

Elaboración y uso estratégico de los recursos didácticos tecnológicos y su impacto en el aprendizaje de la asignatura Tecnologías de la Información y las Comunicaciones aplicadas a la enseñanza de la Historia

Preparation and strategic use of technological didactic resources and their impact on the learning of the subject information and communications technologies applied to the teaching of History

Jhonatan José Sánchez González¹

Fecha de recepción: 15/03/2024; Fecha de revisión: 02/04/2024; Fecha de aceptación: 27/06/2024

Cómo citar este artículo:

Sánchez, J.J. (2024). Uso estratégico de recursos didácticos tecnológicos y su impacto en el aprendizaje de la asignatura Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 13, 116-132.

Autor de Correspondencia: jhonatansanchez@f.uapa.edu.do / jhonatan.sanchez@docente.edu.do

Resumen:

Los recursos didácticos tecnológicos juegan en la actualidad un papel relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje; la elaboración y el uso estratégico en los cursos virtuales impactan de manera significativa el aprendizaje de los participantes involucrados. La presente buena práctica se desarrolló en los meses de noviembre y diciembre 2023 en la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia," del programa de la Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza. Se empleó una metodología mixta de alcance descriptivo para evaluar la percepción de los participantes respecto al uso e impacto de los Recursos Didácticos Tecnológicos en el proceso de aprendizaje. Se desarrollaron dos fases: la primera consistió en elaboración de los recursos didácticos tecnológicos y la segunda el uso de los recursos didácticos tecnológicos. Los resultados obtenidos revelan una valiosa evaluación de la percepción de los participantes con respecto al uso y al impacto de los recursos como herramienta de apoyo en su proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Recursos didácticos, gamificación, OVA, Cápsula, podcast.

Abstract:

Technological teaching resources currently play a relevant role in the teaching and learning process; The elaboration and strategic use in virtual courses significantly impact the learning of the participants involved. This good practice was developed in the months of November and December 2023 in the subject "Information and Communications Technologies Applied to the Teaching of History," of the Master's program in History with a focus on Teaching. A mixed methodology of descriptive scope was used to evaluate the perception of the participants regarding the use and impact of Technological Teaching Resources in the learning process. Two phases were developed: the first consisted of the development of technological teaching resources and the second the use of technological teaching resources. The results obtained reveal a valuable evaluation of the participants' perception regarding the use and impact of resources as a support tool in their learning process

Key Words: Teaching resources, gamification, OVA, Capsule, podcast.

¹ Universidad Abierta Para Adultos, UAPA (República Dominicana), jhonatansanchez@f.uapa.edu.do; <https://orcid.org/0000-0002-3759-555X>

1. INTRODUCCIÓN

La Universidad Abierta Para Adultos (UAPA) se caracteriza por brindar escenarios altamente enriquecedores e innovadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los programas de formación que ofrecen a los adultos en la educación a distancia, esta modalidad presenta grandes retos y desafíos al hacer uso de recursos didácticos tecnológicos idóneos que impacten de manera significativa el proceso de enseñanza y aprendizaje de los participantes.

La experiencia desarrollada tuvo lugar en el marco de la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia," del programa de la Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza. Esta asignatura proporciona a los participantes los conocimientos iniciales esenciales para la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) tanto en su proceso formativo como en su ejercicio profesional como docentes.

Por lo tanto, los recursos didácticos tecnológicos disponibles en cada semana de aprendizaje promueven el fortalecimiento de las habilidades necesarias para la identificación y aplicación de herramientas tecnológicas y recursos de aprendizaje, enriqueciendo así su enfoque pedagógico y contribuyendo a la mejora continua de la enseñanza de la Historia. En este contexto, estos recursos se convierten en un aliado perfecto para innovar y presentar las temáticas de cada unidad del diseño instruccional de la asignatura, de manera que estimule, promueva la comprensión, mejore la retención de información, propicie la gestión y construcción del conocimiento y fomente la motivación de los educandos.

De acuerdo a Serrano y Bolívar (2021). Los recursos didácticos tecnológicos "pueden ayudar a mejorar el desempeño de los estudiantes en el ámbito educativo. Estos recursos no solo involucran equipos informáticos como hardware y módems. Los recursos tecnológicos involucran cosas como software, música o texto, aplicaciones y entornos virtuales" (p.775). Además, ayudan a la comunidad educativa para impartir los conocimientos que beneficien de manera significativa a los estudiantes, debido a que los educandos asimilan de una manera más rápida y construyen su aprendizaje (Chancusig et al., 2017).

Es importante conceptualizar de manera precisa los diversos recursos didácticos tecnológicos creados y empleados estratégicamente en el desarrollo de la asignatura, entre los cuales se incluyen: Gamificación, Objeto Virtual de Aprendizaje, Cápsula de contenidos y *Podcast*. Cada uno de estos recursos desempeña un papel fundamental en el enriquecimiento del proceso de enseñanza y en la construcción de conocimiento.

1.1. Gamificación

Se puede definir la gamificación como una herramienta innovadora que promueve el aprendizaje autorregulado y valoriza el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, el término es también conocido como estrategias de ludificación y proviene del inglés *game*, que significa juego, es decir, es el uso de mecánicas de juegos con el único objetivo de promover la motivación (Zambrano et al., 2020). En esta misma línea de ideas UNIR (2020), sostiene que esta estrategia de aprendizaje traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Además, promueve que los estudiantes se involucren para potencializar habilidades por medio de la experimentación y el juego ya que, a través de una experiencia divertida, se asientan mejor los conocimientos.

La incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje conlleva numerosos beneficios destacados. En primer lugar, brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender, generar y adquirir conocimientos, favoreciendo el desarrollo de la memoria y la inteligencia. Asimismo, promueve la aplicación de procesos de pensamiento crítico, como la lógica, el razonamiento, el orden y la deducción. Además, fomenta la motivación entre los estudiantes, propiciando cambios positivos en su comportamiento. Introduce elementos de competencia amistosa y colaboración en diversos contextos, lo que contribuye a una participación más activa de los educandos durante el desarrollo de la clase (Mateos et al., 2022).

1.2. Objeto Virtual de Aprendizaje

Feria y Zúñiga (2016) señalan que los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) funcionan como herramientas pedagógicas mediadoras de conocimiento al ofrecer una presentación didáctica de los contenidos. Poseen ciertas características distintivas para destacarse entre otros recursos didácticos. Entre las características fundamentales deben proporcionar información fiable y verdadera, ser interactivos, ser reutilizables para crear nuevos OVA, ser compatibles con estándares técnicos, tener una estructura clara y ser multimedia al combinar diferentes medios. También deben ser didácticos, auténticos, pertinentes y contar con un diseño atractivo, utilizando colores adecuados para mejorar la experiencia del educando.

En este mismo sentido, esta herramienta ha transformado la manera en que se enseña y se aprende, y si se emplea como una estrategia didáctica, puede llevar a los estudiantes de educación superior a alcanzar un elevado nivel de conocimiento y rendimiento (Moreira et al., 2021).

Por lo tanto, el uso de los OVA en entornos educativos es altamente relevante, ya que se convierten en valiosos recursos disponibles para los estudiantes. Cabe destacar, que estos pueden ser utilizados tanto en asignaturas prácticas como teóricas en educación superior, gracias a su capacidad de reutilización, interoperabilidad, accesibilidad y durabilidad en el tiempo. Los OVA funcionan como mediadores pedagógicos, proporcionando un entorno más autónomo y creativo para el aprendizaje (Bucheli et al., 2018). Su integración en entornos virtuales representa una tendencia y una mirada innovadora en los modelos pedagógicos de la educación superior, impactando las formas de aprender y promoviendo procesos de enseñanza y aprendizaje centrados en los educandos.

1.3. Cápsula de Contenidos

Las cápsulas son recursos de innovación educativa que motivan la reflexión constante en relación a los aprendizajes que son abordados en los contenidos de los programas de formación, estimulando el aprendizaje constante del estudiante por ser un recurso digital y visual (Mateos et al., 2021). Es un objeto digital que proporciona información concisa y detallada sobre un tema en particular, combina imágenes y sonidos para generar un material interactivo que quede a disposición del educando (Sánchez et al., 2017).

En los procesos de enseñanza y aprendizaje la cápsula de contenido juega un papel relevante como recurso de aprendizaje, puesto que contiene aspectos conceptuales y audiovisuales propios de la dinámica de los temas de los programas de formación y esto genera un impacto en el aprendizaje. A propósito, Ledo et al. (2019) sostiene que “son vistas como aportes a los procesos de aprendizaje significativo, en los que el estudiante asocia la información nueva con la que ya posee, y reajusta y reconstruye ambas en dicho proceso” (p.9). Además, Villegas et al. (2023) plantean que este recurso respeta los ritmos de aprendizaje y al ser multimediales, es decir, la presencia de información en diversos formatos como texto, hipertexto, imagen, audio, video logran dar respuesta a las diferentes formas de aprendizaje de los educandos.

1.4. Podcast

Según Solano y Sanchez (2010), el *podcast* educativo se conceptualiza como un “medio didáctico que supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos y que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica” (p.128). A su vez, exponen que es una herramienta muy flexible para la educación superior, puesto que permite la creación de guiones adaptados a la realidad y el escenario educativo en formación. El *podcast* tiene la particularidad de ser un material educativo estilo libro auditivo, dejando a un lado una simple experiencia de lectura y pasa a ser un recurso auditivo de ayuda académica valioso en el aprendizaje, debido a que brinda y fortalece los estilos de aprendizaje diferentes a los ofrecen otros recursos (Saborío, 2018).

En cuanto a los beneficios de usar el podcast como recurso estratégico, se puede mencionar los siguientes; fortalece el aprendizaje autónomo entre los estudiantes universitarios, mejora los procesos cognitivos y socio-afectivos, evidenciados en aspectos como la gestión del tiempo, autoeficacia, motivación y creatividad, contribuye al desarrollo de competencias fundamentales para la construcción y gestión del conocimiento. Asimismo, impacta de manera beneficiosa en el fomento del trabajo colaborativo entre estudiantes universitarios, consolidando así su importancia multifacética en el contexto educativo (Romero et al., 2022).

En este sentido, el rol del docente es fundamental en la implementación de nuevas estrategias de enseñanza, como el uso de podcasts, con el fin de fomentar un aprendizaje más dinámico e interactivo. Al familiarizar a los estudiantes con el funcionamiento de los podcasts, se busca potenciar sus habilidades cognitivas y abordar los contenidos de manera más profunda. Esta metodología pretende aumentar la motivación y fomentar un aprendizaje autónomo y significativo, al mismo tiempo que brinda flexibilidad al estudiante para generar y construir su propia información a través de la interacción constante con el recurso (Loja et al., 2020).

2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

2.1. Objetivo de las Buenas Prácticas

Evaluar la percepción de los participantes sobre el uso e impacto de los Recursos Didácticos Tecnológicos como herramienta de apoyo en su proceso de aprendizaje de la asignatura Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia del programa de Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza de la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA).

2.2. Actividades desarrolladas

La experiencia se desarrolló en la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia", del programa de la Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza de la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA). Esta asignatura proporciona a los participantes los conocimientos iniciales esenciales para la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) tanto en su proceso formativo como en su ejercicio profesional como docentes. En tal sentido, las actividades desarrolladas se llevaron a cabo en las siguientes fases:

Primera Fase. Elaboración de los recursos didácticos tecnológicos

La UAPA dispone del Centro de Innovación en Gestión Pedagógica (GINCEP), una de sus funciones es la elaboración de recursos didácticos para los cursos virtuales ofrecidos por la universidad. Es importante señalar que el encargado de elaborar estos recursos es el Gestor del área de Ciencias Sociales, quien también desempeñó un papel fundamental como docente en la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia". Por lo tanto, se describen los recursos elaborados:

En la semana 1, de acuerdo al diseño instruccional, la temática correspondiente: Introducción a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Se procedió a la elaboración de una cápsula de contenido en la herramienta tecnológica Canva, titulada: Las TIC; origen, clasificación y su importancia en la educación, disponible en los recursos de aprendizaje propio de la semana. También, se elabora una gamificación en la herramienta Wordwall, con preguntas de selección múltiple relacionadas a las implicaciones temáticas de la cápsula de contenidos (Figuras 1, 2 y 3).

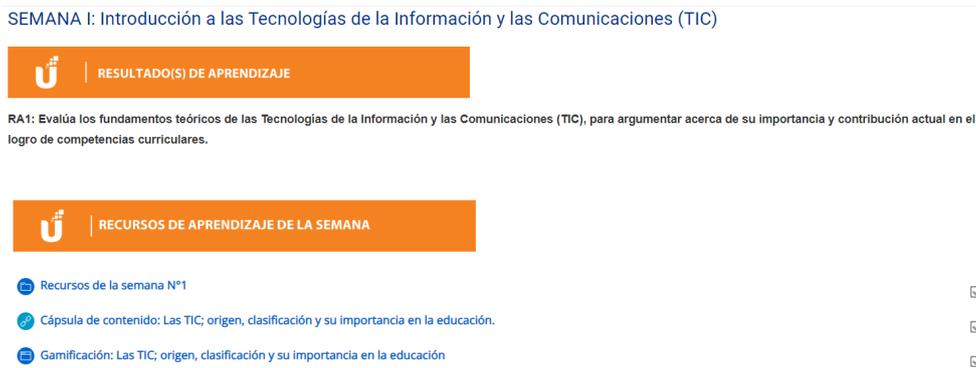


Figura 1. Imagen de la semana 1 del entorno virtual de la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia".



Figura 2. Cápsula de contenidos: Las TIC; origen, clasificación y su importancia en la educación. (Disponible en la semana 1 del entorno virtual).

Gamificación: Las TIC; origen, clasificación y su importancia en la educación

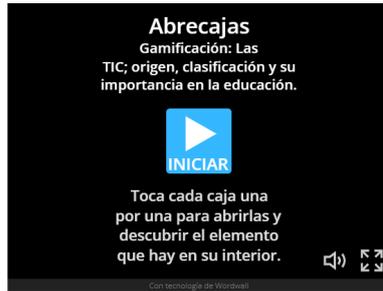


Figura 3. Gamificación: Las TIC; origen, clasificación y su importancia en la educación. (Disponibile en la semana 1 del entorno virtual).

Semana 2, de acuerdo al diseño instruccional, la temática correspondiente: Las TIC en la Enseñanza de la Historia. Se procedió a la elaboración de una cápsula de contenido en la herramienta tecnológica Canva, titulada: Herramientas y recursos digitales y una gamificación en la herramienta Educaplay con la finalidad de relacionar columnas de las implicaciones temáticas contenidas en la cápsula de contenidos. Además, se elabora en las actividades de aprendizaje un Objeto Virtual de Aprendizaje en la herramienta Genially, titulado: OVA Herramientas y Recursos Tecnológicos para la enseñanza y aprendizaje (Figuras 4 a 7).

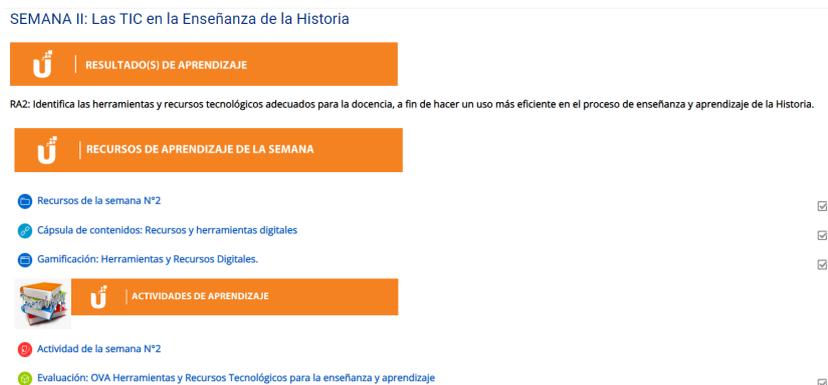


Figura 4. Imagen de la semana 2 del entorno virtual de la asignatura "Las TIC en la Enseñanza de la Historia".



Figura 5. Cápsula de contenidos: Herramientas y recursos digitales. (Disponible en la semana 2 del entorno virtual).



Figura 6. Gamificación: Herramientas y recursos digitales. (Disponible en la semana 2 del entorno virtual).

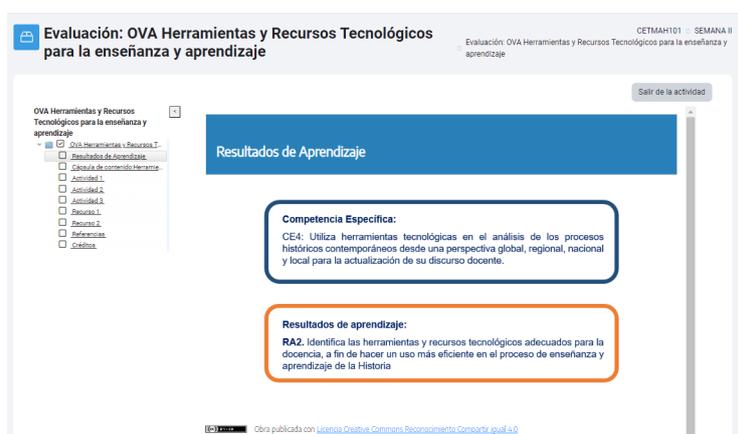


Figura 7. OVA Herramientas y Recursos Tecnológicos para la enseñanza y aprendizaje. (Disponible en la semana 2 del entorno virtual).

Semana 3, de acuerdo al diseño instruccional, la temática correspondiente: Las TIC en la Enseñanza de la Historia (continuación). Se elaboró una cápsula de contenido en la herramienta tecnológica Canva, titulada: El cine en la enseñanza (Figuras 8 y 9).

SEMANA III: Las TIC en la Enseñanza de la Historia (continuación)

RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE

RA2: Identifica las herramientas y recursos tecnológicos adecuados para la docencia, a fin de hacer un uso más eficiente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia.

RECURSOS DE APRENDIZAJE DE LA SEMANA

- Recursos de la semana N°3
- Cápsula de contenidos: El cine en la enseñanza
- Artículo: Uso del cine en la enseñanza de la historia.

Figura 8. Imagen de la semana 3 del entorno virtual de la asignatura "Las TIC en la Enseñanza de la Historia (continuación)".



Figura 9. Cápsula de contenidos: El cine en la enseñanza. (Disponible en la semana 3 del entorno virtual).

Semana 4, de acuerdo al diseño instruccional, la temática correspondiente: Producción de Recursos Digitales y Propuestas de Enseñanza. Se elaboró una cápsula de contenido en la herramienta tecnológica Canva, titulada: Herramientas educativas con implicaciones temáticas como; herramientas digitales, beneficios en la enseñanza y tipos de herramientas (Figuras 10 y 11).

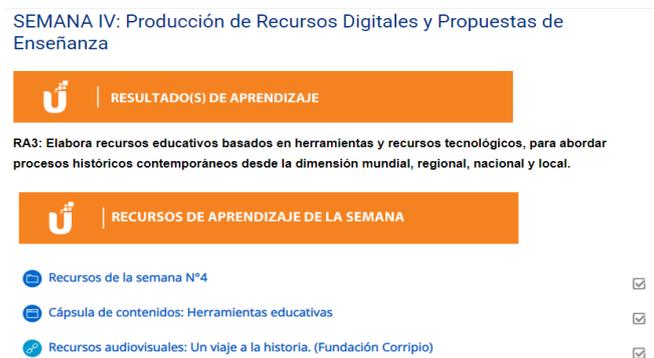


Figura 10. Imagen de la semana 4 del entorno virtual de la asignatura "Las TIC en la Enseñanza de la Historia"

Cápsula de contenidos: Herramientas educativas

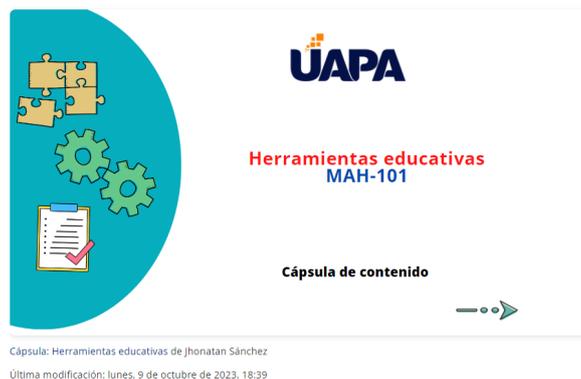


Figura 11. Cápsula de contenidos: *Herramientas Educativas*. (Disponible en la semana 4 del entorno virtual).

Semana 5, la temática correspondiente: Producción de Recursos Digitales y Propuestas de Enseñanza (continuación). Se procedió a la elaboración de un podcast, titulado: Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Además, una gamificación en la herramienta Educaplay, con preguntas de selección múltiple relacionadas a las implicaciones temáticas contenidas en el *podcast* (Figuras 12 y 13).



Figura 12. Imagen de la semana 5 del entorno virtual de la asignatura "Las TIC en la Enseñanza de la Historia (continuación)".



Figura 13. Gamificación: Ambientes Virtuales de Aprendizaje. (Disponible en la semana 5 del entorno virtual).

Segunda Fase. Uso de los recursos didácticos tecnológicos

Esta fase transcurrió a lo largo de seis semanas, durante las cuales la asignatura se impartió en modalidad virtual con encuentros sincrónicos. En el primer encuentro, el facilitador presentó el propósito del programa de la asignatura y socializar el uso estratégico de los recursos didácticos tecnológicos disponibles en el entorno virtual, destacando su papel como herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje. A partir de esta introducción, se procedió a utilizar cada recurso de manera específica en cada una de las semanas, y se puede describir de la siguiente manera:

Encuentro 1. El facilitador durante el desarrollo del encuentro usó la cápsula de contenido titulada: Las TIC; origen, clasificación y su importancia en la educación como un recurso de apoyo para abordar las implicaciones antes mencionadas. También, este recurso fue usado por los participantes para socializar la información contenida y proceder a realizar una autoevaluación a través preguntas dispuestas en la gamificación de la semana 1. esto con la finalidad de promover un aprendizaje autorregulado.

Encuentro 2. Se enfocó en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la enseñanza de la Historia, siendo el resultado de aprendizaje principal de la semana la identificación de herramientas y recursos tecnológicos apropiados para la docencia. El objetivo era que los participantes lograran hacer un uso más eficiente de dichas herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia. Como parte de este enfoque, se implementó una evaluación a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) denominado "Herramientas y Recursos Tecnológicos para la enseñanza y aprendizaje". Esta OVA incluyó tres actividades que los participantes debían realizar. Para abordar estas actividades de manera efectiva, los participantes previamente tenían que hacer uso de los recursos: cápsula de contenidos y la gamificación disponible en la semana 2.

Encuentro 3. La sesión se centró en la temática "Las TIC en la Enseñanza de la Historia" (continuación), con un énfasis particular en la implicación temática relacionada con el cine en la enseñanza de la historia. En este contexto, se asignó a los participantes la tarea de redactar un artículo de opinión titulado "El Cine y su Importancia en la Enseñanza de la Historia". La consigna para la redacción del artículo indicaba claramente que los participantes debían consultar y leer la información disponible en la

cápsula de contenidos y otros materiales proporcionados durante la semana 3. Se enfatizó que estos recursos servirían como punto de partida para abordar teóricamente el papel del cine y su importancia en el proceso de enseñanza.

Encuentro 4. La temática principal se enfoca en la "Producción e Identificación de Recursos Digitales apropiados para la enseñanza de la historia". En consonancia con este enfoque, los participantes cuentan con una cápsula de contenido en la semana 4 que aborda información relevante sobre herramientas digitales utilizadas en el ámbito educativo y sus beneficios en la enseñanza. Este recurso se presenta como una herramienta valiosa para la tarea específica de la semana, donde se explora la posibilidad de emplear herramientas y recursos digitales para mejorar la enseñanza de temas específicos del currículo. Como parte de esta actividad, los participantes completaron una tabla de evaluación que incluía elementos como: contenido del currículo, herramientas y recursos digitales utilizables, descripción de la herramienta, así como la importancia y ventajas asociadas con su utilización.

Encuentro 5. La temática continuó centrándose en la "Producción de Recursos Digitales y Propuestas de Enseñanza". Se destacó especialmente la importancia de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje como valiosos recursos para el proceso de aprendizaje. Para profundizar en esta temática, se utilizó como recurso estratégico un podcast disponible durante la semana 5. Posteriormente, se abrió un espacio de socialización para socializar la información contenida en el mismo. Además, se implementó una gamificación con el objetivo de fomentar el aprendizaje autorregulado en relación con los entornos virtuales de aprendizaje y su impacto en la enseñanza de la historia. Este enfoque buscó involucrar a los participantes de manera interactiva, promoviendo una comprensión más profunda y autónoma de los temas tratados durante el encuentro.

2.3. Metodología

Se empleó una metodología mixta de alcance descriptivo para evaluar la percepción de los participantes respecto al uso e impacto de los Recursos Didácticos Tecnológicos en el proceso de aprendizaje de la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia" en el programa de Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza de la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA). Madé (2018) define la investigación descriptiva como aquella cuyo propósito es describir situaciones, eventos y hechos, es decir, exponer cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno específico. En este sentido, el diseño metodológico de esta investigación fue de naturaleza mixta. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), los métodos mixtos comprenden un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación que involucran la recolección y análisis tanto de datos cuantitativos como cualitativos. La integración y discusión conjunta de estos datos permiten realizar inferencias comprensivas (metainferencias) para obtener un entendimiento más profundo del fenómeno en estudio.

Para recopilar datos e información sobre la experiencia, se realizó el envío de una encuesta a través de un formulario en Google Forms durante la sexta semana. La encuesta incluyó preguntas tanto abiertas como cerradas, con el objetivo de evaluar la percepción de los participantes respecto al objeto de estudio mencionado anteriormente. Es importante destacar, que la muestra abarcó la totalidad de los 36 participantes que cursaron la asignatura, representando el 100% de la población. Esta elección de la población completa resulta beneficiosa, ya que todos los participantes han sido incluidos en la encuesta, permitiendo una visión exhaustiva y representativa de las percepciones en estudio.

3. RESULTADOS

Con el objetivo de evaluar la percepción de los participantes sobre el uso e impacto de los Recursos Didácticos Tecnológicos como herramienta de apoyo en su proceso de aprendizaje de la asignatura Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia del programa de Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza de la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA). Se obtuvieron las siguientes respuestas de la encuesta enviada a través de un formulario en *Google Forms*.

3.1. Datos Cuantitativos

Según la información recopilada de los participantes encuestados, quienes tenían la opción de seleccionar más de una respuesta, se observa que un total de 30 de ellos, representando el 83.3%, afirmaron que esta estrategia fue implementada como un elemento de juego para estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es importante destacar, la importancia de este dato estadístico, ya que evidencia un impacto positivo del uso de este recurso en el proceso formativo de los participantes (Figura 1).

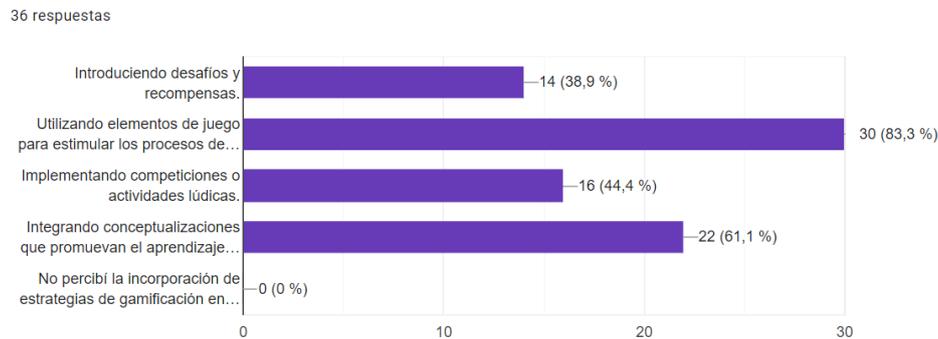


Figura 1. *¿Cómo se incorporaron las estrategias de gamificación en la asignatura para fomentar el aprendizaje, la participación y la motivación de los participantes?*

De acuerdo con los participantes encuestados, los datos estadísticos obtenidos resultan valiosos en relación con la incorporación de las cápsulas de contenidos como un recurso de aprendizaje. Se observa que 19 participantes, equivalente al 52.8%, consideraron que este recurso mejoró significativamente la comprensión de los temas, mientras que 8 participantes, representando el 22.2%, indicaron que contribuyó de manera positiva a su participación activa en clase. Es relevante destacar que estos resultados son significativos, debido a que el uso de este recurso enriquece la experiencia de enseñanza y aprendizaje de los involucrados en el proceso (Figura 2).

36 respuestas

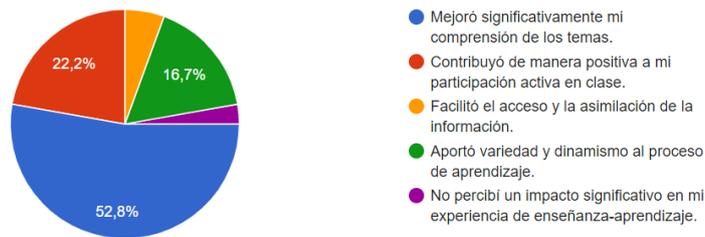


Figura 2. ¿Cómo la incorporación de las Cápsulas de Contenidos en la asignatura ha contribuido a enriquecer tu experiencia de enseñanza-aprendizaje?

Según los datos obtenidos de los participantes encuestados, quienes tuvieron la opción de seleccionar múltiples respuestas en relación a las ventajas del uso de OVA como recurso de aprendizaje, se destaca que un total de 30 de ellos, representando el 83,3%, afirmaron que el uso de este recurso permitió una experiencia de aprendizaje más dinámica. Asimismo, 24 participantes, equivalentes al 66,7%, indicaron que promueve la capacidad de autoevaluación en el proceso de aprendizaje, mientras que 18 participantes, representando el 50%, manifestaron que facilita la comprensión de conceptos complejos. Estas respuestas reflejan una percepción valiosa y relevante sobre las ventajas que ofrece este recurso (Figura 3).

36 respuestas

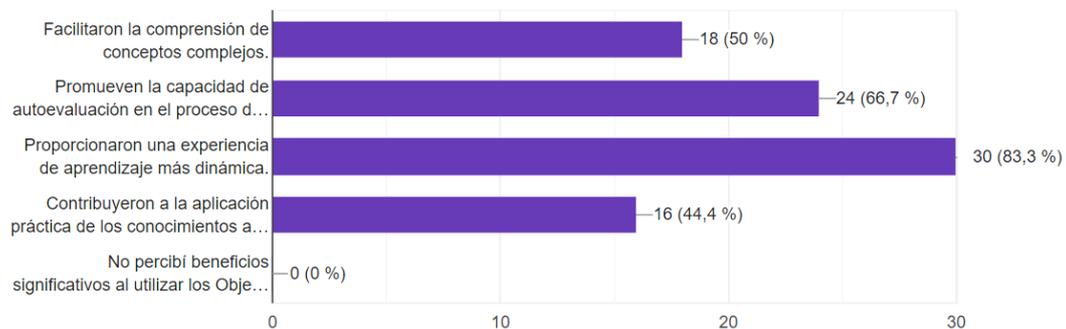


Figura 3. ¿Cuáles ventajas experimentaste al emplear el Objetos Virtuales de Aprendizaje?

Según los participantes encuestados, quienes tuvieron la opción de seleccionar varias respuestas en relación al impacto de del podcast como un recurso didáctico tecnológico para fomentar el proceso de aprendizaje, se evidencia que 28 que representan 77.8%, consideraron que este recurso mejoró significativamente la comprensión de la temática de la semana, mientras que 24 participantes, representando el 66.7%, indicaron que proporcionó una perspectiva más interesante y accesible sobre la temática. Es relevante subrayar la importancia de estos resultados, ya que demuestran de manera concluyente que la utilización del *podcast* tiene un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Figura 4).

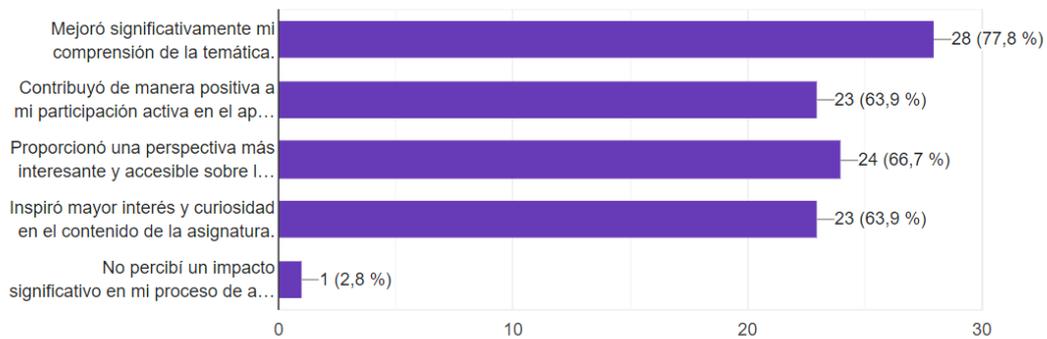


Figura 4. *¿Cuál fue el impacto de la introducción del podcast como recurso didáctico tecnológico en la asignatura para fomentar el proceso de aprendizaje?*

Es crucial resaltar que, de acuerdo con la retroalimentación proporcionada por los participantes encuestados, un notable grupo de 30, equivalente al 83,3%, afirmó que los recursos didácticos tecnológicos implementados en la asignatura tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de sus habilidades tecnológicas. Este dato no solo es revelador, sino también oportuno, ya que evidencia de manera concreta y cuantitativa cómo el uso estratégico de estos recursos específicos ha influido positivamente en el progreso de las competencias tecnológicas de los participantes (Figura 5).

36 respuestas



Figura 5. *¿Hasta qué punto los recursos didácticos tecnológicos empleados en la asignatura tuvieron un impacto en el desarrollo de tus habilidades tecnológicas?*

Es vital destacar que, según la información de los participantes encuestados, un significativo grupo de 34 encuestados, equivalente al 94,4%, afirmó que los recursos didácticos tecnológicos utilizados cada semana guardan una estrecha relación con el resultado de aprendizaje y los contenidos de la unidad temática correspondiente. Este dato no solo es revelador, sino también oportuno, ya que sugiere la importancia de que los recursos deben estar estrechamente alineados con los contenidos abordados en cada semana de aprendizaje, siendo este alineamiento de gran impacto efectivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Figura 6).

36 respuestas

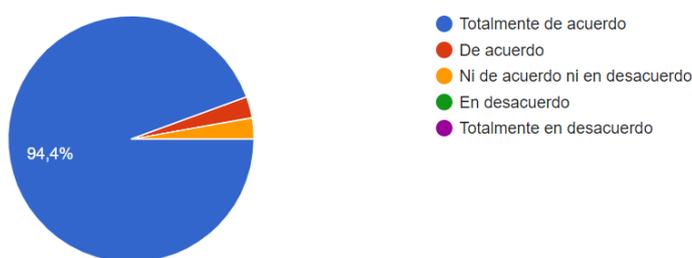


Figura 6. *¿Consideras que los recursos didácticos tecnológicos utilizados cada semana guardan una estrecha relación con el resultado de aprendizaje y los contenidos de la unidad temática correspondiente?*

3.1. Datos Cualitativos

Desde el aspecto cualitativo, es importante destacar que los participantes tuvieron la oportunidad de comentar sus experiencias sobre el impacto de los recursos didácticos tecnológicos utilizados en el desarrollo de la asignatura. A partir de sus comentarios, se destacan comentarios que subrayan el impacto y efecto positivo en el proceso de aprendizaje:

- "Estos recursos han proporcionado un aprendizaje significativo en el desarrollo de las actividades, convirtiendo los momentos en espacios dinámicos de comprensión y análisis. Han contribuido de manera efectiva a nuestra comprensión."

- "Los recursos son excelentes; adquiriré más conocimientos sobre las herramientas que podemos emplear al proyectar la enseñanza. Facilitan y mejoran el proceso de aprendizaje-enseñanza de manera notable."

- "Los recursos didácticos han facilitado una adquisición más sólida de conocimientos en cada actividad realizada para el desarrollo de los temas semana tras semana."

- "Experimenté aprendizajes enriquecedores durante la asignatura, ya que descubrí cómo utilizar herramientas tecnológicas que no había explorado antes y pude fortalecer mi comprensión de aquellas que ya conocía. En particular, al aplicarlas en la enseñanza de la historia, aprendí a utilizarlas de manera más efectiva."

4. CONCLUSIONES

Los datos cuantitativos y cualitativos revelados en los resultados ofrecen una valiosa evaluación de la percepción de los participantes con respecto al uso y al impacto de los Recursos Didácticos Tecnológicos como herramienta de apoyo en su proceso de aprendizaje en la asignatura "Tecnologías de la Información y las Comunicaciones Aplicadas a la Enseñanza de la Historia" del programa de Maestría en Historia con orientación a la Enseñanza de la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA). Se destaca claramente que el diseño estratégico y la implementación cuidadosa de los recursos, alineados con los temas de cada semana del programa, tienen un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de los participantes. Además, se evidenció una influencia positiva en el desarrollo de las competencias tecnológicas de los participantes. Un aspecto concluyente es que la diversidad de recursos (cápsula de contenidos, OVA, gamificación, podcast) utilizados se traduce en experiencias innovadoras que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. En consecuencia, estos hallazgos respaldan la eficacia y la relevancia de la integración de Recursos Didácticos Tecnológicos en el ámbito de la Educación Virtual, destacando su papel crucial en el enriquecimiento y avance de la experiencia académica de los participantes.

REFERENCIAS

- Bucheli, M., Lara, R., & García, O. (2018). Objetos Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista de Filosofía Eikasia* 209-224. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6632246>
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 112-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>
- Feria, M., & Zúñiga, L. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12, 63-77. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Ledo, M., Vialart, M., Sánchez, I., & Zacca, G. (2019). Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo. *Revista Cubana Educación Médica Superior*, 33(2), 1-7. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2019/cem192t.pdf>
- Loja, B., Campos., García, D., Erazo, C., & Erazo, J. (2020). Podcast como estrategia didáctica en la enseñanza de la expresión oral y escrita. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318342>
- Madé, N. (2018). *Metodología de la Investigación*. Santo Domingo Este, República Dominicana.
- Mateos, I., Gualoto, O., Fuentes, N., & Rodríguez, J. (2021). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Científica Ciencias de la Educación*, 7(2), 662-681. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>
- Moreira, J., Mera, C., & Vera, F. (2021). Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior.

- Dominio de las Ciencias*, 7 (Extra-3), 926-924.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229663>
- Mateos, A., Fuentes-Peláez, N., & Rodríguez, J. (2022). El uso de las cápsulas formativas audiovisuales en el contexto de docencia híbrida y/o virtual. *Revista CIDUI* 1-7. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/181042/1/715338.pdf>
- Romero, V., Campos., Garcia, S., Zavala, E., Escandón, J., & Pantoja, G. (2022). El Podcast: un recurso virtual para el aprendizaje autónomo en estudiantes universitarios. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 46, 21-33 <https://scielo.pt/pdf/rist/n46/1646-9895-rist-46-21.pdf>
- Sánchez, S., Saco, F., Muñoz, G., Rodríguez, P., González, F., Santos, L., Nuñez, J. & Fuentes, F. (2017). Diseño y creación de cápsulas informativas a partir de las conferencias y seminarios profesionales en ade / máster de comercio exterior. *Revista de innovación y buenas prácticas docentes*, 2(2), 54-57. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6278848>
- Serrano, C., & Bolívar, O. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Revista Científica Ciencias de la Education*, 7(4), 763-788. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2129/4500>
- Saborío, T. (2018). Podcasting: Una herramienta de comunicación en el entorno virtual. *Revista Innovaciones Educativas*, 29, 95-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6719663>
- Solano, I. & Sánchez, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Revista de Medios y Educación*, 36, 125-139. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>
- UNIR (2020). ¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla?. *La Universidad en Internet*. <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Villegas, A., Castillo, A., Sepúlveda, C., & Núñez, K. (2023). Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28). 745-757 <https://revistahorizontes.org>
- Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). La Gamificación herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6 (3), 349-369. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>