

PERCEPCIÓN ESTUDIANTIL SOBRE LOS RECURSOS DIGITALES EN LOS APRENDIZAJES DE LAS CIENCIAS SOCIALES STUDENT PERCEPTIONS OF DIGITAL RESOURCES IN SOCIAL SCIENCE LEARNING

Ayda Nazarely Guillén Orozco¹ - <https://orcid.org/0009-0007-7041-5622>
Sergio Javier Hernández Vanegas² - <https://orcid.org/0009-0009-5007-9662>
María Teresa Sierra Herrera³ - <https://orcid.org/0009-0002-3939-6092>
Ayesa Guadalupe Balladares Acuña⁴ - <https://orcid.org/0009-0006-8036-9116>
Cliffor Jerry Herrera Castrillo⁵ - <https://orcid.org/0000-0002-7663-2499>

Recibido: 25/02/2026 - Revisado: 07/04/2026 - Aceptado: 27/05/2026

DOI: 10.5281/zenodo.21136014

RESUMEN

El presente estudio analiza la percepción de estudiantes de octavo grado sobre el uso de recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, específicamente en los contenidos relacionados con la Historia de América, en un instituto de educación secundaria de la ciudad de Estelí, Nicaragua. El estudio adopta un enfoque cualitativo, con un nivel descriptivo y un diseño no experimental de corte transversal, sustentado en el paradigma interpretativo. La población estuvo conformada por 255 estudiantes distribuidos en tres secciones de octavo grado durante el segundo semestre del año lectivo 2025; no obstante, los sujetos de estudio correspondieron a 35 estudiantes seleccionados de una de las secciones. Para la recolección de la información se aplicaron entrevistas semiestructuradas a docentes, un grupo focal y un cuestionario abierto dirigido a los estudiantes, instrumentos previamente validados por criterio de expertos. El análisis de los datos se realizó mediante procesos de sistematización, codificación y análisis interpretativo. Los resultados muestran que los estudiantes utilizan con frecuencia plataformas de inteligencia artificial, herramientas de diseño digital y recursos interactivos, los cuales asocian con una mayor participación en clase y una comprensión más dinámica de los contenidos históricos. Asimismo, los hallazgos evidencian que la integración de recursos digitales se vincula con prácticas de aprendizaje colaborativo y con el desarrollo de competencias comunicativas, reflexivas y analíticas en el estudiantado. Estos resultados aportan elementos relevantes para orientar decisiones pedagógicas en la enseñanza de las Ciencias Sociales en el nivel de educación secundaria.

Palabras Clave: tecnología; percepción; ciencias sociales; historia americana

ABSTRACT

The present study analyzes eighth-grade students' perceptions of the use of digital resources in learning Social Studies, specifically in content related to the History of the Americas, at a secondary education institute in the city of Estelí, Nicaragua. The study adopts a qualitative approach, with a descriptive level and a non-experimental, cross-sectional design grounded in the interpretive paradigm. The population consisted of 255 eighth-grade students distributed across three sections during the second semester of the 2025 academic year; however, the study subjects were 35 students selected from one of the sections. For data collection, semi-structured interviews were conducted with teachers, a focus group was held, and an open-ended questionnaire was administered to students; these instruments had been previously validated by expert judgment. The data analysis was conducted through systematization, coding, and interpretive analysis processes. The results show that students frequently use artificial intelligence platforms, digital design tools, and interactive resources, which they associate with greater classroom participation and a more dynamic understanding of historical content. Likewise, the findings demonstrate that the integration of digital resources is linked to collaborative learning practices and to the development of students' communicative, reflective, and analytical competencies. These results provide relevant insights to guide pedagogical decisions in teaching social studies at the secondary education level.

Keywords: technology; perception; social sciences; American history

¹ Ayda Nazarely Guillén-Orozco. Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Nicaragua. Email: guillenorozcoayda18@gmail.com

² Sergio Javier Hernández-Vanegas. Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Nicaragua. Email: javiher2515@gmail.com

³ María Teresa Sierra-Herrera. Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Nicaragua. Email: herrerateresa32@gmail.com

⁴ Ayesa Guadalupe Balladares-Acuña. Máster en pedagogía con mención en Docencia Universitaria. Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Ciencias Sociales. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Nicaragua. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-8036-9116>. Email: balladaresayesa@gmail.com - ayesa.balladares@unan.edu.ni

⁵ Cliffor Jerry Herrera-Castrillo. Doctor en Matemática Aplicada. Máster en Docencia Universitaria con énfasis en investigación. Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención en Física-Matemática. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua), Nicaragua. Email: cliffor.herrera@unan.edu.ni

INTRODUCCIÓN

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

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

En el caso de los estudiantes, mediante la participación en foros de discusión, acceso a un sinnúmero de herramientas, salas de chat y espacios de educación en línea, tienen la oportunidad de intercambiar ideas, abordar problemas de manera conjunta y mejorar su experiencia de aprendizaje. La interacción mencionada promueve el desarrollo de habilidades interpersonales, tales como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, las cuales son fundamentales en el entorno laboral y académico actual (Caillagua-Tayo et al., 2024).

En este caso, se ha definido abordar la temática relacionada con el uso de recursos digitales, los cuales se derivan de las mismas innovaciones en el campo tecnológico, que, al día de hoy, son amplios y variados, no solo en el ámbito escolar, sino en todas las áreas de la vida humana. Este trabajo de

investigación se centra en el estudio del uso de los recursos digitales empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales referentes a la Historia de América, con estudiantes de octavo grado de educación secundaria; a causa de que a lo largo del tiempo se ha descrito a la Historia como una asignatura que consta solo de fechas e información destinada a memorizarse; sin embargo, en la actualidad, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado los escenarios educativos, generando nuevas dinámicas en la forma en que los estudiantes acceden, procesan y construyen el conocimiento. Aunque a pesar de los avances tecnológicos y de las múltiples herramientas digitales disponibles, en muchas instituciones educativas todavía se observan limitaciones en su implementación pedagógica, lo que afecta en la calidad de los aprendizajes.

El estudio de la Historia ha constituido, desde siempre, un bastión fundamental para la construcción de la identidad nacional en los ciudadanos de todo el mundo. En su carácter curricular, proporciona un marco de referencia que permite la comprensión de los orígenes, los valores y las costumbres, así como su contextualización en la actualidad. Asimismo, ayuda a discernir los principales problemas que aquejan a la sociedad contemporánea, fomentando el sentido de pertenencia y el pensamiento crítico.

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

Esta percepción se encuentra arraigada en la realidad educativa de diversos centros y niveles formativos, donde la Historia es concebida como una asignatura memorística, reproductiva y extensa, con escasa relevancia frente a las problemáticas y necesidades del estudiante. Esta visión limita su potencial formativo, al reducirla a la repetición de contenidos, sin

favorecer procesos de comprensión crítica ni su vinculación con el contexto social y la experiencia cotidiana del estudiantado.

Por consiguiente, constituye un reto para la educación actual proponer estrategias metodológicas creativas y participativas que estimulen el aprendizaje significativo de los estudiantes, de modo que se logre una mayor aceptación de la asignatura y, a la vez, se fomente su compromiso, asumiendo un rol protagónico en la construcción de un futuro más democrático y justo.

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

Se han encontrado varios estudios que abordan la percepción y el uso de recursos digitales y TIC en el aprendizaje de la Historia y las Ciencias Sociales, resultado de una revisión sistemática en bases y repositorios académicos como Scielo, Google Académico, Redalyc, Dialnet y repositorios universitarios, utilizando descriptores como Recursos Digitales, Tecnologías aplicadas en la Historia, Aprendizaje de la Historia y TIC en las Ciencias Sociales. A nivel internacional, investigaciones como las de Franco y Bowen (2022), Novas (2022) y Velásquez (2021) coinciden en señalar que, aunque existe reconocimiento del potencial pedagógico de las TIC para fortalecer el aprendizaje histórico, su uso efectivo en el aula sigue siendo limitado y esporádico. Estos estudios evidencian que predominan metodologías tradicionales, con bajo aprovechamiento de herramientas digitales interactivas, a pesar

de que recursos como documentos digitales, imágenes, videos, blogs y plataformas como Canva pueden favorecer la motivación, el pensamiento crítico y una comprensión más significativa de los contenidos históricos.

En el contexto nacional, los aportes de Orozco et al. (2023), Guido et al. (2021) y Gaitán et al. (2020) revelan que la enseñanza de la Historia ha estado históricamente marcada por prácticas memorísticas y reproductivas, con un tránsito lento hacia la integración de las TIC. Si bien se reconoce que las tecnologías pueden convertirse en herramientas fundamentales para el desarrollo de habilidades y el autoestudio, persisten limitaciones relacionadas con la formación tecnológica de docentes y estudiantes, así como con el aprovechamiento efectivo de los recursos disponibles. Estos estudios destacan que, aunque se utilizan diversas fuentes de información y medios audiovisuales, la falta de competencias digitales incide en un uso superficial de las TIC, restringiendo su impacto transformador en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Por su parte, los antecedentes locales, representados por los trabajos de Lanuza (2024), Sevilla (2021) y Meneses (2017), amplían el análisis hacia contextos específicos como la UNAN-Managua/CUR-Estelí y centros educativos de Estelí y Condega en Nicaragua, incorporando incluso la perspectiva emergente de la inteligencia artificial en la educación. Estos estudios evidencian que, aunque docentes y estudiantes reconocen que las TIC y la IA potencian el aprendizaje activo, la creatividad y el interés por la Historia, su integración sigue siendo parcial y condicionada por factores como conectividad, tiempo, formación y disposición pedagógica. En conjunto, los antecedentes revisados muestran una escasa consideración sistemática de la valoración directa de los estudiantes sobre el uso de recursos digitales, lo que justifica que la presente investigación se diferencie al incorporar explícitamente su percepción, permitiendo analizar el uso de recursos digitales desde múltiples criterios y con mayor pertinencia pedagógica.

Por todo lo anterior, el objetivo de este artículo es analizar las

percepciones sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales referentes a la Historia de América en educación secundaria. Teniendo como supuestos:

- Los estudiantes de octavo grado tienen conocimientos previos suficientes para interactuar con recursos digitales en el área de Ciencias Sociales.
- Los docentes hacen uso de recursos digitales en sus prácticas pedagógicas, con diferentes niveles de dominio y frecuencia.
- Los recursos digitales influyen en la motivación y el interés de los estudiantes hacia los contenidos de las Ciencias Sociales.

Metodología empleada

Enfoque cualitativo

La presente investigación se desarrolló bajo el paradigma interpretativo, el cual permite comprender los fenómenos educativos a partir de los significados, experiencias y percepciones de los actores sociales involucrados. En coherencia con este paradigma, se asumió un enfoque predominantemente cualitativo, que, según Barraza Macías, consiste en la descripción detallada de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observables. Asimismo, incorpora lo que los participantes expresan, incluyendo sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones, tal como son manifestados por ellos mismos.

En correspondencia con este enfoque, se empleó el método fenomenológico, el cual permitió analizar la percepción que tienen los estudiantes acerca del uso de los recursos tecnológicos en la asignatura de Ciencias Sociales, considerando la observación de sus actitudes, la descripción de sus comportamientos y la valoración de sus puntos de vista. En este sentido, la investigación expone detalladamente una situación de carácter real y se sustenta principalmente en la interpretación de las experiencias de los participantes,

basándose mayoritariamente en hechos y no en datos estadísticos, según lo planteado por la Escuela de Investigación (2024).

En este sentido, el enfoque asumido cobra relevancia al permitir el descubrimiento de las percepciones de los estudiantes mediante la relación directa con los actores sociales, no solo con la intención de formular preguntas, sino también de generar espacios de diálogo que faciliten la comprensión del fenómeno estudiado desde su contexto educativo.

Muestra teórica y actores sociales

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

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

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

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

- ✓ **Población:** 255 estudiantes
- ✓ **Muestra intencional:** 35 estudiantes
- ✓ **Informantes clave:** docente de Historia y docente TIC

Criterios de Selección de muestra

En la selección de muestra, se tomaron en cuenta estos principios de acuerdo con Enworo (2023) y la UNAN-Managua (2024):

- **Heterogeneidad:** esto es porque las características de los estudiantes son variadas,

cada uno proveniente de contextos diferentes y formas de pensar distintas, a fin de que sus comentarios estuviesen de acuerdo a sus experiencias personales en la asignatura de Ciencias Sociales.

- Saturación: El límite de participación por cada participante estuvo determinado por la relación de su respuesta con la pregunta. El investigador, tuvo el rol de guiar la conversación al momento de aplicación de técnicas.
- Pertinencia: La sección que se seleccionó está alineada correctamente con los objetivos de la investigación. Por un lado, la docente cuenta con el grado de Licenciada en Ciencias Sociales, así como el docente es especialista en su debida área.

Métodos, técnicas e instrumentos para recolección de datos

Métodos	Definición	Utilidad en la investigación
Teóricos	<p>Analítico- sintético</p> <p>Lopera et al. (2010) explican que la síntesis sin el análisis es una obra de imaginación, una creación especulativa, producto del ingenio que no puede reproducir la realidad; porque la realidad no se adivina (no existe ciencia infusa) y para conocerla es necesario observarla y estudiarla en toda la complejidad de sus aspectos</p>	<p>Permitirá analizar la percepción de los estudiantes ante el uso de las herramientas tecnológicas en su aprendizaje de la Historia y cómo estos están siendo integrados por el docente en el diseño de estrategias metodológicas. Durante el proceso de la investigación se realizó una revisión de la literatura por cada categoría descriptiva, a saber: Percepción, Recursos Digitales, TIC, Aprendizaje de Historia. La fundamentación teórica de cada una de ellas fue abordada de manera aislada (analítico).</p>
	<p>Inductivo- deductivo</p> <p>Estudia hechos particulares, aunque es deductivo en un sentido (parte de lo general a lo particular) e inductivo en sentido contrario (va de lo particular a lo general). (Bernal, 2022)</p>	<p>El primero guio la comprensión de la realidad educativa de los estudiantes de octavo, partiendo del conocimiento de sus percepciones y experiencias en cuanto al uso de los recursos TIC en Historia. El deductivo se refleja en las recomendaciones finales y en el proyecto educativo propuesto, que favoreció la transformación de la teoría en estrategias metodológicas efectivas.</p>
Empíricos	<p>Entrevista Grupo Focal Cuestionario abierto</p> <p>Falcón y Ramos (2021) dan a conocer que se utilizan para descubrir un conjunto de hechos como base para diagnosticar el estado del problema a investigar y/o la validación de la propuesta a ofrecer en la investigación, pero que no son suficientes para profundizar en las relaciones esenciales y por ello requieren del empleo de conjunto con los métodos teóricos.</p>	<p>De manera general, la observación, la entrevista y los cuestionarios son métodos que permiten el contacto directo no solo con los estudiantes y docentes, sino también facilitan el acopio de datos en un tiempo real y objetivo</p>

Tabla 1. Métodos, técnicas e instrumentos empleados en esta investigación. Año: 2025

Nota: Teoría que muestra la descripción de cada una de las técnicas. La información fue extraída de PPT alojadas en el sitio web de Prezzi, la Revista Conrado. Fuente: Información extraída de Lopera et al. (2010), Bernal (2022), Falcón y Ramos (2021)

Los instrumentos de recolección de información fueron sometidos a validación mediante juicio de expertos, considerando criterios de pertinencia, claridad y coherencia con los objetivos del estudio. Participaron dos docentes especialistas en Ciencias Sociales y un

docente con formación en TIC, quienes emitieron observaciones que permitieron ajustar la redacción y estructura de los instrumentos, garantizando su validez de contenido.

Categoría	Subcategoría	Técnica	Instrumento	Tipo de preguntas
Percepción estudiantil	Motivación	Grupo focal	Guía de grupo focal	Abiertas
Uso de recursos digitales	Plataformas	Cuestionario abierto	Cuestionario	Abiertas
Aprendizaje	Comprensión histórica	Entrevista	Guía de entrevista	Semiestructuradas

Tabla 2. Matriz de coherencia instrumento–categorías. Año: 2025

Se garantizó la confidencialidad de la información, el anonimato de los participantes y el uso exclusivo de los datos con fines académicos, respetando los principios éticos de la investigación educativa. Fuente: Elaboración propia (2025).

Resultados

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

Las plataformas educativas

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

Canva: Se trata de una plataforma con gran diversidad de funciones que permite a los estudiantes elegir entre las muchas plantillas que hay, y que, con unos cuantos clics, elaboran materiales con los que afianzan los conocimientos obtenidos. Pero también la plataforma tiene opciones de personalizarse, por su variedad de íconos, ilustraciones, fotos de stock, audios y videos que se pueden agregar a los diseños. La función de esta aplicación es crear y dar a conocer contenido de manera

creativa, y permite a los estudiantes comprender y conectar conceptos, ideas e información.

Para los estudiantes, una de las limitaciones en este caso, es que ciertas plantillas de Canva, son de modo “Premium”, en otras palabras, se puede acceder únicamente con forma de pago.

De esta plataforma digital, se deriva un recurso que es ampliamente útil para resumir información, y que los estudiantes de Octavo grado lo hacen, y es las infografías digitales, para ellos, consideran que disfrutan elaborarlos porque pueden combinar conceptos con imágenes, y al momento de explicar o dar a conocer sus opiniones en plenario, recuerdan mejor al relacionar la imagen con su significado. En el ámbito internacional, también en México un estudio se encargó de analizar la influencia de las TIC en el desarrollo de las capacidades críticas, el trabajo colaborativo y la participación proactiva de los estudiantes en la reflexión de los hechos históricos de México, especialmente mediante el diseño de historietas en Canva y el uso de Blog.

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

Los vídeos educativos (relacionados con contenidos de Ciencias Sociales), son para muchos estudiantes una buena forma de aprender, que combina el sentido de la vista y audición. En la mayoría de los casos, la docente se encarga de seleccionar los vídeos a presentar, para después compartir en forma de link, que permita a los estudiantes acceder directamente a los vídeos.

Esta acción es muy importante, porque evita que los estudiantes observen vídeos con poca relación a los contenidos.

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

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

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

Recursos que permiten la interacción

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

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

Los estudiantes de Octavo grado del Instituto de Estelí

destacaron que las plataformas interactivas contribuyen a fortalecer la memoria, la atención y la motivación durante los periodos de clase. Además, señalaron que su uso hace que las clases sean más atractivas y se relacionen mejor con el entorno tecno-digital actual.

En palabras de la docente, la implementación de plataformas educativas en el aula de clase, representa una estrategia pedagógica eficaz para potenciar los aprendizajes en Ciencias Sociales; contribuyen a mejorar la comprensión de los contenidos y facilitan el recordatorio de temas vistos anteriormente.

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

CapCut: Es una aplicación de edición de vídeos, los entrevistados (estudiantes) comentaron que es una de las aplicaciones que más les llama la atención, porque expresa sus conocimientos sin necesidad de estar frente a un público, además, les permite trabajar en equipo y adquirir habilidades de edición.

Los dispositivos utilizados

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

Celular (Smartphone): Actualmente, se trata del dispositivo más usado, no solo en las escuelas, sino a nivel de la sociedad, los estudiantes consideran que es un dispositivo fácil de cargarse a cualquier lugar, y que sus funciones son muy amplias, por lo que a ellos les basta para realizar las tareas que les son asignadas en las clases, y propiamente en las de Ciencias Sociales.

Tablet (tabletas): Este dispositivo dispone de las características similares a un celular, con la ventaja de que puede ser usado exclusivamente para los trabajos académicos, al no tener instaladas aplicaciones que se hacen de utilidad educativa. En el aula TIC del instituto, se dispone de este recurso tecnológico que está al alcance de los estudiantes y la docente de historia.

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

Uso frecuente de Inteligencia artificial (IA)

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

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

Copilot: Copilot es un asistente de inteligencia artificial (IA) de Microsoft que ayuda a aumentar la productividad al realizar tareas, responder preguntas, y generar contenido. Esta

herramienta está integrada en programas de Ofimática como Word, Excel y Outlook; sin embargo, en el instituto, lo utilizan para las funciones básicas como para generar imágenes relacionadas con temas específicos.

Geminis: Sus características son variadas, pudiéndose describir como un asistente con quien incluso se pueden mantener conversaciones; los usuarios consideran que admiran la forma en que esta IA conversa con ellos acerca de todo cuanto se le pregunte, pero que al igual que sucede con las demás herramientas, si ven datos pocos convincentes, consultan a su docente para verificar.

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

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

Participación activa y mejora en el desempeño

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

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

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

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

Contribuyen al aprendizaje significativo

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

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

La implementación de los recursos digitales en la asignatura de Ciencias Sociales, es un factor fundamental para la mejora de la

calidad educativa, lo cual, de acuerdo al Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano, aporta al cambio en los distintos aspectos de la realidad nacional.

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

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

Propuesta

A continuación, se muestra la propuesta de una secuencia didáctica, producto de la investigación realizada.

Tabla 3. Evaluación Diagnóstica. Año: 2025

Contenido
Evaluación Diagnóstica
(Ejercicios de Completación)
Civilizaciones Indígenas originarias de América-Aportes culturales y cosmovisión indígena-Invasión y resistencia en América y Nicaragua

Propósito general de la Evaluación Diagnóstica

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

Criterios de Evaluación

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

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

Tabla 4. Civilizaciones indígenas originarias de América | Ubicación Geográfica. Año: 2025

		Contenido			
		Civilizaciones Indígenas originarias de América			
		Ubicación geográfica-Características geográficas-Formas de vida-Organización socio-cultural			
Criterios de Evaluación					
<ul style="list-style-type: none"> Conceptual: Identifica la ubicación geográfica de las principales civilizaciones indígenas americanas (mayas, aztecas, incas, entre otras), y sus características sociales, económicas y culturales en relación con el entorno geográfico donde se desarrollaron. Procedimental: Compara la ubicación geográfica de las principales civilizaciones indígenas americanas (mayas, aztecas, incas, entre otras), y sus características sociales, económicas y culturales en relación con el entorno geográfico donde se desarrollaron. Actitudinal: Manifiesta interés fuentes históricas con pensamiento crítico, comprendiendo su contexto, propósito e impacto en los procesos históricos y en la sociedad actual. 					
Fase	Sesión	ACTIVIDADES		Recursos	Evidencias de producto
		Del docente	Del estudiante		
DIAGNÓSTICA O INICIAL	1	<ul style="list-style-type: none"> Da una cálida bienvenida y explica la relevancia de la sesión diagnóstica. Presenta la dinámica de Quizlet: se toma el tiempo de explicar cómo usar tarjetas de estudio y los modos de juego (Emparejar, Test, Quizlet Live). Crea una sesión de estudio titulado <i>“Civilizaciones indígenas de América”</i> con las definiciones, las ubicaciones y los conceptos clave. Comparte el enlace de la actividad en el grupo de WhatsApp o se muestra en pantalla con un código QR. Explica que se trabajará en modo individual (o en dúos para compartir celular) (Quizlet Live). Por ejemplo, los alumnos acceden al conjunto creado por el profesor: Tarjeta: "Capital de los aztecas": el alumno tiene que recordar y contestar: Tenochtitlán. Tarjeta: "Ubicación geográfica de los Incas": responde: Andes 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresa al set de Quizlet compartido por el docente. Participa en la revisión inicial de tarjetas de estudio (flashcards) para familiarizarse con el contenido. Responde el quiz diagnóstico (modo test o emparejar). Juega en Quizlet Live, compitiendo por equipos para responder correctamente. Lee la tarjeta antes de intentar adivinar; respira y piensa 5 segundos. En Quizlet Live, habla de forma breve y clara: "Yo propongo X porque...". Si dudas, apunta la tarjeta en tu cuaderno para repasarla luego. Contribuye a la discusión de los fallos y éxitos más comunes, compartiendo los resultados grupales e individuales. 	<ul style="list-style-type: none"> Plataforma Quizlet Computadora central Celulares Conexión a Internet Proyector de transparencias (diapositivas) Enlace de las flashcards Pizarrón Marcador de acrílico Etiquetas o papeles de colores. Competencia escrita del grado (cartel). Cuaderno de notas 	<ol style="list-style-type: none"> Reportes automáticos de Quizlet (puntajes, tiempo, aciertos/errores). Capturas de pantalla de resultados individuales o grupales. Comentarios escritos sobre la experiencia (dificultades, aprendizajes previos, percepción del juego).

Tabla 5. Aportes culturales y cosmovisión. Año: 2025

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

Tabla 6. Causas y consecuencias y diversidad Cultural en América. Año: 2025

Contenido					
La invasión y la resistencia en América y Nicaragua <i>Causas, consecuencias y diversidad cultural</i>					
Criterios de Evaluación					
<ul style="list-style-type: none"> • Conceptual: Identifica las repercusiones sociales, económicas y culturales del proceso de conquista. • Procedimental: Elabora un organizador gráfico auxiliado de la herramienta digital Napkin AI, que demuestren la comprensión de los conceptos claves de resistencia e invasión. • Actitudinal: Valora la importancia del conocimiento histórico para comprender la diversidad cultural actual, mediante el aprendizaje de las principales manifestaciones de la resistencia indígena. 					
Fase	Sesión	ACTIVIDADES		Recursos	Evidencias de producto
		Del docente	Del estudiante		
DIAGNÓSTICA O INICIAL	1	<ul style="list-style-type: none"> • A modo de remembranza, escribe en la pizarra algunos comentarios sobre la utilidad de los repositorios de imágenes empleados en el encuentro anterior. • Saluda afectuosamente a los estudiantes, indicándoles la competencia de grado (en un pequeño cartel escrito). Explica de qué forma será evaluado el contenido nuevo y qué medio tecnológico será el comodín de esta clase. • A través de un video corto, no superior a 5 minutos, revela el tema a desarrollar para despertar conocimientos previos. Al término del video, solicita que los estudiantes mencionen las dos palabras más preponderantes del video (seleccionar estratégicamente un video que mencione Invasión y Resistencia). • Retomando el repositorio de imágenes, el docente induce el 	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte ideas sobre la utilidad de los enlaces a repositorios de imágenes. • Escucha atentamente la presentación de los principales aprendizajes a construir en la clase. • Observa y elabora apuntes acerca del video presentado por el docente. • Los estudiantes seleccionan o subrayan de sus apuntes las palabras más importantes mencionadas en el video. • Visualizan con detención y sentido crítico las imágenes y en una tormenta de palabras, anotan con qué creen que se relacionan. • Forman equipos de trabajo para la síntesis y análisis de información sobre el tema en cuestión. • Conforme al recursos didáctico empleado u orientado por la docente (libro de texto, ChatGPT, Folletín), resume información 	Plataforma Napkin AI Computadora central Celulares Conexión a Internet Data Show Enlace: https://www.napkin.ai/ Video descargado Pizarrón Marcador de acrílico Competencia escrita del grado (cartel). Cuaderno de notas Imágenes del repositorio Folletos o Libros de Textos	1) Resumen de la información conforme a los titulillos orientados. 2) Organizador gráfico para la síntesis de información, desde Napkin AI. 3) Ideas orales sobre la experiencia y el aprendizaje a través de la inteligencia artificial.

Discusión

La triangulación de la información obtenida a través de las entrevistas a docentes, el grupo focal y el cuestionario abierto aplicado a los estudiantes permitió contrastar y complementar las percepciones sobre el uso de recursos digitales en el aprendizaje de la Historia de América. Este proceso fortaleció la credibilidad de los hallazgos al evidenciar convergencias entre los discursos de los actores participantes y los referentes teóricos abordados en el estudio.

Desde la perspectiva estudiantil, se identificó una valoración positiva del uso de recursos digitales como Canva, videos educativos, plataformas interactivas y herramientas de inteligencia artificial, las cuales fueron asociadas con una mayor motivación, participación activa y comprensión de los contenidos históricos. Estos resultados coinciden con lo planteado por Franco y Bowen (2022), quienes señalan que los recursos digitales favorecen la comprensión histórica cuando se integran como mediadores pedagógicos que estimulan el pensamiento crítico y la reflexión histórica.

Asimismo, las percepciones expresadas por los estudiantes refuerzan lo expuesto por Novas (2022), quien advierte que la implementación de las TIC en la enseñanza de la Historia contribuye a superar enfoques memorísticos tradicionales, promoviendo metodologías más dinámicas y participativas. En el presente estudio, esta transformación se evidencia en la preferencia por actividades interactivas, juegos educativos y producción de recursos digitales propios, lo que confirma una resignificación del aprendizaje histórico.

Desde la mirada docente, la utilización de plataformas educativas y recursos digitales fue reconocida como una estrategia eficaz para mejorar la comprensión de los contenidos y facilitar el recordatorio de temas históricos. Esta apreciación se articula con los planteamientos de Illescas et al. (2024), quienes destacan que las plataformas tecnológicas permiten organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y potenciar el seguimiento del progreso estudiantil mediante recursos interactivos y colaborativos.

En el contexto nacional, los hallazgos dialogan con los estudios de Orozco et al. (2023) y Guido et al. (2021), quienes identifican una transición progresiva desde metodologías tradicionales hacia la incorporación de TIC en la enseñanza de la Historia, aunque aún marcada por limitaciones formativas y pedagógicas. A diferencia de estos antecedentes, el presente estudio evidencia una mayor apropiación de los recursos digitales por parte del estudiantado, particularmente en el uso de herramientas visuales, interactivas y de inteligencia artificial. En relación con el uso de la inteligencia artificial, los estudiantes reconocieron su utilidad como herramienta de apoyo para la búsqueda de información, generación de ideas y elaboración de productos digitales, aunque los docentes enfatizaron la necesidad de regular su uso pedagógico. Este hallazgo se vincula con lo expuesto por Lanuza (2024), quien sostiene que la IA en educación representa una oportunidad para innovar los procesos de aprendizaje, siempre que su

integración sea crítica, ética y orientada al desarrollo de habilidades cognitivas.

Finalmente, la triangulación confirma que el uso de recursos digitales no solo impacta en la motivación y el interés por la asignatura, sino que también fortalece competencias comunicativas, reflexivas y analíticas propias de las Ciencias Sociales. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de integrar las TIC como parte estructural de las estrategias metodológicas en la enseñanza de la Historia, en coherencia con los planteamientos de Piñón y Lahera (2022), quienes sostienen que el aprendizaje histórico requiere procesos de comprensión profunda y análisis crítico de los fenómenos sociales.

Conclusiones

La presente investigación permitió analizar las percepciones de estudiantes de octavo grado sobre el uso de recursos digitales en los aprendizajes de la asignatura de Ciencias Sociales, específicamente en los contenidos de Historia de América, evidenciando hallazgos relevantes para la mejora de las prácticas pedagógicas en educación secundaria.

En relación con el primer objetivo, orientado a identificar los recursos digitales empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se concluye que los estudiantes reconocen el uso frecuente de plataformas digitales, herramientas interactivas y aplicaciones de apoyo educativo como Canva, videos educativos, buscadores web, plataformas lúdicas y recursos de inteligencia artificial. Estos recursos son percibidos como facilitadores del aprendizaje, al permitir una mayor interacción con los contenidos históricos y favorecer la comprensión a través de representaciones visuales, dinámicas y contextualizadas.

Respecto al segundo objetivo, centrado en describir la importancia del uso e integración de los recursos digitales en los aprendizajes de las Ciencias Sociales, los resultados evidencian que dichos recursos inciden positivamente en la motivación, el interés y la participación activa del estudiantado. Los participantes manifestaron que las actividades mediadas por recursos digitales contribuyen a que las clases sean más dinámicas, atractivas y comprensibles, superando enfoques tradicionales centrados en la memorización de datos históricos.

Asimismo, se concluye que la integración pedagógica de los recursos digitales favorece el desarrollo de aprendizajes significativos, en tanto los estudiantes logran relacionar los nuevos contenidos con sus conocimientos previos, reflexionar sobre los hechos históricos y construir el conocimiento de manera colaborativa. Este proceso fortalece competencias comunicativas, analíticas y reflexivas propias del área de las Ciencias Sociales, promoviendo un rol más protagónico del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva docente, se reconoce que el uso intencionado de recursos digitales constituye una estrategia metodológica eficaz para diversificar las formas de enseñanza de la Historia, facilitar la comprensión de los contenidos y

responder a las características de las generaciones actuales. No obstante, se destaca la necesidad de orientar y regular el uso de determinadas herramientas, especialmente las vinculadas a la inteligencia artificial, a fin de garantizar un aprovechamiento ético y formativo.

Finalmente, se concluye que la incorporación de recursos digitales en la enseñanza de la Historia de América no solo responde a las demandas del contexto educativo actual, sino que también contribuye al fortalecimiento de la calidad educativa, en coherencia con los planteamientos del aprendizaje significativo y los enfoques pedagógicos contemporáneos. En este sentido, la investigación reafirma que la tecnología, utilizada de manera crítica y pedagógica, no sustituye la labor docente, sino que la complementa y enriquece, abriendo nuevas posibilidades para la innovación educativa en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

REFERENCIAS

- Barraza Macías, A. (2023). *Metodología de la Investigación Cualitativa, Una Perspectiva Interpretativa*. México. <https://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/MetodologiaInvestigacion.pdf>
- Bernal, C. (2022). *Metodología de la investigación. Universidad de La Sabana*. Chía. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- GEA.LAT. (2021). ¿Qué es la metodología de las ciencias sociales? <https://gea.lat>
- Caillagua-Tayo, K. L., Jácome-López, G. P., & Martínez-Pérez, O. (2024). El impacto del uso de las TIC y estrategias de enseñanza- aprendizaje en el desarrollo profesional de los docentes de la Unidad Educativa Pablo Neruda. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(6), 424-437. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2731>
- Comisión Nacional de Educación. (2024). *Plan de Educación 2017-2021: Calidad Educativa y Formación Integral con Protagonismo de la Comunidad Educativa*. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accio_n_files/6353.pdf
- Enworo, O. C. (2023). Aplicación de los criterios paralelos de Guba y Lincoln para evaluar la fiabilidad de la investigación cualitativa sobre sistemas de protección social indígenas. *Revista de investigación cualitativa*, 23(4), 372-384. <https://doi.org/10.1108/QRJ-08-2022-0116>
- Escuela de investigación. (2024). *Blog Escuela de investigación*. <https://escueladeinvestigacion.com/2024/09/05/metodo-de-investigacion-accion-en-la-investigacion-cualitativa/>
- Franco, D. G., & Bowen, L. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101-123. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>
- Gaitán, E. A., Domínguez, E., & Ortiz, I. (2020, abril). Uso de las Aulas Tecnológicas de la Comunicación (TIC) y su incidencia en el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Sociales en sexto grado A de la Escuela Pública Benito Juárez del departamento de Granada municipio Diriomo durante el I Semestre, 2019. *[Tesis para optar al grado de Licenciatura]*. UNAN-Managua, Managua, Nicaragua. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/12025/1/99168.pdf>
- Guido, M., Ruiz, K., & Navarro, A. (enero de 2021). Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de fuentes de información para el autoestudio en el componente de Historia de Nicaragua, durante el semestre de estudio generales, en la carrera de ciencias sociales de la UNAN-León. *[Monografía para optar al grado de Licenciatura]*. UNAN-León, León, Nicaragua. <http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/9144/1/247347.pdf>
- Illescas Zaruma, M. S., Enríquez Cortez, M. D., Salazar Carranco, M. A., Bernal Párraga, A. P., Illescas Pacheco, T. L., Riera Cartuche, D. R., & Hidalgo Almeida, L. E. (2024). Impacto de las Plataformas tecnológicas como recursos educativos. *Ciencia Latina Internacional*, 8(4), 11401 - 11419. https://doi.org/10.37811/cl_rem.v8i4.13307
- Lanuza, E. M. (20 de diciembre de 2024). La inteligencia artificial (IA) en la educación universitaria. Retos para docentes de UNAN-Managua/CUR Estelí en su aprovechamiento para facilitar procesos de aprendizaje. *Revista Científica Estelí: Medio Ambiente, Tecnología y Desarrollo Humano*, 13(52), 55-71. <https://doi.org/10.537/esteli.V13i12.19807>
- Lopera Echavarría, J. D., Ramírez Gómez, C. A., Zuluaga Aristizábal, M. U., & Ortiz Vanegas, J. (2010). El método analítico como método natural Nómadas. *Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 25(1). <https://www.redalyc.org/pdf/181/18112179017.pdf>
- López Falcón, A., & Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los

métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 17(S3), 22-31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado/article/view/2133>

Roo, México. <http://hdl.handle.net/20.500.12249/2573>

LICENCIA Y DERECHO DE AUTOR

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons atribución Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Los autores conservan los derechos de autor de los artículos publicados y otorgan al editor el derecho a publicarlos, a ser citados como su editor original en caso de reutilización y a distribuirlos en todos los formatos y medios.

LICENSE & COPYRIGHT

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0)

Authors retain copyright of the published papers and grant to the publisher the right to publish the article, to be cited as its original publisher in case of reuse, and to distribute it in all forms and media.

- Meneses, M. I., Acuña, B., & Meza, R. (2017, diciembre). Estrategias Metodológicas para el Aprendizaje Significativo en la Asignatura Historia de Nicaragua en los estudiantes del 7º Grado del Instituto Nacional Santa Cruz, en el Departamento de Estelí. [Tesis para optar al grado de Licenciatura]. UNAN-Managua/CUR-Estelí, Estelí, Nicaragua. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/9484/1/18654.pdf>.
- Novas, N. (2022). Implementación de las Tics en la enseñanza/aprendizaje de la historia: retos y desafíos. *Revista Digital de Comunicación*, 11(1), 159-170. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8484916>
- Orozco, J. C., Farina, M., Amendares, L., & Cruz, L. (2023). La Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en Educación Secundaria. Historia de vida de tres maestras de Tola, Rivas. *Revista Científica Estelí*, 12(45), 81-107. <https://doi.org/10.5377/farem.v12i45.16039>
- Pérez Piñón, F. A., & Lahera Prieto, D. (2022). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i1.629>
- Sevilla, D. O., Irías, G., & Villareyna, S. (2021, febrero). Uso de la tecnología en el aprendizaje de la unidad evolución de los seres humanos en la asignatura de Historia Universal de 9 grado, Ciclo Básico Santa Teresa Municipio de Condega, II semestre 2020. [Tesis para optar al grado de Licenciatura]. UNAN-Managua, Estelí, Nicaragua. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16270/1/20341.pdf>.
- UNAN-Managua. (2024). *Política y Estrategias de la Calidad*. <https://www.unan.edu.ni/wp-content/uploads/PoliticaCalidad2024.pdf>
- Velásquez, E. (2021). La influencia de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la Historia de México en tercer año de Secundaria del Instituto Vanguardia Educativa. *Tesis para optar al grado de Maestra en Educación*. Universidad de Quintana Roo, Chetumal Quintana