

Tipo de manuscrito: (Artículo, Revisión, Comunicación, etc.)

Aplicaciones educativas como estrategia para fortalecer el aprendizaje de Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica

Article title (Título de artículo en inglés, Tipo de letra: Arial 14, en negrita, en cursiva, sin mayúsculas sostenidas, tiempo pasado)

Fabara Sarmiento Jessenia Zoila ^{1*}

¹ Universidad de Guayaquil, Ecuador, Guayaquil; <https://orcid.org/0000-0002-9423-6174>, jessenia.fabaras@ug.edu.ec

* Autor Correspondencia

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20806803>

Cita: Fabara Sarmiento, J. Z. Aplicaciones educativas como estrategia para fortalecer el aprendizaje de Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica. EduScope Revista Científica Multidisciplinaria, 1(3), 32-46.

Recibido: 18/05/2026
Revisado: 22/05/2026
Aceptado: 3/06/2026
Publicado: 30/06/2026



Copyright: © 2026 por los autores. Este artículo es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. (CC BY-NC).

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Resumen: La integración de las tecnologías digitales en los procesos educativos constituye una alternativa para fortalecer el aprendizaje y promover metodologías más dinámicas en la educación básica. En este contexto, la presente investigación tuvo como objetivo diseñar una aplicación educativa para fortalecer la enseñanza de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica de la Escuelita Parvulitos de Minerva. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de corte transversal y un nivel descriptivo-propositivo. La población estuvo conformada por 296 participantes, distribuidos en 16 docentes y 280 padres de familia, quienes proporcionaron información mediante la aplicación de una encuesta en línea. Los resultados evidenciaron que el 100 % de los docentes poseía un nivel medio de conocimiento sobre aplicaciones académicas, mientras que el 71 % de los padres de familia manifestó un nivel bajo de conocimiento sobre herramientas educativas digitales. Asimismo, la totalidad de los participantes expresó una valoración favorable respecto a la implementación de una aplicación educativa para la enseñanza de la Historia. A partir de estos hallazgos se diseñó una aplicación educativa que incorporó recursos multimedia, actividades interactivas y contenidos adaptados a las características de los estudiantes de educación básica. Se concluye que la propuesta constituye una estrategia pertinente y viable para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia, favorecer la motivación estudiantil y promover la integración de recursos tecnológicos en el contexto educativo

Palabras clave: aplicación educativa, enseñanza de la Historia, tecnologías educativas, educación básica, aprendizaje digital.

Abstract: The integration of digital technologies into educational processes represents an alternative for strengthening learning and promoting more dynamic methodologies in basic education. In this context, the aim of this study was to design an educational application to enhance the teaching of History in first-year Basic Education students at Escuelita Parvulitos de Minerva. The research adopted a quantitative approach with a non-experimental cross-sectional design and a descriptive-propositional level. The study population consisted of 296 participants,

including 16 teachers and 280 parents, who provided information through an online survey. The results showed that 100% of the teachers had a medium level of knowledge regarding academic applications, whereas 71% of the parents reported a low level of knowledge about digital educational tools. Furthermore, all participants expressed a favorable perception toward the implementation of an educational application for teaching History. Based on these findings, an educational application was designed incorporating multimedia resources, interactive activities, and content adapted to the characteristics of basic education students. It is concluded that the proposed application constitutes a relevant and feasible strategy for strengthening the teaching-learning process of History, enhancing student motivation, and promoting the integration of technological resources into the educational context.

Keywords: educational application, History teaching, educational technology, basic education, digital learning.

1. Introducción

La transformación digital ha generado cambios significativos en todos los ámbitos de la sociedad, especialmente en el sector educativo. El avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha propiciado nuevas formas de acceder al conocimiento, interactuar con la información y desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje más dinámicos y participativos. Organismos internacionales como la (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2024) sostienen que la integración efectiva de las tecnologías digitales constituye un elemento fundamental para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. En este contexto, las instituciones educativas enfrentan el desafío de incorporar herramientas tecnológicas que respondan a las características y necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

Desde una perspectiva global, la educación ha evolucionado hacia modelos centrados en el estudiante, donde el aprendizaje activo, la colaboración y el uso de recursos digitales adquieren una relevancia creciente. Diversos estudios han demostrado que las TIC favorecen la motivación, la participación y el desarrollo de competencias necesarias para desenvolverse en entornos altamente digitalizados (Area-Moreira, 2019). Asimismo, autores como Prensky (2013) y Siemens y Weller (2011) destacan que las nuevas generaciones interactúan con la información de manera diferente a las generaciones anteriores, por lo que los métodos tradicionales de enseñanza requieren adaptaciones que incorporen recursos tecnológicos innovadores.

Dentro de este escenario, las aplicaciones educativas se han convertido en herramientas con un amplio potencial pedagógico. Estas permiten presentar contenidos mediante recursos multimedia, actividades interactivas, elementos de gamificación y estrategias de retroalimentación inmediata que favorecen la construcción significativa del conocimiento (Marín-Díaz & Cabero-Almenara, 2019). De acuerdo con Gros (2018) la utilización de entornos digitales de aprendizaje promueve experiencias educativas más atractivas y contextualizadas, contribuyendo al desarrollo de habilidades cognitivas y digitales. De igual manera, Lozsán (2023) señala que las aplicaciones educativas facilitan la personalización del aprendizaje y fortalecen la autonomía del estudiante.

En el ámbito latinoamericano, la incorporación de tecnologías digitales en la educación básica ha experimentado un crecimiento sostenido durante la última década. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la disponibilidad de recursos tecnológicos, la formación docente y la integración pedagógica de las herramientas digitales Lugo y Valeria (2011). En Ecuador, las políticas educativas han impulsado

progresivamente el uso de las TIC en los procesos formativos; no obstante, todavía existen limitaciones asociadas al acceso tecnológico y a la capacitación de los docentes para aprovechar plenamente estos recursos en el aula (Ministerio de Educación de Ecuador, 2022).

Desde una perspectiva más específica, la enseñanza de la Historia constituye una de las áreas curriculares que enfrenta retos importantes relacionados con la motivación estudiantil. Tradicionalmente, esta asignatura ha sido percibida por muchos estudiantes como un conjunto de acontecimientos y fechas que deben memorizarse, situación que puede disminuir el interés y la participación durante el proceso educativo Granda Ayabaca et. al. (2019). Frente a esta realidad, diversos investigadores han propuesto la incorporación de recursos digitales e interactivos para promover metodologías activas que permitan contextualizar los contenidos históricos y acercarlos a la realidad de los estudiantes (Franco-Delgado & Bowen-Mendoza, 2022).

La literatura científica evidencia que las aplicaciones educativas pueden desempeñar un papel relevante en la enseñanza de las ciencias sociales y la Historia. Según Guamán-Gómez y Espinoza-Freire (2025), las herramientas tecnológicas favorecen la comprensión de contenidos complejos mediante representaciones visuales, actividades interactivas y recursos multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Asimismo, Palacios-Carrillo y Maldonado-Estévez (2025) encontraron que el uso de aplicaciones digitales incrementa significativamente la participación estudiantil y mejora la percepción de utilidad de las asignaturas. En la misma línea, Revilla (2020), sostiene que la incorporación de recursos digitales contribuye al desarrollo de experiencias educativas más significativas y alineadas con las demandas de la sociedad actual.

A nivel institucional, muchas escuelas de educación básica continúan enfrentando dificultades para integrar recursos tecnológicos innovadores en determinadas áreas curriculares. Entre los factores que limitan este proceso se encuentran la insuficiencia de equipamiento tecnológico, la falta de aplicaciones adaptadas a los contenidos específicos y la necesidad de fortalecer las competencias digitales del profesorado (Novas, 2022). Estas limitaciones pueden afectar la calidad de los procesos educativos y restringir las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes.

En la Unidad Educativa Parvulitos de Minerva, ubicada en la ciudad de Guayaquil, se identificó la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia mediante la incorporación de recursos tecnológicos innovadores. La observación del contexto educativo permitió evidenciar que los estudiantes requieren estrategias más dinámicas e interactivas que favorezcan su motivación e interés por la asignatura. Asimismo, se constató la importancia de analizar el nivel de conocimiento tecnológico de docentes y estudiantes para garantizar una adecuada implementación de herramientas digitales en el aula.

El problema científico que orienta esta investigación se centra en la necesidad de mejorar el aprendizaje de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica mediante la incorporación de aplicaciones educativas que respondan a sus características, necesidades e intereses. La pertinencia de este estudio radica en que las aplicaciones educativas representan una alternativa viable para enriquecer los procesos pedagógicos, promover aprendizajes significativos y fortalecer las

competencias digitales tanto de estudiantes como de docentes. Además, la investigación contribuye a ampliar el conocimiento sobre el uso de recursos tecnológicos en la enseñanza de las ciencias sociales dentro del contexto ecuatoriano.

Partiendo de estos antecedentes, se plantea el diseño de una aplicación educativa orientada a la asignatura Historia favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, incrementa la motivación estudiantil y contribuye al desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes de primer año de Educación Básica. En consecuencia, el objetivo principal de este estudio es analizar la contribución de una aplicación educativa en el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica.

2. Materiales y Métodos

2.1 Enfoque y diseño de la investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, debido a que permitió recopilar y analizar información numérica relacionada con el conocimiento y la percepción de docentes y padres de familia respecto al uso de aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia. El diseño fue no experimental, puesto que las variables de estudio no fueron manipuladas deliberadamente, sino observadas en su contexto natural. Asimismo, se empleó un diseño transversal, ya que la información fue recolectada en un único momento mediante la aplicación de encuestas en línea.

2.2 Tipo, nivel y modalidad de investigación

El estudio correspondió a una investigación aplicada, orientada al diseño de una aplicación educativa como alternativa de apoyo para la enseñanza de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica. El nivel de investigación fue descriptivo-propositivo. La fase descriptiva permitió identificar el nivel de conocimiento tecnológico y las necesidades de los participantes respecto al uso de herramientas digitales, mientras que la fase propositiva condujo al diseño de una aplicación educativa orientada al fortalecimiento del aprendizaje.

La modalidad de investigación fue documental y de campo. La investigación documental permitió fundamentar teóricamente el estudio mediante la revisión de literatura relacionada con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el aprendizaje digital y las aplicaciones educativas. Por su parte, la investigación de campo facilitó la obtención de información directamente de los actores involucrados en el proceso educativo.

2.3 Métodos de investigación

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron diversos métodos científicos.

El método analítico-sintético permitió examinar los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia y posteriormente integrar la información obtenida para la elaboración de la propuesta tecnológica.

El método inductivo-deductivo facilitó la formulación de conclusiones generales a partir de los resultados obtenidos durante el diagnóstico y su contraste con los fundamentos teóricos revisados.

El método bibliográfico fue empleado para recopilar y analizar información proveniente de libros, artículos científicos, tesis y documentos especializados relacionados con aplicaciones educativas y enseñanza mediada por tecnología.

2.4 Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por 296 participantes pertenecientes a la comunidad educativa de la Escuelita Parvulitos de Minerva, distribuidos en 16 docentes y 280 padres de familia o representantes legales.

Los participantes fueron seleccionados por conveniencia debido a su relación directa con el proceso educativo y a su participación en la evaluación de la propuesta tecnológica. Los estudiantes de primer año de Educación Básica no formaron parte de la población encuestada; sin embargo, constituyeron los beneficiarios directos de la aplicación educativa desarrollada durante la investigación.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la encuesta en línea, aplicada a docentes y padres de familia con la finalidad de identificar el nivel de conocimiento sobre aplicaciones académicas y educativas, así como la percepción respecto al diseño de una aplicación tecnológica para la enseñanza de Historia.

Como instrumento se empleó un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas, orientadas a recopilar información sobre:

- Conocimiento de herramientas académicas desarrolladas por Google.
- Uso de aplicaciones educativas en el ámbito escolar.
- Necesidades de capacitación tecnológica.
- Nivel de aceptación de una aplicación educativa para la enseñanza de Historia.

La información obtenida fue organizada y tabulada para su posterior análisis.

2.6 Procedimiento

La investigación se desarrolló en cuatro etapas.

Diagnóstico

Se aplicó una encuesta en línea a docentes y padres de familia con el propósito de identificar el nivel de conocimiento sobre aplicaciones educativas y determinar la aceptación de una propuesta tecnológica para la enseñanza de Historia.

Fundamentación teórica

Se realizó una revisión bibliográfica de documentos científicos relacionados con tecnologías educativas, aplicaciones móviles, aprendizaje digital y estrategias didácticas aplicadas a la educación básica.

Diseño de la aplicación educativa

Con base en los resultados obtenidos durante el diagnóstico se diseñó una aplicación educativa orientada a estudiantes de primer año de Educación Básica. La propuesta incorporó actividades de lectura, narración de imágenes, recursos multimedia y contenidos relacionados con la Historia del Ecuador. Además, se integró un personaje interactivo denominado Henry Rabbit, encargado de guiar a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades.

Capacitación e implementación

Se diseñó un plan de capacitación dirigido a docentes y padres de familia con el objetivo de facilitar el uso adecuado de la aplicación educativa y de las herramientas tecnológicas complementarias utilizadas en el proceso formativo.

2.7 Procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos mediante las encuestas fueron organizados, codificados y procesados mediante técnicas de estadística descriptiva. Se calcularon frecuencias absolutas y porcentajes para interpretar el nivel de conocimiento tecnológico de los participantes y la aceptación de la propuesta educativa.

Los resultados fueron presentados mediante tablas y gráficos estadísticos para facilitar su análisis e interpretación.

2.8 Consideraciones éticas

La investigación respetó los principios éticos aplicables a estudios educativos. La participación de docentes y padres de familia fue voluntaria y la información recopilada se utilizó exclusivamente con fines académicos y científicos.

Asimismo, se garantizó la confidencialidad de los datos obtenidos y el anonimato de los participantes durante todas las fases del estudio. La institución educativa autorizó el desarrollo de la investigación y la aplicación de los instrumentos de recolección de información.

3. Resultados

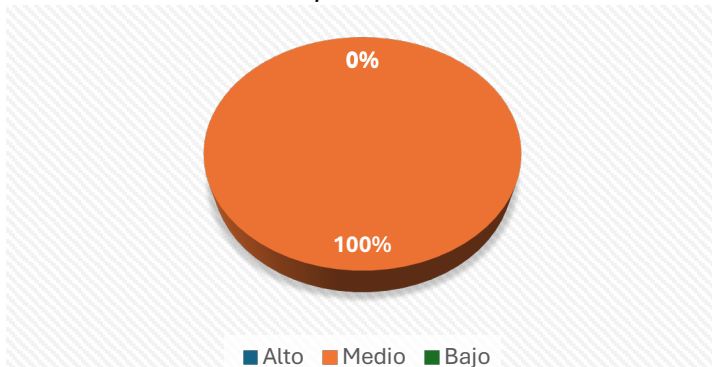
3.1 Nivel de conocimiento docente sobre aplicaciones académicas

La encuesta aplicada a los docentes permitió determinar el nivel de conocimiento respecto al manejo de aplicaciones académicas desarrolladas por Google. Participaron 16 docentes de la Escuelita Parvulitos de Minerva, incluyendo las docentes responsables de los cursos de primer año de Educación Básica.

Como se observa en la Figura 1, el 100 % de los docentes manifestó poseer un nivel de conocimiento medio sobre el uso de herramientas tecnológicas como Gmail, Hangouts y Google Forms.

Figura 1

Nivel de conocimiento aplicaciones educativas de Google-docentes.



Fuente: encuesta aplica a docentes de la Unidad Educativa Minerva

Los resultados evidenciaron que los docentes poseen conocimientos básicos sobre el uso de herramientas digitales aplicadas al ámbito educativo. Sin embargo, se identificó la necesidad de fortalecer sus competencias tecnológicas mediante procesos de actualización y capacitación continua.

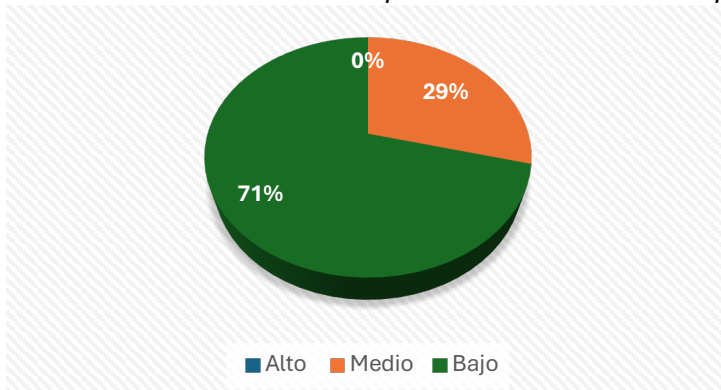
3.2 Nivel de conocimiento de los padres de familia sobre aplicaciones educativas

Respecto al conocimiento de aplicaciones educativas por parte de los padres de familia, los resultados mostraron una menor familiaridad con las herramientas tecnológicas utilizadas en el contexto académico.

Como se muestra en la Figura 2, el 71 % de los representantes legales manifestó poseer un nivel bajo de conocimiento sobre aplicaciones como Gmail, Hangouts y Google Forms, mientras que el 29 % indicó tener un nivel medio de conocimiento.

Figura 2.

Nivel de conocimiento de los padres de familia sobre aplicaciones educativas



Fuente: encuesta aplica a los padres de familia de la Unidad Educativa Minerva

Los hallazgos evidenciaron la necesidad de implementar estrategias de capacitación dirigidas a los representantes legales, con el propósito de fortalecer sus competencias digitales y facilitar su participación en los procesos educativos apoyados por tecnología.

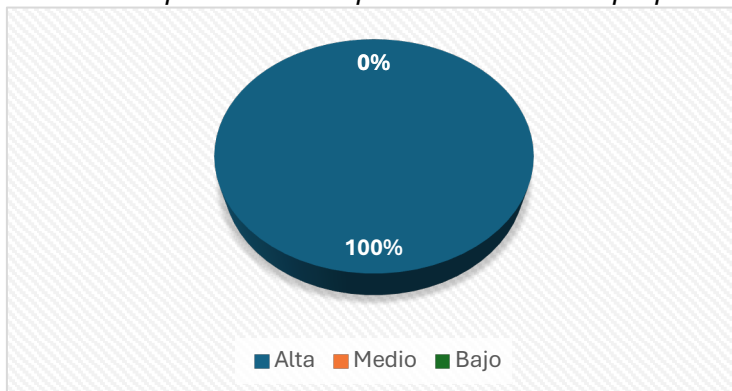
3.3 Aceptación de la aplicación educativa para la enseñanza de Historia

Uno de los aspectos evaluados durante la investigación fue la aceptación de una aplicación educativa orientada a fortalecer la enseñanza de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica.

Los resultados obtenidos mostraron una valoración favorable por parte de todos los participantes. Como se observa en la Figura 3, el 100 % de docentes y padres de familia calificó la propuesta con un nivel alto de aceptación.

Figura 3.

Nivel de aceptación de la aplicación educativa propuesta



Fuente: encuesta aplica a docentes y padres de familia de la Unidad Educativa Minerva

Los resultados permitieron determinar que la comunidad educativa consideró pertinente la implementación de una aplicación educativa como recurso de apoyo para el aprendizaje de la asignatura Historia, evidenciando interés por la incorporación de tecnologías digitales en el proceso formativo.

3.4 Necesidad de capacitación tecnológica

Los resultados obtenidos durante el diagnóstico evidenciaron que, aunque los docentes poseen conocimientos básicos sobre aplicaciones académicas, los padres de familia presentan limitaciones en el manejo de herramientas tecnológicas utilizadas en el entorno educativo.

Esta situación justificó la incorporación de un plan de capacitación dirigido a docentes y representantes legales, orientado a fortalecer el uso de recursos digitales y favorecer la correcta implementación de la aplicación educativa propuesta.

La capacitación contempló actividades relacionadas con el acceso a la plataforma, gestión de usuarios, utilización de recursos multimedia y manejo de herramientas académicas complementarias.

3.5 Desarrollo de la propuesta tecnológica

A partir de las necesidades identificadas durante la fase diagnóstica se diseñó una aplicación educativa orientada al fortalecimiento del aprendizaje de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica.

La aplicación incorporó contenidos temáticos, actividades interactivas, recursos multimedia y estrategias de aprendizaje visual que facilitaron la comprensión de contenidos históricos. Además, se integró un personaje guía denominado *Henry Rabbit*, encargado de acompañar a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades educativas.

Como se muestra en la Figura 4, y 5 la estructura de la aplicación fue diseñada para favorecer la navegación intuitiva y la interacción permanente entre los estudiantes y los contenidos educativos.

Figura 4

Pantalla de ingreso-portada-menú de la aplicación educativa



Fuente: aplicación educativa para el aprendizaje de la asignatura de Historia

Figura 5

Pantalla contenido teórico-Narración de imágenes y Facebook Biografía de la aplicación educativa



Fuente: aplicación educativa para el aprendizaje de la asignatura de Historia

3.6 Síntesis de los hallazgos

Los resultados obtenidos permitieron identificar tres aspectos relevantes para el desarrollo de la propuesta tecnológica:

- Los docentes presentaron un nivel medio de conocimiento sobre aplicaciones académicas.
- Los padres de familia evidenciaron un nivel bajo de conocimiento sobre herramientas educativas digitales.
- La totalidad de los participantes manifestó una valoración alta respecto a la implementación de una aplicación educativa para la enseñanza de Historia.

Estos hallazgos justificaron el diseño de la propuesta tecnológica y respaldaron su incorporación como estrategia de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuelita Parvulitos de Minerva.

4. Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo diseñar una aplicación educativa para fortalecer la enseñanza de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica de la Escuelita Parvulitos de Minerva. Los resultados obtenidos evidencian una aceptación favorable de la propuesta tecnológica por parte de docentes y padres de familia, lo que demuestra el interés existente en incorporar recursos digitales que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos hallazgos reflejan la creciente importancia de las tecnologías educativas en los contextos escolares y respaldan la necesidad de promover estrategias innovadoras que respondan a las demandas de la educación actual.

Uno de los aspectos más relevantes identificados durante el diagnóstico fue el nivel de conocimiento tecnológico de los participantes. Aunque la totalidad de los docentes manifestó poseer conocimientos medios sobre herramientas académicas desarrolladas por Google, los resultados también evidenciaron la necesidad de fortalecer sus competencias digitales para optimizar el uso pedagógico de dichas aplicaciones. Este hallazgo coincide con lo planteado por Area-Moreira (2019), quien sostiene que la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación no depende únicamente de la disponibilidad de recursos tecnológicos, sino también de la capacidad de los docentes para incorporarlos de manera significativa en los procesos educativos. Del mismo modo, Lugo y Kelly (2011) destacan que la formación permanente del profesorado constituye uno de los factores fundamentales para garantizar una adecuada incorporación de las TIC en el sistema educativo.

Por una parte, los resultados mostraron que la mayoría de los padres de familia posee un nivel bajo de conocimiento sobre aplicaciones educativas. Esta situación evidencia la existencia de limitaciones en las competencias digitales de uno de los actores más importantes del proceso formativo, especialmente cuando se pretende implementar estrategias de aprendizaje mediadas por tecnología. En este sentido, los resultados respaldan lo señalado por Novas (2022), quien afirma que la participación

activa de la familia en los entornos digitales de aprendizaje requiere procesos de alfabetización tecnológica que permitan una interacción efectiva con las herramientas educativas. Asimismo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2022) reconoce que la capacitación de la comunidad educativa continúa siendo un desafío para consolidar la transformación digital en los centros escolares.

La aceptación total de la propuesta tecnológica constituye otro hallazgo significativo del estudio. El hecho de que docentes y padres de familia valoraran favorablemente la implementación de una aplicación educativa demuestra que existe una disposición positiva hacia la utilización de recursos digitales como complemento de las estrategias tradicionales de enseñanza. Estos resultados guardan relación con los planteamientos de Marín-Díaz y Cabero-Almenara (2019), quienes sostienen que las aplicaciones educativas favorecen experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y motivadoras, permitiendo que los estudiantes participen activamente en la construcción de su conocimiento. De manera similar, Gros (2018) señala que los entornos digitales contribuyen a generar escenarios de aprendizaje más flexibles y adaptados a las necesidades de los estudiantes, favoreciendo una mayor implicación en las actividades académicas.

La pertinencia de la propuesta también puede analizarse desde las características específicas de la asignatura Historia. Tradicionalmente, esta materia ha sido percibida por muchos estudiantes como un área centrada en la memorización de hechos y fechas; sin embargo, la incorporación de recursos multimedia, actividades interactivas y elementos visuales puede transformar significativamente esta percepción. En este contexto, Franco-Delgado y Bowen-Mendoza (2022) destacan que el uso de herramientas digitales favorece la contextualización de los contenidos históricos y promueve una comprensión más significativa de los acontecimientos estudiados. De igual forma, Guamán-Gómez y Espinoza-Freire (2025) sostienen que las tecnologías educativas facilitan la representación visual de procesos históricos complejos, incrementando el interés y la participación de los estudiantes.

Otro aspecto relevante del estudio radica en que la propuesta fue concebida considerando las características de los estudiantes de primer año de Educación Básica. La incorporación de recursos interactivos, imágenes, actividades de exploración y un personaje guía dentro de la aplicación responde a la necesidad de desarrollar experiencias de aprendizaje acordes con la edad y el nivel cognitivo de los usuarios. Estos resultados se relacionan con lo expuesto por Lozsán (2023), quien señala que las aplicaciones educativas permiten adaptar los contenidos a las necesidades específicas de los estudiantes y favorecen el aprendizaje autónomo mediante entornos digitales atractivos y accesibles.

En conjunto, los hallazgos obtenidos permiten afirmar que la propuesta tecnológica diseñada constituye una alternativa viable para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia en educación básica. La aceptación mostrada por los participantes confirma la pertinencia de integrar herramientas digitales en el contexto escolar y coincide con las tendencias educativas actuales promovidas por organismos internacionales como la UNESCO (2023), que reconocen el potencial de las tecnologías digitales para ampliar las oportunidades de aprendizaje y mejorar la calidad educativa.

No obstante, es importante reconocer algunas limitaciones de la investigación. En primer lugar, el estudio se desarrolló en una única institución educativa, por lo que los resultados corresponden a un contexto específico y no pueden generalizarse a toda la población estudiantil. En segundo lugar, la investigación se centró en analizar la percepción y aceptación de la propuesta tecnológica, sin evaluar de manera experimental su impacto sobre el rendimiento académico de los estudiantes. Por ello, futuras investigaciones podrían implementar la aplicación en diferentes contextos educativos y medir variables como el aprendizaje alcanzado, la motivación estudiantil y el desarrollo de competencias digitales mediante diseños experimentales o cuasiexperimentales. Estos resultados obtenidos permiten concluir que el diseño de una aplicación educativa para la enseñanza de la Historia responde a las necesidades identificadas en la comunidad educativa y constituye una estrategia pertinente para promover procesos de aprendizaje más dinámicos, participativos y acordes con las exigencias de la educación contemporánea.

5. Conclusiones

La investigación permitió determinar la pertinencia del diseño de una aplicación educativa como estrategia de apoyo para la enseñanza de la asignatura Historia en estudiantes de primer año de Educación Básica de la Escuelita Parvulitos de Minerva. Los resultados obtenidos evidenciaron la existencia de una disposición favorable por parte de docentes y padres de familia hacia la incorporación de herramientas tecnológicas en el proceso educativo, lo que confirma la viabilidad de implementar recursos digitales como complemento de las metodologías tradicionales de enseñanza.

El diagnóstico realizado permitió identificar diferencias en el nivel de competencias digitales de los actores educativos, evidenciando que, aunque los docentes poseen conocimientos básicos sobre aplicaciones académicas, los padres de familia requieren un mayor fortalecimiento en el manejo de herramientas tecnológicas. Este hallazgo resalta la importancia de promover procesos de capacitación que favorezcan una participación más activa de toda la comunidad educativa en entornos de aprendizaje mediados por tecnología.

La aplicación educativa diseñada constituye una propuesta innovadora que integra recursos multimedia, actividades interactivas y contenidos adaptados a las características de los estudiantes de educación básica. Su desarrollo responde a las necesidades detectadas durante el proceso investigativo y aporta una alternativa pedagógica orientada a incrementar la motivación, facilitar la comprensión de contenidos históricos y fortalecer la interacción entre docentes, estudiantes y representantes legales.

Desde una perspectiva educativa, el estudio aporta evidencia sobre el potencial de las aplicaciones educativas para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos escolares, contribuyendo a la incorporación efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación básica. Asimismo, proporciona una propuesta contextualizada que puede servir como referencia para futuras iniciativas orientadas a la transformación digital de los procesos educativos.

En función del objetivo planteado, se concluye que el diseño de una aplicación educativa para la enseñanza de la Historia constituye una estrategia pertinente y factible

para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo ambientes educativos más dinámicos, participativos y acordes con las demandas de la sociedad digital contemporánea.

6. Referencias Bibliográficas

- Area-Moreira, M. (2019). *Universidad de La Laguna*. Universidad la Laguna.
<https://doi.org/http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>
- Franco-Delgado, D., & Bowen-Mendoza, L. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 101–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>
- Granda Ayabaca, D., Jaramillo Alba, J., & Espinoza Guamán, E. (2019). Constructivismo y Educación. *Sociedad & Tecnología*.
<https://doi.org/https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/es/article/view/49/401#info>
- Gros, B. (2018). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes = La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *Educación en la Sociedad del Conocimiento*, 16(1).
<https://doi.org/https://www.torrossa.com/en/resources/an/3092437>
- Guamán-Gómez, V., & Espinoza-Freire, E. (2025). Enseñanza de la historia mediado por las TIC. *Revista Sociedad & Tecnología*, 8(S1), 208-221.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51247/st.v8iS1.574>
- Lozsán, N. (2023). *Alfabetización Digital*. Aprendizaje con tecnología: características, usos y efectos de las nuevas tecnologías del aprendizaje y conocimiento: <https://alfabetizaciondigital.redem.org/aprendizaje-con-tecnologia-caracteristicas-usos-y-efectos-de-las-nuevas-tecnologias-del-aprendizaje-y-conocimiento/>
- Lugo, M., & Valeria, K. (2011). *Biblioteca digital UNESCO*. La matriz TIC: una herramienta para planificar las tecnologías de la información y comunicación en las instituciones educativas:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371335>
- Marín-Díaz, V., & Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED: revista iberoamericana*

de educación a distancia, 22(2), 25-33.

<https://doi.org/https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/24248/19893>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2022). *Ministerio de Educación de Ecuador*.

Lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo como la franja Educa: <https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/REDA/AED/LineamientosTecnopedagogicosUsoPlataformas.pdf>

Novas, N. (2022). Implementación de las Tics en la enseñanza/aprendizaje de la historia: retos y desafíos. *Aularia - Revista Digital de Comunicación*, 158-170. <https://doi.org/https://ariasmontano.uhu.es/rest/api/core/bitstreams/c9eb9621-5d94-45e7-8e67-f2533c79a893/content>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (6 de Febrero de 2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know?hub=84636>

Palacios-Carrillo, E., & Maldonado-Estévez, E. (2025). El impacto de las TIC en la enseñanza de la historia: Nuevas perspectivas con experiencias formativas. *AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/4649>

Prensky, M. (2013). *Enseñar a nativos digitales*. Biblioteca Innovación Educativa SM. <https://doi.org/https://es.scribd.com/document/676166173/PRENSKY-Ensenar-a-Nativos-Digitales>

Revilla, D. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: evolución, desafíos y nuevas perspectivas. *Revista de educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(2), 186-210. <https://doi.org/https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16547>

Siemens, G., & Weller, M. (2011). Monografía “El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje”. Introducción: La educación superior y las promesas y los peligros de las redes sociales. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 8(1), 157-163. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v8i1.1076>

CONFLICTO DE INTERESES

Declaro no tener ningún conflicto de intereses

Reseña de la autora

Fabara Sarmiento Zoila Jessenia



Docente Universidad de Guayaquil y servidora pública especializada en gestión administrativa. Experiencia en docencia superior, investigación aplicada y fortalecimiento de procesos para la toma de decisiones basada en evidencia, promoviendo la innovación y el uso estratégico de tecnologías digitales.