

Raising motivation in 3rd year high school students during History classes through the strategic use of digital tools

Elevando la motivación en estudiantes de 3ero año de bachillerato durante las clases de Historia a través del uso estratégico de herramientas digitales

Autores:

Medina-Perlaza, Mercedes Bienvenida
Universidad Bolivariana del Ecuador
Licenciada en Ciencias de la Educación
Magister en Pedagogía con mención en Entornos Digitales
Esmeraldas – Ecuador



mermepe@hotmail.com



<https://orcid.org/0009-0001-6283-6706>

Perea-Montero, Fanny María
Universidad Bolivariana del Ecuador
Licenciada en Ciencias de la Educación
Magister en Pedagogía con mención en Entornos Digitales
Esmeraldas – Ecuador



tannytama@yahoo.es



<https://orcid.org/0009-0004-9782-3114>

Perea-Montero, Jenny Cecilia
Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas
Licenciada en Ciencias de la Educación
Esmeraldas – Ecuador



jenicita_c@hotmail.com



<https://orcid.org/0009-0003-7545-8374>

Fechas de recepción: 21-DIC-2023 aceptación: 24-ENE-2024 publicación: 15-MAR-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El empleo de herramientas digitales en la enseñanza de la Historia proporciona un ambiente educativo enriquecedor, fomentando la comprensión profunda, el pensamiento crítico y la participación estudiantil. El objetivo principal de este estudio fue analizar el impacto del uso estratégico de herramientas digitales en la motivación de los estudiantes de tercer año de bachillerato durante las clases de Historia, con el propósito de identificar prácticas efectivas que contribuyan al mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en este contexto educativo. La metodología empleada fue de naturaleza mixta y descriptiva, haciendo uso de herramientas como encuestas, entrevistas y observaciones de clases, con la participación activa de estudiantes de tercer año de bachillerato y la docente de Historia. Los resultados revelan que los estudiantes demuestran un nivel adecuado de receptividad hacia el uso de herramientas digitales, expresando el deseo de una mayor integración por parte de la docente. En cuanto a esta última, la limitación de recursos tecnológicos en la institución y la falta de conocimiento sobre las herramientas disponibles son señaladas como barreras para su implementación. A pesar de ello, reconocen que el uso de estas herramientas contribuye positivamente a la motivación estudiantil. Las conclusiones apuntan a que las estrategias metodológicas propuestas resultan beneficiosas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la construcción del conocimiento histórico por parte de los estudiantes.

Palabras clave: Herramientas digitales; motivación; estrategias metodológicas; enseñanza – aprendizaje.

Abstract

The use of digital tools in the teaching of History provides an enriching educational environment, encouraging deep understanding, critical thinking, and student participation. The main objective of this study was to analyze the impact of the strategic use of digital tools on the motivation of third-year high school students during History classes, with the purpose of identifying effective practices that contribute to the improvement of the teaching and learning process in this educational context. The methodology used was mixed and descriptive in nature, using tools such as surveys, interviews and class observations, with the active participation of third-year high school students and the History teacher. The results reveal that students demonstrate an adequate level of receptivity towards the use of digital tools, expressing the desire for greater integration on the part of the teacher. Regarding the latter, the limitation of technological resources in the institution and the lack of knowledge about the available tools are indicated as barriers to its implementation. Despite this, they recognize that the use of these tools contributes positively to student motivation. The conclusions indicate that the proposed methodological strategies are beneficial for the teaching-learning process, facilitating the construction of historical knowledge by students.

Keywords: Digital tools; motivation; methodological strategies; teaching-learning.

Introducción

La motivación es la fuerza que induce a una persona a tomar acciones específicas, perseguir objetivos y mantener la dedicación para alcanzar metas predefinidas. La motivación impulsa a los estudiantes a comprometerse y esforzarse, lo que resulta en un mejor desempeño académico (Beltrán et al., 2020). La motivación desempeña un papel crucial al proporcionar el impulso inicial necesario para embarcarse en el proceso de adquirir nuevas habilidades. La iniciativa de aprender y la voluntad constante de practicar son piedras angulares fundamentales en el desarrollo de destrezas específicas.

Además de su influencia en el rendimiento, la motivación representa un papel clave en el fortalecimiento de la resiliencia. Aquellas personas motivadas están más preparadas para enfrentar desafíos y superar obstáculos, exhibiendo una notable determinación y resistencia. La integración de herramientas digitales ha transformado la dinámica educativa en las aulas, permitiendo que los educadores creen entornos interactivos y dinámicos. Para Alemán et al. (2018), la introducción de recursos multimedia y plataformas en línea ofrece a los estudiantes la posibilidad de acceder a información de manera visual y atractiva, contribuyendo de manera notable a la mejora de la comprensión y retención de conceptos.

La presente investigación busca mejorar el proceso educativo en las clases de Historia mediante la incorporación de herramientas digitales destinadas a impulsar la motivación de los estudiantes. Además, considera que los estudiantes deben asumir un rol activo en su propio proceso de aprendizaje, fomentando la innovación educativa como medio para despertar su interés y aprovechar de manera eficaz la tecnología disponible ratificando lo que dice Prieto (2020).

En la misma línea, explorar nuevas vías en la enseñanza de Historia mediante el uso de herramientas digitales abre un abanico de posibilidades para estrategias educativas innovadoras. La investigación en este ámbito busca identificar cuáles de estas estrategias son más eficaces para inspirar a los estudiantes y mejorar su comprensión de los conceptos históricos. Esto empodera a los educadores para adoptar enfoques más efectivos y adaptados a las necesidades individuales de sus alumnos (Borgobello et al., 2018).

Los estudiantes de tercer año de bachillerato se encuentran enfrentando una notable carencia de motivación durante las clases de Historia. Este fenómeno puede atribuirse a diversas razones que afectan la conexión entre los contenidos históricos y el interés de los alumnos.

Una posible causa podría residir en la percepción de la falta de relevancia de los temas históricos en la vida cotidiana de los estudiantes. La incapacidad para visualizar la aplicabilidad práctica de los conceptos puede reducir significativamente su interés y, por ende, su nivel de motivación.

Otro factor a considerar es la metodología de enseñanza empleada en las clases, estrategias que no sean lo suficientemente dinámicas o atractivas pueden resultar en la desconexión de los estudiantes con el material, afectando su disposición para participar activamente.

Delgado et al. (2018), explica que la falta de interactividad en las clases también puede ser un elemento contribuyente. La ausencia de métodos participativos puede llevar a que los estudiantes se sientan menos comprometidos y, en última instancia, menos motivados para participar en el proceso de aprendizaje.

Uno de los efectos más evidentes es la disminución del rendimiento académico. Cuando los estudiantes carecen de motivación, es probable que su compromiso con las tareas y la absorción de la información se vean afectados negativamente. Esto puede traducirse en calificaciones más bajas y en una comprensión limitada de los conceptos históricos.

Además, la falta de motivación también puede dar lugar a un ambiente de aula menos participativo. Los estudiantes pueden mostrar una menor disposición para participar en discusiones, hacer preguntas o colaborar en proyectos grupales, lo que impacta negativamente en la dinámica del aprendizaje en el aula (Borja y otros, 2020).

Otro efecto perjudicial es la pérdida de interés general por la materia. Cuando los estudiantes no encuentran motivación en las clases de Historia, es probable que no busquen explorar más a fondo la disciplina fuera del entorno escolar. Esto limita su capacidad para apreciar la importancia de los eventos pasados y su relevancia en la comprensión del presente.

Entonces surgen las siguientes interrogantes ¿Cuál es el nivel de motivación actual de los estudiantes de tercer año de bachillerato en las clases de Historia? y ¿Cómo influye la incorporación de diversas herramientas digitales en la estimulación de la motivación de los estudiantes de tercer año de Bachillerato durante las lecciones de Historia?

Motivación

La motivación se puede describir como la fuerza impulsora que moviliza la energía de un individuo hacia la definición de su trayectoria para alcanzar metas específicas. Esta fuerza

no solo capacita para mantener la concentración en un objetivo durante un periodo prolongado, sino que también sostiene el interés continuo en la consecución de dichas metas (Botella & Ramos, 2020).

La motivación en el cerebro se presenta como un proceso dinámico y complejo que requiere la colaboración de diversas áreas cerebrales y sistemas neurales. Este intrincado entramado está sujeto a la influencia de factores biológicos, psicológicos y ambientales.

Características

La motivación, un fenómeno psicológico intrincado, exhibe una serie de rasgos que delinear su esencia y su impacto en el comportamiento humano. En primer lugar, la dirección se revela como un elemento fundamental, ya que la motivación dirige el esfuerzo y la actividad hacia metas o resultados específicos, proporcionando así una guía clara para la acción. Además, la intensidad de la motivación abarca un amplio espectro, desde niveles bajos de interés hasta un compromiso elevado y una dedicación persistente hacia una meta determinada (Estrada, 2018).

La persistencia emerge como otro aspecto destacado, ya que la motivación impulsa a las personas a mantener su esfuerzo a lo largo del tiempo, incluso frente a desafíos y obstáculos. Reconocer la individualidad de la motivación resulta crucial, ya que lo que motiva a una persona puede no ser igualmente efectivo para otra, debido a factores personales, valores y necesidades singulares. Asimismo, la dinámica naturaleza de la motivación permite su evolución con el tiempo, respondiendo a nuevos objetivos, experiencias o desafíos.

La motivación de acuerdo a Valderrama (2018) puede originarse tanto en factores internos como externos, entrelazando creencias personales y aspiraciones con recompensas externas o presiones sociales. La distinción entre motivación intrínseca y extrínseca destaca la importancia de la satisfacción personal y el interés genuino en contraste con incentivos externos. Las emociones desempeñan un papel crucial en este proceso, ya que las metas motivadoras tienden a evocar respuestas emocionales, ya sean positivas, como el entusiasmo, o negativas, como el miedo al fracaso.

Adicionalmente, la conexión intrínseca entre la motivación y la búsqueda de satisfacción de necesidades básicas o el logro de metas significativas resalta su relevancia en la realización personal. En última instancia, la motivación se presenta como un proceso continuo, experimentando fluctuaciones a lo largo del tiempo con momentos de alta intensidad

seguidos de fases de menor impulso. La comprensión de estas características resulta esencial para manejar eficazmente la motivación en diversos contextos, desde el ámbito educativo hasta el laboral y la vida cotidiana.

Proceso de la motivación

La motivación en el cerebro humano se manifiesta como un fenómeno intrincado que involucra la interacción de diversas áreas y sistemas neurales. Un elemento fundamental de este proceso es el sistema de recompensa, donde la dopamina desempeña un papel central al activarse ante la anticipación de recompensas, fortaleciendo así conductas asociadas con resultados positivos (Albano et al., 2019). La región cerebral conocida como núcleo accumbens, esencial en este sistema, contribuye a la formación de patrones motivacionales al liberar dopamina durante experiencias que impulsan la motivación.

Otra región cerebral significativa es la amígdala, que participa en la motivación al establecer conexiones entre experiencias emocionales y recompensas o castigos, influyendo en la intensidad de la motivación. La corteza prefrontal, especialmente el córtex prefrontal ventromedial, está asociada con la toma de decisiones y la planificación de acciones motivadas por objetivos a largo plazo. Además, el hipotálamo desempeña un papel clave al regular funciones corporales esenciales para la motivación, como el hambre y la sed (Sánchez & Barba, 2019).

El sistema de activación reticular ascendente (ARAS) también contribuye al proceso al mantener el nivel general de alerta y conciencia, influyendo así en la motivación al mejorar el estado de alerta y la disposición para la acción. Además, diversos neurotransmisores, como la serotonina, la noradrenalina y la acetilcolina, participan en la regulación de la motivación, afectando aspectos como el estado de ánimo, la atención y la energía (Sierra, 2019).

Teorías de la Motivación

Explora teorías psicológicas que aborden la motivación en el contexto educativo, entre ellas XXX cita:

Teoría de la Autodeterminación

La Teoría de la Autodeterminación (TAD), concebida por Edward L. Deci y Richard M. Ryan en la década de 1980, representa según Beluce et al., (2019) un marco psicológico centrado en la comprensión de la motivación humana y en los procesos que inciden en el desarrollo de la autonomía y la autorregulación. Esta teoría postula tres necesidades

psicológicas fundamentales: la necesidad de competencia, que abarca el anhelo de sentirse eficaz y competente en las actividades emprendidas; la necesidad de relación social, vinculada al deseo humano de conexión y relaciones afectivas; y la necesidad de autonomía, que se refiere a la búsqueda de libertad y la capacidad para tomar decisiones alineadas con los propios valores.

La satisfacción de estas necesidades fundamentales guarda una estrecha relación con la motivación intrínseca, que impulsa a las personas a participar en actividades por el placer y la satisfacción intrínseca que brindan. La TAD resalta que la motivación intrínseca se ve reforzada cuando estas tres necesidades son plenamente satisfechas.

Por otro lado, la motivación extrínseca, que implica la realización de actividades por recompensas externas o para evitar castigos, se clasifica en diversos tipos según el grado de autonomía, desde motivación más autónoma hasta motivación más controlada, dependiendo de la relación con las presiones externas.

Esta teoría ha encontrado aplicación en diversos ámbitos, como la educación, la psicología organizacional y la promoción de la salud, proporcionando un marco integral para comprender la motivación humana y su impacto en el bienestar psicológico. Al reconocer la importancia de satisfacer estas necesidades fundamentales, la TAD ofrece valiosas perspectivas para cultivar ambientes que fomenten la motivación intrínseca y propicien el desarrollo positivo de las personas.

Teoría de Expectativas

La Teoría de Expectativas en el ámbito de la motivación constituye un marco psicológico que explora el impacto de las expectativas personales en la motivación y la conducta. Este enfoque se fundamenta en tres componentes esenciales: las expectativas de rendimiento, las expectativas de resultados y la valencia de los resultados. Las expectativas de rendimiento se centran en la creencia individual acerca de la capacidad para llevar a cabo con éxito una tarea específica. La anticipación de éxito en una tarea tiende a impulsar una mayor motivación para abordarla (Llanga et al., 2019).

En cuanto a las expectativas de resultados, estas se vinculan a las creencias sobre las consecuencias que seguirán a una acción determinada. La previsión de resultados positivos o gratificantes suele incrementar la motivación. Además, la valencia de los resultados refleja

la atraktividad o aversión asociada con un resultado en particular, siendo los resultados positivos más motivadores que aquellos con una valencia negativa.

En la aplicación práctica de esta teoría, las evaluaciones individuales de estas tres dimensiones influyen directamente en la motivación y en las decisiones que las personas toman en diversas situaciones. Se reconoce que estas expectativas desempeñan un papel significativo en entornos como la educación y el ámbito laboral, donde las percepciones sobre el rendimiento y los resultados pueden tener un impacto considerable en el nivel de esfuerzo y compromiso que las personas están dispuestas a dedicar a una tarea o actividad específica. En última instancia, la Teoría de Expectativas proporciona una comprensión valiosa de cómo las percepciones individuales configuran la motivación y guían la conducta.

Herramientas digitales

Las herramientas digitales según Cargaño (2021), comprenden diversos componentes, incluyendo tanto el hardware como el software, que facilitan la comunicación entre individuos mediante distintas técnicas y dispositivos. En la actualidad, son elementos esenciales, ya que su presencia es crucial para la difusión generalizada de la información en este siglo.

Las herramientas digitales hacen referencia a la sinergia entre dispositivos y aplicaciones informáticas que posibilitan la ejecución de diversas operaciones en el ámbito digital. Estas herramientas, que comprenden tanto el componente físico, como tabletas y computadoras, como el elemento virtual, representado por programas y aplicaciones específicas, tienen como finalidad facilitar la comunicación, optimizar procesos de información y ofrecer soluciones eficientes para distintas necesidades en la era digital. Su presencia influyente se destaca al propiciar la conectividad global y al democratizar el acceso a recursos y conocimientos digitales.

Características

Las herramientas digitales se caracterizan según Baños y Extremera (2018):

- Las herramientas digitales sobresalen por su versatilidad, diseñadas para abordar diversas funciones y adaptarse a una variedad de necesidades. Desde la comunicación hasta el procesamiento de datos y la creación de contenidos, estas herramientas proporcionan soluciones flexibles aplicables en múltiples contextos.

- Una característica fundamental de las herramientas digitales es su capacidad de interconexión, facilitando la comunicación y la colaboración entre diferentes dispositivos y plataformas. Esta capacidad fomenta entornos de trabajo colaborativos, simplificando la integración de recursos y promoviendo la participación conjunta en proyectos.
- Muchas herramientas digitales incorporan capacidades de automatización, simplificando tareas y procesos. Esta automatización no solo mejora la eficiencia, sino que también aligeran la carga de trabajo manual, permitiendo a los usuarios centrarse en tareas más estratégicas y creativas.
- La naturaleza digital de estas herramientas garantiza una accesibilidad global y ubicua. La posibilidad de acceder a información y recursos desde cualquier lugar con conexión a internet ofrece flexibilidad en términos de espacio y tiempo, respaldando entornos de trabajo dinámicos y colaborativos.
- El componente de software de las herramientas digitales se somete a actualizaciones y mejoras regulares. Esta característica asegura una evolución constante en funcionalidades, seguridad y rendimiento, manteniendo las herramientas alineadas con las demandas y estándares cambiantes.

Para Martínez y Huamaní (2021) las características de las herramientas digitales van dirigidas hacia:

- La intuitividad y facilidad de uso son principios clave en el diseño de herramientas digitales. Buscan proporcionar experiencias de usuario sin complicaciones, permitiendo que personas con diversos niveles de habilidad aprovechen al máximo las funcionalidades sin enfrentar barreras innecesarias.
- La inclusión de elementos multimedia, como imágenes, audio y video, en muchas herramientas digitales enriquece la experiencia del usuario. Estos elementos no solo mejoran la comunicación de la información, sino que también contribuyen a una comprensión más completa y atractiva.
- Las herramientas digitales permiten a los usuarios ajustar configuraciones y preferencias según sus necesidades individuales, ofreciendo experiencias más adaptadas y satisfactorias.

- Con la creciente preocupación por la seguridad digital, las herramientas digitales suelen incorporar medidas robustas para proteger la privacidad y la integridad de los datos. Estas características de seguridad generan confianza en el uso de estas herramientas en entornos digitales.
- Muchas herramientas digitales facilitan la colaboración en tiempo real, permitiendo la interacción y el trabajo conjunto entre usuarios, independientemente de su ubicación geográfica. Esta conectividad global fomenta la cooperación y la innovación a una escala global.
- La capacidad de escalabilidad es esencial para las herramientas digitales, permitiéndoles adaptarse y funcionar eficientemente a medida que crece la demanda o la complejidad. Esta característica garantiza la utilidad a largo plazo de estas herramientas en entornos en constante evolución.

El uso de herramientas digitales en la educación ha marcado un cambio sustancial en la forma en que se aborda el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde plataformas en línea hasta aplicaciones interactivas, estas herramientas han democratizado el acceso a una amplia variedad de recursos educativos, permitiendo a estudiantes y educadores sumergirse en libros electrónicos, videos educativos y simulaciones interactivas para enriquecer sus experiencias de aprendizaje.

La personalización en la educación ha alcanzado un nuevo nivel con la adopción de herramientas digitales. Ahora, los educadores pueden adaptar de manera más eficiente el contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes, abordando así sus fortalezas y debilidades específicas. Este enfoque personalizado no solo optimiza el aprendizaje, sino que también lo hace más significativo y efectivo.

La colaboración y la comunicación en entornos educativos se han transformado gracias a las herramientas digitales. Plataformas de colaboración en línea y foros facilitan la interacción, permitiendo a estudiantes y educadores conectarse incluso cuando se encuentran en ubicaciones geográficas dispersas. Este cambio ha impulsado la colaboración efectiva, el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas (Montano, 2021).

La introducción de herramientas digitales en la educación no solo implica la adquisición de conocimientos, sino también el fomento activo de habilidades tecnológicas esenciales. Los

estudiantes no solo aprenden sobre tecnologías emergentes, sino que también desarrollan habilidades digitales cruciales que los preparan para los desafíos de la era moderna.

La evaluación formativa ha experimentado una mejora sustancial con la integración de herramientas digitales. Los educadores pueden implementar evaluaciones continuas, brindando una retroalimentación inmediata y adaptando las estrategias de enseñanza según las necesidades detectadas. Este enfoque dinámico crea un ciclo de aprendizaje más ágil y centrado en el progreso individual del estudiante.

Calle et al. (2021), manifiesta que la flexibilidad en el aprendizaje se ha convertido en un rasgo distintivo gracias a la educación en línea y las herramientas digitales. Los estudiantes tienen acceso a contenido educativo en cualquier momento y lugar, permitiendo una adaptabilidad en los horarios y ubicaciones de aprendizaje. Esta característica facilita la conciliación entre la educación y otros compromisos de la vida cotidiana.

Las herramientas digitales también fomentan la creatividad al ofrecer oportunidades para la expresión artística y el desarrollo de proyectos multimedia. Software de diseño, plataformas de creación de contenido y aplicaciones interactivas se convierten en aliados para potenciar las habilidades creativas de los estudiantes.

El enfoque más activo y participativo en el aprendizaje se ve respaldado por la interactividad de las herramientas digitales. La dinámica de aplicaciones y simulaciones impulsa a los estudiantes a asumir roles más activos, promoviendo así una retención de conocimientos más efectiva y un aprendizaje más significativo.

La implementación de herramientas digitales en la educación no solo optimiza la eficiencia y la accesibilidad, sino que también redefine la dinámica del aprendizaje. Fomenta una participación activa, prepara a los estudiantes para un mundo digital en constante evolución y promueve un aprendizaje adaptable y centrado en el estudiante.

Herramientas digitales que se pueden utilizar en la asignatura de Historia para elevar la motivación de los estudiantes de tercer año de bachillerato

En el contexto de la enseñanza de Historia para tercer año de bachillerato en Ecuador, se pueden emplear diversas herramientas digitales para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Se presentan algunos tipos de herramientas digitales que pueden ser útiles entre de acuerdo a Mujica (2021):



Plataformas educativas: Las plataformas educativas, entre las que destacan Moodle, Google Classroom y Edmodo, se han convertido en herramientas cruciales para la enseñanza de Historia en tercer año de bachillerato en Ecuador. Estas plataformas ofrecen un entorno digital que permite a los docentes organizar de manera efectiva los materiales del curso, proporcionando una estructura clara para la presentación de documentos, presentaciones y enlaces a fuentes históricas. Esta organización facilita a los estudiantes el acceso a la información de manera ordenada y comprensible.

La interacción bidireccional se ve fortalecida a través de las funciones de comunicación integradas en estas plataformas. Los docentes pueden publicar información relevante, responder preguntas y ofrecer comentarios individualizados sobre el desempeño de los estudiantes, estableciendo un diálogo continuo que enriquece la experiencia educativa.

Estas plataformas no solo son herramientas organizativas, sino también facilitadoras de la colaboración y participación activa de los estudiantes. Proporcionan un espacio virtual para debates y foros de discusión sobre temas históricos, enriqueciendo así la comunidad educativa en línea. En resumen, las plataformas educativas emergen como elementos integrales que transforman la enseñanza de Historia, creando entornos dinámicos que optimizan tanto la gestión educativa como la participación de los estudiantes en este contexto digital.

Recursos multimedia interactivos: La incorporación de recursos multimedia interactivos juega un papel crucial. Herramientas como Kahoot y Quizizz ofrecen la posibilidad de crear cuestionarios y juegos interactivos que no solo evalúan el conocimiento histórico de manera lúdica, sino que también fomentan la participación activa de los estudiantes. Estas plataformas permiten a los docentes diseñar preguntas relacionadas con eventos históricos, proporcionando un enfoque dinámico y atractivo para la evaluación del aprendizaje.

Además, Genially y Canva se presentan como herramientas poderosas para la creación de presentaciones multimedia interactivas. Estas plataformas facilitan la representación visual de eventos históricos de manera atractiva y comprensible. Los educadores pueden emplear elementos interactivos, como mapas animados, líneas de tiempo y recursos multimedia, para proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje envolvente. Este enfoque no solo enriquece la comprensión de los temas, sino que también estimula el interés y la participación de los estudiantes.

La gamificación, a través de herramientas como Kahoot y Quizizz, añade una dimensión lúdica al aprendizaje histórico. Los cuestionarios y juegos no solo evalúan el conocimiento factual, sino que también fomentan la competencia amigable y el espíritu de equipo entre los estudiantes. Esta aproximación creativa a la evaluación contribuye a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, adaptado a las preferencias y estilos de aprendizaje de la generación actual.

La integración de recursos multimedia interactivos no solo amplía el abanico de herramientas de evaluación, sino que también transforma la forma en que se presenta y se comprende la Historia. Desde la gamificación hasta las presentaciones visuales interactivas, estas herramientas contribuyen significativamente a la participación, la comprensión profunda y la retención del conocimiento histórico por parte de los estudiantes. - Kahoot! o Quizizz: Herramientas de creación de cuestionarios y juegos interactivos que pueden utilizarse para evaluar el conocimiento histórico de manera lúdica.

Bases de datos y recursos de investigación: Las bases de datos y recursos de investigación, como las bibliotecas digitales, desempeñan un papel fundamental. Plataformas como Galileo proporcionan acceso a una extensa gama de recursos académicos y fuentes históricas, creando así un entorno virtual enriquecido para la investigación. Los educadores pueden aprovechar estas herramientas para guiar a los estudiantes en la búsqueda y exploración de material relevante, fomentando habilidades de investigación crítica y ofreciendo una experiencia de aprendizaje basada en la consulta de fuentes auténticas.

Estas bases de datos no solo facilitan el acceso a información, sino que también promueven el desarrollo de habilidades de análisis y síntesis, fundamentales en el estudio histórico. Al proporcionar a los estudiantes acceso a documentos originales, archivos multimedia y artículos académicos, estas plataformas les permiten sumergirse en la riqueza de perspectivas históricas, contribuyendo así a una comprensión más completa y contextualizada de los eventos pasados. En resumen, las bases de datos como Galileo se erigen como herramientas esenciales para cultivar el pensamiento crítico y la investigación independiente en el estudio de la Historia.

Mapas interactivos: El uso de mapas interactivos emerge como una herramienta valiosa para la comprensión y contextualización de eventos históricos. Plataformas como Google Earth proporcionan la capacidad de explorar mapas históricos, realizar recorridos virtuales y

vincular eventos significativos con ubicaciones geográficas específicas. Este enfoque visual y espacial no solo enriquece la comprensión de los estudiantes sobre la geografía histórica, sino que también les permite visualizar la evolución de los eventos a lo largo del tiempo, estableciendo conexiones más profundas con los contextos históricos.

Adicionalmente, la disponibilidad de herramientas en línea para la creación de mapas interactivos ofrece a los educadores la posibilidad de diseñar experiencias personalizadas. Estas herramientas permiten la creación de mapas personalizados que destacan eventos históricos específicos, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de explorar y visualizar la relación entre lugares y su importancia en el transcurso de la historia. Este enfoque interactivo no solo estimula el interés, sino que también refuerza el entendimiento espacial de los acontecimientos, brindando una perspectiva única que complementa la narrativa histórica tradicional. En conjunto, el uso de mapas interactivos potencia la enseñanza de la Historia al proporcionar una dimensión visual y geográfica que enriquece la experiencia de aprendizaje.

Simulaciones y juegos didácticos: Dentro del contexto educativo de Historia para estudiantes de tercer año de bachillerato en Ecuador, las simulaciones históricas en línea y los juegos didácticos ofrecen una herramienta única para el aprendizaje práctico. Los simuladores históricos en línea permiten a los estudiantes sumergirse virtualmente en eventos significativos, ya sea recreando batallas históricas o explorando periodos específicos. Estas experiencias prácticas proporcionan una comprensión más profunda de los acontecimientos históricos al permitir que los estudiantes participen activamente en la toma de decisiones y experimenten las implicaciones de sus elecciones en un entorno virtual controlado.

Estas simulaciones no solo ofrecen un enfoque más inmersivo para el aprendizaje de la Historia, sino que también fomentan habilidades críticas como el pensamiento estratégico y el análisis de causas y consecuencias. Al interactuar con situaciones históricas de manera práctica, los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más matizada de los eventos y procesos históricos. Los simuladores históricos en línea constituyen una herramienta educativa innovadora que proporciona a los estudiantes una experiencia participativa y práctica en la exploración de la Historia, contribuyendo así a un aprendizaje más profundo y significativo.

Redes Sociales Educativas: En Ecuador, la integración de redes sociales educativas, como Twitter o Instagram, presenta una oportunidad única para fomentar la participación y el intercambio de conocimientos. Los educadores pueden crear cuentas educativas dedicadas para compartir información histórica relevante, noticias y estimular discusiones entre los estudiantes. Estas plataformas no solo sirven como canales de comunicación, sino que también proporcionan un espacio interactivo donde los estudiantes pueden explorar, comentar y compartir recursos relacionados con los temas históricos que están estudiando.

La utilización de Twitter e Instagram en un contexto educativo ofrece un enfoque moderno y accesible para la difusión de información histórica. Los docentes pueden aprovechar estas plataformas para publicar breves resúmenes, enlaces a artículos interesantes, imágenes históricas y desafíos de reflexión. Además, la naturaleza visual de Instagram facilita la presentación de contenido histórico de manera atractiva y memorable. La interacción en tiempo real y la capacidad de seguir discusiones a través de hashtags específicos pueden enriquecer la experiencia educativa, fomentando el diálogo entre los estudiantes y promoviendo la participación activa fuera del aula.

Realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA): La Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA) abre nuevas fronteras para la exploración de escenarios históricos. Estas herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes sumergirse de manera inmersiva en entornos virtuales que recrean épocas pasadas, ofreciendo una experiencia educativa enriquecedora y memorable.

Las aplicaciones de RV pueden transportar a los estudiantes a escenarios históricos tridimensionales, permitiéndoles explorar monumentos, ciudades antiguas o participar en eventos significativos. Por otro lado, las aplicaciones de RA pueden superponer información histórica en tiempo real sobre el entorno físico, brindando detalles contextuales mientras los estudiantes exploran lugares históricos en su entorno real.

Esta integración de RV y RA no solo agrega una dimensión visual y experiencial a la enseñanza de Historia, sino que también promueve la participación activa y el aprendizaje práctico. Al permitir que los estudiantes interactúen con entornos históricos de manera virtual, estas tecnologías contribuyen significativamente a la comprensión y apreciación de contextos históricos, creando experiencias educativas que van más allá de las limitaciones del aula tradicional.

Herramientas de colaboración: Las herramientas de colaboración como Google Docs o Microsoft Teams permiten a los estudiantes trabajar de manera conjunta en proyectos grupales, facilitando la creación y edición simultánea de documentos. En Google Docs, por ejemplo, los estudiantes pueden redactar informes, ensayos o presentaciones de manera colaborativa, proporcionando una experiencia en tiempo real que fomenta la comunicación y la contribución equitativa de todos los miembros del grupo.

Además de la colaboración en tiempo real, estas herramientas ofrecen funciones que optimizan la gestión de proyectos grupales. Microsoft Teams, por ejemplo, proporciona un espacio centralizado para la comunicación, la organización de archivos y la programación de reuniones, facilitando la coordinación y colaboración entre los estudiantes. Al integrar estas herramientas en la enseñanza de Historia, se promueve un enfoque más interactivo y colaborativo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de trabajo en equipo y compartir perspectivas diversas en la exploración de eventos y conceptos históricos.

Plataformas de creación de contenido: En el ámbito educativo de Historia para estudiantes de tercer año de bachillerato, plataformas como Storyboard That, Powtoon y Animaker ofrecen oportunidades excepcionales para la expresión creativa y la visualización de eventos históricos. Storyboard That permite a los estudiantes crear cómics o narrativas visuales que representan de manera imaginativa y estructurada momentos clave de la historia.

Por otro lado, herramientas como Powtoon y Animaker posibilitan la creación de videos animados, brindando una forma dinámica y visualmente atractiva de explicar conceptos históricos complejos. Estas plataformas no solo diversifican los métodos de presentación, sino que también estimulan la creatividad de los estudiantes al tiempo que refuerzan la comprensión profunda de los eventos históricos a través de medios visuales e interactivos.

Al utilizar Storyboard That, Powtoon o Animaker, los educadores pueden fomentar el pensamiento creativo y proporcionar un espacio para la expresión individual. Estas plataformas no solo enriquecen la presentación de información histórica, sino que también cultivan habilidades de comunicación visual, esenciales en un mundo donde la representación gráfica y multimedia desempeña un papel fundamental.

La elección de herramientas digitales dependerá de los objetivos específicos del plan de estudios, las preferencias del docente y las necesidades particulares de los estudiantes. Es

importante seleccionar aquellas que mejor se adapten a los objetivos pedagógicos y que fomenten la participación activa y el interés en la asignatura de Historia.

Material y métodos

La investigación adopta un enfoque mixto, amalgamando datos obtenidos mediante encuestas dirigidas a los estudiantes. Estos datos fueron minuciosamente tabulados, sometidos a un análisis detallado y representados estadísticamente para facilitar su interpretación y discusión. Además, se llevó a cabo una fase cualitativa en la investigación, utilizando métodos como entrevistas y observaciones para obtener una comprensión más profunda y contextual de los fenómenos estudiados. La convergencia de análisis cuantitativos y cualitativos ofrece una perspectiva integral y enriquecedora, permitiendo abordar con mayor profundidad la complejidad del tema de investigación.

El alcance de la investigación fue de carácter descriptivo, brindando una comprensión detallada de las características de los estudiantes de tercer año de bachillerato y delineando el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de historia. Además, se clasificó como un estudio bibliográfico, ya que implicó la revisión y análisis crítico de la literatura existente sobre el tema, enriqueciendo así la base teórica y contextual de la investigación.

En el transcurso de la investigación, se aplicaron métodos teóricos, empíricos y matemáticos. En el enfoque teórico se utilizó el analítico-sintético, que posibilitaron al investigador recabar datos sobre la utilización de herramientas digitales para potenciar la motivación de los estudiantes. También se facilitó la identificación de aquellas herramientas consideradas más apropiadas para la enseñanza de la asignatura de Historia.

También se utilizó el método inductivo – deductivo, a través del cual se logró adquirir información detallada acerca de las particularidades de los estudiantes involucrados en la investigación. Este enfoque también posibilitó la identificación de patrones recurrentes, facilitando la comprensión de las causas subyacentes. Esta comprensión, a su vez, orientó la planificación de experiencias educativas diseñadas para asistir a los estudiantes en la superación de sus dificultades académicas en la asignatura de Historia.

En la ejecución de los métodos empíricos, se optó por la observación como herramienta principal. Esta elección permitió no solo identificar de manera precisa los patrones de comportamiento manifestados por los estudiantes frente al proceso de enseñanza impartido

por la docente de historia, sino también analizar en detalle los estímulos que recibieron durante dicho proceso. La observación, al brindar una visión directa y contextualizada, contribuyó significativamente a la comprensión integral de la dinámica educativa en el aula. En el marco de la presente investigación, se desplegaron variadas técnicas destinadas a la recopilación exhaustiva de información, destacándose la encuesta, la entrevista y la observación. En primera instancia, se llevó a cabo una encuesta dirigida a 30 estudiantes pertenecientes al tercer año de bachillerato general de una Unidad Educativa Fiscal ubicada en el cantón Esmeraldas, parroquia Esmeraldas. Se empleó un cuestionario compuesto por 15 preguntas cerradas meticulosamente diseñadas. Simultáneamente, se administró un cuestionario a la docente, consistente en 10 preguntas abiertas, con el fin de obtener una visión más detallada de su perspectiva y enfoque pedagógico. Complementando estas estrategias, se efectuó una observación en el aula, guiada por un protocolo específico diseñado para captar aspectos relevantes del proceso de enseñanza. La combinación de estas técnicas proporcionó una gama completa de datos, enriqueciendo la comprensión integral del fenómeno estudiado y facilitando un análisis más profundo de los resultados obtenidos. Se recurrió a técnicas matemáticas y estadísticas para realizar un análisis detallado de las respuestas brindadas por los estudiantes en la encuesta. Estos métodos estadísticos facilitaron la ejecución de cálculos vinculados a frecuencias, porcentajes y valores medios, posibilitando una síntesis más precisa de los datos recopilados y proporcionando una comprensión más profunda de la información recabada.

Resultados

En este apartado se encuentran los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados y que permitieron diseñar las estrategias metodológicas con el uso de herramientas digitales para elevar el nivel de motivación de los estudiantes objeto de este estudio.

Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes

En el gráfico 1, se evidencia una notable ausencia de recursos digitales en las clases de historia. Este fenómeno puede atribuirse a diversos factores que inciden en la incorporación de tecnología en el entorno educativo. En primer lugar, la falta de formación docente podría estar desempeñando un papel crucial, ya que algunos educadores pueden no haber recibido la capacitación necesaria para integrar eficazmente recursos digitales en sus lecciones de historia.

Además, las limitaciones de acceso a dispositivos tecnológicos y conexiones a internet también podrían estar contribuyendo a esta situación. La disponibilidad y accesibilidad de estos recursos son fundamentales para la integración efectiva de herramientas digitales en el aula, y su escasez puede actuar como un obstáculo significativo.



Fuente: Encuesta de estudiantes

La totalidad de los estudiantes muestra un uso predominante de celulares, alcanzando un 100%, seguido por un 20% que utiliza computadoras de escritorio, un 7% que opta por computadoras portátiles y un 3% que elige tabletas. Estos datos subrayan la centralidad de los dispositivos móviles, especialmente los teléfonos celulares, en la vida cotidiana de los estudiantes. La ubicuidad y versatilidad de los celulares se reflejan en esta preferencia abrumadora, sugiriendo que estos dispositivos no solo son herramientas de comunicación, sino también medios integrales para acceder a diversas actividades, incluyendo las relacionadas con la educación.

La predominancia de los celulares sugiere la necesidad de adaptar estrategias educativas para aprovechar eficazmente estas plataformas. Los educadores pueden considerar el diseño de contenido educativo específicamente adaptado para dispositivos móviles, buscando así optimizar el compromiso y la participación de los estudiantes en un entorno educativo cada vez más digital.

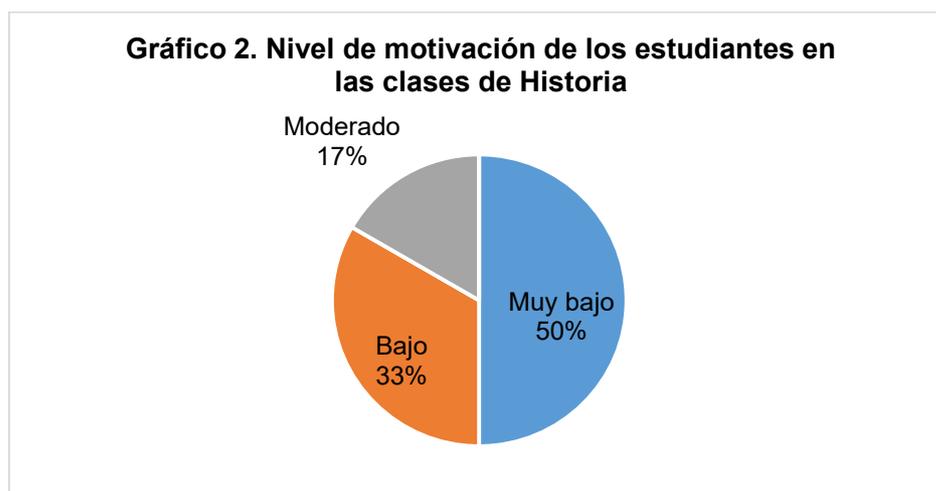
El 67% de los estudiantes manifiesta la creencia de que el uso constante de herramientas digitales podría mejorar de manera significativa la experiencia de aprendizaje en las clases de Historia, mientras que el 33% sostiene una opinión más reservada, considerando que su implementación sería beneficiosa, pero en un contexto más regular. Estos datos proporcionan

una visión clara de la percepción estudiantil en cuanto a la integración de la tecnología en el ámbito educativo de la Historia.

La mayoría de los estudiantes expresando una perspectiva positiva sugiere un reconocimiento generalizado de las posibilidades enriquecedoras que las herramientas digitales podrían aportar al proceso de aprendizaje histórico. Sin embargo, la presencia de un grupo significativo que se muestra menos entusiasta indica que existe una diversidad de opiniones y que la aceptación plena de estas tecnologías puede depender de factores individuales o de la manera en que se implementen en el aula.

En el gráfico 2, se destaca que el 50% de los estudiantes perciben que su nivel de motivación en las clases de Historia es catalogado como "muy bajo", mientras que el 33% lo clasifica como "bajo" y el 17% como "moderado". Estos datos revelan un panorama en el que una proporción significativa de estudiantes experimenta una baja motivación en el contexto específico de las clases de Historia.

La mayoría de las respuestas señalan niveles bajos o muy bajos de motivación sugiere la necesidad de explorar estrategias pedagógicas que busquen estimular el interés y la participación de los estudiantes en esta materia. Es esencial comprender las razones detrás de estos niveles de motivación y considerar cómo las herramientas digitales y otros enfoques pedagógicos podrían ser empleados para revitalizar el aprendizaje histórico y elevar el compromiso de los estudiantes.



Fuente: Encuesta de estudiantes

En el gráfico 3, se destaca que el 100% de los estudiantes comparten la opinión de que el uso de herramientas digitales podría hacer las clases de Historia más interesantes. Este consenso unánime refleja un claro reconocimiento por parte de los estudiantes de que la integración de tecnología en el ámbito educativo de la Historia tiene el potencial de mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje.

La uniformidad en la percepción de que las herramientas digitales pueden hacer las clases más interesantes sugiere un deseo generalizado de mayor dinamismo y variedad en el proceso de enseñanza. Este entusiasmo hacia la incorporación de la tecnología podría deberse a la capacidad de las herramientas digitales para presentar la información de manera más visual, interactiva y accesible, estimulando así el interés y la participación de los estudiantes.



Fuente: Encuesta de estudiantes

El 47% de los estudiantes indica que estrategias de interactividad en tiempo real podrían ser clave para mejorar la motivación en las clases de Historia. Además, el 27% destaca la importancia de recursos multimedia personalizados, el 23% sugiere que el uso de redes sociales educativas podría ser beneficioso, y un 3% considera que proyectos colaborativos en línea podrían contribuir a esta mejora.

La atención hacia recursos multimedia personalizados y el uso de redes sociales educativas subraya la relevancia de adaptar el contenido a las preferencias individuales de los estudiantes y aprovechar plataformas familiares para fomentar la participación. Aunque en menor medida, la consideración de proyectos colaborativos en línea resalta la importancia de enfoques colaborativos y comunitarios para impulsar la motivación en el aprendizaje

histórico. Estos resultados proporcionan valiosas indicaciones para la planificación de estrategias educativas que se alineen con las expectativas y preferencias de los estudiantes, promoviendo así un entorno de aprendizaje más motivador en las clases de Historia.

El 67% de los estudiantes sostiene que la implementación de herramientas digitales podría facilitar significativamente el acceso a recursos adicionales para el estudio de Historia fuera del aula, mientras que el 33% comparte esta perspectiva en cierta medida. Estos datos indican que existe un reconocimiento generalizado de que las tecnologías digitales pueden desempeñar un papel fundamental en ampliar y enriquecer el acceso a recursos educativos fuera del entorno tradicional de clases.

La mayoría de los estudiantes que respaldan la idea de que las herramientas digitales pueden proporcionar recursos adicionales sugiere un interés genuino en la conveniencia y la flexibilidad que estas tecnologías pueden ofrecer para el aprendizaje independiente. La presencia de un grupo minoritario que expresa esta opinión en menor medida podría atribuirse a diversas razones, como la familiaridad con estas herramientas o preferencias personales de aprendizaje.

El 33% de los estudiantes identifica la falta de acceso a internet como uno de los principales desafíos al utilizar herramientas digitales en sus clases de Historia. Asimismo, el 27% señala las distracciones en línea, el 23% destaca la falta de capacitación en el uso de tecnología, y el 17% menciona la carencia de acceso a dispositivos como obstáculos significativos. Estos datos ilustran una serie de desafíos percibidos que podrían afectar la integración efectiva de herramientas digitales en el entorno educativo de la Historia.

La alta proporción que menciona la falta de acceso a internet sugiere que la conectividad es una preocupación clave, destacando la importancia de abordar este problema para garantizar una participación equitativa de todos los estudiantes. La mención de distracciones en línea y la falta de capacitación destaca la necesidad de enfoques pedagógicos que fomenten el uso responsable de la tecnología y brinden la formación adecuada a los estudiantes y docentes. La referencia a la falta de acceso a dispositivos subraya la importancia de garantizar la disponibilidad de hardware necesario para todos los estudiantes. Abordar estos desafíos específicos es crucial para maximizar el potencial beneficio de la integración de herramientas digitales en el aprendizaje de Historia.

Análisis de los resultados de la entrevista aplicada a la docente

La docente adopta un enfoque pedagógico que combina métodos tradicionales con estrategias pedagógicas modernas para la enseñanza de Historia en tercer año de bachillerato. Su metodología incluye el uso de una amplia gama de recursos, como libros de texto, materiales multimedia y actividades prácticas, con el objetivo de ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje dinámica. Además, fomenta la participación activa mediante discusiones en clase, proyectos de investigación y presentaciones, buscando así involucrar a los estudiantes de manera integral.

A pesar de no haber incorporado herramientas digitales hasta el momento, la docente ha considerado su posible integración en sus clases de Historia. Su perspectiva sobre el uso de herramientas digitales es positiva, siempre y cuando se integren de manera efectiva para mejorar la comprensión y participación de los estudiantes. Reconoce los beneficios potenciales de estas herramientas, como el acceso a recursos en línea, la exploración interactiva de fuentes primarias y la creación de contenido multimedia que pueda hacer que los conceptos históricos cobren vida.

Sin embargo, la implementación de herramientas digitales se ve obstaculizada actualmente por limitaciones de recursos tecnológicos en la institución. La falta de acceso a la tecnología y la restricción del uso de internet a la parte administrativa representan desafíos que la docente identifica, pero demuestra una disposición a abordar de manera proactiva estas barreras.

La percepción de la motivación de los estudiantes durante las clases de Historia es variable según la docente. Aunque emplea enfoques diversos, como anécdotas históricas y conexiones con la actualidad, para mantener un ambiente participativo y estimulante, reconoce que algunos estudiantes pueden perder el interés con facilidad. Esta conciencia la lleva a ajustar constantemente sus estrategias para encontrar la mejor manera de mantener el compromiso y fomentar el interés de los estudiantes en la materia.

A pesar de no utilizar herramientas digitales, la docente demuestra adaptabilidad al abordar las necesidades e intereses individuales de los estudiantes. Fomenta la participación en discusiones, permite la elección de temas de investigación y ofrece opciones para proyectos, personalizando así la experiencia de aprendizaje según las características de los estudiantes.

La docente también considera que el uso de herramientas digitales podría aumentar la motivación de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para su experiencia cotidiana. Asimismo, contempla cómo estas herramientas podrían contribuir a la evaluación al proporcionar formas más flexibles y variadas de evaluar el conocimiento, como pruebas en línea, proyectos multimedia y debates en línea. Esto sugiere una visión progresista de cómo la tecnología podría enriquecer la evaluación académica en el contexto de la enseñanza de Historia.

Análisis de los resultados observación de clases

La guía de observación ofrece una evaluación detallada de diversas dimensiones clave durante una clase de Historia. En relación al uso de herramientas digitales, se destaca que el docente no incorpora recursos digitales en su enseñanza, lo que sugiere una oportunidad perdida para diversificar la presentación de la información. La ausencia de herramientas digitales puede afectar la capacidad de captar el interés y la atención de los estudiantes, limitando el potencial de enriquecimiento del aprendizaje a través de la tecnología.

Por otro lado, en términos de estrategias para motivar a los estudiantes, es alentador observar que el docente emplea estrategias motivacionales y personaliza la enseñanza para abordar las necesidades individuales de los estudiantes. La fomentación de la participación activa y la interacción entre los estudiantes también contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, elementos esenciales para estimular el interés y la motivación de los estudiantes en la materia.

Sin embargo, en la dinámica del aula, se identifica una oportunidad de mejora, ya que no se promueve explícitamente un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo. Esta dimensión es esencial para cultivar un entorno donde los estudiantes se sientan alentados a compartir ideas, colaborar y participar activamente en su proceso educativo. En general, la guía de observación proporciona valiosas áreas de reflexión para fortalecer la enseñanza de Historia, destacando tanto aspectos positivos como áreas con potencial para mejorar y optimizar la experiencia de aprendizaje.

La **triangulación de los resultados** obtenidos a través de la encuesta de los estudiantes, la entrevista a los docentes y la observación de la clase de Historia proporciona una visión integral de la situación actual en cuanto a la integración de herramientas digitales y la motivación en el contexto educativo de la Historia.

En primer lugar, la encuesta revela una marcada carencia de recursos digitales en las clases de historia, un hallazgo que coincide con la observación de la clase. Este fenómeno puede estar vinculado a la falta de formación docente, según sugieren algunos estudiantes. La limitación en el acceso a la tecnología, tanto en términos de dispositivos como de conectividad, también se destaca como un desafío identificado en la encuesta y la entrevista. En segundo lugar, el uso predominante de dispositivos móviles, especialmente celulares, entre los estudiantes, evidencia la importancia de estos dispositivos en la vida cotidiana de los jóvenes. Esta preferencia podría indicar una oportunidad para aprovechar la familiaridad y versatilidad de los celulares en la integración de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje.

En cuanto a la motivación, aunque hay un consenso unánime entre los estudiantes sobre el potencial de las herramientas digitales para hacer las clases de Historia más interesantes, los resultados también señalan que un porcentaje significativo percibe su nivel de motivación como bajo o muy bajo en el contexto actual. La observación de la clase destaca la importancia de mejorar la dinámica del aula para fomentar un ambiente más positivo y colaborativo.

La entrevista a los docentes proporciona insights valiosos sobre las percepciones y enfoques pedagógicos actuales. La combinación de métodos tradicionales y estrategias pedagógicas más modernas es evidente, y aunque se reconoce la necesidad de incorporar herramientas digitales, la falta de recursos tecnológicos en la institución y la limitada formación docente son obstáculos identificados.

En conclusión, la triangulación de datos destaca la necesidad de abordar los desafíos identificados, como la falta de acceso a herramientas digitales y la limitada formación docente. Además, resalta la importancia de aprovechar la predisposición de los estudiantes hacia la integración de tecnología y de mejorar la dinámica del aula para impulsar la motivación.

Discusión

Los resultados de la encuesta a los estudiantes revelan una ausencia significativa de recursos digitales en las clases de historia, corroborando la observación realizada en la clase. Esta falta de integración de herramientas digitales podría deberse, en parte, a la limitación de recursos tecnológicos en la institución, un factor que también se ha identificado en estudios previos (Bravo & Solórzano, 2022). La falta de formación docente en el uso de herramientas digitales podría ser un contribuyente adicional, como se sugiere en la literatura (Acero et al., 2020).

En cuanto al dispositivo tecnológico más utilizado por los estudiantes, el 100% destaca el uso de celulares, lo que refleja la omnipresencia y versatilidad de estos dispositivos en la vida cotidiana de los estudiantes, coincidiendo con hallazgos anteriores (Bustos & Parra, 2019). Este dato subraya la importancia de considerar los dispositivos móviles, en particular los teléfonos celulares, al diseñar estrategias educativas que aprovechen la familiaridad de los estudiantes con estos dispositivos.

La percepción estudiantil sobre el uso de herramientas digitales en clases de Historia muestra que la mayoría (67%) cree que el uso constante de estas herramientas podría mejorar significativamente su experiencia de aprendizaje. Esta visión positiva se alinea con los hallazgos de Bustos & Parra (2019), quienes destacan la necesidad de crear clases y programas educativos atractivos, especialmente en asignaturas como Historia.

En términos de motivación, los resultados muestran que el 50% de los estudiantes perciben su nivel de motivación en las clases de Historia como "muy bajo". Este hallazgo contrasta con la opinión unánime (100%) de que el uso de herramientas digitales podría hacer las clases más interesantes. Esto sugiere una desconexión entre la percepción de la utilidad potencial de las herramientas digitales y la realidad de la motivación actual en las clases de Historia.

Las estrategias digitales que los estudiantes consideran clave para mejorar la motivación incluyen la interactividad en tiempo real (47%), recursos multimedia personalizados (27%), redes sociales educativas (23%), y proyectos colaborativos en línea (3%). Estos resultados ofrecen insights valiosos para el diseño de estrategias digitales centradas en las preferencias y expectativas de los estudiantes.

En cuanto a la facilitación del acceso a recursos adicionales para estudiar Historia fuera del aula, el 67% de los estudiantes considera que las herramientas digitales podrían facilitar significativamente este acceso. Este hallazgo respalda la idea de que las tecnologías digitales

pueden desempeñar un papel fundamental en ampliar el acceso a recursos educativos más allá del entorno tradicional de clases (Bravo & Solórzano, 2022).

Al identificar los desafíos percibidos por los estudiantes al utilizar herramientas digitales, se destaca que el 33% señala la falta de acceso a internet como un obstáculo principal. Este hallazgo coincide con estudios previos que resaltan la importancia de abordar las limitaciones de conectividad para garantizar una implementación efectiva de herramientas digitales (Fragoso et al., 2020).

Los resultados de la entrevista a la docente proporcionan una perspectiva valiosa sobre su enfoque pedagógico y su disposición a considerar la integración de herramientas digitales. Aunque actualmente no utiliza estas herramientas debido a limitaciones tecnológicas en la institución, su perspectiva positiva y adaptabilidad sugieren una apertura a explorar nuevas formas de enriquecer la enseñanza de Historia.

La discusión de los resultados en relación con los antecedentes investigados destaca la importancia de superar las barreras tecnológicas y de formación docente para aprovechar el potencial de las herramientas digitales en la enseñanza de Historia. La coincidencia entre la percepción estudiantil y la literatura existente refuerza la necesidad de diseñar estrategias educativas que aprovechen las preferencias y la familiaridad de los estudiantes con la tecnología.

Estrategias para el uso de herramientas digitales en las clases de Historia

La enseñanza de la Historia es un desafío constante, requiriendo adaptación continua para mantener la relevancia y el interés de los estudiantes. En este contexto, la integración de herramientas digitales emerge como una oportunidad valiosa para enriquecer el proceso educativo y hacer que el aprendizaje de la Historia sea más interactivo y significativo. Esta propuesta busca presentar un plan estructurado para la introducción y uso efectivo de herramientas digitales en clases de Historia de tercer año de bachillerato.

La integración de herramientas digitales en la enseñanza de Historia es crucial para abordar las demandas cambiantes de la educación contemporánea. Al ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas, se pretende aumentar la participación estudiantil, mejorar la comprensión de los eventos históricos y desarrollar habilidades digitales

relevantes para el siglo XXI. Además, la introducción de estas herramientas tiene el potencial de incrementar la motivación de los estudiantes y facilitar un aprendizaje autodirigido.

La propuesta de intervención busca mejorar la calidad y relevancia de la enseñanza de Historia en tercer año de bachillerato mediante la integración efectiva de herramientas digitales, promoviendo la participación activa, el interés y la comprensión profunda de los eventos históricos.

Los alumnos experimentan ventajas al contar con la disponibilidad de materiales diversos y pertinentes, así como con actividades interactivas que fomentan su participación activa y creatividad. La capacidad de investigar de forma autónoma y participar en entornos virtuales de aprendizaje intensifica su interés, manteniéndolos comprometidos y motivados en el proceso de adquirir conocimientos y desarrollar habilidades.

Basándonos en teorías del aprendizaje constructivistas, la introducción de herramientas digitales se alinea con la idea de que los estudiantes construyen activamente su conocimiento. La teoría del conectivismo respalda la noción de que la conectividad digital amplía las fuentes de aprendizaje y promueve la participación activa. Además, la teoría del aprendizaje experiencial respalda la utilización de simulaciones y juegos educativos para mejorar la comprensión mediante la experiencia práctica.

La propuesta incluye 4 sesiones a modo de ejemplo con el objetivo de que el profesor mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia mediante la incorporación de herramientas digitales. Esto busca fortalecer la motivación de los estudiantes en el estudio de la materia.

Tabla 1. *Sesión 1*

Tema	Riqueza de la civilización Maya
Objetivo de la clase	Comprender la riqueza cultural de la civilización Maya mediante el uso de herramientas digitales para explorar su arte, arquitectura, religión y avances científicos.
Tiempo	90 minutos
Recursos	Proyector, computadora, dispositivos móviles. Mapas interactivos en línea, presentaciones multimedia y recursos visuales:

Momentos	<p>Experiencia: 15 minutos</p> <p>Actividad Inicial: Presentación un vídeo impactante relacionado con la civilización Maya para despertar la curiosidad https://www.youtube.com/watch?v=WSnHr5MAN4Y.</p> <p>Exploración Guiada: Uso de mapas interactivos para que los estudiantes descubran la ubicación geográfica de la civilización Maya https://paseoguatemala.gt/mapa-interactivo-mundo-maya/.</p>
	<p>Reflexión: 15 minutos</p> <p>Discusión en Grupo: Los estudiantes comparten sus impresiones y conocimientos previos sobre la civilización Maya.</p> <p>Preguntas Reflexivas: Planteamiento de preguntas que inviten a la reflexión sobre la importancia de comprender las culturas pasadas.</p>
	<p>Conceptualización: 25 minutos</p> <p>Presentación Multimedia: Uso de imágenes, vídeos y presentaciones multimedia para introducir conceptos clave sobre la cultura Maya (arte, arquitectura, religión y avances científicos) https://es.slideshare.net/davidquizhpi1/cultura-maya-67565078.</p> <p>Explicación Interactiva: Uso de herramientas digitales para interactuar con los estudiantes mientras se exploran los aspectos culturales.</p>
	<p>Aplicación: 25 minutos</p> <p>Actividad Práctica: Juego en línea para que los estudiantes apliquen lo aprendido https://wordwall.net/es/resource/2838662/ruleta-de-actividades .</p> <p>Colaboración en Grupo: Trabajo conjunto en proyectos digitales relacionados con la civilización Maya</p>
	<p>Reflexión final: 10 minutos</p> <p>Discusión en Plenario: Los estudiantes comparten sus aprendizajes y experiencias durante la aplicación.</p> <p>Síntesis Conceptual: Resumen de los conceptos clave y su relevancia en la comprensión de la civilización Maya.</p>

Tabla 2 Sesión 2

Tema	Descubriendo la civilización inca
Objetivo de la clase	Explorar la rica cultura de la civilización Inca utilizando herramientas digitales para comprender su sociedad, logros arquitectónicos, organización política y legado.
Tiempo	90 minutos
Recursos	Proyector, computadora, dispositivos móviles. Google Earth, Google Slides, Minecraft y Padlet
Momentos	<p>Experiencia: 15 minutos</p> <p>Actividad Inicial: Muestra imágenes impactantes de Machu Picchu https://view.genial.ly/60cb4d5091dce50d6c2dba64/interactive-image-machu-picchu-imagen-interactiva. Pregunta a los estudiantes qué saben sobre la civilización Inca y comparte sus respuestas en un foro en línea.</p> <p>Exploración Guiada: Utiliza Google Earth para realizar un recorrido virtual por Machu Picchu y otros lugares de la civilización Inca https://earth.google.com/web/search/machupichu/@-13.20887375,-72.4918945,3170.59019055a,45263.95895964d,35y,0h,0t,0r/data=CigiJgokCYW1oYrk8TNAEYO1oYrk8TPAGUHdLYTKV0hAIahicrlKT0rAOgMKATA. Fomenta la interactividad y preguntas durante este viaje virtual.</p> <p>Reflexión: 15 minutos</p> <p>Discusión en Grupo: Divide a los estudiantes en grupos pequeños para discutir sus impresiones iniciales y preguntas que surgen de la exploración virtual. Anímalos a utilizar un documento colaborativo en línea (Google Docs) para registrar sus pensamientos https://docs.google.com/document/</p> <p>Preguntas Reflexivas: Proporciona preguntas que promuevan la reflexión, como "¿Qué factores crees que contribuyeron al éxito de la civilización Inca?".</p> <p>Conceptualización: 25 minutos</p>

	<p>Presentación Multimedia: Utiliza una presentación en Google Slides para introducir conceptos clave sobre la civilización Inca. Incluye imágenes, mapas y datos históricos. Resalta su organización social, sistema de caminos y agricultura en terrazas https://www.perurail.com/es/blog/todo-lo-que-debes-saber-sobre-la-cultura-inca/ .</p> <p>Recursos Interactivos: Integra recursos interactivos para explorar la arquitectura avanzada de los incas y sus métodos agrícolas https://arcux.net/blog/la-interesante-arquitectura-incaica/</p>
	<p>Aplicación: 25 minutos</p> <p>Actividad Práctica: Organiza una actividad en la que los estudiantes planifiquen la construcción de una ciudad incaica ideal utilizando herramientas digitales como Minecraft.</p> <p>Colaboración en Grupo: Utiliza Padlet para que los estudiantes colaboren en la creación de una presentación digital sobre un aspecto específico de la cultura Inca, como la religión, la tecnología o la vida cotidiana https://padlet.com/</p>
	<p>Reflexión final: 10 minutos</p> <p>Discusión en Plenario: Invita a los estudiantes a compartir los resultados de su actividad práctica y colaboración en grupo a través de una breve presentación en línea.</p> <p>Síntesis Conceptual: Utiliza Mentimeter para recoger las ideas clave de la clase y permitir que los estudiantes voten sobre los aspectos más interesantes o sorprendentes de la civilización Inca https://www.mentimeter.com/</p>

Tabla 3 Sesión 3

Tema	Civilización Azteca
Objetivo de la clase	Comprender la rica cultura de la civilización Azteca utilizando herramientas digitales para explorar su historia, religión, arquitectura y su influencia en la sociedad contemporánea.

Tiempo	90 minutos
Recursos	Proyector, computadora, dispositivos móviles. Google Earth, Google Slides, Líneas de tiempo digitales, Google Docs para la colaboración en grupo y Mentimeter para la interactividad y recopilación de datos.
Momentos	<p>Experiencia: 15 minutos</p> <p>Actividad Inicial: Comienza mostrando imágenes significativas de la civilización Azteca y la creación de Tenochtitlán https://www.google.com/search?sca_esv=7133fa6889f2aa2d&sxsrf=A_CQVn08WilUSxqFUOFLKCawVMiOtetruPw:1705791200950&q=Tenochtitl%C3%A1n&tbm=isch&source=lnms&prmd=ivnmsbtz&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwilv9-0h-2DAxXuVTABHVuxDvYQ0pQJegQIERAB&biw=1366&bih=641&dp=1#imgrc=gRHXa-CS6rFdWM . Pregunta a los estudiantes si conocen eventos clave en la historia azteca y anímalos a compartir sus respuestas en un foro en línea.</p> <p>Exploración Guiada: Utiliza Google Earth para mostrar visualmente la ubicación de Tenochtitlán y sus características geográficas. Puedes resaltar cambios a lo largo del tiempo para establecer la base de la línea de tiempo https://earth.google.com/web/search/Tenochtitl%c3%a1n/@19.63364165,-98.49836245,6753.45007855a,2802616.28889863d,35y,0h,0t,0r/data=CigiJgokCaxfPIVjJCrAERtL83pRsSrAGRmbnokwDFLAIXCvhNzFMILAOgMKATA</p> <p>Reflexión: 15 minutos</p> <p>Discusión en Grupo: Divide a los estudiantes en grupos y dales acceso a líneas de tiempo digitales para que reflexionen sobre eventos clave en la historia azteca. Utiliza Google Docs para que colaboren en la documentación de sus reflexiones https://docs.google.com/document/</p> <p>Preguntas Reflexivas: Plantea preguntas como "¿Cómo influyó la</p>

<p>geografía en el desarrollo de Tenochtitlán?" o "¿Cuáles fueron los eventos más significativos en la historia azteca?".</p>
<p>Conceptualización: 25 minutos</p> <p>Presentación Multimedia con Línea de Tiempo: Utiliza una presentación en Google Slides que incluya una línea de tiempo interactiva. Destaca eventos clave, como la fundación de Tenochtitlán, la construcción de Templo Mayor y la llegada de los españoles https://docs.google.com/document/</p> <p>Recursos Interactivos: Integra recursos interactivos, como videos cortos y animaciones, para explorar en detalle los eventos específicos de la línea de tiempo.</p>
<p>Aplicación: 25 minutos</p> <p>Creación de Líneas de Tiempo Individuales: Proporciona a cada estudiante acceso a herramientas en línea para crear su propia línea de tiempo interactiva de la civilización Azteca. Pueden usar herramientas como Timeline JS https://timeline.knightlab.com/</p> <p>Colaboración en Grupo: Padlet para que los estudiantes compartan sus líneas de tiempo y colaboren en la creación de una línea de tiempo grupal que destaque los eventos más significativos https://padlet.com/</p>
<p>Reflexión final: 10 minutos</p> <p>Discusión en Plenario: Invita a los estudiantes a compartir sus líneas de tiempo individuales y contribuciones a la línea de tiempo grupal. Fomenta la discusión sobre eventos específicos y su importancia.</p> <p>Síntesis Conceptual: Utiliza Mentimeter para recoger las ideas clave de la clase y permitir que los estudiantes voten sobre los aspectos más interesantes o sorprendentes de la civilización Azteca https://www.mentimeter.com/</p>

Tabla 4 Sesión 4

Tema	Similitudes de las culturas Inca, Maya y Azteca
Objetivo de la clase	Identificar y comprender las similitudes fundamentales entre las culturas Inca, Maya y Azteca, destacando aspectos como la arquitectura, la religión, la escritura y las prácticas sociales.
Tiempo	90 minutos
Recursos	Proyector, computadora, dispositivos móviles. Mapas de las regiones de las culturas Inca, Maya y Azteca. Imágenes y representaciones artísticas de cada cultura.
Momentos	<p>Experiencia: 30 minutos</p> <p>Exploración Geográfica: Presentación de mapas que destaquen la ubicación geográfica de las culturas Inca, Maya y Azteca. Los estudiantes discutirán la influencia del entorno geográfico en sus desarrollos culturales https://earth.google.com/ .</p> <p>Arquitectura y Arte: Exposición de imágenes representativas de la arquitectura y el arte de cada cultura. Se resaltarán las similitudes en estilos arquitectónicos y temas artísticos recurrentes https://www.youtube.com/watch?v=2Vn-B4Hn9z0</p> <p>Prácticas Religiosas: Descripción de las prácticas religiosas comunes, como la adoración de dioses específicos y la presencia de templos ceremoniales. Se fomentará la discusión sobre las similitudes en la espiritualidad https://viajesazulmarino.com/blog/aztecas-mayas-incas-he-ahi-la-cuestion/</p> <p>Reflexión: 15 minutos</p> <p>Discusión en Grupo: Los estudiantes compartirán sus impresiones y observaciones. Se destacarán las similitudes emergentes y se animará a los estudiantes a pensar en cómo estas similitudes podrían haber surgido.</p> <p>Conceptualización: 15 minutos</p> <p>Escritura y Registro: Breve introducción a los sistemas de escritura de las culturas Inca, Maya y Azteca. Se compararán las similitudes y</p>

	<p>diferencias, destacando la importancia de la escritura en la documentación histórica https://padlet.com/</p> <p>Organización Social: Exploración de la estructura social y las prácticas sociales comunes en estas culturas. Se analizarán las similitudes en términos de jerarquías y roles sociales.</p>
	<p>Aplicación: 20 minutos</p> <p>División de los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo investigará y preparará una breve presentación sobre una similitud específica entre las culturas, utilizando dispositivos móviles y recursos en línea https://padlet.com/</p>
	<p>Reflexión final: 10 minutos</p> <p>Discusión en Plenario: Cada grupo presentará sus hallazgos y se abrirá una discusión sobre las conexiones culturales. Se resaltarán los vínculos comunes que unen a estas civilizaciones.</p>

Para validar las Estrategias para el uso de herramientas digitales en las clases de Historia, se utilizó el juicio de expertos que proporciona una perspectiva valiosa y objetiva sobre la claridad, coherencia, metodología, pertinencia y actualidad de la propuesta presentada. Los siete expertos fueron seleccionados luego de un minucioso análisis de sus perfiles profesionales, formando parte de este selecto grupo especialistas en Investigación (2), Ciencias de la Educación (1), Informática Educativa (2), Historia y Geografía (2). La propuesta fue validada con un 95% así lo demuestran los resultados de la Tabla 4.

Tabla 4. Valoración de Expertos

VALORACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS														
Indicadores	Experto 1		Experto 2		Experto 3		Experto 4		Experto 5		Experto 6		Experto 7	
	Nota	%	Nota	%	Nota	%	Nota	%	Nota	%	Nota	%	Nota	%
Claridad	9	18	8	16	8	16	10	20	10	20	8	16	10	20
Actualidad	8	16	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20
Coherencia	9	18	9	18	9	18	10	20	10	20	8	16	10	20
Metodología	8	16	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20	10	20
Pertinencia	10	20	10	20	10	20	8	16	10	20	10	20	10	20
TOTAL	44	88	47	94	47	238	48	96	50	100	46	92	50	100



Porcentaje Expertos	95%
--------------------------------	------------

Conclusiones

La encuesta de estudiantes y la observación de la clase revelan una notoria ausencia de herramientas digitales en las clases de Historia. La limitada integración de recursos tecnológicos puede atribuirse a factores como la falta de formación docente y la restricción en el acceso a la tecnología en la institución. Esto destaca la necesidad de implementar programas de formación docente y mejorar la infraestructura tecnológica para facilitar la integración efectiva de herramientas digitales en la enseñanza de Historia.

A través de la encuesta y la observación de la clase, se identificó que un porcentaje significativo de estudiantes percibe su nivel de motivación en las clases de Historia como bajo o muy bajo. Aunque hay un consenso sobre el potencial de las herramientas digitales para hacer las clases más interesantes, existe una desconexión entre esta percepción y la realidad actual. Esto subraya la necesidad de mejorar la dinámica del aula y desarrollar estrategias que aumenten la motivación de los estudiantes.

La entrevista a los docentes revela una disposición positiva hacia la integración de herramientas digitales, reconociendo sus beneficios potenciales. Sin embargo, la falta de recursos tecnológicos y formación docente limita la implementación efectiva. Las estrategias específicas deben incluir programas de capacitación para docentes, así como la adopción de políticas institucionales que faciliten el acceso y uso de herramientas digitales en el proceso educativo. Además, es esencial desarrollar estrategias pedagógicas que aprovechen la predisposición de los estudiantes hacia el uso de tecnología, como la incorporación de recursos multimedia interactivos y estrategias de interactividad en tiempo real.

En la investigación se destaca la necesidad urgente de abordar las brechas existentes en la integración de herramientas digitales y mejorar la motivación de los estudiantes en las clases de Historia. El desarrollo de programas de formación, la mejora de la infraestructura tecnológica y la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras son elementos clave para lograr una integración efectiva de la tecnología y mejorar la experiencia de aprendizaje en el contexto histórico.

Al finalizar la investigación se hacen las siguientes **recomendaciones**, implementar programas de formación docente específicos en el uso efectivo de herramientas digitales en la enseñanza de Historia. Estos programas deben abordar tanto la selección y aplicación de tecnologías como las estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa y la motivación de los estudiantes.

Es esencial realizar inversiones en infraestructura tecnológica para garantizar un acceso equitativo y eficiente a herramientas digitales. La provisión de dispositivos y una conexión a internet estable en las aulas permitirá una integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo.

Establecer políticas institucionales que respalden la integración de herramientas digitales en el currículo de Historia. Esto incluye la asignación de recursos financieros y humanos para la adquisición de tecnología, así como la creación de comités encargados de supervisar la implementación de estas herramientas en las aulas.

Desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen el interés de los estudiantes en la tecnología. La incorporación de recursos multimedia interactivos, estrategias de gamificación y actividades de interactividad en tiempo real puede mejorar la motivación y la participación en las clases de Historia.

Referencias bibliográficas

- Acero, Coca, M., & Coca, D. (2020). Motivación de alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato hacia el uso de recursos digitales durante la crisis del Covid-19. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(2), 68-81.
<https://doi.org/https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/2242>
- Albano, S., Oviedo, R., Santero, M., Sassone, M., & Martín, S. (2019). El problema de la motivación y desarrollo del capital humano en las pymes de Rosario, Argentina: Una propuesta basada en neurociencias. *Saberes*, 11(2), 171-193.
https://doi.org/http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1852-42222019000200004&script=sci_arttext
- Alemán, B., Navarro, O., Suárez, R., Izquierdo, Y., & Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270.

https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1684-18242018000400032&script=sci_arttext

- Baños, R., & Extremera, A. (2018). Novedosas herramientas digitales como recursos pedagógicos en la educación física. *EmásF. Revista digital de educación física*, 9(52), 79-91.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6408942>
- Beltrán, G., Amaíquema, F., & López, F. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Conrado*, 16(75), 316-321. *Conrado*, 16(75), 316-321.
https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000400316&script=sci_arttext
- Beluce, A., Oliveira, K., & Zuneck, J. (2019). Tecnologías digitales y motivación para aprender: contribuciones de la Teoría de la Autodeterminación. *Psicología para América Latina*, (31), 53-63. *Psicología para América Latina*, 31(1), 53-63.
<https://doi.org/http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psilat/n31/a06n31.pdf>
- Borgobello, A., Sartori, M., & Sanjurjo, L. (2018). Concepciones de docentes sobre los estudiantes y sus prácticas pedagógicas. *Educación y Educadores*, 21(1), 27-48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5294/edu.2018.21.1.2>
- Borja, Y., Loor, M., Coello, D., & Gámez, M. (2020). Los procesos motivacionales de la teoría cognitiva social y su repercusión en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 932-949.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539764>
- Botella, A., & Ramos, P. (2020). La relación con los demás y la motivación en un Aprendizaje Basado en Proyectos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(1), 145-160.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000100145>
- Bravo, A., & Solórzano, S. (2022). Herramientas Digitales para el Desarrollo de la Motivación en el Aprendizaje de Matemática del Nivel Básico Superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(6), 372-397.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042521>
- Bustos, O., & Parra, K. (2019). Integración de las TIC en la enseñanza de la historia en educación media superior. *Revista Boletín Redipe*, 8(1), 106-113.
<https://doi.org/https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/677>

- Calle, A., García, D., & Mena, S. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *Cienciamatria*, 7(13), 66-84.
<https://doi.org/https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/472>
- Cargaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista vinculando*, 3(2), 34-45.
<https://doi.org/https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Delgado, J., Contreras, F., Ríos, C., & Zcatecoyan, E. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
<https://doi.org/https://www.antiguo.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- Estrada, L. (2018). *Motivación y emoción*. Fundación Universitaria del Área Andina.
<https://doi.org/https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/3541/138%20MOTIVACION%20Y%20EMOCION.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fragoso, J., Trujillo, J., Molina, A., Olano, M., Caminero, V., & Sarduy, S. (2020). Experiencia sobre el uso del teléfono móvil como herramienta de enseñanza y aprendizaje en clases de Historia: percepción de los estudiantes. *MediSur*, 18(4), 605-613. https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1727-897X2020000400605&script=sci_arttext&tlng=pt
- Llanga, E., Murillo, J., Panchi, K., Paucar, M., & Quintanilla, D. (2019). Llanga Vargas, E. F., Murillo Pardo, J. J., Panchi Moreno, K. P., Paucar Paucar, M. M., & Quintanilla Orna, D. T. (2019). La motivación como factor en el aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (junio). *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(4), 45-78.
<https://doi.org/https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje.html>
- Martínez, R., & Huamaní, C. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 8(3), 66-74.
<https://doi.org/https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2347>

- Montano, F. (2021). Evaluación de herramientas digitales para la gestión del portafolio educativo. *Revista Minerva: Multidisciplinaria de Investigación Científica*, 2(4), 55-61. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8377963>
- Mujica, R. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. *Revista Docentes 2.0*, 12(1), 71-85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>
- Prieto, J. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. Ediciones Universidad de Salamanca.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- Sánchez, F., & Barba, A. (2019). Cómo impartir una clase magistral según la neurociencia. In XXV Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática: Murcia. *Asociación de Enseñantes*, 1(4), 87-94.
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/2117/166394>
- Sierra, D. (2019). *Una concepción integradora de la motivación humana*. Psicología en Estudio. <https://doi.org/https://doi.org/10.4025/psicolestud.v24i0.44183>
- Valderrama, B. (2018). La rueda de motivos: Hacia una tabla periódica de la motivación humana. *Papeles del psicólogo*, 39(1), 60-70.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/778/77854690007/77854690007.pdf>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior, proyecto, etc.

