

**Plataforma tecnológica Canva para motivar el aprendizaje en la asignatura
de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Henríquez
Coello**

**Canva technological platform to motivate learning in the subject of History
in the students of the Juan Henríquez Coello Educational Unit**

Vítala Honorina Cuenca Barragán¹

Universidad Bolivariana Del Ecuador, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0005-0157-2523>

vhcuencab@ube.edu.ec

Teresa Mirian Santamaria López²

Universidad Bolivariana Del Ecuador, Ecuador

<https://orcid.org/0000-0002-2172-2438>

tmsantamarial@ube.edu.ec

Wellington Isaac Maliza Cruz³

Universidad Bolivariana Del Ecuador, Ecuador

<https://orcid.org/0009-0005-1426-583X>

wimalizac@ube.edu.ec

Fecha de recepción: 26 de marzo de 2025

Fecha de aceptación: 24 de abril de 2025.

RESUMEN

La investigación se centra en el uso de la plataforma digital Canva para crear recursos educativos en la asignatura de historia, con el objetivo de aumentar la motivación de los estudiantes de primero de bachillerato en la Unidad Educativa Juan Henríquez Coello. Ante la falta de motivación en las aulas, se busca modernizar los métodos de enseñanza tradicionales y adaptarlos a las nuevas generaciones. La metodología incluyó la creación de recursos educativos que evidenciaron un cambio en el aprendizaje. Los resultados mostraron una notable mejora en la motivación y comprensión de los estudiantes, reflejada en un aumento de sus calificaciones. Se propone continuar con la implementación de Canva en el plan de estudio y desarrollar materiales didácticos que faciliten el aprendizaje. En conclusión, Canva se revela como una herramienta significativa para mejorar la enseñanza de la historia y optimizar el proceso educativo de los estudiantes.

Palabras Clave: Canva, generaciones, estudiantes, enseñanza, plataforma, motivación.

ABSTRACT

The research focuses on the use of the digital platform Canva to create educational resources in the subject of history, aiming to increase the motivation of first-year high school students at Juan Henríquez Coello Educational Unit. In response to the lack of motivation in classrooms, the study seeks to modernize traditional teaching methods and adapt them to new generations. The methodology included the creation of educational resources that demonstrated a change in learning. The results showed a notable improvement in student motivation and understanding, reflected in an increase in their grades. It is proposed to continue implementing Canva in the curriculum and develop teaching materials that facilitate learning. In conclusion, Canva is revealed as a significant tool for enhancing the teaching of history and optimizing the educational process for students.

Keywords: Canva, generations, students, teaching, platform, motivation.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día el mundo laboral y académico necesita ampliar sus habilidades en algo moderno del mundo actual es decir las competencias digitales. Evidencias actuales han demostrado que los estudiantes latinoamericanos carecen de habilidades que dificultan que puedan adaptarse a estos entornos digitales. Rodríguez Mina et al. (2024), en su artículo nos menciona que el uso de la herramienta digital Canva es de gran ayuda en el ámbito educativo, ya que permite que los docentes y estudiantes puedan crear sus propios contenidos de una manera digitalizada permitiendo que usen la creatividad e innovación. Según un informe publicado por OECD, (2019) (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) de años recientes, indica que solo el 35% de los estudiantes de secundaria en Latinoamérica se consideran competentes en el uso de herramientas digitales. Estos resultados nos muestran la importancia y la necesidad de poder introducir las herramientas digitales en el mundo actual, para que el estudiante pueda adquirir habilidades para en un futuro poder implementarlas en su vida académica y profesional. Desde esta muestra, la plataforma Canva es un muy buen recurso para comenzar a implementarlo en las aulas de primero de bachillerato en la asignatura de historia de la unidad educativa Juan Enríquez Coello. Lo que permitirá esta herramienta es tener una clase más dinámica y menos monótona, debido a que nos proporciona una amplia gama de productos que van desde presentaciones, mapas mentales, posters hasta infografías y publicaciones directas en redes sociales. La interacción estudiante-docente hace que se convierta en una herramienta accesible y atractiva para los estudiantes.

Constructivismo

El constructivismo, desarrollado por Jean Piaget y Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas y nuevas interacciones, según Ortiz Granja (2015), el

aprendizaje ocurre en un contexto social y cultural, donde las herramientas mediadoras, como los recursos visuales y tecnológicos, juegan un papel crucial. En este sentido, el uso de Canva permite a los estudiantes interactuar con contenidos históricos de manera visual y colaborativa, facilitando la construcción de significados y conexiones entre el pasado y el presente.

Yaule Chingo et al., (2024). Señalan que la innovación educativa nos ofrece un proceso de cambios y evolución ya que al integrar nuevas tecnologías experimentamos la creatividad para impulsar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje, donde debe verse involucrada toda la comunidad educativa en todo este proceso. Además, abarca en dar prioridad para brindar una educación más actualizada que genere cambios continuos para bien.

La tecnología educativa hace referencia a la utilización de herramientas tecnológicas dentro del ámbito educativo que permita facilitar su aprendizaje y mejorar los métodos de enseñanza. Czerwonoğora (2022) menciona que las TIC nos proporcionan nuevas oportunidades para desarrollar aprendizajes más interactivos, creando un espacio para la comunicación mediante un ambiente de trabajo en conjunto e interacción de recursos tecnológicos.

Según Revilla, (2020) la introducción de las TIC motiva a los estudiantes ya que fomentan la concentración, estimulan su cerebro mejorando la memoria y les ayuda con el acceso a información extensa que se destaca por la importancia de aprender a través de entornos virtuales. El uso de Canva en las aulas de clase transforman el aprendizaje en una experiencia más interactivo entre los estudiantes ya que no solo reciben información, sino que tienen la oportunidad de sacar a flote sus dones creativos para crear y personalizar los materiales que lleven a tener un aprendizaje más didáctico y menos monótono.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Zambrano Briones, Hernández Díaz y Mendoza Bravo (2022) señalaron que el ABP es una metodología que fomenta el aprendizaje activo mediante la resolución de problemas o la creación de productos tangibles. Al utilizar Canva, los estudiantes pueden participar en la creación de materiales educativos, como líneas de tiempo o mapas conceptuales, lo que les permite profundizar en los temas históricos mientras desarrollan habilidades técnicas y creativas. Este enfoque no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también promueve la autonomía y el pensamiento crítico.

La falta de interés en el aprendizaje de la asignatura de historia puede atribuirse a los métodos de enseñanza tradicionales que no logran captar la atención de los estudiantes en un entorno actual y tecnológico. Ante este problema, herramientas digitales como Canva han surgido como recursos tecnológicos que son capaces de motivar a estudiantes a través de la creación de contenidos visuales e interactivos.

Tipos de motivación

La motivación puede ser intrínseca o extrínseca. La motivación intrínseca se refiere al interés genuino por una actividad, mientras que la extrínseca está impulsada por recompensas externas, como calificaciones o reconocimientos. El uso de herramientas visuales como Canva puede aumentar la motivación intrínseca al hacer que los contenidos históricos sean más atractivos y significativos para los estudiantes. Por ejemplo, al crear infografías sobre eventos históricos, los estudiantes pueden sentirse más conectados con los temas y disfrutar del proceso de aprendizaje (Franco-Delgado & Bowen-Mendoza, 2022).

¿Cómo influye la plataforma digital Canva en la motivación del aprendizaje en la asignatura de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Henríquez Coello?

El uso de Canva en la enseñanza de Historia en la Unidad Educativa Juan Henríquez Coello influye en la motivación de los estudiantes al hacer los contenidos más visuales, dinámicos e interactivos. La posibilidad de crear infografías, líneas de tiempo y

presentaciones llamativas facilita la comprensión de los eventos históricos y estimula la creatividad. Además, al permitir que los estudiantes diseñen sus propios materiales, fomentado así el aprendizaje autónomo y colaborativo.

¿Cómo influye la plataforma tecnológica Canva en la motivación del aprendizaje en la asignatura de Historia en los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Henríquez Coello?

El uso de Canva en la asignatura de Historia en la Unidad Educativa Juan Henríquez Coello aumenta la motivación de los estudiantes al permitirles crear recursos visuales atractivos y personalizados, facilitando la comprensión de conceptos complejos. Además, fomenta la creatividad, el trabajo colaborativo y adapta los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje, haciendo las clases más dinámicas y motivadoras.

Por tanto, esta investigación tiene como objetivo analizar cómo la implementación de este recurso tecnológico Canva en las clases de historia puede contribuir a aumentar su interés y motivación a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Henríquez Coello.

En la actualidad el área de historia de la Unidad Educativa Juan Enríquez Coello, no cuenta con la implementación de ninguna herramienta tecnológica en las aulas de clase, tareas asincrónicas o sincrónicas, debido a este inconveniente surge la idea de implementar Canva para generar un recurso educativo para el área de historia. Aunque hay muchas investigaciones sobre el uso e implementación de tecnología en el ámbito educativo, un buen ajuste de herramientas destinadas a este proceso nos ayudará a tener cambios significativos para el proceso de aprendizaje.

(Galván, 2020) menciona que al involucrar estas nuevas tecnologías se produce una interacción entre usuarios lo que favorece a la apertura de una interacción de ideas, el análisis entre la información compartida que abre una entrada a los entornos digitales y nos aleja de una enseñanza más tradicional.

METODOLOGÍA

Enfoque de investigación

El presente estudio adopta un enfoque cuantitativo, el cual se caracteriza por la recolección y análisis de datos numéricos para identificar patrones, establecer relaciones causales y medir los efectos de una intervención específica Sánchez Molina & Murillo Garza (2021). Este enfoque es particularmente adecuado para evaluar el impacto del uso de la plataforma Canva en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Historia, ya que permite cuantificar variables clave como los niveles de motivación y las calificaciones obtenidas antes y después de la intervención.

Tipo de investigación

El presente estudio se orientó a un trabajo experimental dentro de la asignatura de historia, Montanero Fernández & Lucero Fustes (2002), la combinación de imágenes, gráficos y texto permite que los estudiantes puedan adquirir información más eficaz ya que involucran dos canales cognitivos el visual y el verbal de manera complementaria. Incluso sostiene que los estudiantes tienen una mejor retentiva cuando la información se presenta usando canales visuales y auditivos.

Población

La población de estudio fueron los estudiantes de primero de bachillerato del colegio Juan Henríquez Coello, el cual correspondió a 210 estudiantes. Este fue el conjunto de personas donde se enfoca la presente investigación, la fórmula aplicada en este caso es la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 pqN}{E^2 x(N - 1) + Z^2 xPxq}$$

Reemplazado

$$n = \frac{210 \times 1,96^2 \times 0,05 \times 0,95}{0,03^2 \times (210 - 1) + 1,96^2 \times 0,05 \times 0,95}$$

$$n = \frac{252105}{2438} = 103$$

n= 103 estudiantes (muestra)

Recopilación de datos

Se aplicaron encuestas para recoger información con la intención de analizar a los estudiantes en seis actividades relacionadas con la asignatura de historia y conocer los resultados académicos de estas actividades antes y después de usar la plataforma digital Canva como recurso didáctico en la asignatura de historia.

Procesamiento de datos

La información compilada se procesó con el programa estadístico JAMOV, lo que permitió un análisis descriptivo y comparativo de los resultados. Entre este análisis, se incluyeron medidas de tendencia central para estudiar la brecha entre los resultados obtenidos por los estudiantes y la efectividad de la plataforma Canva en su rendimiento académico dentro de la asignatura de historia.

Análisis de datos

Una comparación de los resultados logra ser organizada a partir de los dos conjuntos estadísticos donde la tabla 1 contiene los primeros resultados del estudio y la tabla 2 refleja los segundos resultados. En las tablas se registraron las actividades que se evaluaron, así como las medidas de tendencia central que se hallaron antes y después de aplicar la herramienta, lo cual determinó la diferencia de valores que los estudiantes lograban obtener antes y después de utilizar la plataforma digital Canva.

RESULTADOS

Las estadísticas descriptivas muestran un antes y un después de usar la herramienta para probar el impacto de la plataforma digital de Canva como una estrategia didáctica en la asignatura de historia. Para lograr los resultados, se evaluaron cuatro actividades relacionadas a la materia de historia en una escala de 1 a 10, siendo el 1 nivel más bajo y 10 el más alto. El valor promedio de la media permitió obtener un promedio de las calificaciones de los estudiantes. Estas cuatro actividades de historia se dividieron en dos grupos. Las primeras dos acciones evaluadas corresponden a los primeros resultados, y los últimos tres son similares a los segundos resultados. Esto permitió una garantía mucho mayor acerca de los resultados obtenidos. Para los primeros resultados, las primeras tres actividades se codificaron con "A1A" y "A2A", que significa "Actividad 1", "Actividad 2" antes de usar la plataforma Canva. Por otro lado, "A1B" y "A2B" significan actividades de codificación 1 y 2 después de usar la plataforma Canva. De esta manera, se obtuvo el valor comparativo al que se realizó el análisis para obtener evaluaciones de valor. Los resultados estadísticos de estas actividades se muestran a continuación.

Gráfico 1.

Actividad 1: Realización de trabajo en Canva



Elaborado por: Angela Estrella Chica (Estudiante).

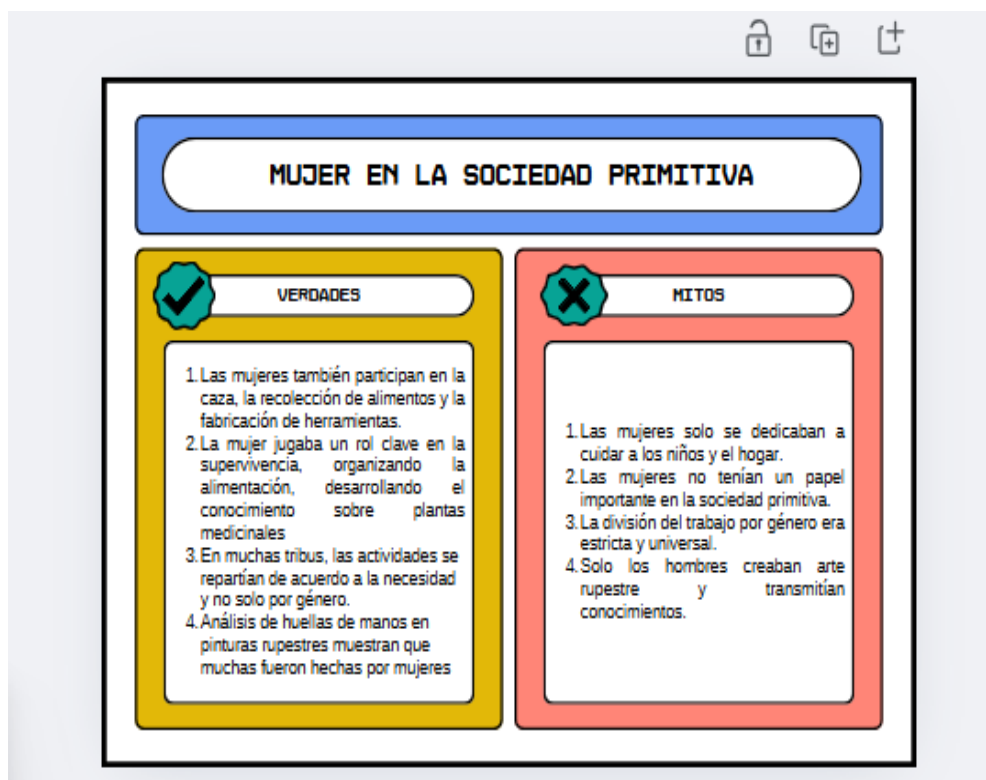
Fuente: <https://goo.su/rOqn7fJ>

Los estudiantes crearon una infografía con imágenes y datos clave sobre el tema de la mujer en la sociedad primitiva.

La primera actividad a realizar denominada actividad 1, donde los estudiantes crearán una infografía con imágenes y datos claves sobre los roles claves de la mujer en la sociedad primitiva, para ello deberán observar el video de YouTube sobre el tema y diapositivas proporcionadas.

Gráfico 2.

Actividad 2: Mujer en la sociedad primitiva



Elaborado por: Francisco Alexander Campoverde (Estudiante).

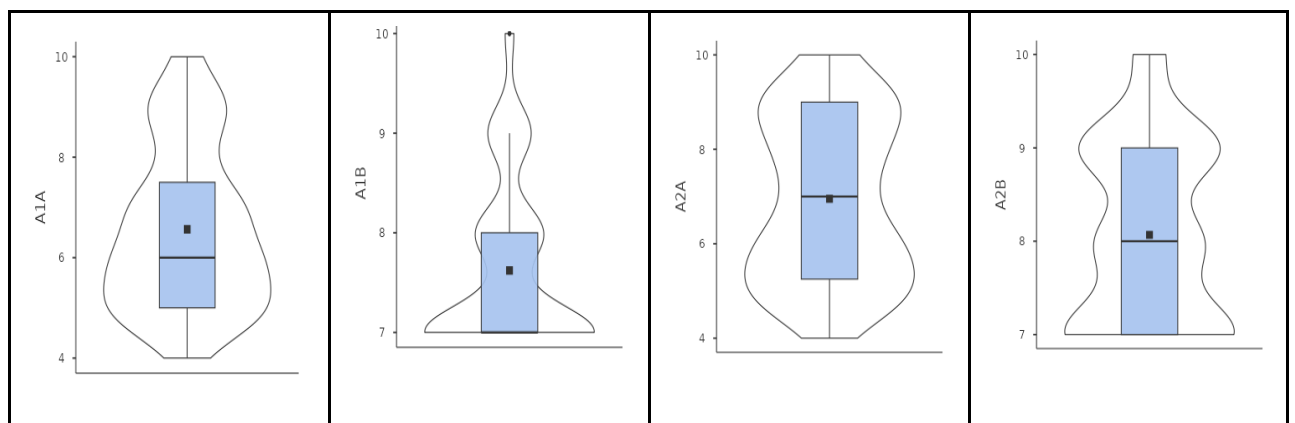
Fuente: https://www.canva.com/design/DAGgPG0k0_c/Es4oz8eqdx1PEBzxcq8nDg/edit

En la actividad 2, los estudiantes realizaron una actividad que consistía en realizar un cuadro de mitos y verdades sobre el tema de la mujer en la sociedad primitiva mediante la plataforma digital Canva, para poder evaluar los conocimientos adquiridos con la actividad anteriormente realizada.

Tabla 1.

Estadística descriptiva antes y después de actividades 1 y 2

	A1A	A1B	A2A	A2B
N	103	103	103	103
Media	6.56	8.02	6.95	8.07
Mediana	6.00	7.00	7.00	8.00
Moda	6.00	7.00	9.00	7.00
Desviación estándar	1.59	0.83	1.74	0.97
Mínimo	4.00	7.00	4.00	7.00
Máximo	10.0	10.0	10.0	10.0



Elaboración: Propia del autor

Referente a la actividad 1, se pudo evidenciar que antes de la implementación de Canva, la calificación promedio fue de 6.56, con una mediana de 6.00 y una desviación estándar de 1.59. Las calificaciones que obtuvieron los estudiantes evaluados fueron variadas entre un mínimo de 4.00 y un máximo de 10.00. Posterior a la implementación de la plataforma digital Canva en la actividad nombrada como (A1B), la calificación promedio de los estudiantes aumentó a 8.02, con una mediana de 7.00 y una desviación estándar de 0.83. Las calificaciones de los estudiantes estuvieron en un mínimo de 7.00 y un máximo de 10.00.

Estos datos muestran el nivel del rendimiento académico antes y después de la implementación de esta plataforma, mostrando un gran impacto en cuanto a su mejoría en calificaciones.

De acuerdo a la actividad 2, se pudo evidenciar que antes de implementar el uso de la plataforma Canva, la calificación promedio de los estudiantes fue de 6.95, con una mediana de 7.00 y una desviación estándar de 1.74. Las calificaciones variaron entre un mínimo de 4.00 y un máximo de 10.00. No obstante, después de haber implementado la plataforma digital Canva, (A2B), la calificación promedio de los estudiantes aumentó a 8.07, con una mediana de 8.00 y una desviación estándar de 0.97. Las calificaciones estuvieron entre 7.00 y 10.00, lo que muestra una mejora en el rendimiento académico cuando se emplea la tecnología en la educación actual.

Estos resultados son similares a los hallazgos de Góngora Morgado y Góngora Reyes (2024), que demostraron que la implementación de herramientas tecnológicas son una mejora en el aprendizaje de las asignaturas. Respaldan que la implementación de tecnologías como Canva, Educaplay puede ayudar significativamente en el proceso de enseñanza para los estudiantes. La diferencia entre las calificaciones promedio y la reducción en la variabilidad después de la implementación de Canva fomenta una mayor comprensión, rendimiento y captación de información referente a la asignatura de historia.

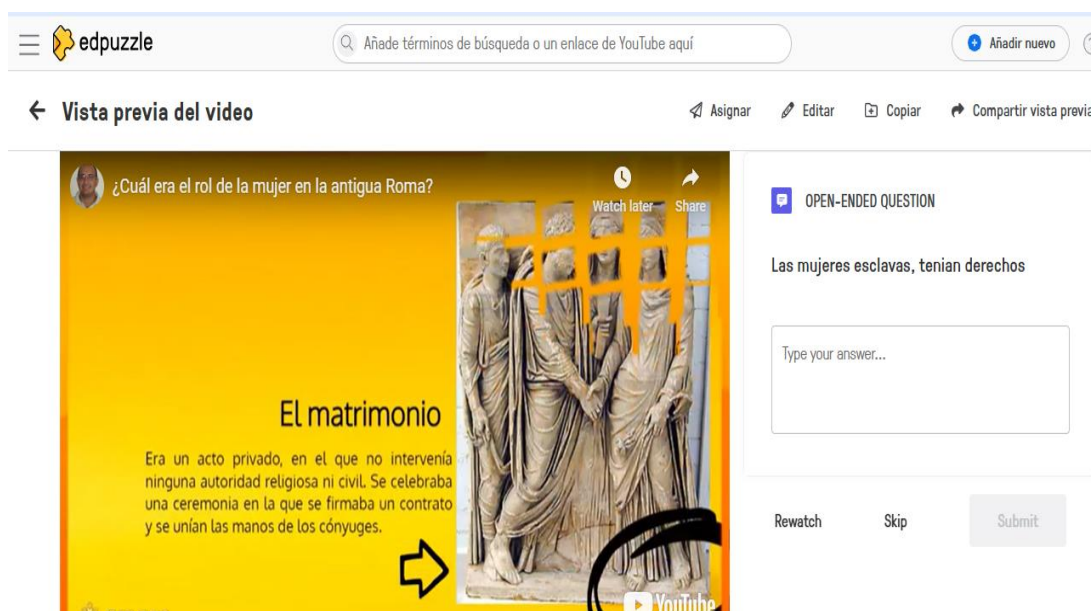
La comparación de los datos previos y posteriores a la implementación de Canva indica que esta plataforma no solo funciona como un medio para acceder al contenido académico, sino que también puede fomentar una comprensión más profunda de los temas y, por ende, un rendimiento académico superior. No obstante, resalta la relevancia de la correcta implementación y utilización de estas tecnologías tanto por los profesores como por los alumnos. La eficacia de Canva y herramientas parecidas se basa en gran parte en su

integración en el proceso de enseñanza, además de la formación y el respaldo continuo brindado a los usuarios.

Para los siguientes dos resultados se codificó a la actividad como actividad 3 y 4 con la serie de “A3A”, “A4A” antes de implementar la plataforma digital Canva. Así mismo la codificación “A3B” y “A4B” que hacen referencia a la actividad 3 y 4 después de haber implementado la herramienta digital Canva, a continuación, se presentan los resultados estadísticos obtenidos en estas actividades.

Gráfico 3.

Actividad 3



Fuente: <https://edpuzzle.com/media/67c220096a39e0734b7a7d48>

Se utilizó la herramienta tecnológica Edpuzzle para reforzar el tema de la mujer en la sociedad primitiva, a medida que el video transcurre van apareciendo varias preguntas acerca del tema, donde el estudiante al no saber la respuesta tiene la opción de regresar el video para que pueda contestar correctamente, lo que se convierte en una actividad interactiva para el estudiante y complementa la información adquirida anteriormente.

Gráfico 4.

Actividad 4



Fuente: <https://view.genially.com/669f392d97ad7b0b016091d8/interactive-content-mujer-en-la-sociedad-primitiva>

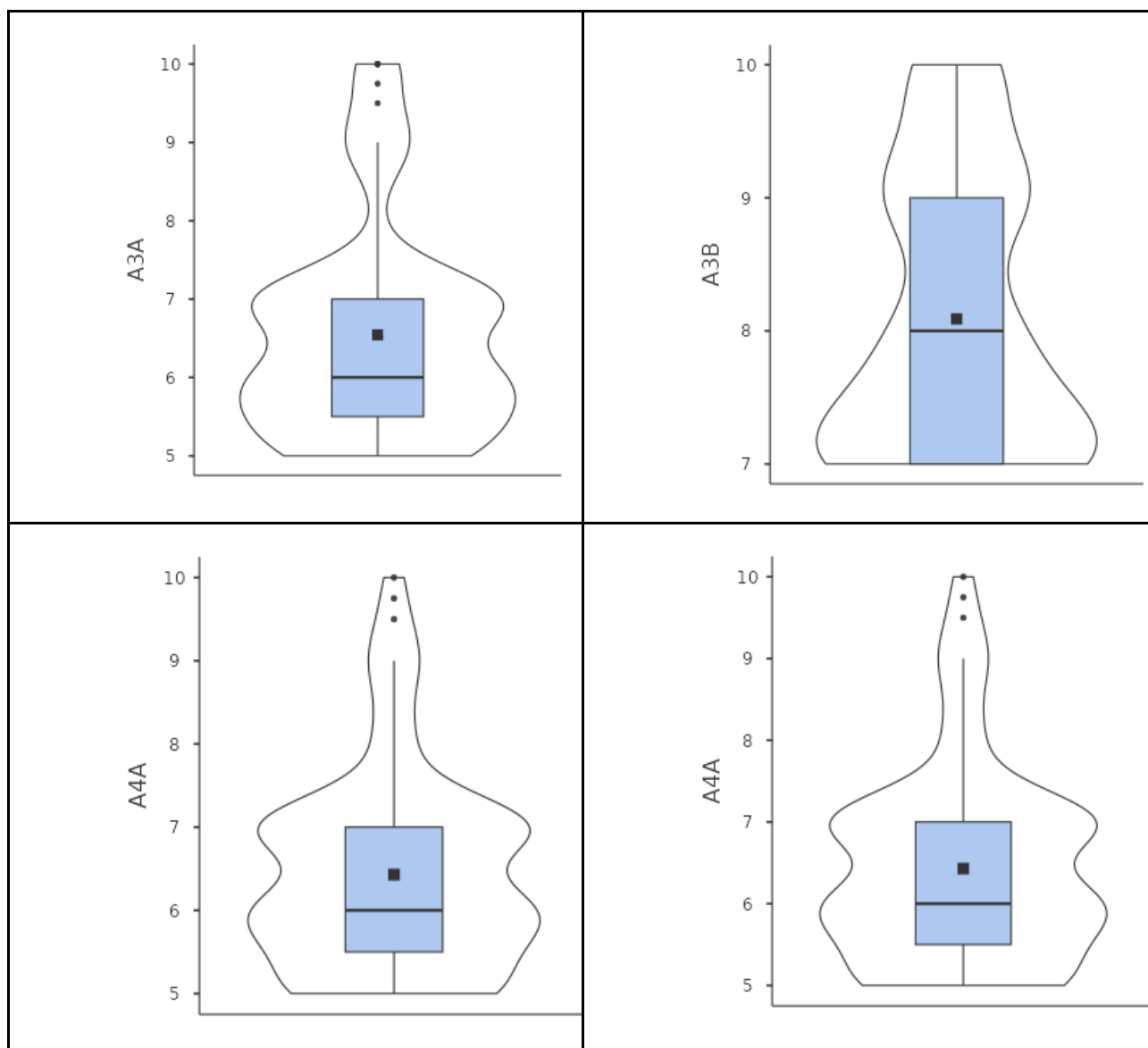
Se aplicó una serie de preguntas para reforzar el tema de la mujer en la sociedad primitiva para lo cual se realizó en la plataforma Genially una actividad interactiva donde todos los estudiantes son partícipes para evidenciar los conocimientos adquiridos.

Tabla 2.

Estadística descriptiva antes y después de actividades 3 y 4.

	A3A	A3B	A4A	A4B
N	103	103	103	103
Media	6.54	8.09	6.43	8.22
Mediana	6.00	8.00	6.00	8.00
Moda	7.00	7.00	7.00	7.00
Desviación estándar	1.34	1.05	1.19	1.10
Mínimo	5.00	7.00	5.00	7.00
Máximo	10.0	10.0	10.0	10.0

Elaboración: Propia del autor



Respecto a la tabla 2, en la actividad 3, se observó que antes de la implementación de la plataforma digital Canva, la calificación promedio de los estudiantes que fueron evaluados era de 6.54, con una mediana de 6.00 y una desviación estándar de 1.34. Las calificaciones variaron entre un mínimo de 5.00 y un máximo de 10.00. Tras el uso de la plataforma Canva, es decir la actividad (A3B) la calificación aumentó a 8.09, con una mediana de 8.00 y una desviación estándar de 1.05. Las calificaciones variaron entre un mínimo de 7.00 y un máximo de 10.00. Estos datos nos ofrecen una vista amplia acerca de la mejoría del rendimiento académico. En cuanto a los resultados de la actividad 4, la tabla muestra que antes de la implementación de la plataforma Canva, la calificación promedio de los

estudiantes que fueron evaluados fue de 6.43, con una mediana de 6.00 y una desviación estándar de 1.19. Las calificaciones variaron entre 5.00 y 10.00. Sin embargo, después de aplicar la plataforma digital Canva se observó un notable aumento en las calificaciones de los estudiantes que fueron evaluados, con una calificación promedio de 8.22, una mediana de 8.00 y una desviación estándar de 1.10. Las calificaciones variaron entre un mínimo de 7.00 y un máximo de 10.00.

Los resultados mostrados son similares a los del estudio de Sinchi Pacurucu et al. (2024) quienes llegaron a la conclusión de que estas plataformas ofrecen flexibilidad y autonomía lo que puede aumentar la motivación del estudiante. Se demostró que la implementación de estas herramientas digitales no solo mejora las calificaciones si no que influye positivamente entre la interacción con compañeros, participación activa en clases y relación entre docente y estudiante. Los datos expuestos estimaron un patrón en la mejora de su rendimiento académico con la implementación de la plataforma Canva, debido a que, en todas las actividades que se realizaron, se observó un crecimiento gradual en las calificaciones de los estudiantes como muestra en la desviación estándar. Lo que significa que se respalda la noción de que las plataformas tecnológicas como Canva son herramientas efectivas para mejorar la calidad de la educación.

CONCLUSIONES

Comprender que la integración de plataformas digitales han demostrado ser grandes estrategias altamente efectivas, que ayudan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Primer año de Bachillerato técnico en la asignatura de historia en el Colegio de Bachillerato Juan Henríquez Coello. Los resultados que se obtuvieron de las diferentes actividades realizadas muestran un antes y un después de la implementación de la plataforma Canva, lo cual revela un mejoramiento significativo en la mejora de las calificaciones promedio, en conjunto con la reducción en la variabilidad de las calificaciones.

Por lo cual, es importante saber que esta herramienta refleja un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes. Antes de implementar Canva, las calificaciones promedio en todas las actividades eran significativamente bajas en comparación con los resultados mostrados posterior a su implementación. Estos hallazgos destacan los beneficios que nos aportan hoy en día las herramientas tecnológicas para poder salir de un estudio tradicional en un escenario educativo actual. Con la adopción de esta herramienta se ha podido evidenciar la participación activa en clase de los estudiantes, la mejora en la relación docente y estudiante, lo que nos permite entender, que Canva no solo participa como un medio para facilitar la creación de recursos digitales y promover el aprendizaje activo, sino que también mejora la comprensión de contenidos y un entorno más colaborativo.

Por lo tanto, los resultados son prometedores, debido a que enfatizan una metodología estratégica para la adopción de la tecnología educativa para mejorar el impacto en la calidad de la educación, creando un ambiente de mayor colaboración, compañerismo y participativo.

Bibliografía

- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- OECD (2019), *Measuring the Digital Transformation: A Roadmap for the Future*, OECD Publishing, París, <https://doi.org/10.1787/9789264311992-en>
- Galván, S. G. A. (2020). Impacto De La Tecnología En La Educación: Una Evolución En La Acción Del Proceso De Enseñanza- Aprendizaje. *Presencia Universitaria*, 11, 6-13. <https://doi.org/10.29105/pu6.11-1>
- Revilla, D. M. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales: evolución, desafíos y nuevas perspectivas. *Etic Net Revista Científica Electrónica de*

Educación y Comunicación En la Sociedad del Conocimiento, 20(2), 186-210.

<https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16547>

Yaule Chingo, M. B., Molina Sabando, M. A., Cofre Casillas, B., Castro Rodríguez, J. del C., Rivera Chichande, M. I., & Guaman Maza, C. de los Ángeles. (2024). Diseñando el futuro: el impacto de CANVA en el proceso de enseñanza - aprendizaje como herramienta para docentes: Designing the future: the impact of Canva in the teaching - learning process as a tool for teachers. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), Pág. 1490 -. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.222>

Franco-Delgado, D. G., & Bowen-Mendoza, L. E. (2022). Uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes de bachillerato en Ecuador. *EPISTEME KOINONIA*, 5(10), 101. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1894>

Czerwonogora, A. (2022). Sobre teorías de tecnología y de pedagogía digital: un diálogo crítico. *Deleted Journal*, 11, 33-56. <https://doi.org/10.46553/tys.11.2022.p33-56DÍAZ>.

Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, 1(19), 93. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>

Sánchez Molina, Arturo Alexander, & Murillo Garza, Angélica. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la historia*, 9(2), 147-181. Epub 20 de junio de 2022. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>

Montanero Fernández, M., & Lucero Fustes, M. (2002). Las imágenes dinámicas en las presentaciones multimedia. *Revista de Psicodidáctica*, (14),137-147.[fecha de Consulta 8 de febrero de 2025]. ISSN: 1136-1034. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501410>

Sinchi Pacurucu, V. Y., Morillo Revelo, W. P., López Velasco, J. E., Maldonado Palacios, I. A., & Vizcaíno Zúñiga, P. I. (2024). Evaluación de impacto de plataformas de

aprendizaje en línea en el rendimiento académico. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades 5 (2), 727 – 739.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1912>

Góngora Morgado , L. ., & Góngora Reyes , Y. . (2024). La plataforma Canvas y su impacto en el ámbito educativo . *Journal TechInnovation*, 3(1), 88–95.
<https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v3.n1.2024.88-95>

Zambrano Briones, María Auxiliadora, Hernández Díaz, Adela, & Mendoza Bravo, Karina Luzdelia. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 18(84), 172-182. Epub 10 de febrero de 2022. Recuperado en 27 de febrero de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172&lng=es&tlng=es.