisión para aprender" del Ministerio de Educación, que según el organismo oficial "promueve el fortalecimiento de los aprendizajes dentro del aula y fuera de ella" mediante contenidos audiovisuales que complementan los procesos educativos convencionales (Ministerio de Educación, 2015). Este proyecto, con programas como "Entornos Invisibles" y "TVeo en Clase", ilustra el potencial de las plataformas digitales para proporcionar contenidos educativos enriquecidos y adaptados a diferentes necesidades curriculares, estableciendo precedentes valiosos para la implementación de blogs educativos multimedia.

Otro caso destacado es el "Proyecto Aula 365" representa un modelo innovador de plataforma educativa digital que combina elementos multimedia interactivos con metodologías pedagógicas contemporáneas. Esta iniciativa se distingue por integrar contenidos audiovisuales gamificados, como videos educativos con personajes animados que abordan temáticas curriculares específicas, incluyendo historia, ciencias naturales y matemáticas. Su arquitectura digital permite el acceso multiplataforma desde dispositivos móviles y computadoras, facilitando el aprendizaje ubicuo tanto en el aula como en el hogar.

La plataforma incorpora elementos de personalización del aprendizaje mediante paneles individualizados que permiten el seguimiento de avances académicos. Su enfoque trilingüe (español, inglés y portugués) amplía las posibilidades de acceso a contenidos educativos diversificados, mientras que la integración de recursos interactivos y evaluaciones dinámicas fomenta el desarrollo de competencias digitales esenciales para estudiantes del siglo XXI,

estableciendo un precedente valioso para la implementación de blogs educativos multimedia".

Figura 3:

Blog Proyecto AULA 365.



Nota: https://sitios.educatina.com/Aula365/

En el ámbito nacional, los estudios consultados reflejan avances iniciales en el uso de tecnologías para la enseñanza de las Ciencias Sociales. Sin embargo, en la mayoría de los casos estas experiencias no cuentan con procesos de validación pedagógica rigurosos ni con un diseño estructurado que permita sistematizar resultados. Se percibe además un énfasis en materiales tradicionales como videos o presentaciones, sin explorar plenamente recursos interactivos y colaborativos. De allí que esta investigación busque aportar con una propuesta innovadora, centrada en un blog educativo estructurado en módulos y validado por expertos.

2.3 Locales

En el contexto de la ciudad de Machala, provincia de El Oro, se han desarrollado diversas investigaciones relacionadas con el uso educativo de blogs y propuestas didácticas digitales, las cuales han generado un aporte significativo al conocimiento local sobre la integración de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estas investigaciones se han centrado principalmente en instituciones educativas de nivel básico, donde se han implementado diferentes estrategias para potenciar el aprendizaje a través de herramientas tecnológicas.

2.3.1 El blog como recurso didáctico en la escuela Galo Plaza Lasso

Una investigación relevante en este contexto fue desarrollada por Carpio, M. y Córdova, P. (2015), quienes estudiaron el "Uso del Blog interactivo como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado de la escuela de educación básica Galo Plaza Lasso de la ciudad de Machala". Este estudio tuvo como propósito fundamental potenciar la utilización de técnicas adecuadas para emplear eficientemente las tecnologías de información y comunicación. Los autores plantearon como estrategia el diseño de una guía didáctica centrada en la utilización del blog como recurso educativo para docentes.

La investigación resalta la importancia de la actualización de técnicas digitales por parte de los docentes, señalando que esto "va a influir de manera directa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, por ende, alcanzar los estándares de calidad educativa de acuerdo a las exigencias del Ministerio de Educación" (p. 35). Este enfoque evidencia una perspectiva institucional que busca no solo la mejora de las prácticas pedagógicas, sino también el cumplimiento de los estándares educativos establecidos a nivel nacional.

2.3.2 Blog educativo para fomento de la lectura comprensiva

Otra contribución significativa a nivel local es la investigación realizada por Mejía, J. y Cuenca, D. (2022), quienes desarrollaron un proyecto denominado "Blog educativo lectores en lengua y literatura, para fomentar lectura comprensiva en estudiantes de quinto grado, Escuela General Manuel Serrano, periodo-2021". Este estudio, de tipo cuanti-cualitativo, tuvo como objetivo principal "determinar la influencia del uso del blog educativo Lectores para fomentar la lectura comprensiva en estudiantes de quinto grado" (p. 58).

La metodología implementada por estos autores integró métodos teóricos inductivos y deductivos, complementados con métodos empíricos como la observación. Su enfoque mixto y nivel descriptivo-explicativo les permitió obtener información detallada sobre el objeto de estudio. Para la recolección de datos, utilizaron una muestra de 30 estudiantes seleccionados mediante muestreo aleatorio simple, lo que correspondió al 83% de la población total, además

de incluir a 6 docentes, uno por cada aula (p. 83).

Los resultados obtenidos revelan discrepancias interesantes entre las percepciones de docentes y estudiantes: "Dentro del análisis de resultados conseguidos en la encuesta para los estudiantes y entrevista para los docentes, se demuestran discrepancias en cuanto al uso de blogs educativos orientadas al desarrollo de lectura comprensiva y actividades académicas que promuevan el aprendizaje de la misma. Debido a que, cuando los docentes manifiestan que, si los usan en su totalidad y en efecto realizan dichas actividades, los estudiantes declaran posturas diferentes, citando que algunos no usan blogs educativos y otros docentes no desarrollan las actividades de lectura comprensiva en clase" (p. 85).

Esta divergencia entre las percepciones de docentes y estudiantes pone de manifiesto la necesidad de un análisis más profundo sobre la implementación real de las herramientas tecnológicas en el aula y la forma en que estas son percibidas por los diferentes actores del proceso educativo. Además, determinaron que los blogs educativos ofrecen tanto ventajas como desventajas: por un lado, se confirma que constituyen un apoyo pedagógico valioso; por otro, se identifican limitaciones relacionadas con "la falta de apoyo familiar y conectividad" (p. 96), factores que crean desventajas en su implementación.

2.3.3 El blog como herramienta para la enseñanza de estudios sociales

Una tercera investigación relevante en el contexto local fue desarrollada por Encalada, S. y Jumbo, R. (2015), quienes estudiaron el "Blog educativo como herramienta tecnológica para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios sociales" en la Escuela Dr. Eulogio Serrano Armijos de Machala. El objetivo de esta investigación fue "identificar cómo influye el blog en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica" (p. 42).

Metodológicamente, estos investigadores adoptaron un enfoque cuanti-cualitativo con un nivel de alcance descriptivo-propositivo y una modalidad de investigación bibliográfica y de campo. Los instrumentos utilizados incluyeron entrevistas a docentes y guías de observación.

En su marco conceptual, abordaron las herramientas tecnológicas y su contribución a los procesos didácticos e interactivos entre docentes y alumnos.

Entre los hallazgos más relevantes de este estudio, Encalada Vecerra y Jumbo Merino (2015) destacan que las ventajas de utilizar herramientas tecnológicas incluyen "la rapidez, contenido multimedia, información a tiempo real", mientras que las desventajas se relacionan con "la falta de ortografía y gramática, falta de lectura, etc." (p. 95). Una conclusión importante de esta investigación es que "el blog educativo se utiliza para innovar la manera de educar, los estudiantes se tornan colaborativos, interactivos y participativos" (p. 96), lo que resalta el potencial transformador de esta herramienta en el proceso educativo.

Al analizar en conjunto estas tres investigaciones desarrolladas en Machala, es posible identificar algunas tendencias y características comunes. En primer lugar, todas se centran en el nivel de educación básica, específicamente en estudiantes de quinto a séptimo grado, lo que sugiere un interés particular por integrar herramientas tecnológicas en estas etapas formativas. En segundo lugar, las tres investigaciones coinciden en destacar el potencial del blog como herramienta didáctica para mejorar diferentes aspectos del aprendizaje: desde el proceso de enseñanza-aprendizaje en general, hasta áreas específicas como la lectura comprensiva y los Estudios Sociales.

Otro aspecto común es el énfasis en la necesidad de capacitación docente para el uso efectivo de estas herramientas. Las tres investigaciones, de manera implícita o explícita, señalan la importancia de que los docentes actualicen sus conocimientos y desarrollen competencias tecnológicas para implementar adecuadamente los blogs educativos en sus prácticas pedagógicas.

También es interesante notar que todas estas investigaciones adoptan enfoques metodológicos mixtos (cuanti-cualitativos), lo que refleja una tendencia a abordar el fenómeno desde múltiples perspectivas para obtener una comprensión más completa del mismo.

En el nivel local, los antecedentes revisados muestran experiencias de innovación

pedagógica con TIC, aunque limitadas a iniciativas aisladas dentro de las instituciones educativas. Estas propuestas, en su mayoría, carecen de continuidad y de un acompañamiento sistemático que permita evidenciar impactos sostenidos en el aprendizaje. En este sentido, la presente investigación pretende fortalecer el campo local al diseñar e implementar un recurso tecnológico, un blog educativo que responda directamente a las necesidades detectadas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica, asegurando su pertinencia y aplicabilidad.

La revisión sistemática de antecedentes revela una progresión metodológica apropiada que contextualiza progresivamente el fenómeno de estudio desde una perspectiva global hacia el ámbito local específico. La selección estratégica de antecedentes internacionales, concentrada principalmente en experiencias de España, Reino Unido, Estados Unidos y Canadá, evidencia una búsqueda de referentes consolidadas en el uso educativo de blogs, siendo particularmente valiosa la inclusión de "El blog de la maestra Silvia" como ejemplo concreto de implementación exitosa en el contexto hispanohablante. Sin embargo, se observa una ausencia notable de experiencias procedentes de sistemas educativos asiáticos o de países con enfoques pedagógicos emergentes que podrían aportar perspectivas innovadoras al campo de estudio.

3. Marco legal

El marco normativo que sustenta el presente trabajo de investigación está conformado por un conjunto de instrumentos que regulan el sistema educativo ecuatoriano. Estas disposiciones legales establecen los principios, derechos y obligaciones que orientan la educación en el Ecuador, proporcionando la base jurídica sobre la cual se desarrolla esta investigación y que esta alineada al proceso de uso de instrumentos digitales en la enseñanza.

3.1 Constitución de la república del Ecuador (2008)

La Constitución de la República del Ecuador, aprobada en 2008, representa la norma suprema del ordenamiento jurídico nacional y contiene los principios fundamentales que rigen

el sistema educativo ecuatoriano, la educación constituye "un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado" (Art. 26). Este principio fundamental establece la responsabilidad estatal de garantizar el acceso universal a una educación de calidad, convirtiendo a la educación en un bien público protegido constitucionalmente.

El artículo 27 de la Carta Magna establece que "la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico" (Constituyente, 2008), lo que fundamenta un enfoque educativo integral que no se limita a la transmisión de conocimientos, sino que abarca todas las dimensiones del desarrollo humano. Este principio es particularmente relevante para el presente trabajo de titulación, pues sustenta la necesidad de implementar estrategias educativas que consideren al estudiante desde una perspectiva multidimensional.

Por su parte, el artículo 28 establece que "la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos" (Constituyente, 2008), garantizando así el acceso universal, la permanencia, la movilidad y el egreso sin discriminación alguna, además de establecer la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato. Este artículo también reconoce que "el aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada" (Constituyente, 2008), lo que proporciona el fundamento legal para diversas modalidades educativas, incluyendo las innovaciones pedagógicas que se proponen en este trabajo.

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 347, establece como responsabilidad del Estado "incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales" (Asamblea Constituyente, 2008). Esta disposición constitucional evidencia la relevancia estratégica que el marco normativo ecuatoriano otorga a la integración de recursos tecnológicos en los procesos educativos, como mecanismo para mejorar la calidad de la enseñanza y preparar a los estudiantes para un desempeño competente en la sociedad contemporánea.

En lo referente al personal docente, el artículo 349 establece que "el Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico" (Constituyente, 2008). Esta disposición resulta fundamental para este trabajo de titulación, pues sustenta la importancia de la formación continua y el mejoramiento pedagógico de los docentes como factores determinantes en la calidad educativa.

La Constitución también aborda aspectos relacionados con las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo. El artículo 16 reconoce el derecho de todas las personas al "acceso universal a las tecnologías de información y comunicación" (Constituyente, 2008), mientras que el artículo 17 establece que el Estado "facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación, en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada" (Constituyente, 2008).

En materia de ciencia y tecnología, el artículo 387 dispone que será responsabilidad del Estado "facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo" (Constituyente, 2008). Esto constituye un respaldo normativo para la implementación de estrategias educativas que incorporen las nuevas tecnologías y promuevan la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, el artículo 346 establece que "existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación" (Constituyente, 2008). Esta disposición fundamenta la necesidad de procesos de evaluación sistemáticos que garanticen la calidad educativa, aspecto que se aborda en este trabajo de titulación.

3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, expedida por la Asamblea Nacional

Constituyente en 2011, constituye el siguiente nivel normativo que rige el sistema educativo ecuatoriano. Esta ley desarrolla y profundiza los principios constitucionales en materia educativa, estableciendo un marco regulatorio más específico para todas las instituciones educativas del país, sean estas públicas, municipales, fiscomisionales o privadas.

Como lo establece la Función Ejecutiva (2011), el ámbito de aplicación de la LOEI comprende la garantía del derecho a la educación y la determinación de "los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad" (Art. 1, p. 10). Esta ley no solo desarrolla los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo, sino que también establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, el modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

La LOEI constituye un instrumento normativo fundamental para este trabajo de titulación, pues establece el marco legal específico que regula los diversos aspectos del sistema educativo que son objeto de análisis en esta investigación. Los principios de interculturalidad y plurinacionalidad, así como el enfoque del Buen Vivir que promueve esta ley, son particularmente relevantes para la fundamentación conceptual de las propuestas pedagógicas que se desarrollan en este trabajo.

3.3 Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, publicado en 2012, constituye el instrumento normativo que operativiza las disposiciones establecidas en la LOEI. Este reglamento contempla los principios del Buen Vivir, de la interculturalidad y de la plurinacionalidad, y contiene la regulación esencial sobre la estructura, los niveles, las modalidades y el modelo de gestión del Sistema Nacional de Educación, así como la participación de sus actores.

Este reglamento resulta fundamental para el presente trabajo de titulación, pues establece las normas específicas que rigen los diversos procesos educativos que son objeto de

análisis en esta investigación. Las disposiciones reglamentarias sobre los niveles educativos, las modalidades de enseñanza, los procesos de evaluación y los roles de los diversos actores educativos proporcionan el marco normativo específico dentro del cual se desarrollan las propuestas de este trabajo.

Finalmente, la ley establece los roles y responsabilidades de los diversos actores educativos, aspecto fundamental para la implementación efectiva de las propuestas que se desarrollan en este trabajo. La clara delimitación de estos roles y responsabilidades garantiza la viabilidad operativa de las recomendaciones que se formulan, al establecer las competencias específicas de cada actor en el proceso educativo.

El análisis del marco normativo ecuatoriano evidencia una arquitectura jurídica progresista que no solo reconoce el derecho fundamental a la educación, sino que también establece mandatos específicos para la incorporación de tecnologías de la información y comunicación en los procesos educativos. La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 347, constituye un fundamento sólido para la implementación de blogs educativos al establecer explícitamente la responsabilidad estatal de incorporar las TIC en el proceso educativo. Esta disposición constitucional, complementada por las garantías de acceso universal a las tecnologías de información establecidas en los artículos 16 y 17, configura un marco propicio para iniciativas pedagógicas innovadoras.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural y su reglamento general proporcionan la operativización necesaria de estos principios constitucionales, aunque se observa una brecha significativa entre la formulación normativa progresista y la realidad de implementación en las instituciones educativas. Esta disparidad, evidenciada en los antecedentes nacionales que muestran un uso limitado de TIC por parte del profesorado ecuatoriano, sugiere la necesidad de mecanismos normativos adicionales que garanticen no solo el acceso a tecnologías educativas, sino también la formación docente especializada y el seguimiento sistemático de la calidad en la implementación de estas herramientas.

4 Marco teórico

4.1. Ciencias sociales y su aporte a la educación

Las Ciencias Sociales constituyen un campo interdisciplinario que estudia las relaciones humanas, las estructuras sociales y los procesos culturales, desempeñando una función clave en la formación ciudadana. Como señalan Navarro-Medina y de-Alba-Fernández (2019), la enseñanza de estas disciplinas es fundamental para desarrollar una conciencia cívica, capacidades críticas y valores democráticos en los estudiantes.

En este marco, la Historia se reconoce como una de las ramas fundamentales de las ciencias sociales, dado que brinda herramientas para interpretar los cambios en las civilizaciones y su impacto en el presente (Burke, 2019). Por ello, la enseñanza de la Historia en la Educación General Básica no debe limitarse a la memorización de datos, sino orientarse hacia procesos que promuevan el análisis, la reflexión y el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes (Santisteban, 2019).

El papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) resulta especialmente relevante en la enseñanza de las Ciencias Sociales, ya que facilitan el acceso a múltiples fuentes de información y favorecen la creación de entornos interactivos de aprendizaje. Según Área-Moreira, Hernández y Sosa (2016), la integración de recursos digitales en estas disciplinas potencia aprendizajes significativos al ofrecer experiencias activas, visuales y colaborativas que motivan al estudiante y fortalecen la comprensión de fenómenos históricos y sociales.

4.2. Fundamentos

El presente marco teórico fundamenta la implementación de un blog educativo como herramienta pedagógica innovadora para la enseñanza de la historia antigua. La propuesta se sustenta en diversas teorías del aprendizaje y enfoques pedagógicos contemporáneos que respaldan la integración de tecnologías educativas en contextos de aprendizaje significativo y constructivo para estudiantes de educación básica.

4.2.1. Teorías del aprendizaje significativo

Ausubel (2002) define el aprendizaje significativo como un proceso en el cual "el conocimiento es significativo por definición" (p. 25), estableciendo que este tipo de aprendizaje se focaliza en la construcción del nuevo conocimiento a partir de los conocimientos previos que ya posee el sujeto. El autor sostiene que "si tuviese que reducir toda la Psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que incluye el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe" (Ausubel, 1968, p. 6). Esta perspectiva enfatiza la importancia de la estructura cognitiva previa como elemento fundamental para la asimilación de nuevos contenidos.

Complementariamente, Viera Torres (2003) explica que el aprendizaje significativo "debe contemplar el engranaje lógico de los nuevos conocimientos o materia a impartir con los conceptos, ideas y representaciones ya formados en las estructuras cognoscitivas del educando" (p. 38). La autora destaca que este proceso permite la construcción de un conocimiento propio e individual, evitando la memorización y mecanización de contenidos carentes de significado.

Desde una perspectiva contemporánea, Pinzón Arteaga (2024) sostiene que "la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel incide en el desarrollo de pensamiento crítico a través de la realización de estrategias de aprendizaje" (p. 8859), lo cual resulta fundamental para formar estudiantes capaces de analizar críticamente los contenidos históricos. La implementación del blog educativo como herramienta pedagógica se alinea con estos principios al permitir que los estudiantes conecten sus conocimientos previos sobre historia con nuevos contenidos sobre civilizaciones antiguas, facilitando la construcción de aprendizajes duraderos y transferibles. Esta metodología digital posibilita la creación de organizadores previos interactivos que pueden adaptar el contenido histórico a las estructuras cognitivas específicas de cada estudiante.

4.2.2 Constructivismo y aprendizaje activo

Piaget (1978) establece que "el conocimiento se construye activamente por el sujeto

cognoscente, no se recibe pasivamente del entorno" (p. 15), fundamentando así la teoría constructivista que posiciona al estudiante como constructor activo de su propio aprendizaje. Esta perspectiva epistemológica reconoce que los estudiantes construyen significados a través de la interacción con su entorno y la asimilación de nuevas experiencias a sus esquemas cognitivos existentes.

Vygotsky (1978) complementa esta visión al sostener que "el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean" (p. 88). El autor introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, definida como "la distancia entre el nivel de desarrollo real determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto" (Vygotsky, 1978, p. 86).

Serrano y Pons (2011) explican que "el constructivismo cognitivo postula que el proceso de construcción del conocimiento es individual, mientras que el constructivismo social enfatiza que el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social" (p. 8). Estos autores destacan que ambas perspectivas son complementarias en el diseño de experiencias educativas efectivas. El blog educativo como espacio de aprendizaje constructivista permite que los estudiantes no solo consuman información histórica, sino que la analicen, cuestionen y reconstruyan colaborativamente. Esta herramienta digital facilita la implementación de principios vygotskianos al crear un entorno social de aprendizaje donde los estudiantes pueden trabajar en su zona de desarrollo próximo con la mediación del docente y la colaboración de pares, promoviendo la construcción colectiva de conocimientos sobre las civilizaciones antiguas.

4.2.3 Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El ABP, según Kilpatrick (1918), se fundamenta en "el método de proyectos como una actividad entusiasta con propósito que se desarrolla en un entorno social" (p. 3), estableciendo

las bases de una metodología que sitúa al estudiante como protagonista de su proceso formativo. Esta perspectiva pedagógica enfatiza el aprendizaje a través de la experiencia directa y la resolución de problemas auténticos.

Desde una perspectiva contemporánea, Puenayan Piñan et al. (2024) definen el ABP como "una estrategia didáctica que permite a los estudiantes participar en algo que les motiva, al mismo tiempo que aprenden contenidos curriculares y ponen a prueba sus competencias clave" (p. 10449). Los autores sostienen que esta metodología "favorece el desarrollo de competencias clave para el siglo XXI al permitir a los estudiantes trabajar de manera colaborativa y autónoma en la resolución de problemas o situaciones reales" (p. 10452).

La Universidad Europea (2023) caracteriza el ABP como "un método pedagógico que permite a los estudiantes adquirir un mayor protagonismo en su proceso de aprendizaje respecto al que venían teniendo en la enseñanza directa o tradicional" (párr. 8). Esta institución destaca que el docente ya no es el experto que se dedica únicamente a transferir conocimientos, sino quien crea escenarios de aprendizaje adecuados y ejerce como guía orientador. La implementación del ABP a través de blogs educativos en la enseñanza de la historia representa una oportunidad para que los estudiantes desarrollen proyectos de investigación sobre civilizaciones antiguas que trasciendan los límites del aula tradicional. Esta metodología permite abordar problemáticas históricas complejas mediante la creación de productos digitales auténticos, fomentando el desarrollo de competencias investigativas, comunicativas y tecnológicas esenciales para el aprendizaje del siglo XXI.

4.2.4 Conectivismo y aprendizaje en red

Siemens (2004) define el conectivismo como "una teoría de aprendizaje para la era digital" (p. 1), explicando que "el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes nebulosos de elementos cambiantes, los cuales no están enteramente bajo el control del individuo" (p. 4). El autor establece ocho principios fundamentales del conectivismo, entre los que destaca que "el aprendizaje y el conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones"

y que "la capacidad para conocer más es más importante que lo actualmente conocido" (Siemens, 2004, p. 5).

Downes (2008) complementa esta perspectiva al sostener que "en su corazón, el conectivismo es la tesis de que el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, por lo que el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y atravesar esas redes" (p. 2). El autor enfatiza que el aprendizaje conectivista se caracteriza por la capacidad de los estudiantes para establecer conexiones entre diferentes fuentes de información y comunidades de aprendizaje.

Gutiérrez (2012) explica que el conectivismo "se puede entender como la emergencia de esta nueva tendencia en un contexto social caracterizado por la creación de valor económico a través de redes de inteligencia humana para crear conocimiento" (p. 112). El autor destaca que esta teoría reconoce que "el aprendizaje puede residir en artefactos no humanos" y que "la habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y conceptos es esencial" (Gutiérrez, 2012, p. 113). Los blogs educativos constituyen espacios privilegiados para la implementación de principios conectivistas en la enseñanza de la historia, ya que permiten a los estudiantes acceder a redes globales de información, conectarse con expertos y otras comunidades de aprendizaje, y participar en la construcción colectiva de conocimientos sobre civilizaciones antiguas. Esta herramienta digital facilita el desarrollo de competencias de navegación informacional y evaluación crítica de fuentes, fundamentales para el aprendizaje histórico en la era digital.

4.2.5 Tecnologías educativas y entornos digitales de aprendizaje

Cabero y Llorente (2015) definen las tecnologías educativas como "aquellos medios y recursos que pueden facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje" (p. 15), destacando que su efectividad depende más del diseño pedagógico que de las características técnicas de las herramientas. Los autores enfatizan que "la tecnología por sí sola no mejora los procesos educativos, sino que debe integrarse en propuestas pedagógicas fundamentadas" (Cabero y

Llorente, 2015, p. 22).

Gallent y Torres et al. (2023) sostienen que "la integración de tecnologías en educación superior requiere una evaluación cuidadosa desde perspectivas teóricas pedagógicas y éticas" (p. 3), señalando la importancia de considerar tanto las oportunidades como los desafíos que presentan los entornos digitales de aprendizaje. Los autores destacan que "las herramientas tecnológicas deben utilizarse para enriquecer y expandir las posibilidades educativas, no para reemplazar la reflexión crítica y el pensamiento profundo" (p. 8).

Cárdenas et al. (2023) explican que "las plataformas de aprendizaje en línea han demostrado su capacidad para muñoz democratizar el acceso al conocimiento y facilitar experiencias de aprendizaje personalizadas" (p. 3030). Los autores argumentan que "la educación digital efectiva requiere una combinación equilibrada entre contenido de calidad, diseño pedagógico apropiado y competencias digitales docentes" (Cárdenas et al., 2023, p. 3034). La implementación de blogs educativos como entornos digitales de aprendizaje para la enseñanza de la historia requiere una integración cuidadosa que considere tanto las affordances tecnológicas (son los elementos interactivos que crean operaciones intuitivas) como los principios pedagógicos fundamentales. Estas herramientas digitales ofrecen oportunidades únicas para la creación de narrativas históricas multimedia, la colaboración internacional y el acceso a fuentes primarias digitalizadas, pero su efectividad depende críticamente de la formación docente en competencias digitales y del diseño de actividades que promuevan el pensamiento histórico riguroso y la evaluación crítica de fuentes.

La selección teórica demuestra coherencia epistemológica al integrar cinco enfoques complementarios que, en conjunto, proporcionan una fundamentación sólida para la implementación de blogs educativos en la enseñanza de la historia antigua. La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel constituye una elección acertada como base conceptual, dado que los blogs educativos facilitan precisamente la conexión entre conocimientos previos y nueva información histórica, permitiendo la construcción de organizadores previos interactivos

adaptados a las estructuras cognitivas específicas de cada estudiante.

El constructivismo, representado por las perspectivas complementarias de Piaget y Vygotsky, proporciona fundamentos teóricos robustos para justificar la naturaleza interactiva y colaborativa del blog educativo. La inclusión del concepto de Zona de Desarrollo Próximo resulta particularmente relevante para el aprendizaje colaborativo digital, mientras que la teoría del Aprendizaje Basado en Proyectos establece las bases metodológicas para la creación colaborativa de contenidos históricos auténticos y contextualizados.

La incorporación del conectivismo de Siemens y Downes constituye la fortaleza más significativa del marco teórico, al ser la teoría más específica y pertinente para entornos digitales de aprendizaje. Su relevancia para blogs educativos es evidente, pues estos funcionan precisamente como nodos de conexión en redes de conocimiento, facilitando el acceso a fuentes globales de información histórica y la participación en comunidades de aprendizaje especializadas.

Finalmente, la inclusión de perspectivas sobre tecnologías educativas y entornos digitales de aprendizaje proporciona el nexo necesario entre los fundamentos pedagógicos y las aplicaciones tecnológicas concretas.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3. Marco metodológico

3.1 Paradigma

El presente estudio se fundamenta en el paradigma interpretativo, el cual resulta idóneo para esta investigación al centrarse en comprender la realidad desde las percepciones de los participantes sobre la propuesta de blog educativo. Como señala Mejía (2022), este paradigma analiza la percepción de los sujetos que participan en el estudio del fenómeno, priorizando la exploración de significados y experiencias individuales.

Dávila (2021) sostiene que este paradigma busca comprender las experiencias y significados que los individuos construyen en relación con su contexto, permitiendo implementar un enfoque metodológico eficaz para la resolución del problema de investigación planteado, validando el método empleado según los resultados obtenidos.

3.2 Enfoque

El diseño metodológico propuesto se orienta desde un enfoque mixto, dado que integra técnicas de recolección y análisis cualitativas y cuantitativas. El enfoque mixto, como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), permite una visión más completa del fenómeno, al combinar la medición de datos numéricos con la interpretación de significados. En este estudio, la dimensión cuantitativa se manifestó en la aplicación de cuestionarios estructurados a estudiantes, cuyos resultados fueron procesados mediante estadística descriptiva (frecuencias y porcentajes).

De manera complementaria, la dimensión cualitativa incluyó talleres colaborativos y entrevistas semiestructuradas, lo que posibilitó profundizar en las percepciones y expectativas de los actores educativos. Esta integración responde a lo planteado por Medina Romero et al. (2023), quienes sostienen que el enfoque mixto ofrece una visión integral al combinar de manera complementaria los enfoques cuantitativo y cualitativo

3.3 Tipo de investigación

Esta investigación es de carácter exploratorio-descriptivo con un diseño mixto. Es

exploratoria porque indaga en un área poco estudiada como es la integración de perspectivas colaborativas para el diseño de blogs educativos en la enseñanza de historia antigua. Es descriptiva porque busca caracterizar detalladamente las necesidades, dificultades y expectativas de la comunidad educativa respecto al aprendizaje de civilizaciones antiguas y al uso de herramientas digitales.

Como menciona Rebollo et al. (2022), este tipo de investigación permite analizar las condiciones en las que se desarrolla un fenómeno, estableciendo relaciones entre variables para comprender su potencial impacto. En este caso, se busca comprender las condiciones actuales del aprendizaje de historia antigua y cómo una propuesta de blog educativo podría responder a las necesidades identificadas.

3.4 Diseño

El diseño de la investigación se estructura en cuatro fases principales, en correspondencia con los objetivos específicos:

Fase 1: Fundamentación teórica

— Revisión bibliográfica sobre pedagogía de la historia, herramientas digitales en educación y blogs educativos.

— Análisis de experiencias previas relacionadas con blogs en la enseñanza de historia.

— Sistematización de fundamentos teóricos relevantes para la propuesta.

Fase 2: Diagnóstico de necesidades

— Diseño de instrumentos para identificar necesidades y dificultades en el aprendizaje de civilizaciones antiguas.

— Aplicación de instrumentos a estudiantes y docentes.

— Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico.

Fase 3: Diseño colaborativo de la propuesta

— Planificación y ejecución de grupos focales con estudiantes y docentes.

— Recopilación sistemática de contribuciones sobre el diseño del blog.

— Organización y categorización de sugerencias sobre contenidos, características y funcionalidades.

Fase 4: Evaluación de viabilidad

— Elaboración del documento de propuesta de blog educativo.

— Validación con especialistas en educación, historia y tecnología educativa.

— Análisis de viabilidad técnica, pedagógica y operativa.

— Elaboración de recomendaciones para potencial implementación futura.

3.5 Población, muestra o informantes clave

La investigación se desarrollará con la participación de la comunidad educativa Hermano Miguel, octavo año de Educación General Básica, específicamente:

— 15 estudiantes de octavo año Educación General Básica (matrícula actual).

— 2 docentes del área de Ciencias Sociales (especialmente quienes imparten Historia).

— 3 especialistas en tecnología educativa y didáctica de la historia (para fase de validación).

3.6 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación

Los participantes serán seleccionados considerando los siguientes criterios:

Para estudiantes:

— Estar matriculados en octavo año de Educación General Básica.

— Representatividad de diferentes niveles de rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales.

— Diversidad en cuanto a acceso y familiaridad con herramientas tecnológicas.

— Voluntad de participación en el estudio.

Para docentes:

— Experiencia impartiendo la asignatura de Historia o Ciencias Sociales.

— Conocimientos sobre didáctica de la historia.

— Diferentes niveles de familiaridad con herramientas tecnológicas educativas.

Para especialistas:

— Formación académica en áreas relevantes (pedagogía, historia, tecnología educativa).

— Experiencia en implementación de recursos digitales en educación.

— Disponibilidad para participar en proceso de validación.

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para recopilar la información necesaria se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos:

— **Técnicas:**

a) **Encuesta diagnóstica:** Para identificar dificultades y necesidades en el aprendizaje de historia de civilizaciones antiguas.

b) **Entrevistas semiestructuradas:** Para profundizar en percepciones de docentes sobre metodologías actuales.

c) **Grupos focales:** Para recopilar contribuciones colaborativas sobre el diseño del blog.

d) **Juicio de expertos:** Para validar la viabilidad de la propuesta.

— **Instrumentos:**

1. **Cuestionarios:** Para estudiantes y docentes en fase diagnóstica.
2. **Guías de entrevista**: Para (2) docentes y (3) especialistas.
3. **Guía de discusión para grupos focales:** Con (15) estudiantes.
4. **Rúbrica de evaluación:** Para validación de la propuesta con los dos expertos.
5. **Ficha de análisis documental:** Para revisión curricular y de materiales

existentes.

3.8 Operacionalización de las variables

Tabla 1:

Operacionalización de Categorías de Estudio

Categoría	Subcategorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Aprendizaje de historia de civilizaciones antiguas.	Conocimientos previos. Dificultades de aprendizaje. Intereses temáticos.	Nivel de dominio de contenidos básicos. Temas de mayor dificultad. Preferencias temáticas	Encuesta diagnóstica. Entrevistas a docentes.
Recursos didácticos digitales.	Acceso a tecnología. Experiencias previas con herramientas digitales. Preferencias de formato.	Disponibilidad de dispositivos. Familiaridad con blogs. Tipo de recursos preferidos.	Cuestionario a estudiantes. Grupo focal de estudiantes.
Diseño colaborativo del blog educativo.	Contenidos sugeridos. Funcionalidades deseadas. Aspectos estéticos. Interactividad.	Temas prioritarios. Herramientas solicitadas. Preferencias de diseño. Tipos de actividades interactivas.	Grupo focal de estudiantes. Entrevistas. Taller participativo.
Viabilidad de la propuesta.	Viabilidad técnica. Viabilidad pedagógica. Sostenibilidad.	Requerimientos técnicos. Alineación con objetivos curriculares. Factibilidad de mantenimiento.	Juicio de expertos. Rúbrica de evaluación.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4 Análisis e interpretación de la información

4.1 Análisis e interpretación cuantitativa

Introducción

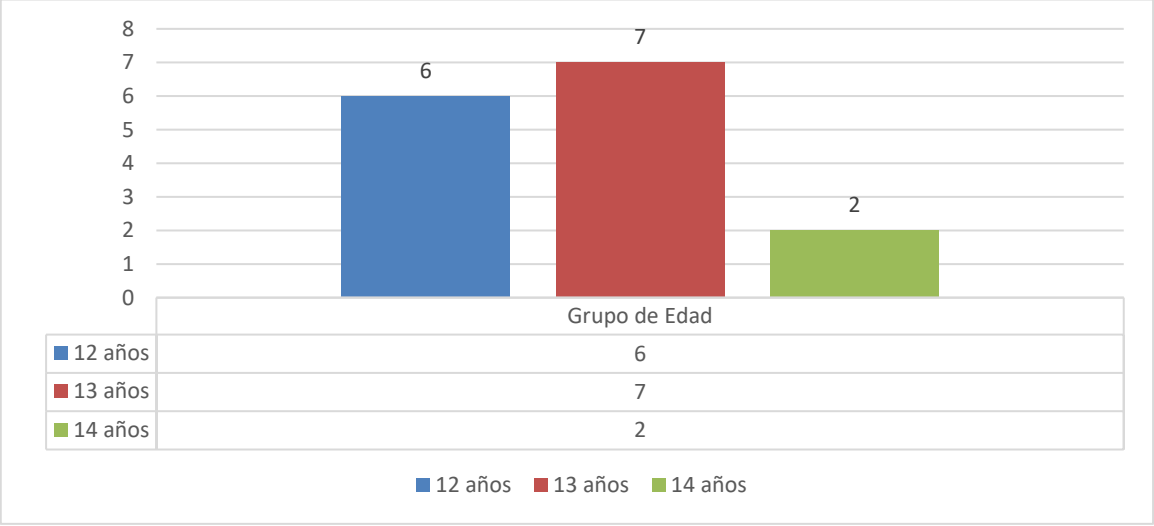
El presente capítulo expone el análisis e interpretación de los datos cuantitativos obtenidos mediante la aplicación de una encuesta digital a estudiantes de octavo año de Educación General Básica. La recolección de información se realizó a través de un formulario de Google Forms, instrumento que permitió obtener datos precisos sobre las percepciones, preferencias y experiencias de los estudiantes en relación al aprendizaje de la historia de civilizaciones antiguas y el uso de recursos digitales educativos.

Los resultados se presentan de manera sistemática, organizados en tres dimensiones fundamentales: el aprendizaje de historia de civilizaciones antiguas, el uso de recursos digitales para el aprendizaje, y las preferencias para un blog educativo de historia. Cada sección incluye el análisis descriptivo correspondiente y su respectiva interpretación, proporcionando una base sólida para la propuesta educativa que constituye el objetivo central de esta investigación.

4.1.1 Caracterización de la muestra

Gráfico 1:

Edad de los Estudiantes Encuestados.

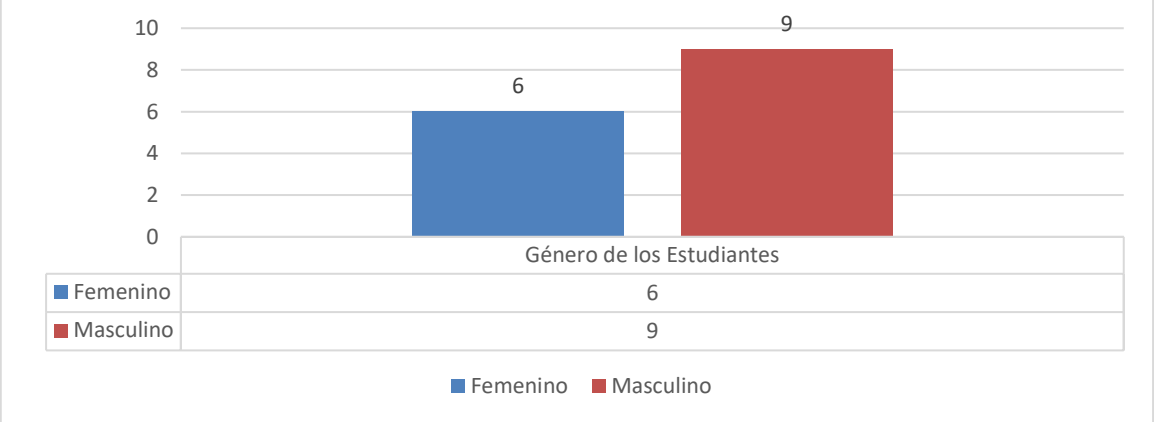


La muestra estuvo conformada por 15 estudiantes de octavo año de Educación General

Básica, seleccionados de manera intencional para participar en el estudio. La distribución por edad muestra una concentración significativa en los 12 años (40% de la muestra), seguida por estudiantes de 13 años (47%) y 14 años (13%), lo cual corresponde al rango etario típico para este nivel educativo según el sistema educativo ecuatoriano.

Gráfico 2:

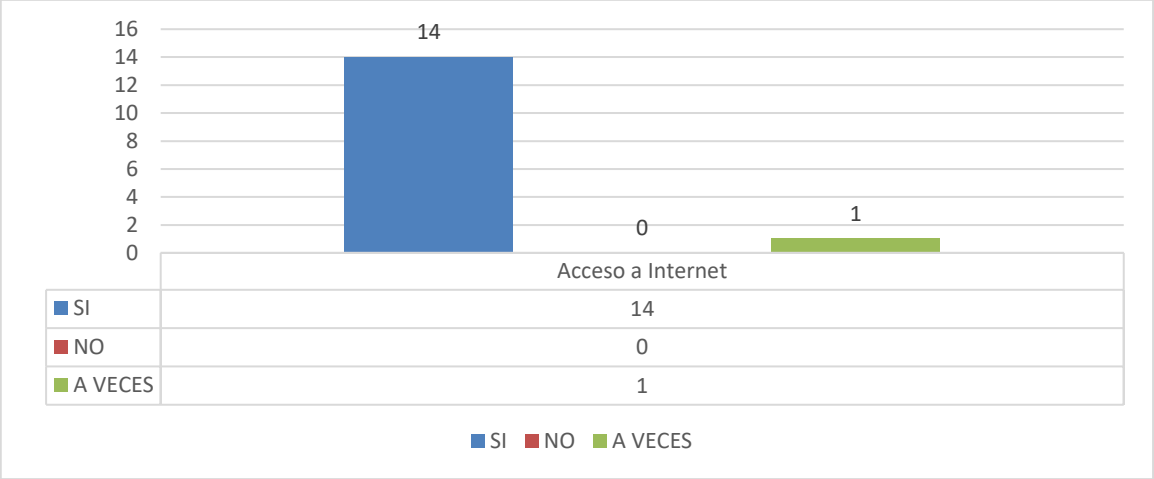
Género de los Estudiantes Encuestados.



En cuanto a la distribución por género, se observó una participación equilibrada con 40% de estudiantes del género femenino y 60% del género masculino, proporción que garantiza representatividad en ambos grupos y permite obtener perspectivas diversas sobre el objeto de estudio.

Gráfico 3:

Acceso a Internet en Casa.



Un aspecto fundamental para el desarrollo de la propuesta educativa digital es el acceso

a internet en el hogar. Los resultados revelan que el 99 % de los estudiantes encuestados cuenta con acceso a internet en casa y solo el 1% menciona que a veces. Este factor constituye una condición habilitante esencial para la implementación de un blog educativo y garantiza la viabilidad técnica de la propuesta.

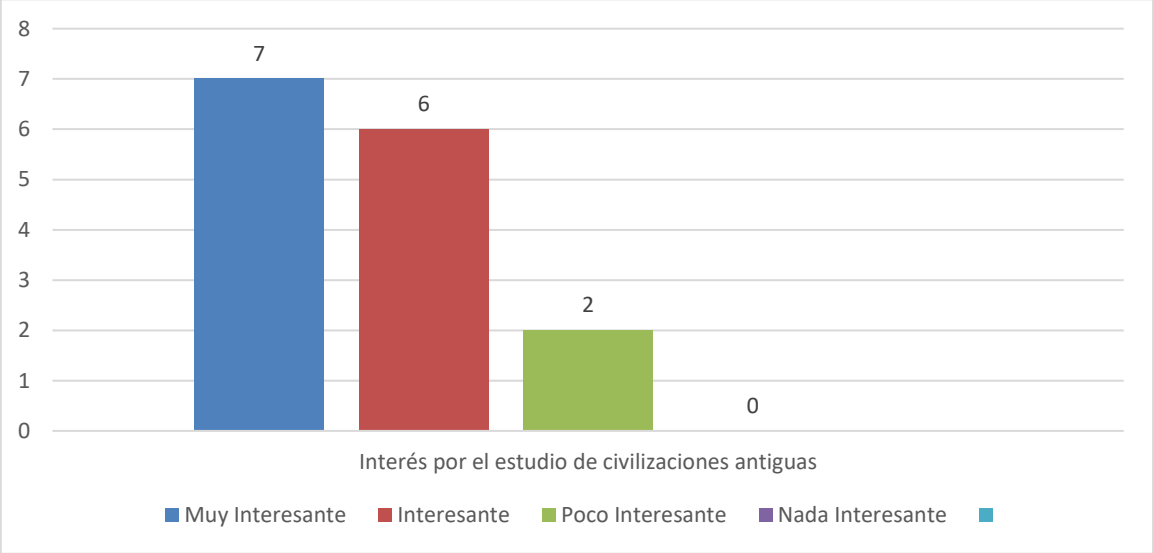
4.2 Análisis por Dimensiones

4.2.1 Aprendizaje de Historias de Civilizaciones Antiguas

1) ¿Qué tan interesante considera el estudio de civilizaciones antiguas?

Gráfico 4:

Interés por el Estudio de Civilizaciones Antiguas.



El análisis del nivel de interés de los estudiantes hacia el estudio de civilizaciones antiguas muestra resultados favorables para la propuesta educativa. El 46.7% de los encuestados considera "muy interesante" esta temática, mientras que el 40% la califica como "interesante". Únicamente el 13.3% manifiesta una percepción de "poco interesante", y ningún estudiante la considera "nada interesante".

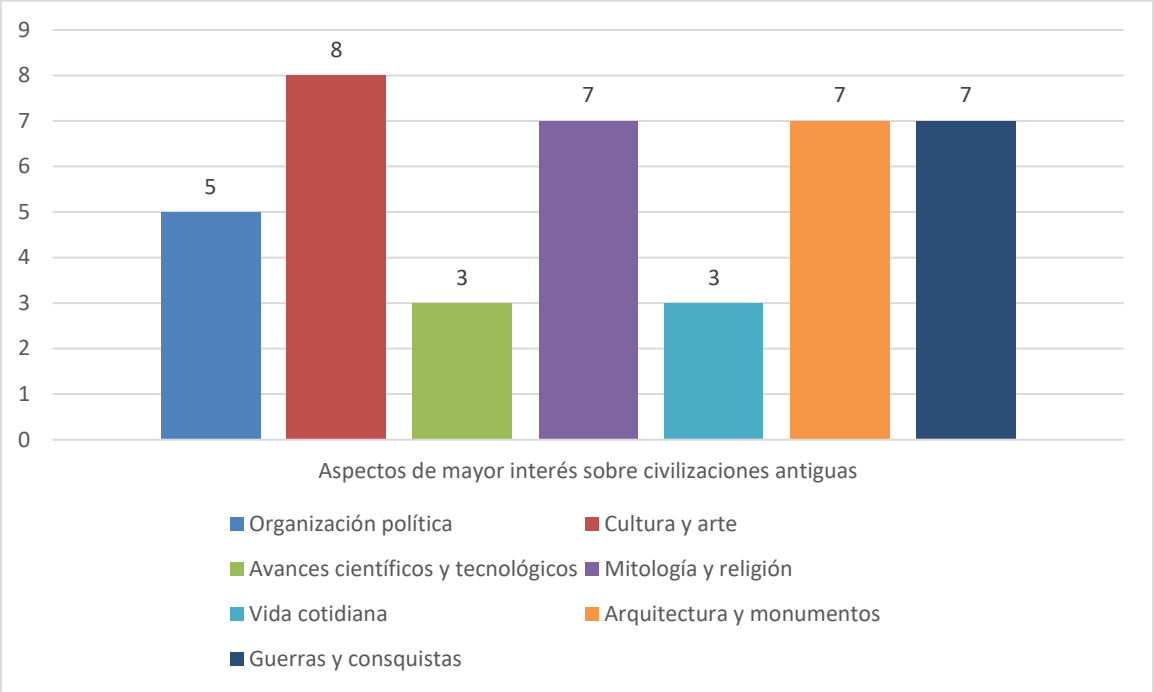
Esta distribución indica que el 86.7% de los estudiantes tiene una predisposición positiva hacia el aprendizaje de civilizaciones antiguas, lo cual representa una base sólida para el desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras. La ausencia de respuestas completamente negativas sugiere que existe un potencial educativo considerable que puede ser aprovechado

mediante herramientas digitales atractivas y dinámicas.

2) ¿Cuáles son los aspectos que más le interesa sobre las civilizaciones antiguas? (Puede marcar hasta 3 opciones).

Gráfico 5:

Aspectos de Mayor Interés sobre Civilizaciones Antiguas.



El gráfico muestra que los aspectos de mayor interés sobre las civilizaciones antiguas se concentran en la cultura y el arte (20 %), seguidos de la mitología y religión (17,5 %), la arquitectura y monumentos (17,5 %) y las guerras y conquistas (17,5 %). Esto refleja que los estudiantes se sienten más atraídos por temáticas de carácter visual, simbólico y narrativo, que suelen estar presentes en producciones culturales, libros escolares y medios de entretenimiento. En contraste, la organización política (12,5 %) y, en menor medida, los avances científicos y tecnológicos (7,5 %) y la vida cotidiana (7,5 %), generan un interés más limitado.

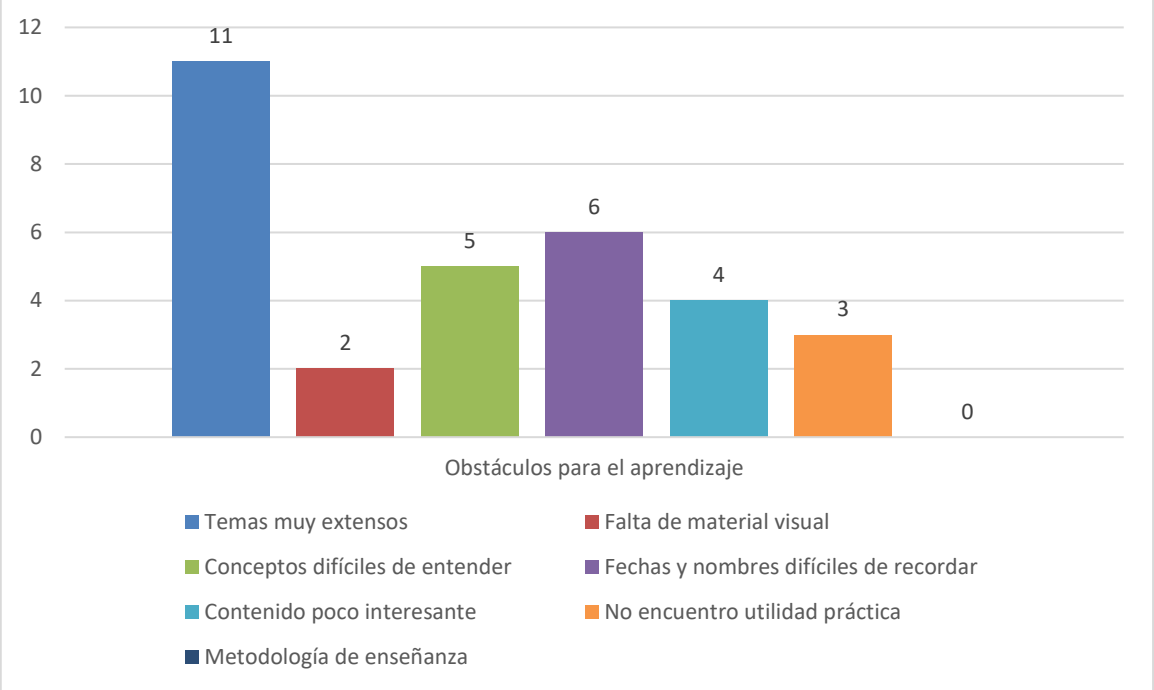
Estos resultados evidencian que los estudiantes tienden a vincular su motivación hacia aquellos aspectos más llamativos y difundidos, dejando en segundo plano otros de gran valor histórico, pero menos conocidos, esto en relación a lo mencionado por Franco-Delgado (2022),

quien afirma que los recursos digitales promueven la comprensión de la historia y elevan la calidad de la enseñanza al incentivar la interacción del estudiante con el contenido. En especial, el interés por elementos visuales y narrativos como el arte, mitología y arquitectura encaja con la tendencia señalada en esta investigación, mientras que el menor interés por otros aspectos (como la vida cotidiana) subraya la necesidad de diversificar las estrategias educativas.

3) ¿Cuáles son los principales obstáculos que encuentra para aprender sobre esta temática? (Puede marcar hasta 3 opciones).

Gráfico 6:

Obstáculos para el Aprendizaje.



Los principales obstáculos identificados por los estudiantes son " temas muy extensos" (66.7%), "fechas y nombres difíciles de recordar" (60%), y "conceptos muy difíciles de entender" (46.7%). Otros obstáculos mencionados incluyen "contenido poco interesante" (33.3%), "no encuentro utilidad práctica" (26.7%), y "falta de material visual" (20%).

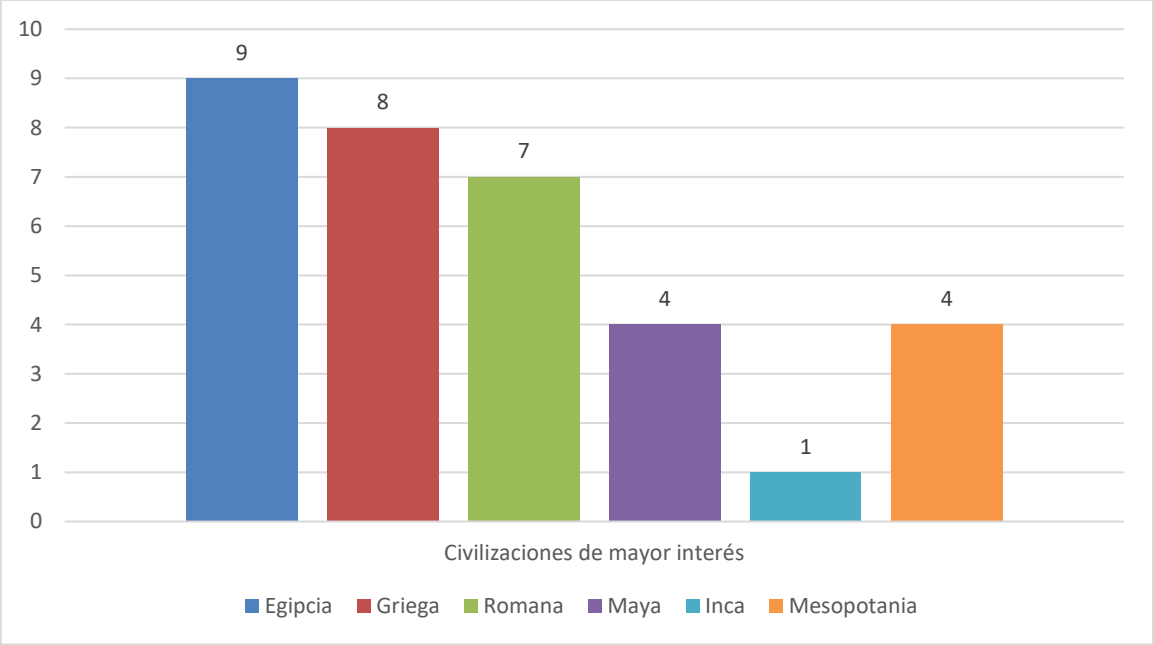
Estos resultados son particularmente relevantes para la propuesta educativa, ya que identifican necesidades específicas que pueden ser atendidas mediante recursos digitales. La predominancia de la falta de recursos visuales y multimedia valida la pertinencia de una

propuesta basada en tecnología digital que integre elementos audiovisuales, infografías y contenido interactivo.

4) ¿Qué civilizaciones antiguas le gustaría conocer más a profundidad? (Puede marcar hasta 3 opciones).

Gráfico 7:

Civilizaciones de Mayor Interés.



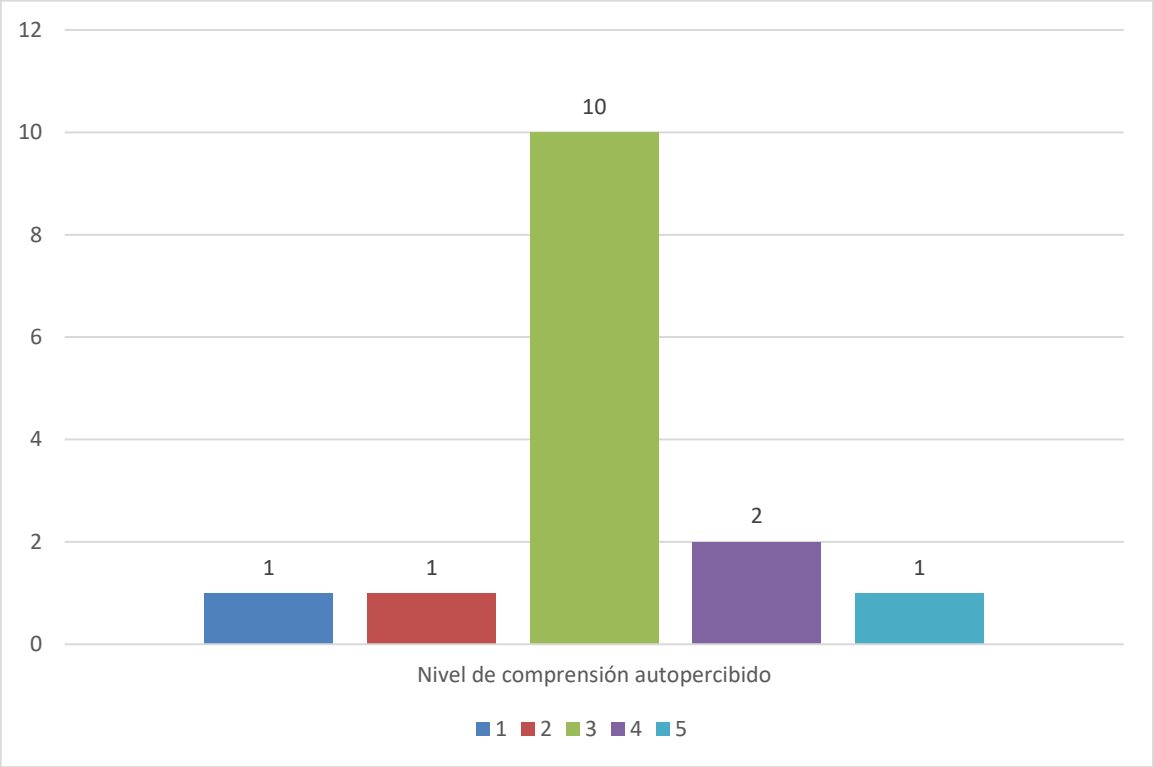
Los datos muestran que la civilización egipcia es la de mayor interés para los estudiantes (73.3%), seguida por la griega (60%) y la romana (53.3%). Las civilizaciones mesopotámica, china e inca obtuvieron porcentajes menores pero significativos (40%, 33.3% y 26.7% respectivamente), mientras que las civilizaciones maya, azteca e india registraron los menores niveles de interés.

El predominio de las civilizaciones egipcia, griega y romana puede atribuirse a su mayor presencia en medios de comunicación, literatura y cultura popular. Este patrón de preferencias proporciona orientación para la priorización de contenidos en el blog educativo, sugiriendo que estas civilizaciones pueden servir como punto de entrada para posteriormente ampliar el interés hacia otras culturas menos conocidas.

5) En una escala del 1 al 5, donde 1 es "muy difícil" y 5 es "muy fácil", ¿cómo calificaría su nivel de comprensión actual sobre las civilizaciones antiguas?

Gráfico 8:

Nivel de Comprensión Autopercibido.



Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes se ubican en un nivel intermedio de comprensión sobre las civilizaciones antiguas, ya que dos tercios (66,6 %) calificaron su conocimiento con un 3 en la escala. Esto indica que reconocen tener una base mínima, pero no se sienten completamente seguros en el dominio del tema. En contraste, un número reducido de estudiantes se considera en un nivel alto (20 % entre 4 y 5) o en un nivel bajo (13,4 % entre 1 y 2).

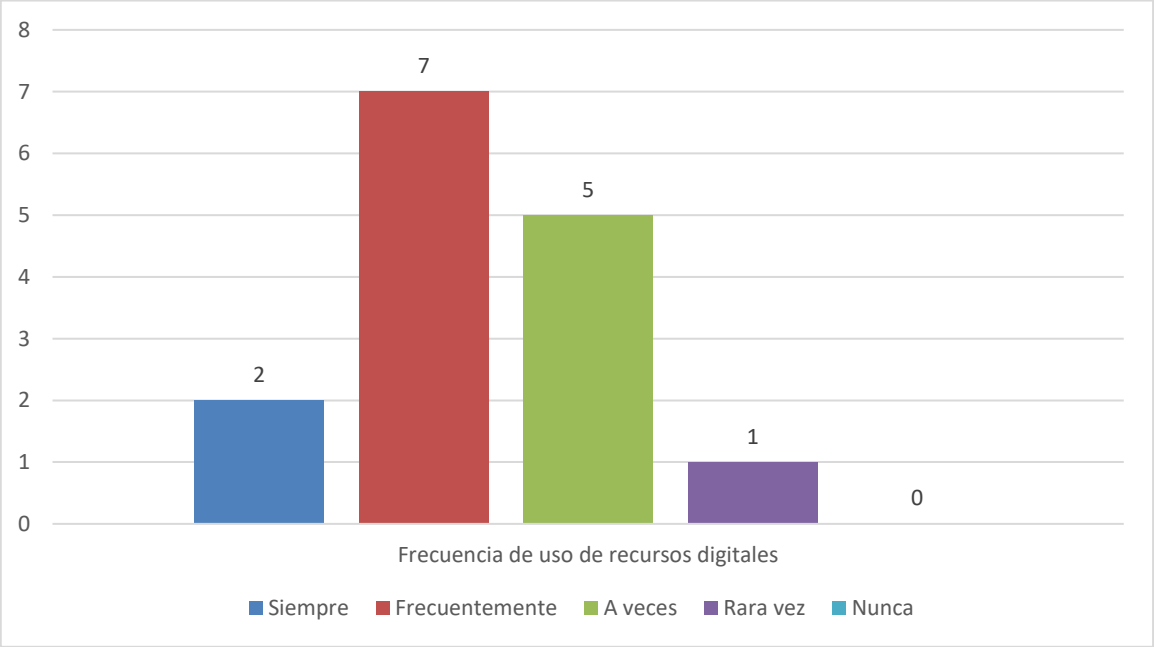
Esta distribución indica que los estudiantes reconocen cierto grado de dificultad en la comprensión de la temática, pero mantienen una autopercepción que no es extremadamente negativa. El predominio de las categorías intermedias sugiere que existe margen para mejora mediante estrategias pedagógicas apropiadas, y que los estudiantes están abiertos a herramientas que faciliten su comprensión.

4.2.2 Uso de Recursos Digitales para el Aprendizaje

6) ¿Con qué frecuencia utiliza recursos digitales (internet, videos, aplicaciones) para estudiar historia?

Gráfico 9:

Frecuencia de Uso de Recursos Digitales.



El análisis de la frecuencia de uso de recursos digitales para estudiar historia revela que el 40% de los estudiantes los utiliza "frecuentemente", mientras que el 33.3% los usa "a veces". El 20% los emplea "siempre" y solo el 6.7% los utiliza "rara vez". Ningún estudiante reportó "nunca" usar recursos digitales.

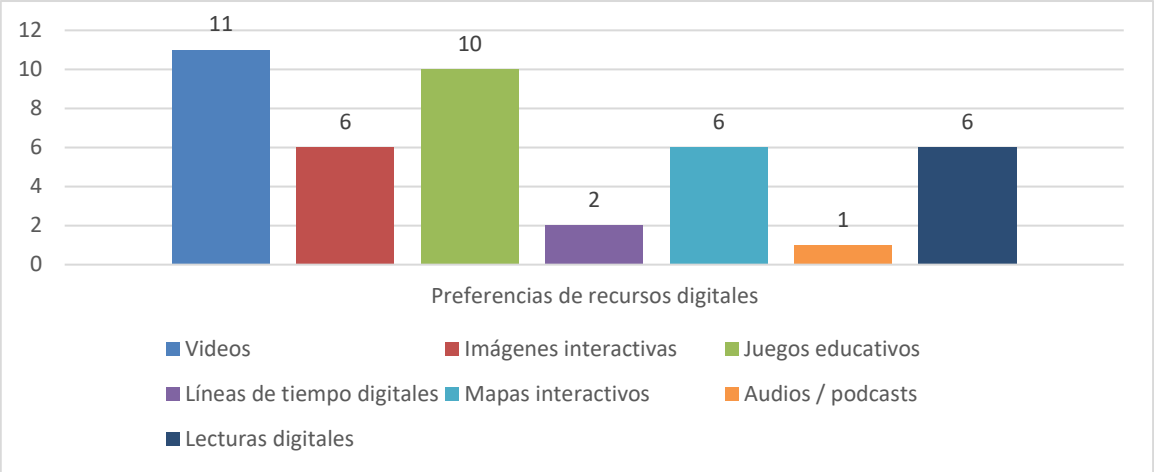
Estos resultados indican que el 73.3% de los estudiantes tiene experiencia en el uso de recursos digitales para el aprendizaje de historia, aunque con diferentes niveles de intensidad. La ausencia de estudiantes que nunca utilizan estos recursos sugiere una familiaridad generalizada con la tecnología educativa, lo cual favorece la implementación de la propuesta de blog educativo.

7) ¿Qué tipo de recursos digitales prefiere para aprender historia? (Puede marcar hasta 3

opciones).

Gráfico 10:

Preferencias de Recursos Digitales.



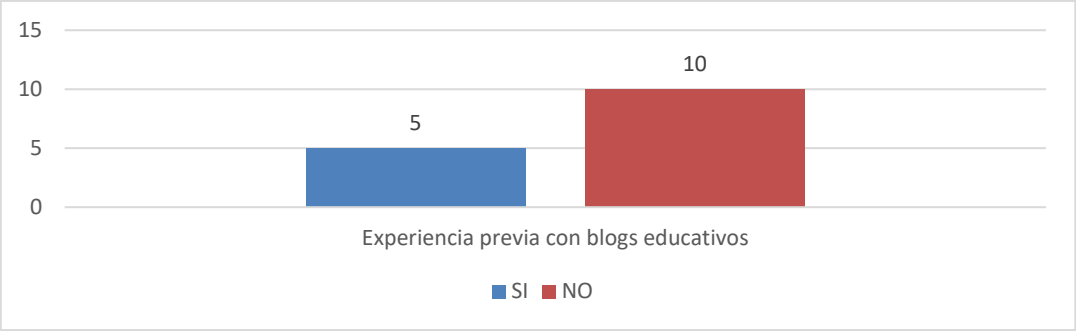
Los resultados muestran que los recursos digitales más preferidos por los estudiantes para aprender historia son los videos (26,2 %) y los juegos educativos (23,8 %), lo que evidencia una inclinación hacia materiales visuales, dinámicos y lúdicos, que favorecen la motivación y la comprensión de contenidos. En un segundo nivel de preferencia se ubican las imágenes interactivas (14,3 %), los mapas interactivos (14,3 %) y las lecturas digitales (14,3 %), que combinan lo visual con lo textual y permiten ampliar la exploración de información.

Estos resultados convergen con lo planteado por García-Valcárcel y Muñoz-Repiso (2016), quienes destacan que los recursos audiovisuales, como los videos, incrementan la motivación y facilitan la comprensión de contenidos al integrar imagen, sonido e interactividad. Asimismo, Franco-Delgado (2022) señala que la preferencia por materiales visuales responde a la necesidad de los estudiantes de interactuar con el conocimiento de manera más dinámica y atractiva. Sin embargo, el escaso interés por las líneas de tiempo digitales (4,8 %) contrasta con lo expuesto por Esquivel (2025), quien resalta su eficacia para organizar cronológicamente la información y favorecer el aprendizaje histórico.

8) ¿Ha utilizado alguna vez un blog educativo para aprender alguna materia?

Gráfico 11:

Experiencia Previa con Blogs Educativos.



La experiencia previa con blogs educativos muestra que el 53.3% de los estudiantes ha utilizado alguna vez este tipo de recurso, mientras que el 46.7% no tiene experiencia previa.

9) Si su respuesta anterior fue afirmativa, ¿para qué materia(s) lo utiliza?

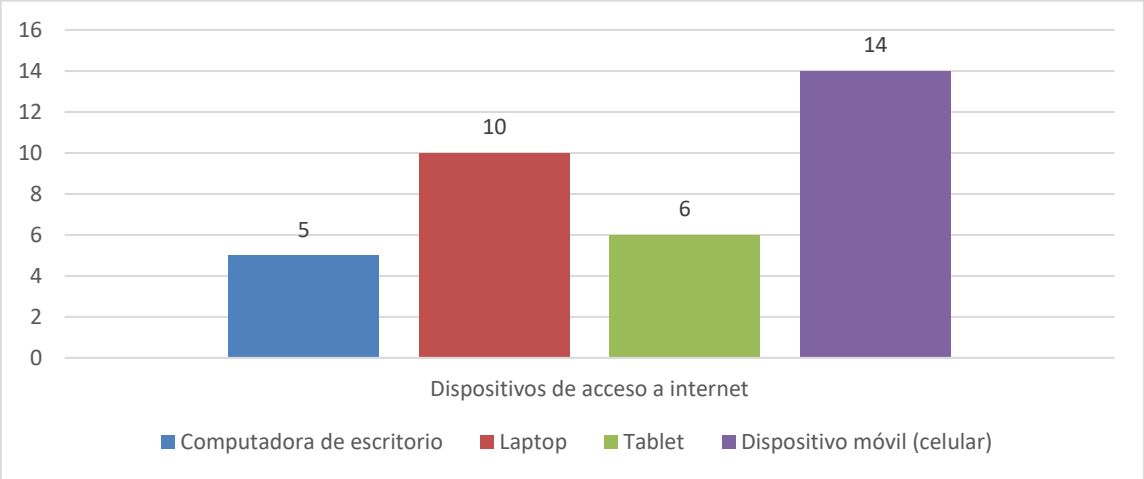
El análisis cualitativo de la respuesta nueve abierta sobre las materias específicas revela aspectos significativos sobre la familiaridad estudiantil con blogs educativos. Las respuestas evidencian una heterogeneidad considerable: mientras algunos estudiantes proporcionaron respuestas claras como "para Estudios Sociales o Ciencias Sociales" y "Matemáticas", otros ofrecieron respuestas ambiguas o vacías ("nada", "no conozco"). Esta variabilidad sugiere que, aunque algunos estudiantes han tenido experiencias positivas con blogs educativos, no existe una cultura sistemática de uso de estas herramientas digitales. La mención específica de Estudios Sociales resulta particularmente relevante para la propuesta, ya que indica familiaridad previa con blogs en áreas afines a la historia. Sin embargo, la inconsistencia en las respuestas también sugiere la necesidad de proporcionar orientación clara sobre el uso y beneficios de los blogs educativos como parte de la implementación de la propuesta.

Esta distribución indica que aproximadamente la mitad de los estudiantes ya posee familiaridad con el formato de blog educativo, lo cual puede facilitar la adopción de la propuesta. Para el 46.7% restante, será necesario considerar estrategias de introducción y familiarización con esta herramienta.

10) ¿Qué dispositivos utiliza habitualmente para acceder a internet con fines educativos? (Puede marcar varias opciones).

Gráfico 12:

Dispositivos de Acceso a Internet.



Los dispositivos más utilizados para acceder a internet con fines educativos son los "Dispositivos móviles" (80%), seguidos por "laptop" (66.7%) y "tablet" (46.7%). La "computadora de escritorio" registraron un uso menor (26.7%).

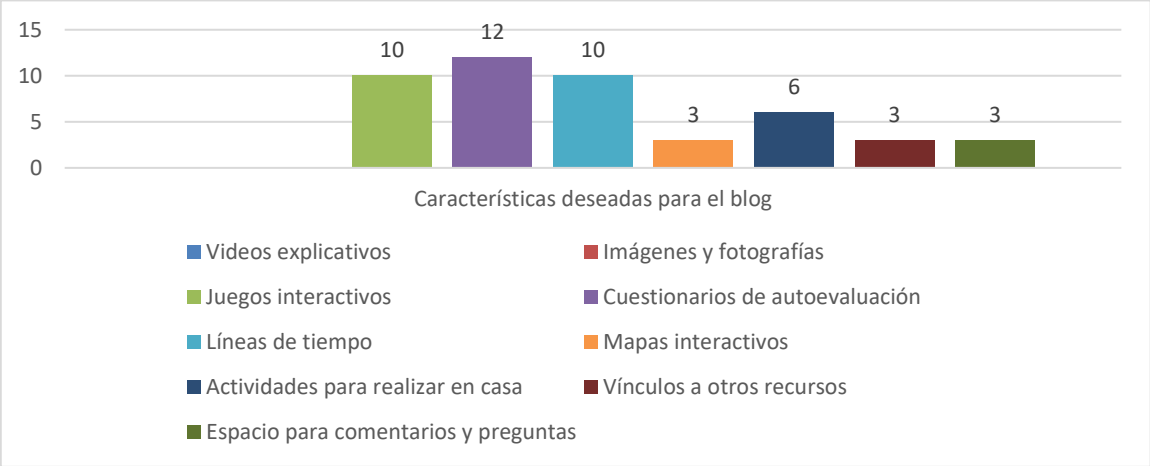
El predominio de los teléfonos inteligentes como dispositivo de acceso sugiere la importancia de diseñar el blog educativo con un enfoque responsivo y mobile-first, garantizando una experiencia de usuario óptima en dispositivos móviles.

4.2.3 Preferencias para un Blog educativo de historia

11) ¿Qué características le gustaría que tuviera un blog educativo para aprender sobre civilizaciones antiguas? (Puede marcar hasta 4 opciones).

Gráfico 13:

Características Deseadas para el Blog.



Los resultados muestran que los estudiantes priorizan la incorporación de imágenes y fotografías (24,5 %), seguidas de videos explicativos (20,4 %) y juegos interactivos (20,4 %) como principales características de un blog educativo. Estas preferencias reflejan la importancia de los recursos visuales y dinámicos, que facilitan la comprensión de los contenidos históricos y aumentan la motivación en el proceso de aprendizaje.

En un segundo plano se encuentran las líneas de tiempo (12,2 %), así como herramientas de refuerzo como los cuestionarios de autoevaluación (6,1 %), los mapas interactivos (6,1 %) y las actividades para realizar en casa (6,1 %). Finalmente, los vínculos a otros recursos (2,0 %) y el espacio para comentarios y preguntas (2,0 %) recibieron menor interés, lo que indica que los estudiantes priorizan la interacción directa con materiales didácticos antes que con funciones de navegación o comunicación. Estos resultados confirman la importancia de los elementos visuales y la interactividad en las preferencias de los estudiantes. La alta valoración de la organización temática sugiere la necesidad de una estructura clara y navegable en el blog educativo.

12) ¿Qué temas específicos sobre civilizaciones antiguas te gustaría que se tratarán en un blog educativo?

El análisis cualitativo de las respuestas abiertas confirma la preferencia estudiantil por las civilizaciones egipcia, griega y romana, coherente con los datos cuantitativos previos. Las menciones específicas de "egipcia", "la griega", "roma", y "egipcia y griega" refuerzan el

interés hacia estas tres civilizaciones principales. Particularmente notable es la especificidad de algunos intereses: "la mitología griega y romana como por ejemplo sus dioses", "La egipcia para poder saber cómo construyeron todas esas pirámides", y "Roma y sus curiosidades", lo cual sugiere que los estudiantes buscan contenidos detallados y explicativos sobre aspectos específicos.

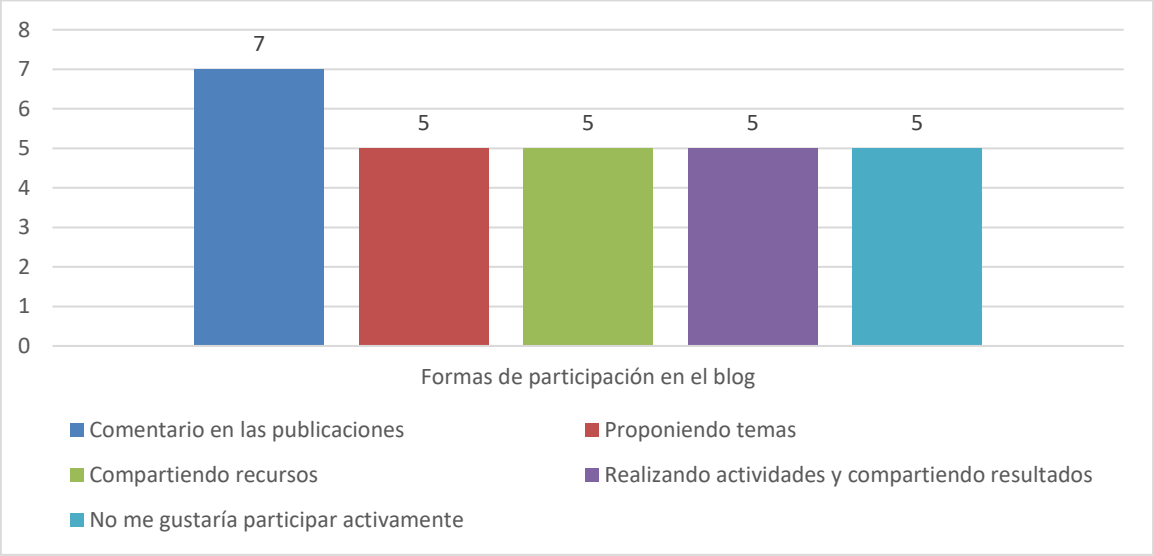
La diversidad temática es evidente en menciones como "cultura o tradiciones", "datos curiosos", "sobre los estoicos", y "como evolucionaron", indicando preferencias por enfoques multidisciplinarios que abarquen desde aspectos culturales hasta filosóficos y evolutivos. Sin embargo, respuestas como "varias cosas", "no sabría decirlo", y "de las civilizaciones" revelan cierta indefinición en algunos estudiantes, sugiriendo la necesidad de proporcionar opciones claras y atractivas que ayuden a focalizar sus intereses. Esta información cualitativa proporciona orientación específica para la creación de contenidos temáticos diferenciados y especializados en el blog educativo propuesto.

Los temas específicos mencionados por los estudiantes incluyen principalmente aspectos de la civilización egipcia (construcción de pirámides), mitología griega y romana, cultura y tradiciones, datos curiosos, y aspectos relacionados con Roma. Esta información cualitativa complementa los datos cuantitativos sobre preferencias de civilizaciones y proporciona orientación específica para la creación de contenidos.

13) ¿Cómo le gustaría participar en un blog educativo sobre historia? (Puede marcar varias opciones).

Gráfico 14:

Formas de Participación en el Blog.



Los resultados evidencian que la forma de participación más común que los estudiantes desearían en un blog educativo de historia es comentar en las publicaciones (46,7 %), lo que refleja interés por interactuar directamente con los contenidos y expresar opiniones. Asimismo, una tercera parte de los estudiantes (33,3 %) estaría dispuesta a proponer temas, compartir recursos o realizar actividades con socialización de resultados, lo que muestra apertura hacia un rol colaborativo dentro del blog.

Estos datos sugieren que los estudiantes prefieren formas de participación que requieren menor compromiso inicial, lo cual debe considerarse en el diseño de la estrategia de engagement del blog educativo.

14) ¿Qué nombre sugerirías para un blog educativo sobre civilizaciones antiguas?

El análisis de las propuestas de nombres revela patrones significativos sobre las percepciones estudiantiles del blog educativo. Las sugerencias muestran una tendencia hacia nombres descriptivos y directos: "La historia de las civilizaciones antiguas" (mencionado dos veces), "Las civilizaciones antiguas", y "civilización antigua" reflejan un enfoque literal y comprehensivo. Algunas propuestas incorporan elementos pedagógicos explícitos como "aprendiendo historia", "Aprendamos más sobre las civilizaciones antiguas", y "el aprendizaje antiguo", evidenciando la comprensión del carácter educativo de la herramienta.

La especificidad temática emerge en sugerencias como "La Historia Egipcia", "Roma y

curiosidades", "la historia de la civilización griega", y "estoicismo", confirmando nuevamente las preferencias por civilizaciones específicas identificadas anteriormente. Destaca la propuesta creativa "la explosión en la cultura", que sugiere una perspectiva dinámica del contenido histórico.

Sin embargo, respuestas como "no se aún", "no lo sé", indican dificultades para conceptualizar la propuesta. Esta variabilidad sugiere que, aunque algunos estudiantes tienen ideas claras sobre la identidad del blog, otros requieren mayor orientación para visualizar la herramienta educativa, información valiosa para el proceso de co-diseño y participación estudiantil en la denominación final del recurso.

Los resultados muestran varios hallazgos significativos que fundamentan la viabilidad y pertinencia de la propuesta de blog educativo, entre los que se destaca:

- La totalidad de los estudiantes cuenta con acceso a internet en casa, y el 86.7% manifiesta interés hacia el estudio de civilizaciones antiguas. Adicionalmente, el 73.3% tiene experiencia en el uso de recursos digitales para el aprendizaje.
- Los estudiantes reportan como principales obstáculos la falta de recursos visuales o multimedia (66.7%) y la dificultad para memorizar fechas y nombres (60%), necesidades que pueden ser atendidas efectivamente mediante un blog educativo bien diseñado.
- Existe una marcada preferencia por los videos educativos (86.7%) y el acceso móvil (80% usa teléfonos inteligentes), lo cual orienta las decisiones de diseño técnico y pedagógico del blog.
- Las civilizaciones egipcias, griega y romana emergen como las de mayor interés, mientras que las construcciones y arquitectura, junto con costumbres y tradiciones, constituyen los aspectos más atractivos para los estudiantes.

4.3 Análisis e interpretación cualitativo

4.3.1 Taller de construcción colaborativa con estudiantes

El taller de construcción colaborativa constituyó una estrategia metodológica participativa que permitió profundizar en las percepciones, preferencias y expectativas de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica respecto al diseño de un blog educativo para el aprendizaje de civilizaciones antiguas. Esta aproximación cualitativa proporcionó insights valiosos que complementan y enriquecen los hallazgos cuantitativos previamente analizados.

4.3.1.1 Metodología y desarrollo del taller

El taller se desarrolló mediante una metodología de construcción colaborativa, facilitado por la investigadora quien se presentó como licenciada en Ciencias de la Educación y estudiante de maestría en Tecnología Educativa. La sesión incluyó la presentación de ejemplos existentes de blogs educativos, lo cual proporcionó un marco de referencia visual y conceptual para los participantes. Esta estrategia metodológica resultó efectiva para generar comprensión sobre el concepto de blog educativo y estimular la participación estudiantil.

4.3.1.2 Percepciones sobre el aprendizaje de historia

Los estudiantes manifestaron una percepción positiva hacia el estudio de historia, específicamente sobre civilizaciones antiguas. Un participante expresó: "Me parecen muy interesantes, ya que nos dan a conocer cómo eran las épocas pasadas, las civilizaciones egipcias, las romanas". Esta perspectiva confirma el interés estudiantil identificado en los datos cuantitativos y sugiere una predisposición favorable hacia el aprendizaje de esta temática.

La experiencia previa de los estudiantes con recursos digitales emergió como un factor facilitador. Los participantes reconocieron utilizar frecuentemente recursos como Google y Wikipedia para investigar, lo cual indica familiaridad con la búsqueda de información en línea. Esta competencia digital previa constituye una base sólida para la implementación del blog

educativo propuesto.

4.3.1.3 Preferencias de contenido y temáticas

El análisis de las preferencias temáticas reveló patrones consistentes con los hallazgos cuantitativos. Los estudiantes expresaron interés específico por:

- Civilización romana: Motivada por la arquitectura y mitología.
- Civilización egipcia: Centrada en la construcción de pirámides y misterios.
- Aspectos específicos: Conflictos antiguos, conquistas, e imperios.

Un participante mencionó específicamente: "Sobre los conflictos antiguos y las conquistas", mientras otro expresó interés en "la arquitectura de Egipto". Estas preferencias sugieren que los estudiantes valoran tanto los aspectos tangibles (arquitectura) como los dinámicos (conflictos) de las civilizaciones antiguas.

4.3.1.4 Expectativas de diseño y funcionalidades

Las expectativas estudiantiles sobre el diseño del blog revelaron preferencias claras hacia elementos visuales y multimedia. Los participantes sugirieron:

- **Elementos visuales:** "Me interesa mucho el tema de imágenes" y "que tuviera imágenes para publicar".
- **Elementos lúdicos:** "Me gustaría que sean un poco cómicas. Así llama la atención de los más jóvenes".
- **Recursos multimedia:** Preferencia por videos, imágenes, audios y juegos.

La mención específica de juegos como "sopa de letras" y "quiz" indica una preferencia por actividades interactivas que gamifiquen el aprendizaje. Un estudiante estableció una conexión con videojuegos comerciales: "ya existen juegos que se concentran en algún tipo de civilizaciones y mitologías. Un gran ejemplo sería God of War", demostrando la capacidad de relacionar el entretenimiento digital con el contenido académico.

4.3.1.5 Modalidades de participación e interacción

Los estudiantes expresaron preferencias diversas respecto a las modalidades de participación en el blog. Mientras algunos optaron por actividades grupales, otros prefirieron actividades individuales, sugiriendo la necesidad de diseñar opciones flexibles que acomoden diferentes estilos de aprendizaje.

La preferencia por la autoevaluación sobre la evaluación docente emergió como un hallazgo significativo, indicando un deseo de autonomía en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes también manifestaron interés en dejar comentarios y participar activamente en el blog, lo cual sugiere una disposición hacia el aprendizaje colaborativo y social.

4.3.1.6 Conexiones con la realidad actual

Los participantes demostraron capacidad para establecer conexiones entre las civilizaciones antiguas y el mundo contemporáneo. Un estudiante expresó: "Saber lo que pasó antes y lo que pasó después", indicando comprensión de la continuidad histórica. Esta perspectiva valida la importancia de incluir elementos que vinculen el pasado con el presente en el diseño del blog educativo.

4.3.2 Entrevistas a docentes de ciencias sociales

Las entrevistas semiestructuradas aplicadas a dos docentes de Ciencias Sociales proporcionaron perspectivas profesionales fundamentales sobre las prácticas pedagógicas actuales, el uso de tecnología educativa, y las expectativas respecto a la implementación de un blog educativo para la enseñanza de civilizaciones antiguas.

4.3.2.1 Caracterización de los participantes

Los docentes entrevistados presentaron perfiles complementarios que enriquecieron la diversidad de perspectivas. El primer docente (Cinthia Castillo) posee 3 años de experiencia y formación de cuarto nivel, mientras el segundo (Cesar Alejandro Duarte Serrano) cuenta con 20 años de experiencia docente y título de Magíster en Docencia Universitaria. Esta diversidad

generacional y experiencial proporcionó una visión integral de las prácticas pedagógicas en diferentes momentos de la carrera docente.

4.3.2.2 Metodologías y estrategias pedagógicas actuales

El análisis de las metodologías empleadas reveló un contraste entre enfoques innovadores y tradicionales. El docente con menor experiencia reportó utilizar "aula invertida, aprendizaje basado en juegos, debates y rutinas de pensamiento", evidenciando adopción de metodologías activas contemporáneas. En contraste, el docente con mayor experiencia mencionó emplear "una metodología activa de enseñanza - aprendizaje" sin especificar estrategias particulares.

Esta diferencia sugiere que la formación reciente puede estar más alineada con enfoques pedagógicos innovadores, mientras que la experiencia consolidada puede basarse en metodologías probadas, pero potencialmente menos específicas en cuanto a técnicas contemporáneas.

Los docentes identificaron patrones de interés estudiantil que coinciden parcialmente con los hallazgos cuantitativos y cualitativos previos. Un docente reportó que los estudiantes "se ven interesados por las civilizaciones griegas y romanas. Porque se relacionan con los dioses antiguos del Olimpo", confirmando el atractivo de la mitología como elemento motivacional.

La mención de la "formación del planeta" por el segundo docente sugiere una perspectiva más amplia que conecta las civilizaciones con procesos geológicos y evolutivos, indicando potencial para enfoques interdisciplinarios en el blog educativo.

4.3.2.3 Dificultades de aprendizaje identificadas

Los docentes identificaron obstáculos específicos que validan algunos hallazgos cuantitativos. Un docente señaló: "cuando no hay una secuencia cronológica se les dificulta entender el cómo una civilización se formó, llegó a crecer y luego a desaparecer". Esta observación es particularmente relevante, ya que sugiere la importancia de organizar el contenido del blog con una estructura cronológica clara que facilite la comprensión de procesos

históricos.

La ausencia de dificultades reportada por el segundo docente ("Ninguno") puede reflejar diferencias en la percepción docente o en las poblaciones estudiantiles atendidas.

4.3.2.4 Recursos didácticos y tecnológicos

Los recursos más utilizados incluyen "videos e imágenes que les permiten discutir mediante rutinas de pensamiento y el método socrático" y recursos "audiovisuales". Esta preferencia por elementos visuales coincide con las expectativas estudiantiles identificadas en el taller colaborativo.

El uso de tecnología muestra adopción básica pero efectiva: "proyector y diapositivas hechas en Canvas también se les ha proyectado juegos en la plataforma Kahoot". La mención específica de Kahoot indica familiaridad con herramientas de gamificación educativa, lo cual es prometedor para la aceptación de un blog interactivo.

Las estrategias de evaluación revelan enfoques diversos. Un docente emplea "la mayéutica porque los obligan a evaluar sus propias creencias o conceptos que han creado", demostrando un enfoque socrático que promueve la metacognición. El otro utiliza "talleres, exposiciones, lecciones escritas", evidenciando un enfoque más tradicional pero variado.

4.3.2.5 Experiencia con blogs educativos

Significativamente, ninguno de los docentes reportó experiencia previa con blogs educativos específicamente, aunque uno mencionó el uso de "sitios donde se han creado juegos que permiten evaluar su aprendizaje". Esta inexperiencia sugiere la necesidad de proporcionar capacitación y soporte para la implementación efectiva del blog propuesto.

Un docente proporcionó un análisis detallado que destaca ventajas significativas: "permiten al estudiante mostrarle visualmente de lo que se está hablando, inclusive se puede hacer una comparativa del pasado y la actualidad". Las desventajas identificadas incluyen "acceso a algunas plataformas se ve interrumpido por anuncios que no son apropiados para los

estudiantes", sugiriendo la necesidad de seleccionar cuidadosamente las plataformas y contenidos.

Los docentes reconocieron competencias digitales estudiantiles aprovechables: "conocen plataformas como Canvas para realizar afiches, trípticos, infografías y diapositivas". Esta familiaridad con herramientas de diseño digital constituye una fortaleza para la participación activa en el blog educativo.

4.3.2.6 Contenidos prioritarios para el blog

Las recomendaciones de contenido revelaron perspectivas comprehensivas. Un docente sugirió una secuencia evolutiva: "primeros orígenes del ser humano y como este ha ido cambiando de ser un nómada a convertirse en un sedentario", mientras el otro propuso enfocarse en "culturas andinas", sugiriendo relevancia del contexto regional.

Las expectativas docentes incluyen que "el blog debe ser llamativo, contener información a modo de juegos, preguntas dinámicas, resúmenes llamativos e interacción con los estudiantes". Esta visión coincide con las preferencias estudiantiles identificadas en el taller colaborativo.

Finalmente, los docentes expresaron interés en participar activamente: uno como monitor del "alcance de los estudiantes" y el otro como "guía". Estas perspectivas sugieren disposición hacia roles facilitadores más que directivos por parte de quienes imparten enseñanza en el sistema educativo general básico.

4.4 Triangulación

La triangulación metodológica integra los hallazgos obtenidos mediante encuesta cuantitativa a estudiantes, taller colaborativo y entrevistas docentes, fortaleciendo la validez de los resultados a través de la convergencia de múltiples fuentes de información.

4.4.1 Convergencias identificadas

La triangulación reveló convergencias significativas entre las tres fuentes. El interés

estudiantil hacia las civilizaciones antiguas mostró consistencia: 86.7% de estudiantes considera la temática interesante (encuesta), confirmado por expresiones de entusiasmo en el taller y validado por docentes que observan motivación hacia "civilizaciones griegas y romanas por su relación con dioses del Olimpo".

Las preferencias temáticas convergieron hacia civilizaciones egipcia (73.3%), griega (60%) y romana (53.3%), corroboradas en el taller con menciones específicas a "arquitectura de Egipto" y "mitología grecorromana", y validadas por observaciones docentes sobre el interés estudiantil en estas culturas.

La necesidad de recursos multimedia emergió consistentemente: 86.7% prefiere videos educativos (encuesta), estudiantes solicitaron "imágenes" y elementos visuales (taller), y docentes reportan uso efectivo de "videos e imágenes" en sus prácticas pedagógicas.

4.4.2 Divergencias y complementariedades

Se identificaron divergencias enriquecedoras respecto a modalidades de participación. Los estudiantes prefieren participación de bajo compromiso inicial (comentarios 66.7%), mientras el taller reveló mayor apertura hacia creación de contenido propio. Los docentes visualizan roles más directivos como "monitores" y "guías".

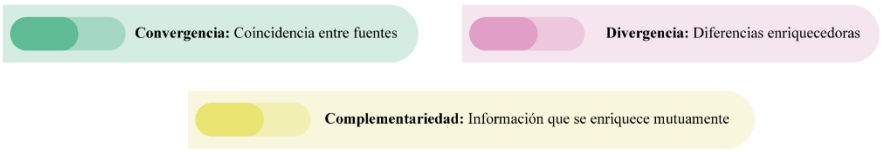
Las percepciones sobre dificultades difirieron: estudiantes identifican problemas con "memorización de fechas" (60%), mientras los docentes señalan dificultades con "secuencia cronológica" versus "ninguna dificultad específica", sugiriendo variabilidad en contextos y enfoques pedagógicos.

Figura 4:

Matriz de Triangulación Metodológica.



Categoría	Encuesta Estudiantes	Taller Colaborativo	Entrevistas Docentes	Tipo de Relación
Interés por Civilizaciones	86.7% considera interesante o muy interesante	"Me parecen muy interesantes, nos dan a conocer épocas pasadas"	"Se ven interesados por civilizaciones griegas y romanas"	CONVERGENCIA
Preferencias Temáticas	Egipcia (73.3%), Griega (60%), Romana (53.3%)	"Arquitectura de Egipto", "conflictos antiguos"	Interés por "dioses antiguos del Olimpo"	CONVERGENCIA
Recursos Multimedia	86.7% prefiere videos educativos	"Me interesa mucho el tema de imágenes"	Uso de "videos e imágenes", recursos "audiovisuales"	CONVERGENCIA
Modalidades de Participación	Comentarios (66.7%), cuestionarios (60%)	Apertura a "creación de contenido propio"	Roles de "monitor" y "guía"	DIVERGENCIA
Dificultades de Aprendizaje	"Memorizar fechas y nombres" (60%)	Necesidad de elementos "cómicos" para mantener atención	"Secuencia cronológica" vs "ninguna dificultad"	DIVERGENCIA
Competencias Digitales	73.3% usa recursos digitales, 100% acceso internet	Familiaridad con "Google y Wikipedia"	"Conocen plataformas como Canvas"	COMPLEMENTARIEDAD



CAPÍTULO V: PROPUESTA

5 Diseño de la propuesta de intervención educativa

5.1 Problemática

Los resultados del diagnóstico y resultados revelaron una problemática multidimensional que afecta el aprendizaje efectivo de civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica. A pesar de que el 86.7% de los estudiantes manifiestan interés hacia esta temática, persisten obstáculos significativos que limitan la calidad del proceso educativo.

El principal problema identificado radica en la carencia de recursos visuales y multimedia, señalada por el 66.7% de los estudiantes como obstáculo principal para el aprendizaje. Esta deficiencia se agrava con la dificultad para memorizar fechas y nombres (60%) y la percepción de contenido extenso (46.7%), factores que generan desmotivación, desinterés y aprendizaje superficial.

La triangulación metodológica evidenció una desconexión entre las preferencias estudiantiles hacia elementos multimedia interactivos y las metodologías tradicionalmente empleadas. Mientras los estudiantes demandan videos educativos (86.7%) y actividades interactivas (73.3%), las prácticas pedagógicas actuales se centran predominantemente en aprendizajes lineales, exposiciones y recursos estáticos.

Adicionalmente, se identificó una subutilización de las competencias digitales estudiantiles. Aunque el 100% posee acceso a internet y el 80% utiliza dispositivos móviles para fines educativos, no existe una herramienta específica que canalice estas habilidades hacia el aprendizaje colaborativo de historia antigua. La ausencia de experiencia docente con blogs educativos constituye una barrera adicional que limita la innovación pedagógica en esta área.

La problemática se complementa con la falta de secuencia cronológica clara en la presentación de contenidos, identificada por los docentes como factor que dificulta la comprensión de procesos civilizatorios complejos, generando fragmentación del conocimiento

histórico.

5.2 Justificación

La propuesta de blog educativo "Exploradores del Tiempo Antiguo" se justifica desde múltiples dimensiones que abordan las necesidades identificadas en el diagnóstico y responden a exigencias contemporáneas de la educación digital.

- **Aporte teórico:** La propuesta integra principios del aprendizaje significativo de Ausubel (2002), el constructivismo social de Vygotsky (1978) y el conectivismo de Siemens (2004), creando un marco pedagógico que transforma la enseñanza tradicional de historia hacia enfoques colaborativos y digitales. Esta integración teórica representa una contribución innovadora al campo de la didáctica histórica mediada por la tecnología.
- **Aporte metodológico:** El blog constituye una metodología innovadora que combina elementos del Aprendizaje Basado en Proyectos con estrategias de gamificación educativa. Su diseño responsivo (es una técnica de diseño web que permite que una página se adapte automáticamente al tamaño y disposición de los dispositivos de los usuarios) y estructura multimedia responde específicamente a las preferencias estudiantiles identificadas (86.7% prefiere videos, 73.3% actividades interactivas), mientras que la organización cronológica atiende las necesidades pedagógicas señaladas por los docentes.
- **Aporte práctico:** La herramienta digital ofrece una solución concreta a la problemática identificada, proporcionando recursos visuales de alta calidad, actividades interactivas y espacios de participación colaborativa. Su implementación aprovecha la infraestructura tecnológica existente (100% acceso a internet, 80% uso de dispositivos móviles) y las competencias digitales estudiantiles previamente desarrolladas.

La propuesta contribuye a la transformación del contexto educativo al establecer un

puente entre las metodologías tradicionales y las demandas de los estudiantes digitales. Su enfoque colaborativo fomenta el desarrollo de competencias del siglo XXI, mientras que su estructura flexible permite adaptación a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, promoviendo la inclusión educativa y la personalización del proceso formativo en historia antigua.

5.3 Objetivo general de la propuesta

Diseñar una propuesta integral de blog educativo colaborativo denominado Exploradores del Tiempo Antiguo como herramienta digital innovadora para potenciar el aprendizaje significativo de civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica, que integre recursos multimedia interactivos y espacios de participación colaborativa.

5.4 Fundamentos teóricos

La propuesta del blog educativo "Exploradores del Tiempo Antiguo" se sustenta en un marco teórico multidisciplinario que integra perspectivas contemporáneas del aprendizaje digital y la construcción colaborativa del conocimiento histórico.

La teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (2002) constituye el fundamento central de la propuesta, estableciendo que el aprendizaje efectivo ocurre cuando los estudiantes conectan nueva información histórica con sus conocimientos previos. El blog operacionaliza este principio mediante organizadores previos interactivos que facilitan la asimilación de conceptos complejos sobre civilizaciones antiguas. Como señala Ausubel (2002), "el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe" (p. 6), premisa que orienta el diseño de contenidos multimedia que activan esquemas cognitivos existentes sobre historia y cultura.

Por otro lado, el Constructivismo Social de Vygotsky (1978) es la dimensión colaborativa del blog que se fundamenta en la perspectiva vygotskianos que conceptualiza el aprendizaje como proceso social mediado. La zona de desarrollo próximo se operacionaliza mediante espacios de discusión donde estudiantes con diferentes niveles de competencia

histórica colaboran en la construcción de narrativas sobre civilizaciones antiguas. Los foros temáticos y proyectos grupales facilitan la mediación social del aprendizaje, permitiendo que la interacción entre pares genere comprensiones más profundas que las alcanzables individualmente.

El Conectivismo de Siemens (2004): Es la teoría que resulta particularmente relevante para justificar el blog como nodo de conexión en redes globales de conocimiento histórico. El conectivismo reconoce que "el aprendizaje y el conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones" (p. 5), principio que sustenta los espacios colaborativos donde estudiantes acceden a múltiples perspectivas sobre civilizaciones antiguas. El blog facilita conexiones con fuentes primarias digitalizadas, museos virtuales y comunidades especializadas, expandiendo las posibilidades de aprendizaje más allá del aula tradicional.

Finalmente, la teoría de la Carga Cognitiva (Sweller, 1988) orienta el diseño de recursos multimedia interactivos para optimizar el procesamiento cognitivo de información histórica compleja. La teoría sugiere que la presentación simultánea de elementos visuales y auditivos reduce la carga cognitiva extrínseca, facilitando la construcción de esquemas históricos coherentes. Los videos educativos, infografías animadas y recorridos virtuales del blog aplican estos principios para hacer accesibles conceptos como organización política, desarrollo tecnológico y evolución cultural de civilizaciones antiguas.

5.5 Fundamentos pedagógicos

Los fundamentos pedagógicos de la presente propuesta articulan enfoques didácticos contemporáneos con las características específicas del aprendizaje histórico en entornos digitales colaborativos, en los siguientes aspectos:

- **Didáctica de la historia mediada por tecnología:** La propuesta se sustenta en perspectivas contemporáneas que reconocen las tecnologías digitales como mediadoras efectivas del pensamiento histórico. Según Prats (2001), la enseñanza de la historia debe promover "la capacidad de analizar, explicar y comprender los

hechos históricos" (p. 15), competencias que el blog potencia mediante herramientas interactivas que facilitan el análisis de fuentes primarias, la comparación de civilizaciones y la construcción de líneas temporales significativas.

- **Aprendizaje basado en proyectos colaborativos:** El blog implementa metodologías ABP que sitúan a los estudiantes como protagonistas de su aprendizaje histórico. Los proyectos de investigación sobre civilizaciones antiguas permiten el desarrollo de competencias investigativas, comunicativas y digitales de manera integrada. Esta metodología responde a las preferencias estudiantiles identificadas en el diagnóstico hacia la "creación de contenido propio" y facilita la construcción de conocimiento auténtico sobre contextos históricos específicos.
- **Pedagogía digital crítica:** La propuesta trasciende el uso instrumental de tecnología, promoviendo la evaluación crítica de fuentes históricas digitales y la construcción reflexiva de narrativas sobre civilizaciones antiguas. Los estudiantes desarrollan competencias para discernir entre información confiable y contenido no verificado, habilidad fundamental en la era de la información digital. Los espacios de participación colaborativa incluyen actividades de fact-checking (verificación de hechos) y análisis de perspectivas múltiples sobre eventos históricos.
- **Diferenciación pedagógica en entornos digitales:** El diseño flexible del blog acomoda diversos estilos de aprendizaje mediante opciones de contenido visual, auditivo y kinestésico. Los recursos multimedia interactivos permiten que estudiantes con preferencias visuales accedan a infografías y videos, mientras que los foros de discusión atienden estilos más reflexivos y verbales. Esta flexibilidad promueve inclusión educativa y personalización del aprendizaje histórico.
- **Evaluación formativa continua:** El blog integra estrategias de evaluación que proporcionan retroalimentación inmediata y facilitan la autorregulación del

aprendizaje. Las actividades gamificadas incluyen sistemas de autoevaluación que permiten a los estudiantes monitorear su progreso en la comprensión de civilizaciones antiguas. Esta aproximación responde a la preferencia estudiantil identificada hacia la autoevaluación sobre modalidades tradicionales de evaluación docente.

5.6 Estructura de la propuesta

La propuesta pedagógica denominada "Exploradores del Tiempo Antiguo" se fundamenta en una arquitectura educativa que integra los principios teóricos del aprendizaje significativo y colaborativo con las necesidades específicas del contexto educativo contemporáneo. El diseño conceptual responde a un enfoque constructivista que privilegia la participación activa del estudiantado y la mediación tecnológica como facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje (Ausubel, 2002; Vygotsky, 1978).

5.6.1 Marco estructural de la propuesta

La propuesta se articula mediante cinco módulos interdependientes que operacionalizan los fundamentos pedagógicos identificados en el diagnóstico educativo previo. Esta estructura modular permite una implementación progresiva y adaptable a diferentes contextos institucionales.

5.6.1.1 Módulo 1 - Contenidos disciplinares de civilizaciones antiguas.

Este módulo constituye el núcleo temático de la propuesta y se estructura en seis unidades didácticas correspondientes a las principales civilizaciones de la antigüedad: Mesopotamia, Egipto, India, China, Grecia y Roma. Cada unidad integra recursos multimedia diseñados específicamente para favorecer la comprensión y retención de contenidos históricos. Los recursos incluyen:

— Infografías interactivas con elementos multimedia.

— Material audiovisual explicativo con narración adaptada al nivel educativo.

— Recorridos virtuales inmersivos de 360° de espacios arquitectónicos representativos.

— Análisis comparativos entre elementos culturales antiguos y contemporáneos.

El objetivo pedagógico fundamental consiste en activar el interés del estudiantado mediante recursos tecnológicos que establezcan conexiones significativas entre el conocimiento histórico y los referentes culturales actuales, facilitando así la comprensión y retención de contenidos disciplinares específicos (ver Figura 5).

Figura 5:

Propuesta de Blog Educativo Colaborativo Exploradores del Tiempo Antiguo.



Enlace de acceso al blog: https://sites.google.com/view/exploradores-del-tiempo-antigu/comentarios

5.6.1.2 Módulo 2 - Estrategias de gamificación educativa.

Este módulo responde a las preferencias estudiantiles identificadas hacia metodologías lúdicas de aprendizaje. Se estructura mediante actividades interactivas que permiten el refuerzo de conocimientos de manera autónoma y motivadora. Las actividades implementadas incluyen:

- **Quiz del Viajero**: Cuestionarios adaptativos con retroalimentación inmediata y sistema de progresión.
- **Sopa de Letras Épica**: Actividad de refuerzo terminológico especializada en vocabulario histórico (faraón, polis, dinastía, zigurat).
- **Viaje en el Tiempo**: Línea cronológica interactiva con apoyo visual para la ubicación temporal de eventos y personajes históricos.

Estas estrategias gamificadas se diseñaron para implementarse tanto en el contexto áulico, como actividades de cierre, como en espacios de aprendizaje autónomo extraescolar (ver Figura 6).

Figura 6:

Infografía interactiva sobre las principales civilizaciones Antiguas: Mesopotamia, Egipto, India, China, Grecia y Roma.

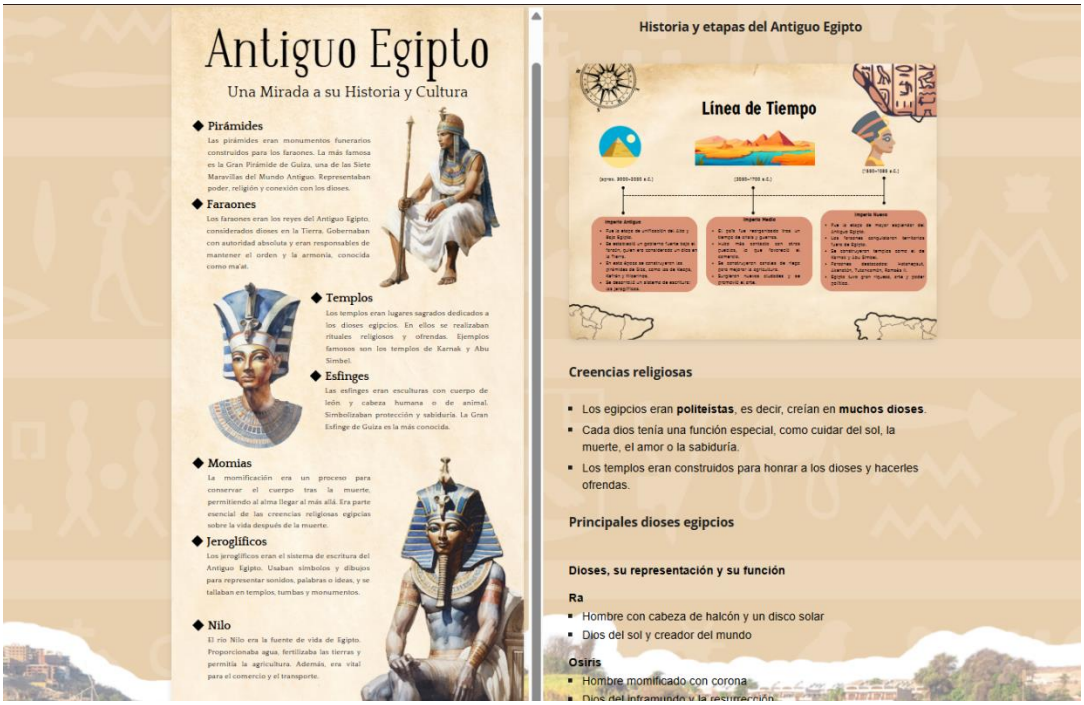


Figura 7:

Ejemplo de actividad gamificada: Sopa de letras épica.



5.6.1.3 Módulo 3 - Aprendizaje colaborativo mediado por tecnología.

Este componente promueve la construcción social del conocimiento mediante espacios virtuales de participación estudiantil. El módulo se estructura en dos estrategias principales:

- **Foro de discusión académica**: Espacio moderado para el intercambio de perspectivas, análisis crítico de fuentes históricas y desarrollo del pensamiento crítico.
- **Producción de contenidos**: Ambiente virtual para la elaboración colaborativa de artículos académicos breves y presentaciones temáticas.

Estas estrategias se enmarcan en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y permiten el desarrollo de competencias investigativas, comunicativas y digitales (Blumenfeld et al., 1991).

5.6.1.4 Módulo 4 - Sistema de motivación y seguimiento académico.

Este componente busca generar adherencia sostenida al proceso de aprendizaje mediante estrategias de motivación extrínseca e intrínseca. El sistema incluye:

— Programa de insignias y reconocimientos por logros académicos.

— Sistema de seguimiento del progreso individual.

— Comunidad virtual de aprendizaje con elementos de gamificación.

El diseño permite al cuerpo docente monitorear el progreso y nivel de compromiso del estudiantado de manera sistemática.

5.6.1.5 Módulo 5 - Mediación docente y contextualización pedagógica.

Este módulo incluye la presentación del perfil docente, contextualización del proyecto educativo y orientaciones para el uso autónomo y mediado de la plataforma. El componente fortalece el vínculo pedagógico y legitima el recurso como herramienta educativa diseñada con intencionalidad didáctica específica.

La integración de estos módulos conforma una propuesta pedagógica integral que responde a las preferencias estudiantiles identificadas, promueve la inclusión digital y transforma el aprendizaje de las civilizaciones antiguas en una experiencia educativa significativa y culturalmente relevante.

5.6.2 Especificaciones técnicas y diseño de interfaz

5.6.2.1 Arquitectura responsiva y accesibilidad.

La propuesta especifica un diseño web responsivo optimizado para dispositivos móviles, respondiendo a la preferencia del 80% del estudiantado hacia el acceso móvil según el diagnóstico realizado. La interfaz utiliza principios de experiencia de usuario (*User Experience*, UX) adaptados específicamente para población adolescente, incorporando:

— Navegación intuitiva con arquitectura de información jerárquica.

— Elementos visuales atractivos con paleta cromática apropiada.

— Tiempos de carga optimizados para conexiones de ancho de banda variable.

— Accesibilidad universal según estándares WCAG 2.1.

La arquitectura técnica contempla *hosting* especializado en plataformas educativas, sistema de gestión de contenidos adaptado y herramientas de analítica web que permiten el monitoreo sistemático de patrones de uso y participación estudiantil (incluye vinculo del blog).

5.6.2.2 Programa de desarrollo profesional docente.

La propuesta incluye un programa estructurado de desarrollo profesional docente articulado en tres componentes esenciales:

1. Capacitación técnica para el manejo efectivo de la plataforma digital.
2. Formación pedagógica en mediación de aprendizaje digital y competencias tecno pedagógicas.
3. Acompañamiento continuo durante la fase de familiarización y adaptación institucional.

Esta estrategia de formación reconoce que la efectividad de la herramienta tecnológica depende críticamente de las competencias docentes para integrar apropiadamente el recurso digital en las prácticas pedagógicas cotidianas (Koehler & Mishra, 2009).

5.6.2.3 Sistema de evaluación y mejoramiento continuo.

La propuesta contempla mecanismos sistemáticos de evaluación formativa que incluyen:

— Analítica de participación y patrones de uso estudiantil.

— Encuestas de satisfacción para estudiantes y docentes.

— Análisis de calidad de contenidos generados colaborativamente.

— Métricas de engagement y retención de usuarios.

Estos instrumentos de evaluación permitirán realizar ajustes oportunos basados en

evidencia empírica, asegurando que la herramienta evolucione según las necesidades emergentes de la comunidad educativa y mantenga relevancia pedagógica sostenida en el tiempo.

Tabla 2:

Estructura Modular de la Propuesta Exploradores del Tiempo Antiguo.

Módulo	Componente Principal	Estrategias Pedagógicas	Recursos Tecnológicos
1	Contenidos Disciplinares	Aprendizaje significativo	Multimedia interactivo
2	Gamificación	Ludificación educativa	Juegos adaptativos
3	Colaboración	Construcción social	Foros y wikis
4	Motivación	Refuerzo positivo	Sistema de logros
5	Mediación Docente	Acompañamiento pedagógico	Tutoriales y guías

Figura 8:

Blog educativo Exploradores del Tiempo Antiguo en versión móvil.



5.7 Validación de la propuesta

La validación de la propuesta pedagógica Exploradores del Tiempo Antiguo se realizó mediante el juicio de expertos, una metodología reconocida en la investigación educativa para evaluar la pertinencia, viabilidad y calidad de propuestas innovadoras (Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez, 2008). Se seleccionaron dos especialistas con amplia experiencia en educación, historia y tecnología educativa, quienes evaluaron la propuesta utilizando una rúbrica estructurada diseñada específicamente para este propósito.

5.7.1 Perfil de los expertos validadores

La selección de los expertos se basó en criterios de formación académica, experiencia profesional y especialización en áreas relacionadas con la propuesta. La *Tabla 1* presenta el perfil profesional de los validadores.

Tabla 3:

Perfil Profesional de los Expertos Validadores.

Experto	Formación Académica	Especialización	Experiencia	Fecha de Evaluación
Edwin Cabrera Paucar	Magíster en Pedagogía y en Innovación y Tecnología Educativa.	Pedagogía y Tecnología Educativa.	15 años	19/06/2025
Hamilton Omar Pérez N.	Doctor en Investigación Educativa, Magíster en Educación Superior.	Educación, Tecnología Educativa.	24 años	26/06/2025

Nota. Elaboración propia basada en las fichas de evaluación de expertos.

5.7.2 Instrumento de validación

Se diseñó una rúbrica de validación estructurada en tres dimensiones principales: aspectos pedagógicos, aspectos técnicos y aspectos de diseño y estructura. El instrumento utiliza una escala Likert de cuatro puntos (1 = Insuficiente, 2 = Aceptable, 3 = Bueno, 4 = Excelente) para evaluar 20 criterios específicos relacionados con la viabilidad técnica,

pedagógica y operativa de la propuesta.

5.7.3 Resultados de la validación

5.7.3.1 Evaluación por dimensiones

Los resultados de la validación evidencian una valoración positiva de la propuesta por parte de ambos expertos. La *Tabla 2* presenta la síntesis de las evaluaciones por dimensiones.

Tabla 4:

Resultados de la Validación por Dimensiones.

Dimensión	**Experto 1**	**Experto 2**	**Promedio**
Aspectos Pedagógicos (8 criterios).	3.0	3.1	3.05
Aspectos Técnicos (7 criterios).	3.0	3.0	3.0
Aspectos de Diseño y Estructura (5 criterios).	3.0	3.0	3.0
Promedio General	**3.0**	**3.05**	**3.02**

Nota. Escala de valoración: 1 = Insuficiente, 2 = Aceptable, 3 = Bueno, 4 = Excelente.

5.7.4 Análisis detallado por criterios

5.7.4.1 Aspectos pedagógicos

En la dimensión pedagógica, ambos expertos otorgaron calificaciones entre 3 y 4 puntos en todos los criterios evaluados. Se destacaron positivamente aspectos como la alineación con el currículo nacional, la pertinencia de contenidos y el potencial para promover aprendizajes significativos. El experto 2 realizó una observación metodológica importante señalando que "la teoría de estilos de aprendizaje se encuentra cuestionada en el medio", lo cual evidencia una perspectiva crítica actualizada sobre las tendencias pedagógicas contemporáneas.

5.7.4.2 Aspectos técnicos

La evaluación técnica mostró valoraciones consistentes entre ambos expertos, con calificaciones predominantemente de 3 puntos. El experto 1 sugirió considerar la implementación mediante una página web en lugar de un blog tradicional, lo cual representa

una recomendación técnica relevante para optimizar la funcionalidad de la propuesta. La viabilidad técnica de implementación y la integración de recursos multimedia recibieron evaluaciones favorables.

5.7.4.3 Aspectos de diseño y estructura

Los criterios relacionados con el diseño visual, organización de contenidos y estructura de navegación obtuvieron calificaciones uniformes de 3 puntos por parte de ambos expertos, indicando un nivel "bueno" en estos aspectos fundamentales para la experiencia del usuario.

5.7.4.4 Viabilidad general de la propuesta

Ambos expertos coincidieron en calificar la propuesta como "viable con modificaciones menores", lo cual constituye una valoración positiva que indica la solidez conceptual y técnica del proyecto con ajustes específicos requeridos.

5.7.4.5 Fortalezas identificadas

Los expertos reconocieron como principales fortalezas de la propuesta:

- Respuesta efectiva a las dinámicas educativas modernas.
- Integración apropiada de elementos interactivos, visuales y lúdicos.
- Empleo organizado de diversas tecnologías informáticas.
- Potencial para estimular la participación y atención estudiantil.
- Alineación con factores motivacionales del estudiantado contemporáneo.

5.7.4.6 Observaciones técnicas y pedagógicas

- **Conectividad y acceso:** El experto 2 señaló la importancia de considerar las dificultades de conectividad que pueden experimentar estudiantes y docentes. Esta observación se ha incorporado mediante el diseño de una versión optimizada para conexiones de baja velocidad y la implementación de recursos

descargables para uso *offline*.

— **Plataforma tecnológica:** La sugerencia del experto 1 sobre utilizar una página web en lugar de un blog se ha considerado en el rediseño técnico, optando por una plataforma web más robusta que mantenga las funcionalidades colaborativas requeridas.

5.7.4.7 Mejoras de contenido

— **Información docente:** Se ha ampliado la sección de facilitación docente con información más detallada sobre el perfil profesional y la contextualización pedagógica del proyecto, respondiendo a la recomendación del experto 1.

— **Contenidos adicionales:** Se han incorporado secciones dedicadas a aspectos misteriosos y curiosidades de las civilizaciones antiguas, enriqueciendo el contenido según la sugerencia específica del primer validador.

— **Guía de usuario:** Se ha desarrollado una guía completa para el uso de la plataforma, dirigida tanto a estudiantes como docentes, atendiendo la recomendación del experto 2 sobre la necesidad de orientación para la implementación efectiva.

— **Correcciones de forma:** Se realizó una revisión exhaustiva de aspectos ortográficos y de redacción según las observaciones del primer experto.

La validación por los dos expertos confirma la viabilidad pedagógica, técnica y operativa de la propuesta "Exploradores del Tiempo Antiguo". La puntuación promedio de 3.02 sobre 4.0 indica un nivel "bueno" de calidad en todos los aspectos evaluados. Las recomendaciones proporcionadas han sido incorporadas en su mayoría, fortaleciendo la propuesta final.

La coincidencia de ambos expertos en calificar la propuesta como "viable con modificaciones menores" proporciona validez de contenido suficiente para proceder con la

implementación piloto. Las mejoras implementadas atienden las principales preocupaciones identificadas, especialmente en aspectos de accesibilidad tecnológica y orientación para usuarios.

La validación experta constituye un paso fundamental en el proceso de investigación-desarrollo, proporcionando legitimidad académica y orientación técnica para la optimización de la propuesta antes de su implementación en contextos educativos reales (Cabero & Llorente, 2013).

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

La investigación realizada cumplió exitosamente los objetivos planteados al sistematizar fundamentos teóricos que integran el aprendizaje significativo de Ausubel (2002), constructivismo social de Vygotsky (1978) y conectivismo de Siemens (2004) para sustentar blogs educativos en el tema de historia antigua.

Los resultados demuestran que el 86.7% de estudiantes manifiesta interés hacia civilizaciones antiguas, identificando preferencias por civilizaciones egipcia (73.3%), griega (60%) y romana (53.3%), así como demanda de recursos multimedia (86.7% prefiere videos educativos). Este hallazgo permitió identificar intereses y necesidades de los estudiantes, en coherencia con lo propuesto en los objetivos específicos.

Se desarrolló la propuesta *"Exploradores del Tiempo Antiguo"*, estructurada en cinco módulos interdependientes que integran gamificación, colaboración y recursos multimedia. Con ello se alcanzó el diseño de la propuesta pedagógica planteada como objetivo. La validación experta confirmó viabilidad con calificación 3.02/4.0, clasificando la propuesta como "viable con modificaciones menores", respondiendo al objetivo de validar su pertinencia y aplicabilidad**.**

El análisis reveló que las fortalezas incluyen rigor metodológico mediante triangulación cualitativa-cuantitativa, participación colaborativa de estudiantes y docentes como co-diseñadores, fundamentación teórica robusta y diseño accesible responsive. Las limitaciones identificadas comprenden alcance contextual específico (limitado a institución con 100% acceso internet), ausencia de implementación real y evaluación de impacto, necesidades de capacitación docente especializada no desarrolladas completamente, y especificaciones incompletas sobre sostenibilidad tecnológica a largo plazo.

Por lo tanto, las futuras investigaciones deberían incluir estudios experimentales de implementación e impacto, investigaciones longitudinales sobre sostenibilidad, análisis

comparativos interculturales, estudios sobre competencias docentes digitales y estrategias de escalabilidad institucional.

Finalmente, la investigación aporta significativamente a líneas UNAE: innovación pedagógica en tecnología educativa mediante modelo teórico-práctico constructivista-digital, evidencia empírica sobre competencias digitales estudiantiles ecuatorianas, metodologías participativas para investigación educativa, conocimientos específicos sobre didáctica histórica mediada por tecnología, e instrumentos replicables para validación de propuestas educativas mediante juicio experto.

Recomendaciones

La presente investigación demostró la efectividad de la triangulación metodológica cualitativa-cuantitativa para abordar fenómenos educativos complejos. Se recomienda replicar este diseño mixto en futuras investigaciones sobre tecnología educativa, ampliando la muestra a instituciones con diversas condiciones socioeconómicas y de conectividad para incrementar la transferibilidad de hallazgos. La metodología participativa empleada, que incluyó estudiantes como co-investigadores en talleres colaborativos, resultó altamente efectiva para capturar perspectivas auténticas y debería ser incorporada sistemáticamente en estudios de diseño educativo.

Dado que la investigación se limitó a una institución con condiciones tecnológicas óptimas (100% acceso a internet), se sugiere desarrollar estudios comparativos en contextos rurales y urbano-marginales para examinar la viabilidad de propuestas digitales en condiciones de brecha tecnológica. La ausencia de implementación real constituye una limitación significativa que futuras investigaciones deberían superar mediante diseños experimentales que incluyan fases piloto y evaluación de impacto a corto y mediano plazo.

Se recomienda incorporar variables de competencias digitales docentes desde etapas iniciales del diseño investigativo, considerando que los hallazgos revelaron limitaciones en

experiencia con blogs educativos. Futuras investigaciones deberían incluir instrumentos específicos para medir competencias tecno pedagógicas y diseñar intervenciones de capacitación como componentes integrales del estudio.

La validación experta demostró ser efectiva para evaluar viabilidad conceptual, pero se sugiere complementar con validación estudiantil mediante prototipos funcionales para obtener retroalimentación sobre usabilidad real. Finalmente, se recomienda incorporar análisis de costo-beneficio y sostenibilidad económica en futuras investigaciones sobre herramientas tecnológicas educativas para proporcionar información integral a tomadores de decisiones institucionales.

Referencias Bibliográficas

Andrade, P., Villacrés, S., & Montenegro, C. (2023). Impacto de las herramientas digitales en la participación estudiantil: Estudio longitudinal 2017-2022. *Universidad Central del Ecuador*, 15(3), 8-25.

Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.

Barco, M., & García, L. (2006). *Motivación educativa y rendimiento académico en estudiantes de educación básica*. Editorial Academica.

Bicen, H., & Cavus, N. (2011). The most preferred social network sites by students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 2864-2869. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.198

Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369-398. https://doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139

Burke, P. (2019). *La historia social en perspectiva* (2.ª ed.). Alianza Editorial. https://rfdvcatedra.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/burke-peter-historia-y-teoria-social.pdf?utm_source=chatgpt.com

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Eduweb*, 7(2), 11-22.

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2015). *Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Escenarios formativos y teorías del aprendizaje*. Revista Lasallista de

Investigación, 12(2), 15-28.

Cárdenas, L., Torres, M., & Hernández, J. (2023). Plataformas digitales de aprendizaje: Democratización del conocimiento en la era digital. *Revista Internacional de Educación Digital*, 45(8), 3030-3045. https://doi.org/10.1177/1469787423001122

Carpio, M., & Córdova, P. (2015). *Uso del blog interactivo como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado de la escuela de educación básica Galo Plaza Lasso de la ciudad de Machala* [Tesis de pregrado]. Universidad Técnica de Machala.

Castillo, R., & Álvarez, P. (2021). Desafíos tecnológicos en la educación latinoamericana: Acceso, conectividad y rendimiento académico. *Revista Iberoamericana de Educación*, 87(1), 12-28. https://doi.org/10.35362/rie8714523

Dávila, M. (2021). *Paradigmas de investigación educativa: Enfoques cualitativos en el siglo XXI*. Editorial Universidad Central.

Downes, S. (2008). An introduction to connective knowledge. En T. Hug (Ed.), *Media, knowledge & education: Exploring new spaces, relations and dynamics in digital media ecologies* (pp. 77-102). Innsbruck University Press.

Encalada, S., & Jumbo, R. (2015). *Blog educativo como herramienta tecnológica para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de estudios sociales en la Escuela Dr. Eulogio Serrano Armijos de Machala* [Tesis de pregrado]. Universidad Técnica de Machala.

Escobar-Pérez, J., & Cuervo-Martínez, Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6(1), 27-36.

Esquivel, J. A. F. (2025). Las líneas de tiempo como herramienta pedagógica en Historia. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 13(1), 1-18.Disponible en https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/4522

Franco-Delgado, Darwin Gabriel, & Bowen-Mendoza, Lorena Elizabeth. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 5(10), 101-123. Epub 01 de enero de 2023. https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894

Función Ejecutiva. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial Suplemento 417. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

Gallent, C., Torres, L., & Martínez, A. (2023). Integración ética de tecnologías en educación superior: Perspectivas pedagógicas contemporáneas. *Revista de Educación Superior*, 52(207), 3-18. https://doi.org/10.36857/resu.2023.207.2387

García, M., & García, P. (2021). Herramientas digitales en educación durante COVID-19: Impacto en el aprendizaje colaborativo ecuatoriano. *Revista Ecuatoriana de Investigación Educativa*, 13(4), 1-15.

García-Valcárcel, A., & Muñoz-Repiso, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje. Universidad de Salamanca. Disponible en https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/131421/Recursos%20digitales.pdf

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: Conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1(1), 111-122.

Jácome, R., & Morales, S. (2020). Implementación de blogs educativos en instituciones de Pichincha: Impacto en competencias comunicativas. *Revista Tecnológica ESPOL*, 32(2), 8-23.

Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. *Teachers College Record*, 19(4), 319-335.

Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-

70.

Marín Gutiérrez, I., Rivera Rogel, D., & Celly Alvarado, S. (2014). Estudio sobre formación en competencia audiovisual de profesores y estudiantes en el sur de Ecuador. *Cuadernos.info*, 35, 119-131. https://doi.org/10.7764/cdi.35.628

Mejía, C. (2022). *Paradigmas interpretativos en investigación educativa: Metodologías cualitativas contemporáneas*. Editorial Académica Española.

Mejía, J., & Cuenca, D. (2022). *Blog educativo lectores en lengua y literatura, para fomentar lectura comprensiva en estudiantes de quinto grado, Escuela General Manuel Serrano, periodo-2021* [Tesis de pregrado]. Universidad Técnica de Machala.

Ministerio de Educación. (2015). *Proyecto Educa, televisión para aprender: Fortalecimiento de aprendizajes mediante contenidos audiovisuales*. MINEDUC.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. MINEDUC. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf

Moreira, M. A., Rivero, V. M. H., & Alonso, J. J. S. (2016). *Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula*.Dialnet.https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5400275

Muñoz Enríquez, K. A., Cedeño Hidalgo, E. R., & Moreira da Silva Fernandes de Sousa, A. L. (2022). Educación, redes sociales y realidad educativa en Ecuador. *Código Científico Revista De Investigación, 3*(1), 59–82. https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/36

Navarrete Mendieta, G., & Mendieta García, R. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: Breve análisis. *Espirales*, 2(15), 123-136. https://doi.org/10.31876/re.v2i15.220

Navarro-Medina, L., & de-Alba-Fernández, M. (2019). *La enseñanza de las Ciencias Sociales para la formación ciudadana. Concepciones del profesorado de Secundaria en formación*. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, 26(100), 1021–

1037. https://doi.org/10.1590/S0104-40362018002601452

Pacheco Olea, M., Villacís, W., & Álvarez Muñoz, J. (s.f.). Las TIC como herramientas para optimizar el rendimiento académico de los estudiantes del Colegio Técnico Industrial "La Alborada". *Revista de Investigación Educativa Ecuatoriana*, 8(3), 1-15.

Peñaherrera León, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. *EDUTEC*, 40, 1-16. https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.364

Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas: Problema central del desarrollo*. Siglo XXI Editores.

Pinzón Arteaga, M. (2024). Incidencia de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Iberoamericana de Pedagogía*, 15(2), 8859-8875. https://doi.org/10.26507/rei.v19n37.1247

Prats, J. (2001). *Enseñar historia: Notas para una didáctica renovadora*. Consorcio de Educación de Barcelona.

Puenayan Piñan, Y., Argoty Pantoja, M., & Bucheli Guerrero, V. (2024). Aprendizaje basado en proyectos: Estrategia didáctica para el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Revista de Ciencias de la Educación*, 58(1), 10449-10465. https://doi.org/10.46498/reduipb.v28i1.1987

Ramírez, T. (2011). *Problemas de aprendizaje y rendimiento académico: Estrategias didácticas para la mejora educativa*. Editorial Universitaria.

Rebollo, M., García, A., & Martínez, L. (2022). Investigación educativa exploratoria-descriptiva: Metodologías contemporáneas para el análisis de fenómenos complejos. *Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, 45(2), 23-45.

Rivera Rogel, D., Zuluaga Arias, L., Montoya Ramírez, N., Romero Rodríguez, L., & Aguaded, I. (2016). Mediación digital parental. Una realidad que no podemos desconocer.

Revista Latina de Comunicación Social, 71, 378-395. https://doi.org/10.4185/RLCS-2016-1101

Santisteban Fernández, A. (2019). La enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de problemas sociales o temas controvertidos: estado de la cuestión y resultados de una investigación. El Futuro Del Pasado, 10, 57–79. https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.002

Serrano, J. M., & Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 13(1), 1-27.

Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Universidad Europea. (2023). *Aprendizaje basado en proyectos: Metodología pedagógica para el siglo XXI*. https://universidadeuropea.com/blog/aprendizaje-basado-proyectos/

Viera Torres, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, 26, 37-43.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo 1. Solicitud de autorización dirigida a la rectora de la institución

Machala, 28 de abril del 2025

Dra. Sandra Campoverde
Rectora UNEPHEM

Estimada Dra. Sandra Campoverde,

Reciba un cordial saludo. Por medio de la presente, me permito solicitar su autorización para realizar el proceso de investigación correspondiente a mi proyecto de titulación de la Maestría en Tecnología e innovación educativa, cuyo tema es: "Blog educativo para el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica."

La investigación se llevará a cabo con estudiantes de octavo grado de su prestigiosa institución y contempla varias fases: diagnóstico, aplicación de instrumentos de recolección de información, propuesta de blog educativo y recolección de sugerencias tanto de los docentes de Ciencias Sociales como de los estudiantes participantes. Solicito muy respetuosamente contar con el apoyo de la institución durante todo el proceso investigativo.

Me comprometo a manejar la información obtenida de manera confidencial, destinándola exclusivamente para fines académicos, garantizando el respeto y privacidad de los participantes. Además, solicito su permiso para enviar una autorización a los padres de familia de los estudiantes participantes donde indico la actividad a realizarse con la finalidad de que me permitan obtener su aprobación.

Agradezco de antemano su atención y apoyo, quedo a disposición para ampliar cualquier información que considere necesaria.

Atentamente,

Lic. Angie Solano Macías
Estudiante UNAE

UNIDAD EDUCATIVA "ANG. MIGUEL IVO BENO" MACHALA

Procede

Anexo 2. Encuesta diagnóstica para estudiantes

ENCUESTA SOBRE APRENDIZAJE DE HISTORIA DE CIVILIZACIONES ANTIGUAS

Dirigida a: Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica

Objetivo: Identificar las necesidades y dificultades en el aprendizaje de la historia de civilizaciones antiguas, así como recopilar preferencias sobre recursos digitales educativos.

_____

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y responde con sinceridad. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo nos interesa tu opinión.

DATOS GENERALES

- Edad: _____
- Género: □ Masculino □ Femenino
- ¿Tienes acceso a internet en casa? □ Sí □ No □ A veces

PARTE I: APRENDIZAJE DE HISTORIA DE CIVILIZACIONES ANTIGUAS

1. ¿Qué tan interesante consideras el estudio de civilizaciones antiguas?

   □ Muy interesante □ Interesante □ Poco interesante □ Nada interesante

2. ¿Cuáles son los aspectos que más te interesan sobre las civilizaciones antiguas? (Puedes marcar hasta 3 opciones)

   □ Organización política
   □ Cultura y arte
   □ Avances científicos y tecnológicos
   □ Mitología y religión
   □ Vida cotidiana
   □ Arquitectura y monumentos
   □ Guerras y conquistas
   □ Otros: _____

3. ¿Cuáles son los principales obstáculos que encuentras para aprender sobre civilizaciones antiguas? (Puedes marcar hasta 3 opciones)
   □ Temas muy extensos
   □ Falta de material visual
   □ Conceptos difíciles de entender
   □ Fechas y nombres difíciles de recordar
   □ Contenido poco interesante
   □ No encuentro utilidad práctica
   □ Metodología de enseñanza
   □ Otros: _____

4. ¿Qué civilizaciones antiguas te gustaría conocer más a profundidad? (Puedes marcar hasta 3 opciones)

□ Egipcia □ Griega □ Romana □ Maya
□ Inca □ China □ Mesopotámica □ Otras: _____

5. En una escala del 1 al 5, donde 1 es "muy difícil" y 5 es "muy fácil", ¿cómo calificarías tu nivel de comprensión actual sobre las civilizaciones antiguas?

   □ 1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5

PARTE II: USO DE RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE

6. ¿Con qué frecuencia utilizas recursos digitales (internet, videos, aplicaciones) para estudiar historia?

   □ Nunca □ Rara vez □ A veces □ Frecuentemente □ Siempre

7. ¿Qué tipo de recursos digitales prefieres para aprender historia? (Puedes marcar hasta 3 opciones)

   □ Videos □ Imágenes interactivas □ Juegos educativos □ Líneas de tiempo digitales □ Mapas interactivos □ Audios/podcasts □ Lecturas digitales

   □ Otros: _____

8. ¿Has utilizado alguna vez un blog educativo para aprender alguna materia?

   □ Sí □ No

9. Si tu respuesta anterior fue afirmativa, ¿para qué materia(s) lo utilizaste? _____

10. ¿Qué dispositivos utilizas habitualmente para acceder a internet con fines educativos? (Puedes marcar varias opciones)

    □ Computadora de escritorio □ Laptop □ Tablet □ Teléfono celular

    □ Otro: _____

PARTE III: PREFERENCIAS PARA UN BLOG EDUCATIVO DE HISTORIA

11. ¿Qué características te gustaría que tuviera un blog educativo para aprender sobre civilizaciones antiguas? (Puedes marcar hasta 4 opciones)

    □ Videos explicativos □ Imágenes y fotografías □ Juegos interactivos

    □ Cuestionarios de autoevaluación □ Líneas de tiempo □ Mapas interactivos

    □ Actividades para realizar en casa □ Vínculos a otros recursos

    □ Espacio para comentarios y preguntas □ Otro: _____

12. ¿Qué temas específicos sobre civilizaciones antiguas te gustaría que se trataran en un blog

educativo?

13. ¿Cómo te gustaría participar en un blog educativo sobre historia? (Puedes marcar varias opciones)

    □ Comentando en las publicaciones □ Proponiendo temas □ Compartiendo recursos □ Realizando actividades y compartiendo resultados

    □ No me gustaría participar activamente □ Otro: _____

14. ¿Qué nombre sugerirías para un blog educativo sobre civilizaciones antiguas?

¡Gracias por tu participación! Tus respuestas nos ayudarán a diseñar un blog educativo que responda a tus necesidades e intereses.

Anexo 3. Guía de entrevista para docentes

ENTREVISTA SOBRE ENSEÑANZA DE HISTORIA DE CIVILIZACIONES ANTIGUAS

Dirigida a: Docentes de Ciencias Sociales/Historia

Objetivo: Explorar las experiencias, metodologías y desafíos en la enseñanza de historia de civilizaciones antiguas, así como recopilar sugerencias para el diseño de un blog educativo.

Instrucciones para el entrevistador: Realizar la entrevista en un ambiente relajado y confidencial. Grabar la conversación con previo consentimiento del entrevistado. Duración aproximada: 15-25 minutos.

DATOS DEL ENTREVISTADO

- Nombre (opcional): _____
- Años de experiencia docente: _____
- Formación académica: _____
- Experiencia en el uso de TIC en educación: _____

PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA

Sobre la enseñanza de historia de civilizaciones antiguas:

1. ¿Qué metodologías o estrategias utiliza actualmente para enseñar historia de civilizaciones antiguas a estudiantes de octavo año?
2. ¿Cuáles son los temas de civilizaciones antiguas que generan mayor interés en los estudiantes? ¿Por qué cree que es así?
3. ¿Cuáles son las principales dificultades que ha identificado en sus estudiantes para la comprensión y aprendizaje de estos contenidos?
4. ¿Qué recursos didácticos utiliza con mayor frecuencia para enseñar estos temas? ¿Cuáles han resultado más efectivos?
5. ¿Cómo evalúa el aprendizaje de sus estudiantes en estos temas? ¿Qué instrumentos o métodos de evaluación utiliza?

Sobre el uso de recursos digitales:

6. ¿Qué recursos tecnológicos utiliza actualmente en sus clases de historia? ¿Con qué frecuencia?
7. ¿Ha utilizado alguna vez blogs educativos como herramienta pedagógica? Si es así, ¿cuál ha sido

su experiencia?

8. ¿Qué ventajas y desventajas observa en la utilización de recursos digitales para la enseñanza de historia?
9. ¿Qué habilidades digitales considera que poseen sus estudiantes que podrían aprovecharse para el aprendizaje de historia?

Sobre el diseño de un blog educativo:

10. ¿Qué contenidos específicos sobre civilizaciones antiguas considera prioritarios para incluir en un blog educativo dirigido a estudiantes de octavo año?
11. ¿Qué características o funcionalidades considera esenciales en un blog educativo para la enseñanza de historia de civilizaciones antiguas?
12. ¿Qué tipo de actividades interactivas sugeriría incluir en el blog para promover el aprendizaje significativo?
13. ¿Cómo considera que un blog educativo podría complementar el trabajo que realiza en el aula?
14. ¿Qué rol le gustaría tener en la administración o uso de un blog educativo para la enseñanza de historia?
15. ¿Qué recomendaciones adicionales haría para el diseño de un blog educativo efectivo para la enseñanza de historia de civilizaciones antiguas?
16. ¿Hay algún otro aspecto que considere importante y que no hayamos abordado en esta entrevista?

Gracias por su valioso tiempo y aportes. Su experiencia y sugerencias serán fundamentales para el diseño de nuestra propuesta de blog educativo.

Anexo 4. Guía para grupo focal con estudiantes

GRUPO FOCAL SOBRE DISEÑO DE BLOG EDUCATIVO

Dirigido a: Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica

Objetivo: Recopilar ideas, sugerencias y preferencias de los estudiantes para el diseño colaborativo de un blog educativo sobre civilizaciones antiguas.

Participantes: 8-10 estudiantes de octavo año de EGB.

Duración aproximada: 40 minutos.

Materiales: Grabadora de audio, papelógrafos, marcadores, material visual de apoyo (ejemplos de blogs educativos), refrigerio.

GUÍA DE MODERACIÓN

1. BIENVENIDA Y PRESENTACIÓN (5 minutos)

- Presentación del moderador y asistentes.
- Explicación del objetivo del grupo focal.
- Aclaración sobre confidencialidad y dinámica de la sesión.
- Presentación breve de cada participante.

2. EXPLORACIÓN DE EXPERIENCIAS PREVIAS (15 minutos)

- ¿Qué opinan sobre las clases de historia, particularmente sobre civilizaciones antiguas?
- ¿Han utilizado alguna vez blogs o sitios web para aprender historia? ¿Cuál ha sido su experiencia?
- ¿Qué recursos digitales les han resultado más útiles para aprender cualquier materia?

3. LLUVIA DE IDEAS SOBRE CONTENIDOS DEL BLOG (10 minutos)

- Si pudieran diseñar un blog para aprender sobre civilizaciones antiguas, ¿qué temas específicos les gustaría encontrar?
- ¿Qué civilizaciones les gustaría conocer más a fondo y por qué?
- ¿Qué aspectos de las civilizaciones antiguas les resultan más interesantes? (arte, religión, guerras, vida cotidiana, etc.).
- ¿Qué conexiones les gustaría establecer entre las civilizaciones antiguas y el mundo actual?

4. DISEÑO Y FUNCIONALIDADES DEL BLOG (20 minutos)[1]

[1] Mostrar brevemente ejemplos de blogs educativos para inspirar ideas.

- ¿Cómo les gustaría que se viera el blog? (colores, organización, imágenes)
- ¿Qué tipo de recursos multimedia preferirían encontrar? (videos, imágenes, audios, juegos).
- ¿Qué tipo de actividades interactivas les gustaría realizar en el blog?
- ¿Cómo les gustaría participar o interactuar en el blog?

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (15 minutos)

- ¿Qué tipo de actividades les ayudarían a comprender mejor la historia de las civilizaciones antiguas?
- ¿Prefieren actividades individuales o grupales?
- ¿Qué tipo de evaluaciones o autoevaluaciones consideran más útiles?
- ¿Cómo les gustaría demostrar lo que han aprendido?

Anexo 5. Rúbrica validación de expertos

RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE BLOG EDUCATIVO

Dirigida a: Especialistas en educación, historia y tecnología educativa

Objetivo: Evaluar la viabilidad técnica, pedagógica y operativa de la propuesta de blog educativo para el aprendizaje de historia de civilizaciones antiguas.

Instrucciones: Después de revisar la propuesta de blog educativo, valore cada aspecto según los criterios establecidos en la siguiente rúbrica. Utilice la escala del 1 al 4, donde: 1 = Insuficiente | 2 = Aceptable | 3 = Bueno | 4 = Excelente

DATOS DEL EVALUADOR

- Nombre: _____
- Formación académica: _____
- Área de especialización: _____
- Años de experiencia: _____

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

I. ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Criterio					Observaciones
1. Alineación con el currículo nacional de historia para octavo año					
2. Pertinencia de los contenidos propuestos					
3. Adecuación a las características de los estudiantes de octavo año					
4. Potencial para promover aprendizajes significativos					
5. Diversidad de recursos y actividades de aprendizaje					
6. Estrategias de evaluación propuestas					
7. Fomento del pensamiento crítico y reflexivo					
8. Atención a la diversidad de estilos de aprendizaje					

II. ASPECTOS TÉCNICOS

Criterio					Observaciones
9. Viabilidad técnica de implementación					
10. Pertinencia de la plataforma elegida					
11. Accesibilidad para diferentes usuarios					
12. Usabilidad y navegación intuitiva					
13. Integración de recursos multimedia					
14. Herramientas de interacción propuestas					
15. Potencial para actualización y mantenimiento					

III. ASPECTOS DE DISEÑO Y ESTRUCTURA

Criterio					Observaciones
16. Organización lógica de contenidos					
17. Claridad en la presentación de información					
18. Diseño visual propuesto					
19. Equilibrio entre texto y elementos multimedia					
20. Estructura de navegación					

VALORACIÓN GLOBAL Y RECOMENDACIONES

1. Principales fortalezas de la propuesta:

2. Aspectos que requieren mejora:

3. Sugerencias específicas para optimizar la propuesta:

4. Viabilidad general de la propuesta:

   □ No viable □ Poco viable □ Viable con modificaciones importantes

   □ Viable con modificaciones menores

   □ Completamente viable en su forma actual

5. Comentarios adicionales:

Fecha: _____ Firma: _____

¡Gracias por su valioso aporte como especialista!

Anexo 6. Registro fotográfico de Grupo Focal.



