

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

**Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad**

**Línea de investigación
Pedagogía, Didáctica, Currículo Y Tecnología.**

**MODALIDAD
Artículo Científico**

**Título del Artículo Científico
Metodologías creativas en el aprendizaje de la Historia en estudiantes del
Bachillerato del circuito C01_b del cantón Rocafuerte.**

**Autora
Yadira Viviana Molina Palacios**

**Tutora
Dra. Lubis Carmita Zambrano Montes**

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad**

Portoviejo, enero 2024



Metodologías creativas en el aprendizaje de la Historia en estudiantes del Bachillerato del circuito C01_b del cantón Rocafuerte.

Creative methodologies in the learning of History in Bachelor Students of the C01_b circuit of Rocafuerte city.

Autores

Autor 1

Yadira Viviana Molina Palacios

Universidad San Gregorio de Portoviejo

e.yvmolina@sangregorio.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-4495-0849>

Autor 2

Lubis Carmita Zambrano Montes

Universidad San Gregorio de Portoviejo

lczambrano@sangregorio.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1436-9031>

I. Resumen

En la actualidad se requiere adquirir nuevos conocimientos de metodologías que sean creativas, activas e innovadoras para la enseñanza de la Historia. El presente estudio tuvo como objetivo estudiar las metodologías creativas para el aprendizaje de la Historia en estudiantes del Bachillerato del circuito C1_b del cantón Rocafuerte, Ecuador. La investigación tuvo un enfoque mixto, fue de tipo descriptiva y para la recolección de información se utilizó las técnicas de encuesta a docentes y estudiantes, además entrevistas a directivos. Los resultados destacan la necesidad de implementar metodologías y herramientas creativas en la enseñanza de la Historia ya que no se evidencia la utilización de las mismas, además, se considera a la exposición como una metodología creativa, mientras los docentes utilizan las diapositivas, los recursos didácticos que cuentan para potenciar el aprendizaje en los estudiantes son mapas, textos, recursos creados por los docentes. En conclusión, el trabajo investigativo revela que aún se mantienen métodos tradicionales y muy poco uso de metodologías creativas como aula invertida, aprendizaje basado en proyecto, herramientas como Genially, Educaplay, Prezi, Inteligencia Artificial, Mentimeter, Cannva, Padlet, esto puede elevar el desinterés de los estudiantes en la manera como se abordan los contenidos de la asignatura de historia

Palabras clave

Metodologías y herramientas creativas; Enseñanza de la Historia; Estrategias docentes; Aprendizaje creativo.

I. Abstract

Currently, it is necessary to acquire new knowledge of methodologies that are creative, active and innovative for the teaching of History. The present study aimed to study the creative methodologies for learning the History in Bachelor Students of the C1_b circuit of Rocafuerte City, Ecuador. The research had a mixed approach, it was descriptive and for the collection of information, survey techniques for teachers and students were used, as well as interviews with managers. The results highlight the need to implement creative methodologies and tools in the teaching of History since the use of them is not evident, in addition, the exhibition is considered as a creative methodology, while teachers use the slides, the didactic resources that count to enhance learning in students are maps, texts, resources created by teachers. In conclusion, the investigative work reveals that traditional methods are still maintained and very little use of creative methodologies such as investigative work reveals that traditional methods are still maintained and very little use of creative methodologies such as inverted classroom, project-based learning, tools such as Genially, Educaplay, Prezi, Artificial Intelligence, Mentimeter, Cannva, Padlet, this can raise the disinterest of students in the way the contents of the history subject are approached.

Keywords:

Methodologies and creative tools; Teaching History; Teaching strategies; Creative learning

II. Introducción

El estudio de la Historia permite entender el pasado, comprender el presente y prevenir situaciones en el futuro; en la actualidad es muy complejo su abordaje debido a cambios en la sociedad y el avance tecnológico que exigen nuevos retos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de este campo del conocimiento.

El problema de la investigación corresponde al deficiente uso de aplicaciones digitales educativas como herramientas que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia. La comprensión de la historia aún sigue siendo un método tradicional como dice, (Ortega, 2022, p. 1). “Los medios de formación educativa tradicionales han aumentado la dificultad de los contenidos, lo que complica comprender explicaciones teóricas demasiado

elaboradas. Este hecho, recalca la necesidad de generar nuevos métodos para enseñar historia, que se adapten a las generaciones y medios en los que se desarrolla actualmente la educación”.

Es necesario también un cambio en la enseñanza de la asignatura de Historia donde combinen las tecnologías digitales con metodologías activas, para desarrollar destrezas y habilidades para investigar, analizar, indagar, por tal motivo el tema reviste de importancia y pertinencia en la educación actual

La aplicación de metodologías creativas en la enseñanza de la historia permitiría elevar el interés en los estudiantes por aprender la asignatura, por lo que es necesario que los docentes mejoren sus prácticas educativas (Márquez & García, 2022, p. 112) “desde las tendencias más actuales en educación incorporando el uso de las metodologías denominadas activas que hacen posible alinear tres elementos esenciales: el qué, el por qué y el para qué de la enseñanza”, tomando en cuenta una educación en valores para el desarrollo sostenible en el proceso de aprendizaje de la historia.

Para (Alcívar & Baquero, 2022, p. 5) El aula creativa busca crear un ambiente propicio para la enseñanza, donde se faciliten los procesos y se promueva el aprendizaje significativo, sin embargo, hay que elegir correctamente la metodología considerando aspectos como cantidad de estudiantes, tiempos, recursos, dificultad de los contenidos, lo que requiere investigación y preparación previa teniendo en cuenta los resultados que se esperan lograr.

De la misma manera (Trejo, 2022, p. 3) indica que algo que se debe tener presente y tomar en cuenta en la época actual donde la tecnología se ha vuelto parte esencial de la vida diaria, son los recursos lúdicos empleando distintas plataformas digitales que contienen y crean actividades académicas relacionadas con el juego; por ejemplo: Genially, Kahoot, Wordwall y Educaplay1.

La presente investigación tuvo como objetivo estudiar las metodologías creativas para el aprendizaje de la Historia en estudiantes de nivel bachillerato. De acuerdo a los estudios encontrados se evidencia que el proceso de aprendizaje de la historia se orienta a la importancia de enriquecer el bagaje de conocimientos de hechos suscitados en el tiempo y espacio; los métodos y técnicas aplicados para impartir el área deben estar enfocados en procesos educativos innovadores donde las estrategias y metodologías se realicen desde las experiencias vivenciales

como: visitas a museos que permitan conocer de forma visual y representativa información relevante de hechos históricos, además complementar con el teatro, visitas a sitios donde se presencie patrimonios culturales, proyectos, foros, permitiendo una enseñanza inclusiva que atiendan a las necesidades educativas y los diferentes esquemas de representación visual, auditiva y kinestésica (Tigua & Zambrano, 2021a, p. 1581).

La calidad en la enseñanza de la Historia como nos dice (Matte, 2018, p.145). Es fundamental para que el sujeto comprenda la sociedad o cultura en la que se desarrolla, por lo tanto, la percepción y comprensión del entorno que tenga el niño va a depender en mayor o menor medida de cómo esta se enseña. Hay que tener en cuenta que para entender y conocer el estudio de la historia es necesaria una enseñanza centrada en metodologías participativas con un buen nivel de comprensión y mirada crítica de los hechos históricos desde la relación con experiencias del presente.

Para evitar sesgos en la comprensión de hechos históricos el docente debe desarrollar un pensamiento creativo como cita (Vásquez, 2022). El desarrollo de este pensamiento debe considerarse dentro de la formación de los educandos, pues permite enfrentarse a diversas situaciones, adaptar las actividades que realiza para tomar decisiones, así como resolver problemas de manera razonable y reflexiva. Se considera, además, que el docente es quién debe priorizar la formación en creatividad y aplicarla en el proceso de la didáctica de su práctica cotidiana.

Cózar et.al (2018) indican que las herramientas digitales son parte fundamental de la vida del siglo XXI. Por lo tanto, su inclusión en el aula resulta obligatoria si se quiere atender al contexto presente y futuro que rodea a los actuales estudiantes. Ante esta situación, es necesario investigar y analizar los posibles usos que éstas tienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de los diferentes ámbitos educativos (p.2).

Qué son las metodologías creativas.

Es el conjunto de procedimientos innovadores aplicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje que permiten desarrollar en el alumno habilidades, el trabajo autónomo, la capacidad creativa para el logro de aprendizajes significativos. Las estrategias metodológicas creativas se adentran en el rol mediador del docente, que hace de conector entre los contenidos y los estilos de

aprendizaje, por lo tanto, se deben definir en función de cómo y qué desean aprender los estudiantes. (Loor & Alarcón, 2021, p. 4)

Las cualidades creativas del profesor se manifiestan cuando es capaz de integrar las funciones docente-metodológica, investigativa y de orientación al dirigir con calidad el proceso de enseñanza aprendizaje. Para cumplir tales metas debe tenerse en cuenta la tipología de la clase desde el punto de vista docente- metodológico, la introducción de los resultados investigativos y la constatación de la orientación a los estudiantes en su proceso de doble formación. (Corrales et.al, 2023, p.596)

La creatividad es una capacidad que poseen todos los seres humanos, en mayor o menor medida, y que es susceptible de ser desarrollada a lo largo de su existencia. Por otra parte, el concepto de creatividad, a lo largo de la historia, se plantea como una cualidad mágica y misteriosa que atrae la atención de muchos especialistas que intentan objetivarla y medirla para poder tratarla desde un punto de vista científico. (Rodrigo et.al, 2022a, p 3)

Por otra parte, Rodrigo manifiesta cuando hablamos de metodologías activas nos estamos refiriendo a los cambios que se están realizando en la práctica docente que pasa por una adaptación a los nuevos tiempos educativos. “Las metodologías activas, promueven un aprendizaje sustentado en el ensayo-error, dando espacio a la reflexión, flexibilizando los procesos de aprendizaje para que puedan adaptarse a la diversidad del alumnado” (Torres Carceller, 2019, citado en Rodrigo et. Al, 2022b, p. 9).

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia

El aprendizaje involucra adquirir nuevos conocimientos de manera permanente que permitan entender de mejor manera los cambios. La dinámica de aprender requiere de procesos cognitivos que cada individuo maneja a su propio ritmo, al respecto (Labarrere 1988 citado de León et. al, 2022a, p. 87), expresa que el procedimiento es un método, una operación práctica y a la vez intelectual que permiten construir conocimientos, como se demuestra en los procesos de aplicación de los métodos histórico, iconográfico, colaborativo, así como los procedimientos para enseñar y aprender con mapas históricos, caracterizados por ser instrumentos o recursos históricos que permiten el desarrollo de la memoria visual , la reflexión crítica de la evolución histórica y

líneas de tiempo que son representaciones gráficas, promoviendo la comprensión de la categoría temporal, relación de sucesos en los momentos que se produjeron.

En ese sentido, las ideas expuestas pueden ayudar a lograr este cometido porque, además de alentar a los profesores a investigar, comprenden una amplia gama de referentes que les puede permitir satisfacer múltiples finalidades formativas en el aula: Desde despertar el interés por la asignatura, a través de propuestas como el detective de la historia o la máquina del tiempo, pasando por el desarrollo de la empatía histórica mediante actividades de escenificación, hasta el desarrollo de estrategias, como el debate y el puzzle, donde el alumnado puede trabajar en un laboratorio histórico para analizar fuentes y crear narrativas. (Álvarez, 2020a, p 454)

Es menester del aprendizaje histórico actual, la asunción de nuevos retos que colaboren con el desarrollo cognitivo de los estudiantes en cualquiera de los niveles de enseñanza, posibilitando el interés de estos por la materia, su involucramiento intelectual y por ende, el aprendizaje de la historia más allá de fechas, hechos y acontecimientos. (Lahera & Pérez, 2021).

De acuerdo a lo citado (Viana & Garcia, 2022) La historia es muy importante dentro el proceso formativo de los estudiantes porque facilita el desarrollo crítico y argumentativo, la enseñanza de la historia en la actualidad de centra en entender el cambio de la sociedad actual, en comprender desde la historia todo contexto cultural, político y geográfico que facilite la formación de los ciudadanos quienes son los encargados de transformar el presente y el futuro. (p.7)

Abordaje creativo del aprendizaje de la Historia.

El docente debe adaptar los pasos de cada método, técnica o procedimiento, utilizando herramientas tecnológicas con el fin de fomentar actividades cognoscitivas, praxiológicas y prácticas.

las herramientas virtuales deben convertirse en un complemento de los procesos didácticos presenciales para de esta manera aprovechar el gran potencial en cuanto a las diferentes estrategias metodológicas de interacción y las múltiples posibilidades que el docente debe considerar al

planificar para luego ejecutarlas al incluir estos entornos virtuales para que se generen los aprendizajes (León et. al, 2022b, p.88).

En la actualidad la tecnología aporta un sinfín de estrategias y técnicas para ser aplicadas en el proceso educativo. Los docentes deben cultivar el espíritu investigativo para acceder a dichas herramientas y aplicarlas en el área de historia para fortalecer la identidad cultural.

(Monteagudo et. al, 2020, p. 69) En esta línea han apuntado recientes investigaciones sobre profesorado en formación, supuesto "nativo digital", sobre el bajo nivel de competencia digital y de conocimiento del futuro profesorado una función lúdica o motivacional que el profesorado de Geografía e Historia de Secundaria concede a las TIC.

La enseñanza creativa y efectiva de la historia puede lograrse mediante una variedad de metodologías que involucren al estudiante de manera activa y fomenten la comprensión profunda de los eventos pasados.

Aprendizaje basado en la indagación. Permite al estudiante el desarrollo la curiosidad y la investigación, formular preguntas, buscar respuestas y construir su propio entendimiento de la historia.

Aprendizaje experiencial. Incorporando actividades prácticas como recreaciones, simulaciones y juegos de roles, se brinda la oportunidad de una experiencia más vívida y memorable de los eventos históricos.

Uso de fuentes primarias. Posibilita utilizar documentos y artefactos auténticos de la época, desarrolla habilidades de análisis crítico y permite un acercamiento a la historia desde diversas perspectivas.

Enfoque en la narrativa. Mediante la utilización de historias cautivadoras y relatos personales para hacer que los eventos históricos cobren vida, ayuda a los estudiantes a conectarse emocionalmente con los personajes y situaciones históricas.

Uso de tecnología y multimedia. Incorporando recursos digitales, como videos, imágenes y presentaciones interactivas, para hacer que la historia sea más accesible y atractiva. Permite la exploración de recreaciones virtuales y visitas a lugares históricos en línea.

Conexiones con el presente. Relacionando eventos históricos con problemas y situaciones contemporáneas, favoreciendo la comprensión de la relevancia y la continuidad de la historia en el mundo actual.

Debates y discusiones. Se potencia el pensamiento crítico al plantear preguntas desafiantes y promover debates informados, permitiendo explorar diferentes perspectivas y argumentos.

Proyectos de investigación y presentaciones. Se da la oportunidad de profundizar en temas específicos y presentar sus hallazgos, a la vez desarrollan las habilidades de investigación y presentación oral.

Viajes educativos. Organizando visitas a museos, sitios históricos o eventos relacionados con la historia, se proporciona experiencias tangibles que complementan el aprendizaje en el aula.

Al combinar estas metodologías los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras que estimulen el interés de los estudiantes por la historia y promuevan una comprensión más profunda y duradera de los eventos pasados.

Uso de tecnologías digitales para el aprendizaje de la Historia.

La competencia digital es importante, porque puede facilitar el desarrollo de habilidades como el aprender a aprender, el trabajo cooperativo y colaborativo, estimular la creatividad e innovación, por lo que debe ser incluida en la formación profesional de los futuros docentes. (Carrión, 2020, pág. 66)

En la actualidad la tecnología aporta un sinnúmero de estrategias y técnicas para ser aplicadas en el proceso educativo. Directivos y docentes deben cultivar el espíritu investigativo para acceder a dichas herramientas y aplicarlas en el área de historia para fortalecer la identidad cultural. (Tigua & Zambrano, 2021b. p. 1587).

De acuerdo a lo citado, los pasos para aprender con mapas históricos y las líneas de tiempo, estrategias las herramientas digitales propias de las asignaturas, como, por ejemplo: ClipHistoria, Historia Aula, Edpuzzle, de Whassaap, Mesenger, cuentas de You Tube, links de paseos virtuales, bibliotecas virtuales, guías de talleres, guías para trabajos de investigación, Arتهistoria, GeaCron, Mind Map, itMind, Edpuzzle, Padlet. (León et. al, 2022c, p 88)

En este momento el cambio que ha dado la educación está en aprender con las TIC que facilitan el aprendizaje personalizado y que desarrolla diferentes competencias como aprender a aprender, se trata de poner las TIC al servicio de mejorar los procesos enseñanza y aprendizaje (Pin & Mendoza, 202, p. 14)

(Yoza & Vélez, 2021) La aplicación de las TAC en el proceso educativo está generando una actitud investigativa del docente, permitiéndole explorar nuevas herramientas, para que el desarrollo del conocimiento sea favorable en los estudiantes y de esta manera se logre un aprendizaje acorde con lo que la tecnología demanda en el ámbito educativo. (p.60).

III. Métodos

La presente investigación tuvo un enfoque mixto, debido a que integra sistemáticamente métodos que permitieron la descripción y análisis de los datos recolectados y obtener conclusiones basadas en información que permita comprender mejor el fenómeno en estudio.

El estudio es de tipo descriptivo, y exploratorio, los métodos de análisis y síntesis sirvieron para profundizar en el estudio teórico e interpretación de los resultados.

El escenario de la investigación es el Distrito 12 circuito C1_B Rocafuerte, Manabí, Ecuador, en 4 centros educativos del nivel de bachillerato, con una población de 1077 estudiantes, 24 docentes del área de Ciencias Sociales y 4 directivos.

El número de estudiantes seleccionados para la investigación corresponde a una muestra no probabilística a criterio del investigador, es así que se tomó dos paralelos de cada institución correspondiendo un total de 126 estudiantes del nivel de bachillerato, además 24 docentes y 4 directivos.

Las técnicas de investigación utilizadas fueron las encuestas y entrevistas. Para la aplicación de la encuesta se utilizó el formulario de Google Form y la entrevista a autoridades fue de manera presencial.

Previo a aplicar los instrumentos se validó a través de criterio de expertos quienes sugirieron mejorar la redacción de la entrevista y encuesta seleccionando preguntas relacionadas a los objetivos planteados.

Una vez recolectada la información fue procesada utilizando métodos estadísticos. Para el análisis de los resultados se ha utilizado la triangulación que ha permitido contrastar la información de campo con otras fuentes que sustentaron el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

IV. Resultados

Encuesta a docentes y estudiantes

Tabla 1

En su práctica educativa ¿ha utilizado aplicaciones digitales educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia?

N°	Ítems	Estudiantes		Docentes	
		F	%	F	%
1	Si	14	11,1	8	33,3
2	No	81	64,3	7	29,2
3	En alguna medida	31	24,6	9	37,5
4	Total	126	100	24	100

Elaboración propia

De acuerdo a la tabla 1 se destaca que el 64,3% de los estudiantes manifiestan que no utilizan aplicaciones digitales educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, un 37,5%, los docentes manifiestan las utilizan en alguna medida, quedando demostrado que se mantienen las prácticas educativas tradicionales. De acuerdo a lo citado por (Padilla, 2021), “la utilización de herramientas tecnológicas educativas son medios con diversas funciones que favorece al aprendizaje significativo de los estudiantes a través de la aplicación de diversas

metodologías, que contribuyen a despertar el espíritu científico, investigativo, pensamiento analítico y creativo”. (p. 11).

Tabla 2

Según su opinión ¿Cuál de las siguientes opciones considera usted una metodología creativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de historia?

N°	Ítems	Estudiantes		Docentes	
		F	%	F	%
1	Exposición.	79	62,7	15	62,5
2	Debate	43	34,1	10	41,7
3	Aula invertida	12	9,5	6	25
4	Línea de tiempo.	31	24,6	6	25
5	Aprendizaje Basado en Proyecto	37	29,4	8	33,3
6	Utilización de herramientas digitales	27	21,4	8	33,3
7	Video You Tube	13	10,3	10	41,7
8	Mapas Digitales	21	16,7	5	20,8
9	Utilización de láminas	15	11,9	8	33,3
10	Diapositivas	38	30,2	11	45,8

Elaboración propia

En la tabla 2 se describe los resultados de la pregunta opinión ¿Cuál de las siguientes opciones considera usted una metodología creativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de historia? el 62,7% de los estudiantes siguen considerando como una metodología creativa a la exposición, coincidiendo con la opinión de los docentes con un 62,5%, sabiendo que las metodologías creativas se utilizan para fomentar y facilitar la generación de ideas originales, la resolución de problemas creativos y la innovación que permite al estudiante desarrollar sus capacidades e innovar utilizando herramientas digitales y más bien la exposición es un método tradicional. Es preciso enfatizar que las técnicas de avanzada como aprendizaje basado en proyecto, aula invertida como metodologías creativas no lograron porcentajes significativos.

De acuerdo a lo citado por el experto (Carranza, 2020). La metodología activa del aprendizaje distingue al docente como un mediador, facilitador y organizador del aprendizaje, es quien orienta, y fomenta a la formación del estudiante en todos los niveles, es decir aporta en su formación integral, este método de enseñanza desarrolla habilidades en el estudiante sustentadas en el pensamiento crítico y también creativo. (p 44)

Tabla 3

¿De acuerdo a su experiencia ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas ha utilizado en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

N°	Ítems	Estudiantes		Docentes	
		F	%	F	%
1	Genially	4	3,2	7	29,2
2	Kahoot	2	1,6	0	0
3	Wordwall	4	3,2	2	8,3
4	Educaplay	2	1,6	6	25
5	Prezi	4	3,2	2	8,3
6	Diapositivas	38	30,2	15	62,5
7	Inteligencia Artificial	7	5,6	3	12,5
8	Mentimeter	0	0	0	0
9	Cannva	2	1,6	3	12,5
10	Padlet	1	0,8	1	4,2
11	No utiliza	74	58,7	6	25

Elaboración propia

De acuerdo a la tabla 3 los estudiantes manifiestan que un 58,7% no utilizan herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que los docentes en un 62,5 considera a las diapositivas como herramientas tecnológicas que más han utilizado en las clases de historia, otro dato importante es necesario considerar es que tanto estudiantes como docentes desconocen la herramienta Mentimeter.

Las herramientas tecnológicas son aplicaciones y sirven de recursos para realizar tareas, resolver problemas y llevar a cabo una amplia variedad de actividades en la era digital como lo citado (Molinero & Chávez, 2019) Se debe dar importancia a conocer estas herramientas para poder usarlas en clase y así modificar la dinámica en la misma, por lo que se debe romper el paradigma existente y dejar a los estudiantes que hagan uso de las TIC tanto para aprender como para generar conocimiento. (p.9)

Tabla 4

De qué manera aportan las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) al proceso de enseñanza y aprendizaje.

N°	Ítems	Estudiantes		Docentes	
		F	%	F	%
	Aportan a la investigación e				
1	innovación del docente	43	34,1	18	75
	Aportan a las experiencias de				
2	aprendizaje de los estudiantes	64	50,8	10	41,7
	Mejoran el desempeño				
3	académico de los estudiantes	49	38,9	16	66,7
	Las clases son más dinámicas,				
4	lúdicas e innovadora	43	34,1	13	54,2

Elaboración propia

¿De acuerdo a la pregunta de la tabla 4 De qué manera aportan las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) al proceso de enseñanza y aprendizaje?, los estudiantes manifiestan en un 50,8% (TAC) aportan a las experiencias de aprendizaje, mientras que los docentes manifiestan que un 75% aportan a la investigación e innovación, también se destaca en menor medida que mejoran el desempeño académico de los estudiantes y que las clases son más dinámicas, lúdicas e innovadoras. Los resultados permiten concluir insuficiencias en el uso de las TAC como herramientas para el aprendizaje creativo de la historia. Las TAC según (Bermejo Calle, 2022), “ son una serie de herramientas innovadoras que promueven la participación de los estudiantes, como protagonistas de su aprendizaje, siendo ellos los responsables de construir,

generar, utilizar y compartir ciertos esquemas cognitivos o saberes que faciliten su desenvolverse”. (p. 29).

Análisis de entrevistas a directivos

Con respecto a la entrevista a directivos se tienen los siguientes resultados.

¿Qué impacto tienen las metodologías creativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de historia? Consideran que ayudan a la comprensión desde otras perspectivas, favorecen el aprendizaje y evitan el tedio, tienen un impacto positivo favorecen el aprendizaje, se tienen clases más innovadoras e interesantes, promueven y desarrollan las capacidades de los estudiantes en generar sus propias ideas y defender las mismas y tienen mucho impacto porque de acuerdo a la metodología que el docente utilice en el desarrollo de las clases, se tendrá la atención y predisposición del estudiante de participar en el proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo a lo citado (Graca, et.al. 2023)

El aprendizaje de la Historia requiere hoy la construcción de nuevos entornos de aprendizaje que combinen las tecnologías digitales y las metodologías activas, ya que es imprescindible desarrollar en los alumnos habilidades y destrezas para investigar y seleccionar informaciones a menudo contradictorias y falsas. (p. 208)

Las metodologías creativas tienen un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje al enriquecer la experiencia educativa y fomentar un mayor compromiso por parte de los estudiantes y docentes,

De acuerdo a la pregunta ¿Con qué recursos didácticos cuenta en las aulas de su institución educativa para potenciar el aprendizaje en los estudiantes? Los entrevistados manifiestan que cuentan con material didáctico, audiovisuales, laboratorio informático, computadoras, pizarras, proyectores, mapas, textos y recursos didácticos creados por el docente entre otros; opiniones que distan de los principios de una educación contemporánea donde las tecnologías digitales deben prevalecer dentro de los recursos para mediar los procesos de aprendizaje, en este caso de la historia, que forma parte de la identidad de cada individuo.

Para (Vargas, 2017) el uso de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje requiere tomar en cuenta el grupo al que va dirigido, que favorezca la participación estudiantil y permita la comprensión efectiva de los contenidos, procedimientos que dinamizan la práctica profesional docente. Entre las funciones que tienen los recursos didácticos se encuentran: proporcionar información, cumplir un objetivo, guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, contextualizar a los estudiantes, factibilidad la comunicación entre docentes y estudiantes, acercar las ideas a los sentidos y motivar a los estudiantes.

Los recursos didácticos de una institución a otra varían de acuerdo a su necesidad y realidad, pero en la investigación se evidencia la utilización de recursos didácticos tradicionales como los textos, mapas, recursos elaborados por el docente, identificando una insuficiente utilización de las herramientas digitales.

V. Discusión

El propósito principal de esta investigación ha sido estudiar metodologías creativas para el aprendizaje de la historia como herramientas que favorezcan en el proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia, entre los principales hallazgos se consideran las opciones de los estudiantes en la tabla 1 donde manifiestan un 64,30% que no utilizan aplicaciones digitales educativas en sus prácticas, mientras que los docentes manifiestan que un 37,5% utilizan aplicaciones digitales educativas en alguna medida, además en la tabla 2 consideran a la exposición con un 62,7% tanto estudiantes y docentes como una metodología creativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia, se denota un bajo porcentaje de uso de las metodologías de aula invertida, aprendizaje basado en proyecto, y que desconocen la herramienta de Mentimeter, en la tabla 3 los estudiantes expresan en un 50,7% que no se han utilizado herramientas tecnológicas, mientras los docentes en un 62,5% indican que las herramientas más utilizada son las diapositivas, en la tabla 4 los estudiantes indican en un 50,8% que las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) aportan a las experiencias de aprendizajes de los estudiantes, mientras que un 75% de los docentes indican que aportan a la investigación e innovación. En cuanto a la entrevista a las autoridades manifestaron que las metodologías creativas favorecen el aprendizaje, evitan la fatiga y desarrollan las capacidades de los estudiantes; por otro lado, las autoras consideran que las utilidades de recursos didácticos digitales favorecen el pensamiento creativo, la reflexión y contextualización de los hechos históricos.

Los hallazgos de la investigación demuestran una problemática que se mantiene en los centros educativos en la aplicación de metodologías tradicionales y poco creativas e innovadoras, así como lo cita (Álvarez, 2022, p. 442) A lo largo del proceso educativo, la historia enseñada ha estado tradicionalmente fundada en el magistrocentrismo, donde la retención y repetición de información se presenta como un rasgo normalizado en la cultura escolar y académica, también lo plantea (Mantuano & Vélez, 2021).

Si el docente lograra comprender cuales son los métodos que debe aplicar y los relacione con los procesos históricos y cómo se observan en el desarrollo de los estudiantes encontrará formas de disminuir las prácticas tradicionales y memorísticas, por el contrario, se observaría un aprendizaje real a su comprensión. (p.11)

En cuanto a las limitaciones encontradas en el proceso investigativo, se abstrae el limitado uso de recursos y herramientas digitales educativas que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia, la problemática es influenciada por aspectos logísticos relacionados con la poca cobertura de internet, muy frecuente en zonas rurales de Ecuador. Por otro lado, se ha detectado insuficiencias en la capacitación de docentes para el manejo de herramientas digitales como apoyo a su mediación pedagógica, situación que debe ser enfrentada con proyectos educativos a nivel de institución.

Conclusiones

Las metodologías creativas para el aprendizaje de la historia no están siendo utilizadas en toda su diversidad y más bien se ha identificado la prevalencia de la exposición como herramienta de mediación pedagógica, que indica la existencia de prácticas formativas tradicionales en desmedro de herramientas como el debate, el aula invertida, línea de tiempo, aprendizaje basado en proyectos, utilización de herramientas digitales, y de aplicaciones como digitales como Genially, Kahoot, Wordwall, Educaplay, Prezi, Inteligencia Artificial, Mentimeter, Cannva, Padlet, que darían un giro significativo a la manera en que se imparten las clases de historia.

Existen limitaciones en el uso de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) como herramientas que aportan a la investigación e innovación del docente, a las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, a mejorar el desempeño académico y desarrollar clases más dinámicas, lúdicas e innovadoras, por lo que es necesario la implementación de un proyecto educativo institucional para revertir esta caótica situación.

VI. Bibliografía

- Alcívar Ormaza, M. I., & Baquero Macuy, G. A. (2022). Competencias del docente creativo y aprendizaje significativo de los estudiantes de la comunidad El Ceibo de Chone. *Sinapsis*, 5.
- Álvarez, H. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 5. Obtenido de
- Bermejo Calle, A. G. (2022). *Implementación de estrategias innovadoras de aprendizaje utilizando las tac para mejorar el rendimiento académico en el área de las ciencias sociales de los estudiantes del quinto año de educación general básica de la unidad educativa fiscomisional marian*. Cuenca: 2 Universidad Politécnica Salesiana.
- Carranza, J. (2020). *Propuesta metodológica de enseñanza - aprendizaje de historia para desarrollar el pensamiento crítico con estudiantes de bachillerato en la unidad educativa manuel cañizares período 2019-2020*. Quito: pontificia universidad católica del ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/18228/Carranza%20Duque-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrión, R. (2020). Uso de las TAC y su relación con las competencias digitales en estudiantes de educación de una universidad pública. *ResearchGate*, 1-208. doi: 10.13140/RG.2.2.32532.94080
- Corrales, M., Sánchez, M., & Trigueros, E. (2023). La creatividad del Profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia y Apreciación de as Artes. *Educere*, 596.
- Cózar, R., González, J. A., Villena, R., & Merino, J. M. (2018). Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la Historia en futuros maestros. *Electrónica de Tecnología Educativa*, 1-14.
- Graca, V., Sole, G., & Ramos, A. (2023). Combinación de tecnologías digitales y metodologías activas. *Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 208. doi:<https://doi.org/10.6018/reifop.551411>
- Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 132. doi:<https://orcid.org/0000-0002-3576-3230>
- León, C., León, C., & Troya, H. (2022). Los procesos de enseñanza de Historia y otras Ciencias Sociales, una aproximación a la innvación en tiempos de pandemia del COVID-19. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 84-96.

- Loor, K., & Alarcón, L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los estilos de aprendizaje. *San Gregorio*, 4.
- Mantuano, N., & Vélez, C. (2021). Habilidades analíticas y la educación imaginativa en la asignatura de Historia. *RIE*, 11.
- Márquez Ordoñez, A., & García Pérez, J. (2022). Metodologías activas y diseño universal para el aprendizaje. Influencia de las pautas DUA en el diseño de tareas actividades y/o ejercicio de aula. *Journal of Neuroeducation.*, 112. doi:10.1344/joned.v3i1
- Matte, M. (2018). La Educación Imaginativa y enseñanza de la Historia. *Historia y Geografía*, 144.
- Molinero, M., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológica en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Ride*, 9.
- Monteagudo, J., Rodríguez, R., Escribano, A., & Rodríguez, A. (2020). Percepciones de los estudiantes de Educación Secundaria sobre la enseñanza de la Historia a través del uso de las TIC y recursos digitales. *Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.*, 67-79. doi:https://doi.org/10.6018/reifop.417611
- Ortega, T. (09 de Noviembre de 2022). *Herramientas didácticas del cine y su aplicación pedagógica en la enseñanza de historia ecuatoriana para estudiantes del segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Ana Luisa Leoro, 2021*. Obtenido de Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13167>
- Padilla, D. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes de séptimo de básica b de la unidad educativa santo domingo de guzmán, año lectivo 2020-2021*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>
- Pin, Q. P., & Mendoza, M. F. (2021). *Estudio de las habilidades creativas en el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Provincia de Manabí*. Portoviejo: San Gregorio de Portoviejo.
- Rodrigo, I., Rodrigo, L., & Pérez, A. (2022a). La creatividad como herramienta para comprender la educación. *Revista Internacional de Cultura Visual*, 2695-9631. doi:https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3533
- Tigua, I., & Zambrano, L. (2021). Métodos y Técnicas innovadoras para la enseñanza de la Historia y su incidencia en la identidad cultural. *Científica*, 1578-1590. doi:http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.2075
- Trejo, J. (2022). Transformar la enseñanza de la Historia a través del juego. Una rreflexión teórico práctica. *Digital Universitaria*, 3. doi: <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.1.8>
- Vargas, G. (2017). Recursos Educativos Didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Educación Medica continua*, 69.
- Vásquez, E. (2022). Pensamiento creativo docente. Una mirada sistemática. *Innova Educación*, 136. doi:https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.010

Viana, P., & Garcia, D. (2022). Importancia de la transposición didáctica en la enseñanza de la historia. *Poli*, 7.

Yoza, A., & Vélez, C. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *RIE*, 60.

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
Mención Educación y Creatividad



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

En mi calidad de tutora del maestrante **Yadira Viviana Molina Palacios** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo científico** con el título: "Metodologías creativas en el aprendizaje de la Historia en estudiantes del Bachillerato del circuito Co1_b del cantón Rocafuerte" presentado por el maestrante **Yadira Viviana Molina Palacios** con cédula de ciudadanía No 1309388153 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad. El trabajo científico ha sido postulado en la revista <https://uleam.suplementocica.org>, con fecha 15 de enero del 2024. Considero, reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que, lo apruebo.



Firmado electrónicamente por:

LUBIS
CARMITA
ZAMBRA
NO
MONTES

Dra. Lubis Carmita Zambrano, PhD
TUTORA

Portoviejo, 15 de enero de 2024