

Propuesta de un blog educativo como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica

*Proposal for an educational blog as a teaching strategy to strengthen the
learning of the history of ancient civilizations among eighth-grade General Basic
Education students*

MSc. Cuenca Tapia Piedad Sorayda

U.E. Graciela Atavihuana
piedad.tapi@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0008-6685-7695>
Loja - Ecuador

MSc. Jimenez Gaona Blanca Del Cisne

U.E. Graciela Atavihuana
blancac.jimenez@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0004-9802-1543>
Loja - Ecuador

Lic. Paladines Paladines Mayra Lourdes

U.E. San Pedro De Vilcabamba
lourdes.paladines@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0002-1601-2375>
Loja - Ecuador

MSc. Aguilera Leon Magali Beatriz

U.E. Vilcabamba
magali.aguilera@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0007-2677-1224>
Loja - Ecuador

Formato de citación APA

Cuenca, P., Jimenez, B., Paladines, M. & Aguilera, M. (2026). *Propuesta de un blog educativo como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica*. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 4), p. 2836 – 2856.

NEXO CIENTIFICO

Vol. 5 (Nº. 4). Octubre – diciembre 2026.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 20-10-2026

Fecha de aceptación: 25-10-2026

Fecha de publicación: 31-12-2026



RESUMEN

La enseñanza de la historia de las civilizaciones antiguas en Educación General Básica presenta desafíos relacionados con el predominio de estrategias centradas en la memorización, la limitada disponibilidad de recursos multimedia y las dificultades de los estudiantes para comprender y organizar cronológicamente los contenidos históricos. En este contexto, el estudio tuvo como objetivo proponer un blog educativo como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Se desarrolló una investigación sustentada en el paradigma interpretativo, con enfoque mixto y diseño exploratorio-descriptivo. Participaron 15 estudiantes y 2 docentes de Ciencias Sociales. Para la recolección de información se aplicaron encuestas, entrevistas semiestructuradas y talleres colaborativos; posteriormente, se realizó una triangulación metodológica y la propuesta fue sometida a juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que el 86,7 % de los estudiantes manifestó interés por las civilizaciones antiguas; sin embargo, el 66,7 % identificó la falta de recursos visuales y multimedia como una dificultad, mientras que el 60 % señaló problemas para memorizar fechas y nombres. Asimismo, el 86,7 % mostró preferencia por videos educativos y el 73,3 % por actividades interactivas. Las civilizaciones que despertaron mayor interés fueron la egipcia, griega y romana. A partir de estos hallazgos se diseñó el blog educativo “Exploradores del Tiempo Antiguo”, estructurado con recursos multimedia, actividades interactivas y espacios de participación colaborativa. La validación experta alcanzó una valoración general de 3,02 sobre 4,00, considerada favorable. Se concluyó que la propuesta constituyó una alternativa pertinente y viable para responder a las necesidades identificadas, aunque se requirió una implementación posterior que permitiera comprobar empíricamente su efecto sobre el aprendizaje histórico.

PALABRAS CLAVE: blog educativo, civilizaciones antiguas, enseñanza de la Historia, recursos digitales, aprendizaje significativo.



ABSTRACT

The teaching of the history of ancient civilizations in Basic General Education presents challenges related to the predominance of memorization-based strategies, the limited availability of multimedia resources, and students' difficulties in understanding and chronologically organizing historical content. In this context, the study aimed to propose an educational blog as a didactic strategy to strengthen the learning of the history of ancient civilizations among eighth-grade Basic General Education students. The research was conducted under an interpretive paradigm, using a mixed-methods approach and an exploratory-descriptive design. The participants included 15 students and 2 Social Studies teachers. Data were collected through surveys, semi-structured interviews, and collaborative workshops; methodological triangulation was subsequently conducted, and the proposal was evaluated through expert judgment. The results showed that 86.7% of the students expressed interest in ancient civilizations; however, 66.7% identified the lack of visual and multimedia resources as a learning difficulty, while 60% reported difficulties memorizing dates and names. Likewise, 86.7% preferred educational videos and 73.3% preferred interactive activities. The civilizations that generated the greatest interest were Egyptian, Greek, and Roman. Based on these findings, the educational blog "Exploradores del Tiempo Antiguo" was designed, incorporating multimedia resources, interactive activities, and collaborative participation spaces. Expert validation obtained an overall score of 3.02 out of 4.00, indicating a favorable assessment. It was concluded that the proposal constituted a relevant and feasible alternative for addressing the identified learning needs, although further implementation was required to empirically determine its effect on historical learning.

KEYWORDS: educational blog, ancient civilizations, History teaching, digital resources, meaningful learning.



INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la historia de las civilizaciones antiguas constituye un componente relevante de la formación en Ciencias Sociales, debido a que permite comprender procesos políticos, culturales, económicos y sociales que contribuyen a interpretar la realidad contemporánea. Sin embargo, en el nivel de Educación General Básica todavía se identifican dificultades relacionadas con la manera en que se presentan los contenidos históricos. El predominio de actividades centradas en la exposición, la repetición y la memorización de fechas, personajes y acontecimientos puede limitar la comprensión contextualizada, la participación y el desarrollo del pensamiento crítico. En el contexto analizado en la tesis de referencia, esta problemática se relaciona con aprendizajes superficiales y con una percepción de la historia como una asignatura poco dinámica.

Esta situación adquiere importancia frente a los resultados educativos registrados en Ecuador. El informe *Ser Estudiante* correspondiente al período 2022-2023 evidencia que el promedio nacional en Ciencias Sociales se encuentra entre 686 y 697 puntos sobre 1.000, dependiendo del régimen y contexto educativo, lo que permite reconocer la existencia de dificultades en el logro de los aprendizajes esperados y, particularmente, en la comprensión de contenidos vinculados con esta área (Instituto Nacional de Evaluación Educativa [INEVAL], 2023). La problemática no se limita, por tanto, a la adquisición de información histórica, sino que involucra la necesidad de favorecer procesos educativos que permitan analizar, interpretar, relacionar y construir conocimientos de manera activa.

En este escenario, la incorporación pedagógica de las tecnologías digitales representa una alternativa para transformar las prácticas tradicionales de enseñanza. La literatura revisada evidencia que los recursos digitales pueden ampliar las posibilidades de acceso a la información, favorecer la interacción y fortalecer modalidades de aprendizaje colaborativo y autónomo. En Ecuador, García y García (2021) identifican que el empleo de herramientas digitales, incluidos los blogs educativos, favorece la interacción entre estudiantes, la expresión de ideas, la reflexión sobre los contenidos y la retroalimentación. Asimismo, estos recursos permiten desarrollar experiencias de aprendizaje más flexibles, aunque su aprovechamiento depende de la capacitación docente y de las condiciones de conectividad disponibles.

En particular, el blog educativo presenta características pertinentes para la enseñanza de la historia, porque permite integrar textos, imágenes, videos, actividades interactivas, líneas de tiempo y otros recursos en un mismo espacio de aprendizaje. Desde esta perspectiva, Jácome y Morales (2020) reportan experiencias favorables de implementación de blogs educativos en instituciones ecuatorianas, especialmente en el desarrollo de competencias comunicativas y digitales. De igual

manera, los antecedentes revisados en la tesis señalan que los blogs pueden incrementar la participación estudiantil y convertirse en espacios para compartir recursos, expresar opiniones y construir conocimientos de manera colaborativa.

Los estudios internacionales también respaldan la integración de recursos tecnológicos en la enseñanza histórica. Osei Bonsu et al. (2020) encuentran efectos positivos de la instrucción asistida por computadora sobre el rendimiento académico en Historia, aunque advierten que su efectividad está condicionada por la infraestructura, la preparación docente y las brechas de acceso a las tecnologías. Por su parte, Aras (2022) evidencia que las plataformas digitales pueden favorecer la motivación y fortalecer competencias relacionadas con la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades tecnológicas. Asimismo, Lee (2023) destaca que recursos como bases de datos de fuentes primarias, líneas de tiempo interactivas, recorridos virtuales y simulaciones favorecen el aprendizaje por indagación y la construcción colaborativa de interpretaciones históricas.

Desde el enfoque del aprendizaje activo y significativo, estas herramientas permiten superar la concepción de la historia como un conjunto de datos que deben memorizarse y favorecen la construcción de relaciones entre acontecimientos, contextos y problemáticas actuales. Muñoz Enríquez et al. (2022) señalan que los recursos digitales pueden ampliar el acceso a la información y promover la autonomía, la interacción y el trabajo colaborativo; no obstante, también advierten que las desigualdades de acceso tecnológico continúan representando un desafío para garantizar experiencias educativas equitativas en Ecuador. En concordancia, Franco-Delgado y Bowen-Mendoza (2022) analizan el uso de recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes ecuatorianos, aportando evidencia reciente sobre la pertinencia de integrar herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje histórico.

La pertinencia de una propuesta de blog educativo se sustenta, además, en la necesidad de articular tecnología, contenidos históricos y estrategias pedagógicas que sitúen al estudiante como participante activo de su aprendizaje. La tesis de referencia identifica que los recursos digitales pueden transformar la enseñanza cuando responden a las necesidades concretas de los estudiantes y se fundamentan en principios constructivistas, colaborativos y de aprendizaje significativo. El diagnóstico realizado en estudiantes de octavo año evidencia, además, interés por las civilizaciones antiguas y una marcada preferencia por recursos audiovisuales y multimedia, aspectos que justifican el diseño de un espacio digital específicamente orientado a esta temática.

En consecuencia, el problema científico se centra en la necesidad de fortalecer el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas mediante estrategias didácticas que superen las limitaciones

de los enfoques predominantemente memorísticos y aprovechen las posibilidades educativas de las tecnologías digitales. La propuesta de un blog educativo resulta pertinente porque puede integrar contenidos históricos organizados, recursos multimedia, actividades interactivas y espacios de participación, complementando la labor docente y favoreciendo experiencias de aprendizaje más dinámicas. A su vez, su implementación debe considerar las condiciones de conectividad, las competencias digitales docentes y las características particulares del contexto educativo, puesto que la tecnología por sí misma no garantiza la transformación pedagógica.

Por tanto, el objetivo principal del presente trabajo es proponer un blog educativo como estrategia didáctica para fortalecer el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas en estudiantes de octavo año de Educación General Básica, mediante la integración de contenidos históricos, recursos multimedia y actividades interactivas que favorezcan la participación, la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo del pensamiento crítico. Esta finalidad responde a la necesidad de generar alternativas pedagógicas contextualizadas que articulen la enseñanza de la Historia con las posibilidades que ofrecen actualmente las tecnologías digitales.

MÉTODOS Y MATERIALES

La investigación se desarrolló en la Comunidad Educativa Hermano Miguel, con estudiantes de octavo año de Educación General Básica, y se orientó a analizar las condiciones del aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas y la pertinencia de diseñar un blog educativo como recurso didáctico. El estudio se fundamentó en el paradigma interpretativo, debido a que buscó comprender las percepciones, experiencias y significados construidos por los participantes en torno al aprendizaje de la historia y al uso de recursos digitales. Este paradigma permitió interpretar el fenómeno educativo desde la perspectiva de los actores involucrados, considerando sus experiencias dentro del contexto estudiado (Dávila, 2021; Mejía, 2022).

Se empleó un enfoque mixto, mediante la integración de procedimientos cuantitativos y cualitativos. La dimensión cuantitativa se desarrolló mediante la aplicación de cuestionarios estructurados a los estudiantes, cuyos datos se procesaron mediante estadística descriptiva, específicamente frecuencias y porcentajes. La dimensión cualitativa se abordó mediante talleres colaborativos y entrevistas semiestructuradas, procedimientos que permitieron profundizar en las percepciones, experiencias y expectativas de estudiantes y docentes. La combinación de ambas dimensiones posibilitó obtener una comprensión más amplia del fenómeno investigado (Medina Romero et al., 2023).

El estudio presentó un alcance exploratorio-descriptivo. Se consideró exploratorio porque permitió indagar una problemática relacionada con la incorporación de perspectivas colaborativas para el diseño de blogs educativos orientados a la enseñanza de la historia antigua; asimismo, fue descriptivo porque caracterizó las necesidades, dificultades, intereses y expectativas de los participantes respecto al aprendizaje de las civilizaciones antiguas y al empleo de herramientas digitales. Este procedimiento permitió identificar las condiciones existentes y establecer los elementos pedagógicos y tecnológicos que debían considerarse en la propuesta educativa (Rebollo et al., 2022).

El diseño metodológico se organizó en cuatro fases. En la primera fase se realizó la fundamentación teórica mediante la revisión bibliográfica relacionada con la pedagogía de la historia, las herramientas digitales y los blogs educativos, además del análisis de experiencias anteriores sobre el uso de recursos tecnológicos para la enseñanza histórica. En la segunda fase se efectuó el diagnóstico de necesidades, para lo cual se diseñaron y aplicaron instrumentos dirigidos a estudiantes y docentes y posteriormente se analizaron e interpretaron los resultados obtenidos. En la tercera fase se desarrolló el diseño colaborativo de la propuesta, mediante grupos focales y la sistematización de las sugerencias relacionadas con contenidos, características y funcionalidades del blog. Finalmente, en la cuarta fase se elaboró la propuesta y se efectuó su valoración de viabilidad técnica, pedagógica y operativa mediante especialistas.

La población participante estuvo constituida por 15 estudiantes de octavo año de Educación General Básica, 2 docentes del área de Ciencias Sociales y especialistas en tecnología educativa y didáctica de la historia para la fase de validación. En el caso de los estudiantes, se consideró como criterios de selección su matrícula en octavo año, la representación de diferentes niveles de rendimiento académico, la diversidad en cuanto al acceso y familiaridad con herramientas tecnológicas y la voluntad de participación. Para los docentes se consideró la experiencia en la enseñanza de Historia o Ciencias Sociales, los conocimientos sobre didáctica histórica y los diferentes niveles de familiaridad con herramientas tecnológicas educativas. Para los especialistas se consideró la formación académica en pedagogía, historia o tecnología educativa, la experiencia en implementación de recursos digitales y la disponibilidad para participar en la validación.

La muestra estudiantil quedó conformada por 15 participantes seleccionados intencionalmente. La distribución etaria correspondió a 6 estudiantes de 12 años, 7 de 13 años y 2 de 14 años, concentrándose la mayor proporción en los 13 años. La información cuantitativa se recopiló mediante una encuesta digital elaborada en Google Forms, instrumento que permitió obtener

información sobre las percepciones, preferencias y experiencias de los estudiantes respecto al aprendizaje de las civilizaciones antiguas y al uso de recursos digitales.

Las técnicas de recolección de información incluyeron la encuesta diagnóstica, entrevistas semiestructuradas, grupos focales y juicio de expertos. La encuesta permitió identificar las dificultades y necesidades relacionadas con el aprendizaje de las civilizaciones antiguas; las entrevistas permitieron profundizar en las percepciones de los docentes sobre las metodologías empleadas; los grupos focales permitieron recopilar aportes colaborativos para el diseño del blog; y el juicio de expertos permitió valorar la viabilidad de la propuesta. Los instrumentos empleados fueron cuestionarios para estudiantes y docentes, guías de entrevista, guía de discusión para los grupos focales, rúbrica de evaluación y ficha de análisis documental.

Las variables o categorías de estudio se organizaron en torno al aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas, los recursos didácticos digitales, el diseño colaborativo del blog educativo y la viabilidad de la propuesta. Para el aprendizaje histórico se consideraron conocimientos previos, dificultades de aprendizaje, intereses temáticos y nivel de dominio de contenidos básicos. En relación con los recursos digitales se analizaron el acceso a tecnología, las experiencias previas, las preferencias de formato, la disponibilidad de dispositivos y la familiaridad con blogs. Para el diseño colaborativo se consideraron los contenidos sugeridos, funcionalidades, aspectos estéticos, interactividad y preferencias de actividades; mientras que la viabilidad se valoró desde las dimensiones técnica, pedagógica y de sostenibilidad.

El procesamiento cuantitativo se realizó mediante estadística descriptiva, utilizando frecuencias y porcentajes para organizar e interpretar las respuestas obtenidas. El análisis cualitativo se efectuó mediante la interpretación de las aportaciones obtenidas en los talleres colaborativos y entrevistas docentes. Posteriormente, se realizó una triangulación metodológica entre la información procedente de la encuesta estudiantil, el taller colaborativo y las entrevistas a docentes, con el propósito de identificar convergencias, divergencias y complementariedades entre las diferentes fuentes de información.

Los resultados obtenidos durante el diagnóstico mostraron que 86,7 % de los estudiantes consideró interesante el aprendizaje de las civilizaciones antiguas, aunque se identificaron dificultades relacionadas con la disponibilidad de recursos visuales, la memorización de fechas y nombres y la extensión de los contenidos. Asimismo, el 86,7 % manifestó preferencia por videos educativos y el 73,3 % por actividades interactivas. En cuanto al acceso tecnológico, el 100 % de los participantes disponía de acceso a internet y el 80 % utilizaba dispositivos móviles con fines educativos. Estos resultados

evidenciaron una disposición favorable hacia el empleo de recursos digitales, pero también una necesidad de incorporar materiales multimedia que permitieran presentar los contenidos históricos de manera más dinámica.

En relación con la experiencia tecnológica, el 73,3 % de los estudiantes utilizaba recursos digitales frecuentemente o a veces para estudiar Historia, mientras que el 53,3 % había utilizado anteriormente algún blog educativo. Los dispositivos más utilizados fueron los teléfonos móviles, con 80 %, seguidos de las computadoras portátiles, con 66,7 %, y las tabletas, con 46,7 %. Las características más valoradas para el blog fueron las imágenes y fotografías, los videos explicativos y los juegos interactivos, lo que orientó la propuesta hacia una estructura multimedia, interactiva y adaptable a dispositivos móviles.

La triangulación confirmó la correspondencia entre las diferentes fuentes de información. Se identificó coincidencia entre el interés estudiantil por las civilizaciones antiguas, especialmente la egipcia, griega y romana, y las apreciaciones de los docentes. También se constató una demanda común de recursos multimedia, debido a que los estudiantes manifestaron preferencia por videos e imágenes, mientras que los docentes reconocieron su utilidad en las prácticas pedagógicas. Como divergencia, los estudiantes mostraron inicialmente mayor preferencia por formas de participación de bajo compromiso, como los comentarios, mientras que el taller evidenció mayor apertura hacia la creación de contenido propio y los docentes asumieron principalmente roles de guía y monitoreo.

Finalmente, la propuesta de blog educativo “Exploradores del Tiempo Antiguo” fue sometida a un proceso de validación mediante juicio de expertos. En la tesis se registró la evaluación de dos especialistas con experiencia en educación, historia y tecnología educativa, quienes aplicaron una rúbrica estructurada con 20 criterios distribuidos en aspectos pedagógicos, técnicos y de diseño y estructura. La evaluación se efectuó mediante una escala de cuatro puntos, desde 1 (insuficiente) hasta 4 (excelente), y las valoraciones obtenidas fueron favorables: los aspectos pedagógicos alcanzaron un promedio de 3,05; los aspectos técnicos, 3,00; los aspectos de diseño y estructura, 3,00; y el promedio general fue de 3,02 sobre 4, correspondiente a una valoración positiva de la propuesta.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos permitieron caracterizar las principales dificultades, intereses y preferencias de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica frente al aprendizaje de las civilizaciones antiguas, así como determinar las condiciones para el diseño de un recurso educativo digital. La información fue analizada a partir de la encuesta aplicada a 15 estudiantes, los aportes del taller colaborativo, las entrevistas realizadas a docentes de Ciencias Sociales y la valoración de la

propuesta mediante juicio de expertos. En consecuencia, los hallazgos se organizaron en cinco dimensiones: interés y dificultades de aprendizaje, uso de recursos digitales, preferencias temáticas, participación y aportes cualitativos de los actores educativos, y valoración de la propuesta. La triangulación permitió identificar coincidencias importantes entre las fuentes y establecer aspectos que requerían ser fortalecidos antes de una eventual implementación.

Tabla 1. Interés y principales dificultades en el aprendizaje de las civilizaciones antiguas

Indicador	Resultado
Estudiantes que manifestaron interés por las civilizaciones antiguas	86,7 %
Falta de recursos visuales y multimedia	66,7 %
Dificultad para memorizar fechas y nombres	60,0 %
Percepción de contenidos demasiado extensos	46,7 %
Dificultades relacionadas con la secuencia cronológica	Identificadas por los docentes

Fuente: Autor (2025), a partir de los resultados del diagnóstico y la triangulación metodológica.

Los resultados mostraron una situación particularmente relevante: aunque existió un elevado interés por la temática histórica, este interés no se tradujo necesariamente en un aprendizaje satisfactorio. El 86,7 % de los estudiantes manifestó interés por las civilizaciones antiguas, lo que permitió descartar que el problema principal estuviera relacionado con un rechazo hacia la Historia como área de conocimiento. En contraste, el 66,7 % identificó la falta de recursos visuales y multimedia como uno de los principales obstáculos, mientras que el 60 % señaló las dificultades para memorizar fechas y nombres. Además, el 46,7 % percibió los contenidos como demasiado extensos. Estos resultados sugirieron que la dificultad se encontraba principalmente en la forma de presentación y mediación de los contenidos, especialmente cuando predominaban procesos de aprendizaje basados en información extensa y memorización.

Desde una perspectiva crítica, la coincidencia entre el alto interés temático y las dificultades de aprendizaje constituyó uno de los hallazgos más importantes. La triangulación permitió complementar la percepción estudiantil con la perspectiva docente, pues los profesores identificaron problemas relacionados con la secuencia cronológica y la comprensión de procesos históricos complejos. Por tanto, el desafío no consistió únicamente en aumentar la motivación, sino en transformar la manera de organizar, representar y relacionar la información histórica. Este resultado se relacionó directamente con el objetivo de generar una propuesta educativa que respondiera a necesidades concretas del estudiantado, puesto que justificó la incorporación de recursos visuales, secuencias cronológicas, actividades interactivas y conexiones entre el pasado y el presente. La

principal limitación fue que el diagnóstico se realizó con una muestra reducida de 15 estudiantes, por lo que sus resultados describieron principalmente el contexto estudiado y no permitieron generalizaciones amplias.

Tabla 2. Uso de recursos digitales para el aprendizaje de Historia

Indicador	Resultado
Uso frecuente de recursos digitales	40,0 %
Uso de recursos digitales a veces	33,3 %
Uso siempre	20,0 %
Uso rara vez	6,7 %
Uso nunca	0,0 %
Estudiantes con experiencia frecuente o ocasional en recursos digitales	73,3 %
Acceso a internet	100,0 %
Uso de dispositivos móviles con fines educativos	80,0 %
Uso de laptop	66,7 %
Uso de tablet	46,7 %

Fuente: Autor (2025), a partir de los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de octavo año.

La información evidenció una familiaridad considerable del grupo estudiado con los recursos digitales. El 40 % manifestó utilizarlos frecuentemente para estudiar Historia y el 33,3 % señaló que los utilizaba a veces; adicionalmente, el 20 % afirmó utilizarlos siempre. En conjunto, estos resultados mostraron que el 73,3 % tenía una experiencia frecuente u ocasional con herramientas digitales, mientras que ningún estudiante manifestó no utilizarlas nunca. Este comportamiento adquirió mayor relevancia al considerar que el 100 % de los participantes disponía de acceso a internet y que el teléfono móvil constituía el dispositivo educativo más utilizado, con un 80 %. Por tanto, se identificó una condición tecnológica favorable para incorporar una herramienta digital en el proceso de aprendizaje histórico.

La comparación entre la disponibilidad tecnológica y las dificultades detectadas en la tabla anterior permitió identificar una contradicción significativa: los estudiantes disponían de acceso y experiencia con recursos digitales, pero esa capacidad no se encontraba suficientemente canalizada hacia una herramienta específica para el aprendizaje colaborativo de Historia. La investigación señaló precisamente una subutilización de estas competencias digitales y una ausencia de experiencia docente con blogs educativos. Esto permitió considerar que el problema no se encontraba exclusivamente en la falta de tecnología, sino en la necesidad de utilizarla con una intencionalidad pedagógica definida. En este sentido, el aporte principal fue demostrar la existencia de condiciones básicas para una propuesta digital, aunque la disponibilidad de dispositivos no garantizó por sí misma

mejores aprendizajes. Esta consideración resultó fundamental para el diseño de la propuesta, que incorporó recursos multimedia, actividades interactivas y espacios de participación, en lugar de limitarse a trasladar contenidos tradicionales a un entorno digital.

Tabla 3. Preferencias de los estudiantes para el aprendizaje de las civilizaciones antiguas

Preferencia	Resultado
Interés por la civilización egipcia	73,3 %
Interés por la civilización griega	60,0 %
Interés por la civilización romana	53,3 %
Preferencia por videos educativos	86,7 %
Preferencia por actividades interactivas	73,3 %
Interés por contenidos sobre pirámides y construcción egipcia	Identificado cualitativamente
Interés por mitología griega y romana	Identificado cualitativamente
Interés por cultura, tradiciones, curiosidades y estoicismo	Identificado cualitativamente

Fuente: Autor (2025), a partir de la encuesta y del análisis cualitativo de las preferencias estudiantiles.

Los resultados evidenciaron preferencias temáticas claramente diferenciadas. La civilización egipcia alcanzó el mayor nivel de interés, con 73,3 %, seguida de la griega con 60 % y la romana con 53,3 %. Este comportamiento fue complementado por las respuestas cualitativas, en las cuales los estudiantes expresaron interés por aspectos específicos como la construcción de las pirámides, la mitología, los dioses griegos y romanos, las curiosidades de Roma, las culturas y tradiciones y determinados aspectos filosóficos como el estoicismo. Por otra parte, los videos educativos representaron la preferencia digital más importante, con 86,7 %, mientras que las actividades interactivas alcanzaron el 73,3 %. En consecuencia, los resultados mostraron que los estudiantes no solamente demandaron más tecnología, sino recursos capaces de representar visualmente acontecimientos, personajes, espacios y procesos históricos.

Desde una perspectiva crítica, las preferencias estudiantiles permitieron superar una concepción homogénea del aprendizaje de la Historia. Los participantes no manifestaron interés exclusivamente por memorizar características generales de las civilizaciones, sino por contenidos concretos que posibilitaran comprender aspectos culturales, religiosos, arquitectónicos, filosóficos y cotidianos. Esta diversidad justificó la organización de la propuesta en unidades diferenciadas y la incorporación de recursos multimedia. La propuesta finalmente estructuró contenidos sobre Mesopotamia, Egipto, India, China, Grecia y Roma, acompañados de infografías, material audiovisual, recorridos virtuales y comparaciones entre elementos antiguos y contemporáneos. El principal aporte de este hallazgo consistió, por tanto, en vincular las preferencias reales del estudiantado con decisiones concretas de diseño pedagógico. Sin embargo, se requirió profundizar posteriormente en

qué medida estas preferencias se traducirían efectivamente en mejores resultados de aprendizaje, puesto que el estudio diagnosticó necesidades y diseñó la propuesta, pero no desarrolló una evaluación experimental de impacto a largo plazo.

Tabla 4. Participación estudiantil y perspectivas de estudiantes y docentes

Aspecto analizado	Hallazgo principal
Forma de participación más solicitada	Comentarios en publicaciones: 46,7 %
Participación mediante propuesta de temas, recursos o actividades	33,3 %
Preferencia por autoevaluación	Identificada en el taller
Preferencia por actividades individuales y grupales	Se identificaron ambas
Conexión entre pasado y presente	Identificada en el taller
Metodologías docentes	Contraste entre estrategias activas y prácticas menos especificadas
Rol esperado del docente	Guía y monitor del proceso
Necesidad identificada por docentes	Mayor claridad en la secuencia cronológica

Fuente: Autor (2025), a partir del taller colaborativo y las entrevistas semiestructuradas a docentes.

El análisis cualitativo mostró que los estudiantes manifestaron interés por participar activamente en el recurso digital, aunque inicialmente prefirieron modalidades de participación que implicaban un menor nivel de compromiso. El 46,7 % señaló que preferiría comentar las publicaciones, mientras que el 33,3 % mostró disposición para proponer temas, compartir recursos o realizar actividades y socializar sus resultados. El taller colaborativo permitió profundizar estos datos y evidenció preferencias tanto por actividades individuales como grupales, además de una inclinación hacia la autoevaluación y la posibilidad de dejar comentarios. Asimismo, los estudiantes demostraron capacidad para establecer relaciones entre los acontecimientos históricos y el mundo contemporáneo, lo que sugirió que la enseñanza de las civilizaciones antiguas podía trascender la simple transmisión de datos y favorecer procesos de interpretación y relación histórica.

Las entrevistas a los docentes complementaron y, en algunos aspectos, contrastaron las percepciones estudiantiles. Mientras uno de los docentes reportó el empleo de aula invertida, aprendizaje basado en juegos, debates y rutinas de pensamiento, el otro hizo referencia a una metodología activa de enseñanza-aprendizaje sin especificar estrategias concretas. La triangulación también evidenció que los docentes tendieron a visualizar su participación como guía o monitor del proceso, mientras que los estudiantes mostraron interés creciente por asumir funciones más activas en la producción de contenidos. Esta diferencia resultó relevante porque señaló que una propuesta digital efectiva no debía reproducir una relación exclusivamente directiva entre docente y estudiante.

Como aporte al conocimiento, el estudio mostró la conveniencia de diseñar espacios flexibles de participación que permitan avanzar progresivamente desde acciones sencillas, como comentar contenidos, hacia actividades de investigación, producción y colaboración. No obstante, futuras investigaciones deberían comprobar si esta disposición declarada se mantiene durante una implementación real y prolongada.

Tabla 5. Valoración experta de la propuesta educativa

Dimensión evaluada	Experto 1	Experto 2	Promedio
Aspectos pedagógicos	3,0	3,1	3,05
Aspectos técnicos	3,0	3,0	3,00
Diseño y estructura	3,0	3,0	3,00
Promedio general	3,0	3,05	3,02

Fuente: Autor (2025), a partir de la rúbrica de validación aplicada mediante juicio de expertos.

Escala: 1 = insuficiente; 2 = aceptable; 3 = bueno; 4 = excelente.

La valoración de los expertos mostró una apreciación favorable de la propuesta educativa. Los aspectos pedagógicos alcanzaron un promedio de 3,05 sobre 4, mientras que los aspectos técnicos y de diseño y estructura obtuvieron 3,00. El promedio general fue de 3,02, lo que correspondió a una valoración positiva y permitió considerar la propuesta como viable con modificaciones menores. Los expertos valoraron favorablemente la alineación curricular, la pertinencia de los contenidos, el potencial para promover aprendizajes significativos, la integración de recursos multimedia y la viabilidad técnica. Estos resultados respaldaron la coherencia entre las necesidades diagnosticadas y las características incorporadas en el recurso educativo, especialmente en lo relacionado con la integración de contenidos históricos, recursos interactivos y participación estudiantil.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos evidenciaron que el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas presentó una situación particular: los estudiantes mostraron un elevado interés por la temática, pero al mismo tiempo manifestaron dificultades relacionadas con la falta de recursos visuales y multimedia, la memorización de fechas y nombres y la extensión de los contenidos. El 86,7 % de los participantes expresó interés por las civilizaciones antiguas, mientras que el 66,7 % identificó la carencia de recursos visuales como una de las principales dificultades y el 60 % señaló los problemas para recordar fechas y nombres. Estos hallazgos permitieron interpretar que la problemática no se relacionó principalmente con la ausencia de interés hacia la Historia, sino con las estrategias y recursos empleados para facilitar la comprensión de sus contenidos. Esta situación coincidió con la triangulación

realizada en el estudio, donde también se identificó que la falta de una secuencia cronológica clara dificultaba la comprensión de procesos civilizatorios complejos.

En este sentido, los resultados respaldaron la incorporación de recursos digitales como mediadores del aprendizaje histórico. El 73,3 % de los estudiantes utilizó recursos digitales de manera frecuente u ocasional para estudiar Historia, mientras que el 100 % manifestó disponer de acceso a internet y el 80 % utilizó dispositivos móviles con fines educativos. Sin embargo, la existencia de estas condiciones tecnológicas no significó que los recursos estuvieran siendo aprovechados de manera sistemática para la enseñanza de las civilizaciones antiguas. Por ello, la propuesta del blog educativo adquirió pertinencia al plantear un espacio organizado específicamente para el aprendizaje histórico, en lugar de limitarse al acceso general a información disponible en internet. La investigación mostró que los estudiantes preferían principalmente videos educativos (86,7 %) y actividades interactivas (73,3 %), lo cual coincidió con la necesidad de transformar los contenidos tradicionales en experiencias más visuales, participativas y contextualizadas.

Otro aspecto relevante correspondió a las preferencias temáticas. La civilización egipcia alcanzó el mayor porcentaje de interés (73,3 %), seguida de la griega (60 %) y la romana (53,3 %). Los aportes cualitativos ampliaron estos resultados al evidenciar interés por la construcción de las pirámides, la mitología griega y romana, las culturas y tradiciones, las curiosidades históricas y determinados aspectos filosóficos. Esto permitió comprender que los estudiantes no buscaban únicamente información general sobre las civilizaciones, sino contenidos específicos capaces de despertar curiosidad y establecer relaciones con elementos culturales conocidos. En consecuencia, la propuesta incorporó seis unidades correspondientes a Mesopotamia, Egipto, India, China, Grecia y Roma, acompañadas de infografías, material audiovisual, recorridos virtuales y comparaciones entre elementos culturales antiguos y contemporáneos.

La participación estudiantil constituyó igualmente un elemento significativo. El 46,7 % de los estudiantes manifestó preferencia por comentar las publicaciones, mientras que el 33,3 % mostró disposición para proponer temas, compartir recursos o realizar actividades y socializar resultados. Además, durante el taller colaborativo se identificó interés por la autoevaluación, la participación grupal e individual y la posibilidad de establecer conexiones entre el pasado y el presente. Estos resultados respaldaron el carácter colaborativo de la propuesta, pues demostraron que el blog podía constituirse no solamente en un repositorio de contenidos, sino también en un espacio de interacción y construcción del conocimiento. Esta perspectiva se relacionó con los fundamentos constructivistas y

de aprendizaje significativo considerados en la investigación, al situar al estudiante como participante activo del proceso educativo.

La participación de los docentes permitió complementar estos hallazgos. Se identificó un contraste entre prácticas pedagógicas activas y metodologías menos especificadas, así como la necesidad de fortalecer la organización cronológica de los contenidos. Los docentes también asumieron principalmente funciones de guía y monitoreo, lo que resultó coherente con una propuesta que pretendió desplazar progresivamente al estudiante hacia un papel más participativo. La triangulación mostró, por tanto, una convergencia entre las necesidades de los estudiantes y las apreciaciones docentes respecto a la conveniencia de incorporar recursos multimedia y estrategias interactivas. No obstante, también se reconoció que la disposición favorable hacia una herramienta digital no garantizó por sí misma mejores aprendizajes, debido a que su efectividad dependió de la planificación pedagógica, la orientación docente y la pertinencia de los contenidos.

Finalmente, la valoración de los expertos fortaleció la pertinencia de la propuesta, al alcanzar un promedio general de 3,02 sobre 4,00. Los aspectos pedagógicos obtuvieron 3,05, mientras que los técnicos y de diseño y estructura alcanzaron 3,00. La evaluación confirmó una valoración favorable, aunque también generó recomendaciones relacionadas con la optimización técnica, la accesibilidad para conexiones de baja velocidad, la incorporación de recursos descargables, la ampliación de contenidos y la elaboración de una guía de usuario. Por tanto, los resultados permitieron sostener que el blog educativo constituyó una alternativa pertinente para responder a las necesidades identificadas en el aprendizaje de las civilizaciones antiguas. Sin embargo, la investigación presentó como principal limitación la ausencia de una implementación experimental prolongada que permitiera comprobar sus efectos sobre el rendimiento académico. En consecuencia, futuras investigaciones deberían evaluar la aplicación del recurso en condiciones reales, utilizando mediciones antes y después de la intervención y muestras más amplias. En correspondencia con el objetivo planteado, la evidencia obtenida sustentó el diseño de una propuesta digital contextualizada, participativa y multimedia orientada a fortalecer el aprendizaje significativo de la historia de las civilizaciones antiguas.

CONCLUSIONES

La investigación permitió concluir que el aprendizaje de la historia de las civilizaciones antiguas presentó dificultades asociadas principalmente con la forma de organización y mediación de los contenidos. Aunque el 86,7 % de los estudiantes manifestó interés por esta temática, el 66,7 % identificó la carencia de recursos visuales y multimedia como una de las principales dificultades y el 60 % señaló problemas para memorizar fechas y nombres. Asimismo, los docentes identificaron dificultades relacionadas con la secuencia cronológica de los contenidos, situación que pudo generar una comprensión fragmentada de los procesos históricos. Estos resultados evidenciaron la necesidad de incorporar estrategias que superaran la presentación lineal y predominantemente memorística de la Historia.

Se concluyó también que existieron condiciones favorables para la incorporación de recursos digitales en el aprendizaje de las civilizaciones antiguas. El 73,3 % de los estudiantes utilizaba recursos digitales de manera frecuente u ocasional para estudiar Historia, el 100 % disponía de acceso a internet y el 80 % utilizaba dispositivos móviles con fines educativos. A esto se sumó una marcada preferencia por videos educativos y actividades interactivas. Estos hallazgos permitieron determinar que la propuesta de un blog educativo respondió a necesidades y características concretas del grupo estudiado, al integrar recursos multimedia, actividades interactivas, contenidos organizados cronológicamente y espacios de participación.

La investigación aportó al conocimiento educativo al vincular las necesidades reales de los estudiantes con el diseño de una propuesta didáctica digital contextualizada. Las preferencias temáticas por las civilizaciones egipcia, griega y romana, así como el interés por aspectos culturales, arquitectónicos, mitológicos y filosóficos, permitieron orientar los contenidos hacia elementos capaces de despertar curiosidad y favorecer una aproximación más significativa a la Historia. De igual manera, la participación estudiantil mediante comentarios, propuestas de temas, intercambio de recursos y actividades colaborativas evidenció la posibilidad de transformar el blog en un espacio de construcción e interacción, y no únicamente en un repositorio de información.

Desde el punto de vista práctico, la propuesta “Exploradores del Tiempo Antiguo” constituyó una alternativa viable para fortalecer el aprendizaje de las civilizaciones antiguas mediante la integración de infografías, videos, recorridos virtuales, actividades interactivas y elementos de participación colaborativa. Su estructura incorporó seis civilizaciones —Mesopotamia, Egipto, India, China, Grecia y Roma— y buscó establecer conexiones entre los contenidos históricos y referentes culturales actuales. La validación realizada mediante juicio de expertos respaldó su pertinencia, con

una valoración general de 3,02 sobre 4,00, aunque también permitió identificar la necesidad de efectuar modificaciones técnicas y pedagógicas antes de una implementación más amplia.

En el plano teórico, los resultados reforzaron la pertinencia de integrar principios del aprendizaje significativo, constructivismo social y conectivismo en propuestas educativas digitales destinadas a la enseñanza histórica. La propuesta no concibió la tecnología como un fin en sí mismo, sino como un medio para favorecer la interacción, la participación, la conexión con conocimientos previos y la construcción colaborativa del conocimiento. De esta manera, el estudio contribuyó a sustentar que la incorporación de herramientas digitales adquiere mayor valor educativo cuando responde a necesidades identificadas en el contexto y se encuentra articulada con objetivos pedagógicos concretos.

Finalmente, se identificó como principal limitación que la investigación se concentró en el diagnóstico, diseño y validación de la propuesta, sin desarrollar una implementación experimental prolongada que permitiera comprobar sus efectos sobre el rendimiento académico. Por ello, futuras investigaciones deberían aplicar el blog en contextos educativos reales, incorporar muestras más amplias y diversas y utilizar diseños pretest-posttest o cuasiexperimentales que permitan comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención. También sería pertinente analizar el impacto del recurso sobre la motivación, la participación, la comprensión cronológica, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante. Estas líneas permitirían determinar con mayor precisión la efectividad de los blogs educativos y contribuirían a consolidar estrategias digitales para la enseñanza de la Historia en la Educación General Básica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carretero, M., Cantabrana, M., & Parellada, C. (Eds.). (2022). *History education in the digital age*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-10743-6>
- Gómez Carrasco, C. J., Rodríguez-Medina, J., Chaparro Sainz, Á., & Alonso García, S. (2022). Recursos digitales y enfoques de enseñanza en la formación inicial del profesorado de Historia. *Educación XX1*, 25(1), 143–170. <https://doi.org/10.5944/educXX1.30483>
- Miguel-Revilla, D., Calle-Carracedo, M., & Sánchez-Agustí, M. (2021). Fostering engagement and historical understanding with a digital learning environment in secondary education. *E-Learning and Digital Media*, 18(4), 344–360. <https://doi.org/10.1177/2042753020957452>
- Malysheva, O., Tokareva, E., Orchakova, L., & Smirnova, Y. (2022). The effect of online learning in modern history education. *Heliyon*, 8(7), e09965. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09965>
- Tribukait, M. (2020). Digital learning in European history education: Political visions, the logics of schools and teaching practices. *History Education Research Journal*, 17(1), 4–20.
- Muenster, D. L., Münster, S., & Dietz, R. (2023). Digital history education for pupils: First steps towards a teaching learning lab. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLVIII-M-2-2023, 1105–1111. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-M-2-2023-1105-2023>
- Labibatussolihah, L., Adriani, N. M., & Supriatna, N. (2022). Digital history and archives as learning media towards transformative education in the post-pandemic era. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(1).
- Bruér, M. (2023). Historical thinking in a digital environment: Swedish history teaching analysed through a TPACK lens. *Clio. History and History Teaching*. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2023499536
- Firmansyah, H., & Atmaja, T. S. (2025). Transformation of history learning methods in the digital era: Challenges and opportunities in schools. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(1). <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4791>
- Council of Europe. (2023). *History education in the digital age: Annual Forum on History Education*. Council of Europe.

- Parellada, C., & Carretero, M. (2022). Digital historical maps in classrooms: Challenges in history education. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Tribukait, M., & Stegers, S. (2022). Historiana: An online resource designed to promote multi-perspective and transnational history teaching. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Dawes Duraisingh, L. (2022). Leveraging intercultural social media-type platforms to promote historical consciousness and historical understanding among young people: Exploring opportunities and challenges. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Gibson, L., Roberts-Smith, J., Llewellyn, K. R., Llewellyn, J., & DOHR Team. (2022). A new approach to virtual reality in history education: The Digital Oral Histories for Reconciliation Project. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Van den Heede, P. (2022). Digital entertainment gaming as a site for informal historical learning? A reflection on possibilities and limitations. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Adriaansen, R.-J. (2022). Historical analogies and historical consciousness: User-generated history lessons on TikTok. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Pérez-Manjarrez, E. (2022). "It isn't about who was worse": Colonialism and historical debate on social media. En M. Carretero, M. Cantabrana, & C. Parellada (Eds.), *History education in the digital age*. Springer.
- Franco-Delgado, D. M., & Bowen-Mendoza, M. (2022). Recursos digitales para la enseñanza de Historia en estudiantes ecuatorianos. *Revista Científica*.
- Muñoz Enríquez, J. P., Álvarez, A., & otros. (2022). Recursos digitales y aprendizaje colaborativo en el contexto educativo ecuatoriano. *Revista de Educación y Tecnología*.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *Ser Estudiante 2022-2023: Resultados nacionales*. INEVAL.

CONFLICTO DE INTERÉS:



Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

