



*Uso de recursos didácticos digitales y el rendimiento académico en la asignatura de estudios sociales*

*Use of digital teaching resources and academic performance in the subject of social studies*

*Utilização de recursos didáticos digitais e desempenho acadêmico na disciplina de estudos sociais*

Abel Benito Lema-Tixi <sup>I</sup>

[abel.lema@unach.com](mailto:abel.lema@unach.com)

<https://orcid.org/0009-0003-8984-2027>

Aída Cecilia Quishpe-Salcán <sup>II</sup>

[cecilia.quishpe@unach.edu.ec](mailto:cecilia.quishpe@unach.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-2757-0164>

**Correspondencia:** [abel.lema@unach.com](mailto:abel.lema@unach.com)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 16 de diciembre de 2024 \* **Aceptado:** 15 de enero de 2025 \* **Publicado:** 01 de febrero de 2025

I. Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.

II. Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.

## Resumen

La era reciente de la instrucción moderna se enfoca en el uso activo de metodologías y recursos innovadores como los recursos didácticos digitales (RDD) que son todo tipo de material e información codificados y almacenados en ordenadores o servidores de internet, se adaptan fácilmente a las necesidades e intereses de los alumnos y de los maestros. El estudio es de tipo descriptivo con un enfoque cuantitativo, el diseño es cuasi experimental, de tipo aplicativo, prospectivo y de corte transversal. El objetivo fue aplicar los recursos didácticos digitales para la mejora del rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de EGB Superior. La población está conformada por 90 estudiantes de octavo a décimo grado de educación general básica, durante el año lectivo 2023-2024, el tipo de muestra es seleccionado por muestreo no probabilístico de acuerdo con el investigador, la muestra es de 40 estudiantes de 10mo año; siendo 20 estudiantes del 10mo A y corresponden al Grupo Control (GC) quienes recibieron la cátedra utilizando el método tradicional y 20 estudiantes del 10mo B que corresponden al Grupo Experimental (GE). A este último grupo se aplicó los recursos didácticos digitales como Mindmeister, Genially y Kahoot y además se formuló una lista de 18 recursos didácticos digitales. Se concluyó que la aplicación de los recursos digitales, facilitaron el aprendizaje y por lo tanto contribuyeron a la del rendimiento académico.

**Palabras clave:** Recursos educativos abiertos; Rendimiento de la educación; Ciencias sociales; Rendimiento escolar; Enseñanza.

## Abstract

The recent era of modern instruction focuses on the active use of innovative methodologies and resources such as digital teaching resources (DTR), which are all kinds of material and information encoded and stored on computers or internet servers, easily adapted to the needs and interests of students and teachers. The study is descriptive with a quantitative approach, the design is quasi-experimental, applicative, prospective and cross-sectional. The objective was to apply digital teaching resources to improve academic performance in the subject of Social Studies in EGB Superior students. The population is made up of 90 students from eighth to tenth grade of basic general education, during the 2023-2024 school year, the type of sample is selected by non-probabilistic sampling according to the researcher, the sample is 40 students from 10th year; 20 students from 10th A and corresponding to the Control Group (CG) who received the lecture using

the traditional method and 20 students from 10th B who correspond to the Experimental Group (EG). To this last group, digital teaching resources such as Mindmeister, Genially and Kahoot were applied and a list of 18 digital teaching resources was also formulated. It was concluded that the application of digital resources facilitated learning and therefore contributed to academic performance.

**Keywords:** Open educational resources; Educational performance; Social sciences; School performance; Teaching.

## Resumo

A era recente da instrução moderna centra-se na utilização ativa de metodologias e recursos inovadores, como os recursos de ensino digitais (DTR), que são todos os tipos de materiais e informações codificados e armazenados em computadores ou servidores de internet, facilmente adaptados às necessidades e interesses dos alunos e dos professores. O estudo é descritivo com uma abordagem quantitativa, o desenho é quase experimental, aplicativo, prospectivo e transversal. O objetivo foi aplicar recursos didáticos digitais para melhorar o desempenho acadêmico na disciplina de Estudos Sociais dos alunos do EGB Superior. A população é constituída por 90 alunos do oitavo ao décimo ano do ensino básico geral, durante o ano letivo de 2023-2024, o tipo de amostra é selecionado por amostragem não probabilística segundo o investigador, a amostra é de 40 alunos do 10º ano; 20 alunos do 10º A e correspondentes ao Grupo de Controlo (GC) que receberam a palestra pelo método tradicional e 20 alunos do 10º B que correspondem ao Grupo Experimental (GE). Para este último grupo foram aplicados recursos didáticos digitais como o Mindmeister, Genially e Kahoot e foi também formulada uma lista de 18 recursos didáticos digitais. Concluiu-se que a aplicação de recursos digitais facilitou a aprendizagem e, conseqüentemente, contribuiu para o desempenho acadêmico.

**Palavras-chave:** Recursos educativos abertos; Desempenho educativo; Ciências sociais; Desempenho acadêmico; Ensino.

## Introducción

La era actual de la educación contemporánea se enfoca en el uso activo de metodologías y recursos innovadores para una mejor adaptación a los nuevos paradigmas de aprendizaje y es fundamental

el abordaje de los recursos didácticos digitales (RDD) ya que la utilización permite la interacción constante con los estudiantes y el docente para la construcción de conocimientos desde la práctica social. La metodología para el desarrollo del aprendizaje significativo, requiere de la aplicación de procesos enfocados a la construcción y aplicación de contenidos de aprendizaje con recursos didácticos digitales. Según Espinosa (2022), “los entornos educativos digitales permiten una mayor interacción entre el contenido y los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo y contextualizado” (p. 28). Esto implica que el uso de recursos didácticos digitales potencia la capacidad cognitiva tanto de docentes como de estudiantes, lo cual es crucial en Educación Básica en el subnivel Superior.

La implementación de una metodología sustentada en RDD para la educación, ayuda a una mejor comprensión de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Por ello, Arroyo (2019), destaca que los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial enriquecida con imagen, sonido y video digital (p. 02). Sin embargo, el uso de recursos digitales no asegura un aprendizaje significativo en los estudiantes, para esto se necesita de una guía metodológica que facilite la inclusión de los materiales didácticos basados en las tecnologías. Sobre la base de lo citado, se considera pertinente la integración de los recursos didácticos digitales al proceso de enseñanza-aprendizaje actual. El cambio significativo que ha sufrido la educación, conllevó al desarrollo de un modelo de adaptación para los docentes con metodologías tecnológicas a través de los diferentes recursos digitales. Siendo un paso importante para la superación de las brechas pedagógicas, especialmente las que han sido generadas desde la inclusión de las tecnologías educativas, y con la llegada de las nuevas generaciones de estudiantes que son nativos digitales.

La importancia de formular una lista de recursos didácticos digitales tiene que mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y radica en el soporte que necesitan los docentes del subnivel de la Educación Básica Superior, para brindar conocimientos significativos y ayudar en la mejora del rendimiento educativo. Una metodología educativa basada en recursos didácticos digitales denota una enseñanza actualizada e innovadora acorde a los estudiantes de la sociedad digital, y para lograr desarrollar el aprendizaje significativo se debe hacer uso de las tecnologías educativas que ofrecen múltiples posibilidades mediante la variedad de recursos que se pueden utilizar en la educación.

En el Ecuador, la mayoría de las instituciones educativas en especial en la provincia de Chimborazo, los docentes se mantienen con su enseñanza tradicional, por ese motivo con este

estudio se pretende demostrar que todos estos recursos didácticos aportan diferentes beneficios en varios ámbitos de la educación y su implementación depende mucho del conocimiento metodológico del docente. Para autores como Esnaola, Reis y Marín (2019), expresan que “más allá de las dimensiones estructurales y semánticas, la eficacia y eficiencia de los medios didácticos dependerá sobre todo de la dimensión pragmática, de la manera en que se utilicen en cada contexto y situación educativa” (p. 144). Esta situación refleja una posible resistencia al cambio pedagógico o una falta de actualización en las metodologías educativas, lo que puede estar limitando el aprovechamiento de los recursos didácticos modernos.

El enfoque del estudio es evaluar cómo los recursos didácticos pueden generar mejoras en diversos aspectos del proceso educativo. Sin embargo, se destaca que estos beneficios están condicionados por el grado de competencia metodológica de los docentes, lo que resalta la importancia de la formación continua y la capacidad de adaptarse a nuevas estrategias pedagógicas. Esto es coherente con lo señalado por Esnaola, Reis y Marín (2019), quienes sugieren que la efectividad de los medios didácticos no depende únicamente de su estructura o contenido, sino de la aplicación en función de las características específicas de cada contexto educativo

## **Metodología**

La presente investigación es de tipo descriptivo con un enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental, de tipo aplicativo, prospectivo y de corte transversal. El enfoque es cuantitativo porque los datos corresponden a las calificaciones finales del rendimiento académico de la cátedra de Estudios Sociales de Educación General Básica Superior, las calificaciones se obtienen de los instrumentos de evaluación validados, aplicados previa aprobación de las autoridades de la institución. Además, se aplicó una encuesta de satisfacción a los estudiantes del grupo experimental. Se considera un estudio cuasi - experimental porque se aplicó a dos grupos denominados grupo de control y grupo experimental en el cual se realizó durante el año lectivo 2023-2024 en 72 sesiones planificadas (2 horas semanales por 36 semanas del año lectivo) y cada sesión duró 45 minutos. Es de corte transversal porque su propósito por la descripción, análisis e interacción en un determinado tiempo. La recolección de datos se ejecutó directamente con la población en estudio en la que se aplicó la intervención pedagógica. Esta investigación fue viable porque se contó con los recursos tecnológicos adecuados que facilitaron el proceso de enseñanza aprendizaje. La población está conformada por 90 estudiantes de 8v0 a 10m0 de Educación Básica

Superior de la Unidad Educativa 28 de Agosto, durante el año lectivo 2023-2024, el tipo de muestra fue seleccionado por muestreo no probabilístico de acuerdo al investigador, entonces para la muestra se consideró 40 estudiantes de 10mo año; siendo 20 estudiantes del 10mo A que corresponden al Grupo Control (GC) quienes recibieron la cátedra utilizando el método tradicional y 20 estudiantes del 10mo B correspondiente al Grupo Experimental (GE), a este grupo se aplicó los recursos didácticos digitales Mindmeister, Genially y Kahoot.

Para determinar si los Recursos Didácticos Digitales (RDD) influyeron en el rendimiento académico de los estudiantes, se consideraron las calificaciones logradas durante el año lectivo 2023-2024, a través de un promedio obtenido de los tres trimestres, proyecto final y evaluación de subnivel, que se realizó con el fin de valorar el conocimiento de la asignatura de Estudios Sociales; en los grupos: grupo control (GC) y grupo experimental (GE); con el primer grupo se trabajó con la metodología tradicional y el segundo grupo fue partícipe de la aplicación de los RDD; las evaluaciones durante el año lectivo se constituyeron por preguntas de conocimiento de base estructurada; asimismo se incluyeron 2 preguntas de metacognición, basándose en los temas de aprendizaje existentes en la malla curricular 2016.

En cambio, a los estudiantes del grupo experimental se les aplicó los RDD como otras formas de representación multimedia, las cuales están enriquecidas con imagen, sonido y video digital, que se utilizó tanto en el aprendizaje autónomo como colaborativo. Además, al finalizar el año lectivo, se aplicó una encuesta sobre el uso de los RDD específicamente a los estudiantes del grupo Experimental para establecer si el estudiante estuvo satisfecho con esta metodología en su enseñanza aprendizaje y si esta herramienta le permitió mejorar el rendimiento académico en la asignatura. Finalmente, para organizar y tabular los datos se utilizó el software Excel; mientras que, para procesar los datos de la encuesta de satisfacción y la evaluación final se recurrió al software estadístico informático IBM SPSS Statistics V21. Una vez que se aplicó los RDD y se determinó que estos diferentes recursos facilitaron la enseñanza- aprendizaje en los educandos.

## **Marco conceptual**

### **Recursos didácticos digitales**

Es importante formular un listado comprendido por 18 recursos didácticos digitales que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación general básica específicamente en el subnivel

Superior, con el objetivo de que los docentes y los estudiantes puedan utilizar los recursos permitiendo que cada hora de clase sea más interesante e interactiva.

<b>GESTOR</b>	<b>DESCRIPCION</b>	<b>VISUAL</b>	<b>AUDIO VISUAL</b>	<b>EVALUAR</b>
Canva	Plantillas con imágenes, videos, archivos, entre otros.	X	X	
Easel.ly	Creación y edición de infografías de manera gratuita.	X		
Genially	Crea presentaciones dinámicas e interactivas, imágenes, vincula videos, documentos, agregar animaciones y varios efectos a la presentación.		X	
GoConqr	Creación de presentaciones interactivas, mapas mentales y test.	X		X
Google Forms	Permite la creación y aplicación de diversos cuestionarios a través de la nube de Google Drive			X
Kahoot	Crear cuestionarios y aplicar evaluaciones interactivas.			X
Mindmeister	Crea mapas mentales. Desarrollo de temáticas en forma analítica-sintética.	X		
Mindomo	Creación de esquemas gráficos, por medio de mapas mentales, conceptuales, diagramas.	X		
Mural.ly	Crea murales digitales para presentaciones dinámicas, se añade todo tipo de contenido multimedia.	X	X	X
Padlet	Crear murales con diferentes recursos multimedia como imágenes, audios, videos o algún documento y apuntes o notas adhesivas (post-its).		X	
Piktochart	Creación de infografías. Cuenta con una variedad de plantillas.	X		
Popplet	Organiza mapas mentales y muros virtuales.	X		
PowToon	Creación de presentaciones interactivas, agregando diversos recursos para compartirlas en un formato de video.		X	
Prezi	Elaboración de presentaciones creativas y forma mapas conceptuales.		X	
Quizizz	Elaboración de cuestionarios, y evaluaciones interactivas			X
Testmoz	Crea test de evaluación.			X

Thinglink	Puede incluir imágenes o videos.	X
<i>Nota: Góngora (2024). Torres (2024). Bravo, Morán &amp; Chiquito (2024). Jaya, Villacís &amp; Reígosa (2024). (Quintero, 2022). Rodríguez, Pérez &amp; Ulloa (2023). Balberdi, (2024).</i>		

### Recursos Didácticos Digitales

Los Recursos Didácticos Digitales (RDD) han adquirido un rol fundamental en el proceso educativo en los últimos años, debido a su impacto en la mejora del rendimiento académico, la motivación estudiantil y la diversificación de estrategias de enseñanza. Estos recursos comprenden todas aquellas herramientas digitales, como plataformas interactivas, aplicaciones educativas, videos, simulaciones y juegos pedagógicos, que tienen como objetivo facilitar la comprensión de los contenidos y adaptarse a las necesidades de los estudiantes (Fernández, 2021). Los RDD se definen como herramientas tecnológicas diseñadas para apoyar el aprendizaje y la enseñanza en diferentes contextos educativos. Su principal característica es la interacción entre el usuario y el contenido, permitiendo una retroalimentación continua que potencia el aprendizaje autónomo y personalizado (Sánchez, 2023). Para Berrocal (2023), los recursos pueden dividirse en varios tipos como las plataformas de aprendizaje virtual que se constituyen en espacios donde los estudiantes pueden acceder a contenidos digitales, realizar actividades interactivas y recibir retroalimentación inmediata (Rodríguez, Pérez & Ulloa, 2023). Por otro lado, se encuentran las aplicaciones educativas que comprenden las herramientas diseñadas para dispositivos móviles y permiten la gamificación del aprendizaje a través de recursos multimedia como vídeos, presentaciones interactivas y simulaciones que permiten una comprensión más profunda de temas complejos como señala Salinas (2024).

Diversos estudios recientes han evidenciado el impacto positivo de los RDD en el rendimiento académico de los estudiantes. Según Noguera, Aldean, Catota y Duarte (2024), el uso de plataformas interactivas y recursos multimedia han mejorado significativamente los resultados en áreas como ciencias y matemáticas, para que los estudiantes experimenten de manera visual y práctica los conceptos. Esta mejora en el rendimiento se debe, en gran parte, a la flexibilidad que ofrecen estos recursos, permitiendo a los estudiantes acceder a los contenidos en cualquier momento y a su propio ritmo.

A pesar de los beneficios demostrados, la implementación de los RDD no está exenta de desafíos. Uno de los principales problemas es la falta de capacitación docente en el uso de estas herramientas, lo que limita su efectividad en el aula. Según Gómez y Bustamante (2023), muchos docentes aún

dependen de métodos tradicionales debido a la falta de conocimientos tecnológicos, lo que restringe el potencial de los RDD en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otro desafío identificado es la desigualdad en el acceso a la tecnología. En regiones con escasos recursos, la falta de dispositivos y conectividad es limitante para que los estudiantes se beneficien de estas herramientas, generando una brecha digital que afecta su rendimiento académico (Villao & Matamoros, 2024).

### **Mindmeister**

Esta herramienta es fácil de usarla y además promueve el trabajo colaborativo para interactuar con la votación, comentar y entregar archivos en formato pdf. Por eso se puede emplear en el aula, y el educando está en la posibilidad de crear mapas mentales acerca las temáticas analizadas en el área de Estudios Sociales. Mientras el docente emplea estos recursos paralelamente los educandos proceden de igual manera. Asimismo, desarrolla la concentración para una mejor aprehensión de los contenidos. Para reforzar los conocimientos se asignan tareas procurando la participación de todos los estudiantes. El material trabajado se comparte mediante la presentación del mapa mental desarrollando la creatividad del educando y se procede con la respectiva exposición. Finalmente, se comparte el trabajo con los compañeros y con la posibilidad de que se realice en las redes sociales.

### **Genially**

Es una plataforma que cuenta con múltiples funciones para crear presentaciones dinámicas e interactivas. Se puede incluir diversos tipos de recursos como imágenes, vincular videos, documentos, redirigir a otras pestañas, agregar animaciones y varios efectos a la presentación, con ello se fomenta la creatividad e interactividad de los estudiantes y por ende la mejora en la retención de contenidos y se transforma el aprendizaje en una experiencia divertida. Además, se fomenta el aprendizaje autónomo y activo puesto que los recursos creados pueden incrustarse en sitios web, blogs o entornos de aprendizaje virtual.

### **Kahoot**

Es un recurso gamificado para crear cuestionarios y aplicar evaluaciones interactivas que dinamicen el sistema de evaluación para los estudiantes. Entonces, se facilita la elaboración de cuestionarios, encuestas y discusiones interactivas rápidas y de fácil acceso. Se puede insertar videos o imágenes en las preguntas. Las encuestas se pueden editar una vez creadas. Para ello, no se necesita abrir una cuenta, solo se requiere el pin de acceso para ser parte del juego. Al utilizar

este recurso la clase es más dinámica, se evalúa de manera efectiva y motiva a los estudiantes, convirtiendo al aprendizaje en una experiencia interactiva y enriquecedora, su uso fomenta el aprendizaje colaborativo, porque se pudo realizar actividades en equipo, promoviendo la cooperación entre estudiantes, y por consiguiente influye en su rendimiento académico.

### **Rendimiento Académico**

El rendimiento académico se refiere al nivel de logro de los objetivos educativos por parte de los estudiantes, medido a través de su rendimiento en evaluaciones formales, participación en clase, cumplimiento de tareas y competencias adquiridas en relación con el currículo establecido (Barboza, 2024). El desarrollo de este se encuentra influenciado por una serie de factores internos y externos que incluyen el ambiente escolar, las estrategias pedagógicas y el contexto socioeconómico del estudiante.

Según Garizurieta y Herrera (2024), el desempeño académico en la educación básica superior también está directamente vinculado con la capacidad de los estudiantes para aplicar conocimientos teóricos en contextos prácticos, destacando la importancia de las habilidades cognitivas y no cognitivas en este proceso.

Los factores individuales comprenden las características personales del estudiante, como su motivación, autoestima, inteligencia emocional y habilidades de estudio. Investigaciones recientes destacan la importancia de la motivación intrínseca en el rendimiento académico. Según Delgado et al. (2023), los estudiantes que poseen una alta motivación intrínseca muestran mejores resultados académicos, ya que tienen un interés genuino por aprender y adquirir nuevas habilidades.

Asimismo, la inteligencia emocional ha sido identificada como un predictor clave del éxito académico en la educación básica superior. Gómez y Bustamante (2023), concluyen que los estudiantes con habilidades emocionales desarrolladas son capaces de manejar mejor el estrés académico, lo que repercute positivamente en su desempeño.

Los factores contextuales incluyen el entorno familiar, escolar y social del estudiante. El apoyo familiar juega un papel fundamental en el desempeño académico. De acuerdo con Torres (2024), los estudiantes que cuentan con un ambiente familiar positivo y apoyo en sus estudios tienden a obtener mejores resultados académicos. El estudio señala que la implicación de los padres en las actividades escolares fomenta un mayor compromiso del estudiante con su educación.

Por otro lado, el ambiente escolar y las condiciones de aprendizaje, tales como los recursos disponibles, el tamaño de las clases y las metodologías empleadas por los docentes, también son

determinantes en el rendimiento académico. La investigación de Rodríguez, Pérez y Ulloa (2023), destaca que las instituciones educativas que implementan metodologías activas y centradas en el estudiante logran mejorar significativamente el desempeño académico de sus alumnos.

El uso de herramientas tecnológicas en el aula ha cobrado especial relevancia en los últimos años, particularmente debido a la creciente integración de los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estudios recientes han subrayado la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la mejora del rendimiento académico. Según Martínez et al. (2022), los estudiantes que tienen acceso a recursos digitales y plataformas de aprendizaje en línea tienden a mejorar su desempeño académico, ya que estas herramientas permiten una personalización del aprendizaje y una mayor interactividad.

La evaluación del desempeño académico habitual se ha basado en exámenes estandarizados y calificaciones numéricas. No obstante, en los últimos años se ha promovido una visión más holística de la evaluación, que incluye tanto aspectos cuantitativos como cualitativos. De acuerdo con Delgado et al. (2023), es necesario adoptar enfoques que consideren no solo los resultados académicos, sino también el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad.

La aplicación de los recursos es más efectiva cuando se tiene un conocimiento contextualizado del sector al cual pertenece la institución educativa. Es así como se determina que la Unidad Educativa 28 de Agosto, se encuentra en una zona rural con escaso acceso a la tecnología y a la conectividad. Por eso, las herramientas empleadas en el GE permitieron un desarrollo significativo en el proceso de la enseñanza aprendizaje, En este contexto, se han identificado recursos didácticos digitales que permitieron destacar la importancia de Mindmeister, Genially y Kahoot. Para la ejecución en el primero, se elaboraron mapas mentales con la información de fechas importantes, acontecimientos históricos, mapas interactivos en toda su variedad como políticos, físicos, demográficos y otros, En este recurso se proyecta imágenes de personajes históricos mediante ilustraciones llamativas, interesantes, sintéticas, originales que favorecieron a la interacción entre el educador y el educando. Por otra parte, Genially es un recurso que facilita la presentación de dinámicas interactivas vinculadas con videos, documentos con animaciones, sonidos e imágenes. Finalmente, kahoot permite la creación de cuestionarios interactivos facilitado el aprendizaje a los estudiantes del grupo experimental diferenciando del grupo control.

## Resultados y discusión

**Gráfico 1:** Resultados de la encuesta del uso de los Recursos Didácticos Digitales



*Nota:* Resultados obtenidos del Grupo Experimental (GE) sobre la encuesta del uso de RDD

## Resultados y discusión

En el Gráfico 1 se evidencia los resultados de la encuesta del uso de los Recursos Didácticos Digitales aplicados a los estudiantes del Grupo Experimental basado en las preguntas que se plantean a continuación:

1. ¿Usted como estudiante con qué porcentaje considera que complementa su propio aprendizaje de manera autónoma sobre la asignatura?
2. ¿Usted como estudiante de esta unidad educativa se compromete a utilizar los RDD como una herramienta para mejorar su desempeño académico?
3. ¿Usted considera que los RDD le permite realizar nuevas formas de representación multimedia, las cuales están enriquecidas con imagen, sonido y video digital, que sirven para el aprendizaje autónomo y colaborativo?
4. ¿Cree usted que los RDD le puede ayudar a desarrollar habilidades de aprendizaje autónomo y de resolución de problemas?
5. ¿Al utilizar los RDD usted como estudiante considera que tiene un alto grado de responsabilidad en la aplicación de estas herramientas?
6. ¿Según su perspectiva al aplicar los RDD, usted considera que fortalece la interacción entre el docente y el estudiante?
7. ¿Considera usted que al utilizar los RDD como una herramienta de aprendizaje se mejore los resultados académicos alcanzados hasta el momento?

Al aplicar esta encuesta a los estudiantes del GE, se pudo visualizar que las herramientas utilizadas ayudaron de una manera acertada en la consolidación de los conocimientos.

Se determina que el uso de los RDD contribuye a la profundización y facilita el aprendizaje mediante el desarrollo de habilidades y la resolución de problemas en el 100% de educandos según los datos recopilados de la encuesta aplicada. Melgarejo-Alcántara, Ninamango-Santos, y Ramos-Moreno (2022), afirman que existe una relación significativa entre el aprendizaje autónomo y los recursos educativos digitales. Al respecto, los RDD se constituyen en una herramienta valiosa para complementar el aprendizaje para el educando, pues particularmente son empleados en la realización de tareas y evaluaciones. Cabe destacar que existe un porcentaje mínimo en quienes no se desarrolla el aprendizaje autónomo de forma efectiva. Esta situación es más crítica en el Grupo de Control (GC), que al desarrollar su aprendizaje mediante una pedagogía tradicional y sin el uso de los RDD no se alcanzó los aprendizajes requeridos. Según Villacrés, Espinoza y Rengifo (2020), la insuficiente sistematización del uso de las TICs como medio de enseñanza debido a la forma estratégica para la transmisión de conocimientos e información a los educandos repercute en la formación integral.

En relación con los datos obtenidos, se demanda de un alto grado de responsabilidad para el empleo de los RDD por parte del estudiante. Esta responsabilidad es asumida en un 90%, debido a la socialización e indicaciones dadas por el docente. Sin embargo, el 10% tiene una percepción contraria determinándose que no asume la responsabilidad del uso respectivo y manejo de recursos didácticos digitales en el área de Estudios Sociales.

Las nuevas formas de representación multimedia requieren de una actualización constante en el ámbito educativo, esto implica que al ser utilizado por los estudiantes resulta de interés la creación y actualización de los RDD. En este contexto, se afirma que para el 90% de los encuestados, los RDD han permitido la creación de nuevas formas de representación multimedia, porque ayudan a crear presentaciones enriquecidas con imagen, sonido y video digital, que sirven para el proceso de aprendizaje sea llamativo, novedoso y fomenta una mejor comprensión al establecer conexiones entre conceptos, ideas e información. Asimismo, el uso de los recursos didácticos digitales, activan la capacidad cognitiva de aprendizaje, esto ya no es posible específicamente en los estudiantes sino también los docentes del área.

Mientras que el proceso educativo en el G.C. se desarrolla con materiales físicos como libros, carteles y la pizarra específicamente hacen énfasis en un aprendizaje rutinario, repetitivo y carente

de recursos tecnológicos. Entonces, afecta notoriamente en el desarrollo cognitivo de los discentes debido a la falta de actualización por parte del docente en el direccionamiento del aprendizaje. Pues, se percibe que el docente y los estudiantes no están inmersos en la utilización de las diferentes herramientas digitales, dificultando la aprehensión de contenidos de la asignatura de Estudios Sociales.

Por el contrario, en el GE mediante la aplicación de los RDD promueve necesariamente el desarrollo de un enfoque dinámico e interactivo con la finalidad de satisfacer necesidades cognitivas, tecnológicas, educativas y otras. Por ello, para el 95% el uso de los RDD fomenta el aprendizaje a través de la profundización y efectividad porque resulta ser esencial su uso como potencial pedagógico en el aula, adaptándose a los desafíos y oportunidades del entorno digital y desde una enseñanza moderna y actualizada. Entonces la interacción docente estudiantes se produce con el acompañamiento pedagógico obligatorio para la implementación de tecnologías en el aula, junto con la orientación que permitan mejorar significativamente la comprensión de los diferentes contenidos tratados durante el periodo académico. Esta mejora se evidenció en un 100%. En concordancia con los datos se sostiene que el acompañamiento contribuye en su totalidad a la mejora de los aprendizajes mediante la utilización de los RDD.

Mientras tanto en el GC, al no existir el uso de RDD, la función del docente en la interacción con el estudiante se dista de la aplicación de estos recursos. De tal modo, que los estudiantes carecen del conocimiento de los recursos y no requieren mayor acompañamiento y por lo tanto la interacción no se canaliza hacia el conocimiento y práctica de los RDD por la marcada utilización de recursos didácticos físicos. En la actualidad, hay que reconocer que el rol del docente debe ejecutarse a la par de la tecnología; sin embargo, al carecer de los recursos necesarios, éstos carecen de trascendencia, afectando al aprendizaje porque el estudiante no dispone de recursos que respondan a las necesidades actuales de la educación.

Igualmente, la importancia del acompañamiento pedagógico en la adopción de tecnologías en el aula, ya que la capacitación adecuada por parte de los docentes permite que los estudiantes se sientan preparados para utilizar eficazmente estas herramientas. Este nivel de conocimiento es un indicador positivo de que la formación docente en el uso de RDD es efectiva y contribuye directamente al éxito en su implementación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al comprender la trascendencia de los RDD y los beneficios en el aprendizaje caracterizado por la participación activa, dinámica, cooperativa y actualizada desencadenando en resultados óptimos

en el rendimiento académico. Esto es posible determinar con el 100% de la población en estudio al expresar su compromiso en el uso adecuado de los RDD como una herramienta para mejorar su desempeño académico; tomando en consideración que sí poseen los recursos tecnológicos disponibles para ejecutar este proceso.

Por otro lado, al desconocer la importancia que tienen la utilización de los RDD por parte del G.C, ha determinado que su nivel de desarrollo cognitivo no sea el más adecuado, lo cual incide en su rendimiento escolar.

**Tabla 2: COMPARACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

ESCALA DE APRENDIZAJES	EVALUACION FINAL			
	Grupo Control GC		Grupo Experimental GE	
	F	%	F	%
Domina los Aprendizajes requeridos (DAR)	5	25%	13	65%
Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR)	15	75%	7	35%
Esta próximo alcanzar los aprendizajes requeridos (PAAR)	0	0%	0	0%
No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR)	0	0%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100 %</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota: Cuadro comparativo de los resultados de las calificaciones obtenidas del Grupo de Control y el Grupo Experimental, basado en las Escalas de Aprendizaje que establece el Ministerio de Educación.*

En la Tabla 2 se visualiza una comparativa entre las calificaciones de la Evaluación final y se establece que el GC, grupo que aprende con la utilización del método tradicional alcanza un 25% en la escala de calificaciones, correspondiendo al Dominio de los Aprendizajes Requeridos (DAR), mientras que el GE o grupo experimental, en el cual se aplicaron los Recursos Didácticos Digitales (RDD) durante el año lectivo 2023 – 2024 ha permitido que los estudiantes en la evaluación final alcancen el 65% en la escala de calificaciones, señalando que Dominan los Aprendizajes Requeridos (DAR) con lo cual se ha logrado implementar los RDD como una herramienta que, permita fomentar el aprendizaje autónomo, asimilar nuevos conocimientos, sintetizar y organizar la información sobre la cátedra de Estudios Sociales. En definitiva, para que los estudiantes realmente adquieran un aprendizaje significativo de la cátedra de Estudios Sociales, es necesario

que todos los miembros de la comunidad educativa asuman la responsabilidad de su competencia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es así como los docentes deben optar por metodologías diferentes, cambiando la metodología tradicional por el uso de RDD que favorezcan el aprendizaje autónomo de los estudiantes, ya que ellos se constituyen en los protagonistas del proceso educativo comprometiéndose con su aprendizaje.

## **Conclusiones**

Se concluye que al aplicar los recursos didácticos digitales RDD y evaluar el rendimiento académico en la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes de EGB Superior, los estudiantes del grupo experimental a quienes se aplicó los RDD dominan los aprendizajes requeridos (DAR) con un 65%.

El contexto destaca un entorno educativo favorable, con la infraestructura tecnológica y el acompañamiento pedagógico como factores determinantes que motivan a los estudiantes a un adecuado aprovechamiento de los RDD. Esto, a su vez, refleja un enfoque colaborativo entre las instituciones gubernamentales y los actores educativos, orientándose a maximizar el rendimiento académico a través de la tecnología.

Al utilizar los recursos didácticos digitales como Mindmeister, Genially y Kahoot en el grupo experimental, en los estudiantes de EGB Superior se logró mejorar el aprendizaje de la cátedra de Estudios Sociales y a la vez asimilar los conocimientos de manera creativa e innovadora facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje para el docente y el estudiante.

Con los resultados obtenidos y con la aplicación de los RDD en los estudiantes del grupo experimental se elaboró una lista de recursos didácticos digitales visuales, audiovisuales y de evaluación los mismos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de EGB Superior, para su aplicación en el aula de clase. Entonces, se concluye que el docente fomenta una educación más dinámica e interactiva con los educandos y supera los esquemas de metodologías tradicionales con la utilización de los recursos didácticos digitales.

## **Referencias**

1. Arroyo Vargas, R. M. (2019). Materiales didácticos tradicionales y digitales. Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No.2,6(11), 1-4. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/3647>

2. Balberdi, A. B. (2023). Piktochart como instancia de fortaleza para el acompañamiento pedagógico 2023. Obtenido de [https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/29144/TFG\\_Balberdi\\_Ana\\_Bel%a9n.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/29144/TFG_Balberdi_Ana_Bel%a9n.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
3. Bravo Santín, R. K., Morán Borja, L. M., & Chiquito Chilán, R. R. (2024). GoConqr digital educational resource in the process of teaching entrepreneurship and management. *Explorador Digital*, 8(2), 145-163. doi:<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v8i2.3099>
4. Delgado Cobeña, E. I., Briones Ponce, M. E., Moreira Sánchez, J. L., Zambrano Dueñas, G. L., & Menéndez Solórzano, F. A. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *MQRInvestigar*, 7(1), 94-110. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.94-110>
5. Esnaola, G., Reis, M., & Marín Suelves, D. (2019). Del portal al aula: interacciones de los materiales didácticos digitales. *Campus Virtuales*, 8(2), 141-156. Obtenido de <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/521/354>
6. Espinosa-Rodríguez, J. (2022). Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Cátedra*, 5(1), 19–31. doi: <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
7. Garizurieta Bernabe, J., & Gazca Herrera, L. A. (2024). Estudio comparativo de modelos pedagógicos de aprendizajes híbrido y presencial en la educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 15(29). Obtenido de <https://doi.org/10.23913/ride.v15i29.2054>
8. Gómez-Trigueros, I. M., & Bustamante, C. (2023). Nuevas perspectivas en la formación del profesorado en competencias digitales. *ordón. Revista De Pedagogía*, 75(4), 11-30. doi:<https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.100532>
9. Góngora Morgado, L. .. (2024). La plataforma Canvas y su impacto en el ámbito educativo. *Journal TechInnovation*, 3(1), 88-95. doi:<https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v3.n1.2024.88-95>
10. Jaya-Ushca, L. F., Villacís-Tagle, J. A., & Reigosa-Lara, A. (2024). Recursos didácticos de enseñanza aprendizaje con ayuda de la gamificación e inteligencia artificial para docentes. *MQRInvestigar*, 8(2), 2296–2310. doi: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2296-2310>

11. Melgarejo-Alcántara, M. Y., Ninamango-Santos, N. J., & Ramos-Moreno, J. M. (2022). Aprendizaje autónomo y recursos educativos digitales en estudiantes Universitarios. *Universitarios. Sinergias Educativas*. doi:<https://doi.org/10.37954/se.vi.240>
12. Mineduc, M. d. (2016). Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil. Quito.
13. Noguera Rendón, P. S., Aldean Tumbaco, C. A., Catota Pinthsa, P. J., & Duarte Cango, A. X. (2024). Análisis del uso de plataformas digitales en la enseñanza de ecuaciones: estrategias para un aprendizaje matemático más efectivo. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43318. doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)318](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)318)
14. Ogia Berrocal, L. E. (2023). Sistematización de Experiencias: una Herramienta Clave para la Mejora del Proceso Educativo en la Post – Pandemia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 10056-10072. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7690](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7690)
15. Quintero Cevallos, M. E. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanzaaprendizaje. *Revista Coientífica Dominio de las Ciencias*, 524-538. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
16. Rodríguez Jiménez, F. J., Pérez Ochoa, M. E., & Ulloa Guerra, Ó. (2023). Innovación educativa: explorando el impacto del aula invertida en el rendimiento académico de estudiantes de secundaria en matemática. *Revista Educación*, 48(1), 1-41. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.55892>
17. Rodriguez-Barboza. (2024). Inteligencia Emocional como Factor Determinante en el Rendimiento Académico en Estudiantes. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 400–411. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.496>
18. Salinas Jaen, C. I. (2024). El refuerzo académico mediante el uso de recursos multimedia en el proceso educativo. *Revista Ciencia y Tecnología* 24(44), 1-15. doi:[10.47189/rcct.v24i44.648](https://doi.org/10.47189/rcct.v24i44.648)
19. Sánchez Vera, M. d. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, (14), 1–5. doi:<https://doi.org/10.6018/riite.572131>
20. Torres-Torres, O. L. (2024). Evaluación de Genially como herramienta didáctica en la práctica docente de la educación a distancia. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(1), 1-18. doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n1/82>

21. Villacres Arias, G. E., Espinoza Freire, E. E., & Rengifo Ávila, G. K. (2020). Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 136-142. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000500136&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500136&lng=es&tlng=es).
22. Villao Salinas, I. N., & Matamoros Dávalos, Á. A. (2024). La brecha digital en la educación: The digital gap in education. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 1522 – 1539. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2337>

© 2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).