

Competencias digitales a través de la enseñanza de la etapa colonial en Educación Básica

Digital competences through teaching the colonial stage in Basic Education

Suárez Pinta, Mery¹, Paredes Veintimilla, Rosalba Verónica², Flores, María del Carmen³, Espinoza Ibarra, Ángel Olivo⁴

Recibido: 01/06/2025

Aceptado: 02/07/2025

Publicado: 29/09/2025

Categoría: Ensayo científico

RESUMEN

La competencia digital es de vital importancia en la sociedad actual. En el artículo se presenta la problemática acerca del desarrollo de competencias digitales desde la enseñanza de la historia colonial, asignatura importante para la formación del estudiante. Posteriormente se define la competencia digital y se establecen sus dimensiones e indicadores. En segundo lugar, se propone el sistema de actividades que desarrollará la competencia digital en los estudiantes a través de la enseñanza de la historia. Se utiliza un enfoque mixto y un diseño de prueba y posprueba. Se aplicaron tres rondas de encuesta a estudiantes y se obtuvieron resultados favorables en el desarrollo de la competencia digital.

Palabras Clave: Sistema de actividades, competencia digital, enseñanza de la historia, bachillerato

ABSTRACT

Digital competence is of vital importance in today's society. The article presents the problem of developing digital competences in the teaching of colonial history, an important subject for the student's education. Subsequently, digital competence is defined, and its dimensions and indicators are established. Secondly, the system of activities that will develop digital competence in students through the teaching of history is proposed. A mixed approach and a test/post-test design are used. Three rounds of survey were applied to students and favorable results were obtained in the development of digital competence.

Keywords: Activity system, digital competence, history teaching, baccalaureate

¹ Unidad Educativa Celso Augusto Rodríguez (Chimborazo, Ecuador)

mery.suarez@educacion.gob.ec
ORCID: 0009-0001-7357-9477

² Unidad Educativa Naranjito (Guayas, Ecuador)
rosalba.paredes@educacion.gob.ec
ORCID: 0009-0007-8518-0643

³ Unidad Educativa Sultana de los Andes (Chimborazo, Ecuador)
carmen.floresm@educacion.gob.ec

ORCID: 0009-0003-3015-7199

⁴ Unidad Educativa Sultana de los Andes (Chimborazo, Ecuador)
olivo.espinoza@educacion.gob.ec
ORCID: 0009-0004-7663-3573

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones participan hoy en la mayoría de las actividades humanas, comenzando un proceso de transformación digital en todos los ámbitos donde están (Tomczyk, 2024). Este proceso de transformación ha llevado a que se les preste mayor atención a la competencia digital y su desarrollo en diversos ámbitos. Uno de ellos es la educación y las organizaciones educativas deben desarrollarla en los estudiantes de manera que puedan conducirse y actuar en un mundo cada vez más digitalizado. Cada una de las asignaturas que se imparten en los diferentes niveles educativos deben contribuir a su desarrollo. Una de las asignaturas presente en los currículos a nivel mundial es la historia. La búsqueda de información fidedigna sobre los procesos históricos, la comunicación responsable sobre estos procesos y la producción de opiniones sobre ellos son elementos esenciales de la competencia digital. De esta manera la enseñanza de la historia pudiera contribuir al desarrollo de la competencia digital y a una mejor comprensión de los procesos que han tenido lugar en el pasado. Los contenidos de historia que se imparten en el sexto grado de Educación General Básica están relacionados con la etapa colonial del país. Se trabaja la enseñanza del descubrimiento y la conquista, los virreinos y las audiencias, el sistema de encomiendas, el papel de los indígenas, criollos, mestizos y españoles en la sociedad colonial y la evangelización con su impacto social. Muchos de estos temas son polémicos en la actualidad y poseen diversos argumentos a favor o en contra del impacto de la entrada española en el continente americano. La experiencia de los autores ha llevado a observar que la enseñanza de los contenidos referidos en el párrafo anterior contribuye poco al desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de la Unidad Educativa “Celso Augusto Rodríguez”. Los estudiantes poseen la percepción que la historia es una asignatura alejada de la informática, cuestión que se refuerza por la división de las asignaturas en ciencias sociales, ciencias exactas y ciencias técnicas. La encuesta aplicada demuestra las siguientes insuficiencias en el proceso:

- Los estudiantes no utilizan recursos digitales confiables para ampliar sus conocimientos de historia que les permita producir contenidos en los espacios digitales.
- Insuficiente uso de recursos digitales educativos en las escuelas y ello limita el aprendizaje de la historia por parte de los estudiantes. Los profesores no desarrollan recursos digitales educativos, sino que descargan de internet lo que lleva a una pobre contextualización al Ecuador.
- Insuficiente interés de los alumnos por las TIC al considerarlas difíciles de manipular y, sobre todo, portadoras de información poco confiable y, a veces contradictoria.

Teniendo en cuenta las insuficiencias detectadas se plantea como problema la necesidad de desarrollar la competencia digital en los estudiantes de sexto grado a través de la enseñanza de la historia. Para resolver este problema se plantea como objetivo de la investigación proponer un sistema de actividades para desarrollar la competencia digital en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica a través de la enseñanza de la historia.

La literatura acerca de las competencias, y en especial de las competencias digitales, ha sido vasta en la actualidad (Tomczyk, 2024). Algunos autores como Santos et al. (2016, p. 40) señalan que la competencia digital es ; “habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en

conocimiento” lo que reduce considerablemente su alcance. Es importante reconocer la importancia de encontrar problemas digitales donde otros no lo ven y manejar con responsabilidad las tecnologías. En este último acápite es necesario exponer algunas ideas. Los delitos informáticos son una forma de criminalidad que ha llegado para quedarse con el advenimiento de las nuevas tecnologías. La compra fraudulenta de libros escolares utilizando cuentas bancarias ajenas o la descarga de libros violentando los derechos de autor son de los más comunes. Sobre todo, en las acciones cotidianas en la que se quiere aprender en cualquier momento o cualquier lugar y el acceso a las redes es posible de manera instantánea. En cualesquiera de las acciones se debe producir información con un sentido y respeto hacia los demás, estableciendo colaboración con otras personas. No solamente el respeto hacia sus conciudadanos sino teniendo en cuenta no usar símbolos y signos que sean lesivos a otras personas. De eso se trata una comunicación responsable con las demás personas que comparten un espacio digital, sobre todo aquellos dedicados a los espacios históricos donde pueden existir diversas opiniones sobre un mismo hecho.

Otra definición interesante sobre la competencia digital la ofrece Vishnu et al. (2022, p. 3) cuando propone: “... se refiere al conjunto de destrezas y habilidades necesarias para aprender y desenvolverse en entornos de forma crítica, creativa y responsable”. A pesar de que esta definición analiza la competencia digital como un conjunto de habilidades es importante analizarla pues incorpora de manera explícita la navegación. Esto es importante pues incorpora elementos tecnológicos que deben poseer los recursos didácticos digitales que deben ser colocados a los estudiantes: accesibilidad y navegabilidad.

La definición más abarcadora de todas las que se ha encontrado en la literatura la proveen Pacheco y Coello (2023), quienes entienden la competencia digital como: el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y otras características relativas a las tecnologías digitales que fomentan las competencias personales, cognitivas, sociales y globales de un individuo para comunicarse, colaborar, crear y compartir contenidos, gestionar y compartir información, resolver problemas y adoptar y difundir la cultura digital, teniendo en cuenta prácticas éticas y sostenibles. (p.3)

Otro elemento que buscar son las dimensiones e indicadores para evaluar se puede encontrar en Nguyen et al. (2024, p. 3) quienes destacan que DigComp 2.1 plantea cinco áreas “... (I) alfabetización informacional y de datos, (II) comunicación y colaboración, (III) creación de contenidos digitales, (IV) seguridad y (V) resolución de problemas”. Coincidente con estos autores se expresan otros en la literatura consultada, por ejemplo. Mulyanti et al., (2024), todos ellos se asumen en esta investigación. Considerando los elementos expuestos se consideran las siguientes dimensiones e indicadores:

- Alfabetización Digital en Historia. Indicadores: Valora informaciones relacionadas con la historia en diversos espacios digitales; Aplica diferentes sistemas digitales que le permiten gestionar las informaciones históricas; Utiliza de manera continua procedimientos y conceptos esenciales de las TIC.
- Trabajo Colaborativo. Indicadores: Logra comunicarse con responsabilidad en los espacios digitales donde se encuentra; Logra establecer colaboración con los restantes integrantes que confluyen en los espacios digitales utilizando diversos sistemas informáticos; Utiliza de manera continua los aspectos necesarios aceptados por el espacio digital referente a la ciudadanía digital.

- Creación de contenidos digitales relacionados con la historia. Indicadores: Desarrolla recursos digitales relacionados con la historia donde logra expresar sus ideas con originalidad; construye un sistema de sistemas digitales que les permite el desarrollo de recursos digitales históricos con una mezcla variada de medios; Es respetuoso con las leyes acerca de la propiedad intelectual en la elaboración de sus recursos digitales.
- Seguridad digital. Indicadores: Establece mecanismos de protección en línea para proteger los datos privados; Utiliza ecosistemas de software para la utilización de la información de manera confiable y segura; Respeta los mecanismos de protección, privacidad y la protección de datos personales en el entorno digital.
- Solución de problemáticas con tecnologías digitales. Indicadores: Identifica problemáticas relacionados con las TIC y la Historia; Utiliza configuración de software para la solución a problemáticas relacionadas con la historia en ecosistemas digitales; Afronta los retos digitales como posibilidad para aumentar su acceso a la información digital sobre historia.

METODOLOGÍA

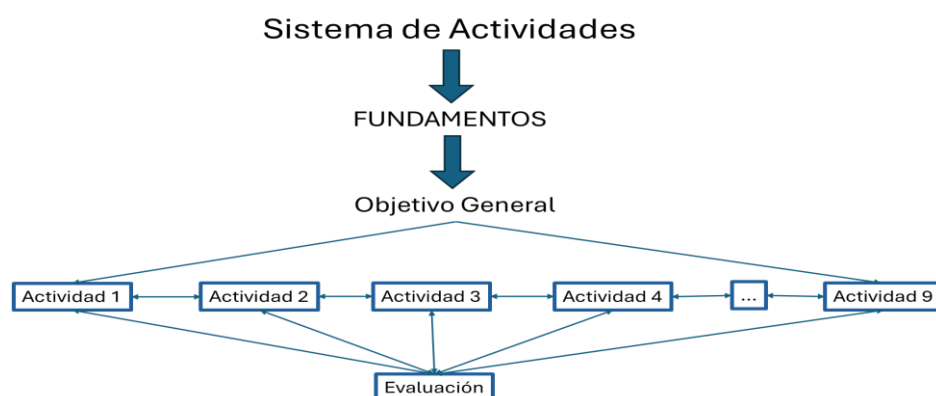
La investigación se sustenta en un enfoque mixto, pero predominan los análisis desde posiciones cuantitativas. Se ha decidido un diseño de la investigación en el que se utilizan dos grupos de 30 estudiantes cada uno, pero se opta por preprueba y posprueba porque es imposible certificar que los estudiantes no se comuniquen entre ellos. En estos entornos educativos la comunicación entre estudiantes pudiera contaminar los grupos de control y experimental en un cuasiexperimento. Fueron escogidos todos los estudiantes del sexto grado, en total 60, en la Unidad Educativa “Celso Augusto Rodríguez” perteneciente al cantón Cumandá el día 13 de mayo en el año 2024. Todos los estudiantes y los padres firmaron un acta de consentimiento para que les fueran aplicados los instrumentos de investigación, aunque solicitaron el anonimato en caso de publicación de los resultados. Fueron ejecutados tres rondas de aplicación de una encuesta a los estudiantes mientras se aplicaba el sistema de actividades: el diagnóstico, ronda inicial y final. Cada una de ellas se aplicó con una separación temporal de dos meses cada una. El instrumento diseñado fue una variación en cuanto al contenido histórico del diseñado por Rentería (2021), porque tiene en cuenta las características del nivel educativo ecuatoriano. Las modificaciones propuestas al instrumento fueron avaladas por el criterio de 25 expertos y se obtuvo un 0.89 de concordancia en la validez y consistencia del nuevo instrumento. Los ítems de la encuesta son evaluados utilizando números naturales del 1 al 5 y se toman 1 como Mal, 2 como Regular, 3 como Buena, 4 de Muy Buena y 5 de Excelente.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este acápite se presenta el sistema de actividades propuesto y su introducción en la Unidad Educativa “Celso Augusto Rodríguez” del cantón Cumandá provincia de Chimborazo. Las actividades deben estar en conjunto para lograr efectividad y eficiencia en el quehacer educativo porque las actividades aisladas carecen de impacto en la educación de los estudiantes. Pero no es cualquier conjunto de actividades el que logra una intencionalidad educativa sino aquel en el que se relacionan todos sus componentes

constituyendo una unidad educativa con una lógica interna que les permita interactuar con otros conjuntos. De esta interacción se dan flujos de información que permiten reestructuraciones acordes al entorno en el cual se insertan. A este tipo de conjunto se le denomina sistema (Mosen et al., 2024). La integración del sistema, en este caso de actividades, y su respuesta a las interacciones con otros sistemas es lo que le confiere su unicidad y su carácter irrepetible. Una vez expuesto los elementos esenciales del por qué se considera un sistema de actividades, es menester declarar el objetivo del sistema de actividades: Establecer un conjunto de actividades con carácter de sistema que desarrolle la competencia digital en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica a través de la enseñanza de la historia. Se asume la estructura de cada actividad propuesta por Segura Urrutia et al. (2024) compuesta por: Tipo de actividad; Temática; Objetivo; Acciones del profesor; Acciones del estudiante; Resultados esperados y Orientaciones metodológicas. Se estructurarán varias actividades y solamente se explicará la primera actividad por cuestiones de espacio. Es válido aclarar que dada la complejidad del contenido el profesor puede utilizar una actividad dos veces para contenidos diferentes. Ello se planteará en cada tipo de actividad que se plantea en el sistema. El sistema de actividades presenta la siguiente estructura esquemática:

Figura 1: Esquema del sistema de actividades.



Después de la representación esquemática del sistema de actividades se pasa a mostrar un tipo de actividad y de las restantes se muestran su objetivo y el resultado:

1. Análisis de Blogs históricos relacionados con el descubrimiento de América y su conquista. Objetivo: Debatir sobre las principales características sobre el descubrimiento de América y su conquista a partir del análisis de varios blogs para el incremento de acceso a sitios digitales sobre historia
2. Visitas a museos virtuales. Objetivo: Debatir acerca de los contenidos sobre el sistema de encomiendas y la constitución de virreynatos a través de visitas a diferentes espacios virtuales históricas, que les permita obtener nuevas visiones acerca de la etapa colonial del país. En este caso serían dos actividades del mismo tipo con contenidos diferentes.
3. Debates en espacios virtuales escolarizados. Objetivo: Exponer sus criterios en los espacios virtuales de la institución sobre temas polémicos de la historia colonial del país acerca del sistema

de encomiendas que les permita la adquisición de normas de conducta y lenguaje apropiados al contexto en el cual actúan.

4. Selección de herramientas digitales para comunicar acerca de la etapa colonial. Objetivo: Seleccionar la herramienta más adecuada para la comunicación de los conocimientos adquiridos sobre los procesos históricos más importantes de la etapa colonial que les permita la selección de sistemas digitales teniendo en cuenta la propiedad intelectual.
5. Selección del medio digital para la comunicación de sus conocimientos. Objetivo: Seleccionar la vía de expresión digital más adecuada para la comunicación de los conocimientos adquiridos sobre los procesos históricos más importantes sobre el papel de los indígenas, criollos, mestizos y españoles en la sociedad colonial que les permita el desarrollo de objetos digitales.
6. Creación de podcasts. Objetivo: Seleccionar grabaciones propias o ajenas sobre procesos o figuras históricas relacionadas con el descubrimiento, los virreinos y el sistema de encomiendas que sean utilizadas en sitios personales creados en la institución que promuevan el debate acerca de la historia del país en ambientes digitales. Debe utilizarse una actividad para cada contenido.
7. Simulaciones en espacios virtuales. Objetivo: Participar en espacios virtuales previamente seleccionados o creados por el profesor en el que se simule un hecho histórico relacionado con la evangelización y su impacto social que les permita juegos de roles históricos que contribuya al incremento de consulta a fuentes históricas acerca del rol que le corresponde.
8. Gamificación del aprendizaje. Objetivo: Jugar en entornos digitales institucionales en los cuales apliquen los conocimientos sobre tecnologías e historia colonial del país que les permita establecer estrategias en grupo con niveles de seguridad acorde a su nivel de desarrollo.
9. Encuentros de presentación de resultados. Objetivo: Exponer los resultados investigativos obtenidos durante las actividades anteriores en forma de informe de investigación sencillo que logre la evaluación de las acciones emprendidas hasta el momento.

Es necesario apuntar que el sistema de actividades posee un orden en el cual debe aplicarse cada una de las actividades. Las primeras tres actividades pueden colocarse en un orden distinto teniendo en cuenta el desarrollo de los estudiantes pues están orientada a la adquisición de los contenidos acerca de la etapa colonial y los elementos esenciales sobre las tecnologías y su uso de manera adecuada. La actividad 4 debe estar antes que las restantes pues les permitirá obtener los conocimientos para la selección de una o varias herramientas y debe estar antes de las actividades 5 y 6. La actividad 4 le provee a los estudiantes de los contenidos necesarios para el logro de los objetivos en las actividades mencionadas en la oración anterior. En el caso de las actividades 7 y 8 pueden colocarse ese orden pues en la primera actividad los estudiantes van participando como personajes históricos en un contexto determinado. Esta actividad sirve de base a la actividad 8 cuando deben actuar más de una vez teniendo en cuenta el personaje histórico que le corresponde en el juego. La actividad 9 debe ser la última debido a que cierra todas las vivencias de los estudiantes y presenta el producto final de todas las actividades interrelacionadas. El diagnóstico se realiza antes de comenzar a ejecutar las acciones del sistema de actividades. Además de los indicadores de la competencia digital, se le añade una pregunta sobre la infraestructura tecnológica que poseen los estudiantes para acceder a los espacios virtuales que se proponen.

Diagnóstico

Los resultados del diagnóstico se aprecian en la figura 2 donde se pueden apreciar los diferentes estadígrafos aplicados. Los valores obtenidos por los estudiantes se pueden observar que están entre Mal y Regular, no hay estudiantes evaluados en las restantes categorías. El cálculo de la moda sitúa 5 de los 15 ítems evaluados de mal y 10 evaluados de regular.

Figura 2: Resultados del diagnóstico

		Statistics														
		I_1.1	I_1.2	I_1.3	I_2.1	I_2.2	I_2.3	I_3.1	I_3.2	I_3.3	I_4.1	I_4.2	I_4.3	I_5.1	I_5.2	I_5.3
N	Valid	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1,43	1,53	1,52	1,52	1,52	1,65	1,45	1,53	1,50	1,52	1,53	1,62	1,43	1,53	1,47
Mode		Mal	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Mal	Regular	Mal	Regular	Regular	Regular	Mal	Regular	Mal
Std Dev		,50	,50	,50	,50	,50	,48	,50	,50	,50	,50	,50	,49	,50	,50	,50
Variance		,25	,25	,25	,25	,25	,23	,25	,25	,25	,25	,25	,24	,25	,25	,25
Minimum		Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal	Mal
Maximum		Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular

Los evaluados de mal están relacionados con las valoraciones de las informaciones en los espacios digitales, la creación de contenidos digitales y afrontar los retos digitales. Los estudiantes, de manera general, no valoran internet y las redes informáticas como vía para obtener información ni conocen los sitios para obtener información histórica que sean fiables. Según plantean en las preguntas abiertas la mayor fuente de información que poseen es Facebook y dan por válidas todas las noticias y blogs que se plantean por la plataforma. No conocen las normas de seguridad que deben tener en cuenta para los accesos a las plataformas y no conocen herramientas que les permitan editar y publicar su opinión en las redes informáticas. La principal fortaleza evidenciada en el diagnóstico está en la importancia que los estudiantes dan a las tecnologías como fuente de información. Para ellos, los espacios virtuales contenidos en las redes sociales son importantes, cuestión esta que debe cambiar pero que demuestra que conocen y poseen habilidades para el manejo de estos espacios. Pasados dos meses después de aplicar las actividades de la 1 a la 3 con diferentes contenidos históricos: descubrimiento y conquista, virreinos y audiencias, sistema de encomiendas, sociedad colonial: indígenas, mestizos, criollos y españoles, la evangelización y el impacto cultural, se realiza el segundo corte. Como se evidencia la situación ha cambiado con una ligera mejoría, predominando la evaluación de bien en 5 de los ítems.

Figura 3: Resultados del segundo corte.

		Statistics														
		I_1.1	I_1.2	I_1.3	I_2.1	I_2.2	I_2.3	I_3.1	I_3.2	I_3.3	I_4.1	I_4.2	I_4.3	I_5.1	I_5.2	
N	Valid	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mean		2,55	2,47	2,50	2,50	2,52	2,50	2,50	2,48	2,43	2,48	2,53	2,47	2,53	2,57	
Mode		Bien	Regular	Regular	Regular	Bien	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Bien	Regular	Bien	Bien	
Std Dev		,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	,50	
Variance		,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	,25	
Minimum		Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	
Maximum		Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	

Ha mejorado la evaluación de mal a bien en la valoración acerca de la historia en diversos espacios: Museo Nacional del Ecuador: <http://www.museonacional.gob.ec>, Ministerio de Cultura y Patrimonio de Ecuador: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec>, Biblioteca Digital Andina: <http://bibliotecadigital.andina.edu.ec>, Instituto Nacional de Patrimonio Cultural: <http://www.inpc.gob.ec>, entre otros. A partir del acceso a estos sitios se fueron creando procedimientos de entrada a estos sitios digitales al mismo tiempo que comienzan

a establecer relaciones de colaboración con los restantes estudiantes. El acceso a diferentes sitios para encontrar información similar hace que comprenda el uso de ecosistemas de software para la protección de datos personales y los aplique sistemáticamente. Ya comienzan a afrontar los retos digitales con mayor facilidad y no se sienten frustrados por las diferentes vías de acceso a los espacios virtuales históricos. La principal fortaleza está en que comienzan a relacionar la historia con la informática a partir del acceso a diferentes espacios históricos. Otra fortaleza a tener en cuenta es que comienzan a utilizar ecosistemas de software para el manejo de la información de manera confiable y segura a partir del acceso a las revistas académicas. Con la descarga de información en el navegador, su procesamiento utilizando las funciones básicas de Zotero como gestor bibliográfico y la redacción de ensayos en Office van configurando un ecosistema digital para el manejo de la información que descargan. Pasado 4 meses aplicando las restantes actividades, se nota una notable mejoría en la mayoría de los indicadores predominando la evaluación de Excelente en 9 indicadores, en 5 indicadores de Muy Bien y solamente en uno Bien. La figura 4 presenta los resultados.

Figura 4: Resultados del tercer corte

		Statistics														
		I_1.1	I_1.2	I_1.3	I_2.1	I_2.2	I_2.3	I_3.1	I_3.2	I_3.3	I_4.1	I_4.2	I_4.3	I_5.1	I_5.2	I_5.3
N	Valid	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
	Missing	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Mean	4,67	4,07	4,10	4,02	3,92	4,08	3,92	4,08	4,15	4,18	4,20	3,95	4,33	4,22	4,22
	Mode	Excelente	Excelente	Excelente	Muy Bien	Muy Bien	Muy Bien	Muy Bien	Excelente	Excelente	Excelente	Muy Bien	Bien	Excelente	Excelente	Excelente
	Std Dev	,54	,90	,84	,79	,77	,72	,77	,81	,84	,81	,75	,81	,73	,83	,78
	Variance	,29	,81	,70	,63	,59	,52	,59	,65	,71	,66	,57	,66	,53	,68	,61
	Minimum	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien	Bien
	Maximum	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente	Excelente

Se destaca la primera dimensión que constituye la base de las restantes pues sin alfabetización digital no es posible el desarrollo de las demás dimensiones. También es importante haber sido evaluado de Excelente 9 indicadores de 15 en total. Solamente queda por desarrollar con mayor amplitud el respeto por los mecanismos de seguridad y protección de datos pues los estudiantes compartían sus contraseñas entre los integrantes del equipo y no tenían en cuenta las consecuencias de este proceder en otros espacios. Ello demuestra que el sistema de actividades logra el desarrollo de la competencia digital a través de la enseñanza de la historia.

CONCLUSIONES

La competencia digital es ampliamente estudiada en la actualidad a raíz de la introducción de las tecnologías en los espacios de actuación humanos. Esta competencia se asume en la literatura actual como un conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que se integran para interactuar con las tecnologías de manera responsable. La enseñanza de las asignaturas debe contribuir a ella y se obtienen las dimensiones e indicadores de esta competencia para la enseñanza de la historia.

El sistema de actividades compuesto por 9 actividades con un orden determinado por el objetivo de desarrollar la competencia digital a través de la enseñanza de la historia resultó positivo. Cada actividad posee una estructura y desarrolla componentes de la competencia.

Se validó el sistema de actividades utilizando un preexperimento en el que se toma toda la población objeto de estudio. Durante el preexperimento se realizaron tres cortes en la medida que se fueron aplicando las actividades en el orden previsto. Los resultados obtenidos permiten aseverar el desarrollo de la competencia digital a través de la enseñanza de la historia.

BIBLIOGRAFÍA

- Mosen, J., Williams, S, & Schubert, P. (2024). Work Practice Diversity in Enterprise Collaboration Systems: an Analysis of Social Documents. *Procedia Computer Science*, 239, 1433-1440. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.06.316>
- Mulyanti, R., Wati, L., Tusminuridin, U., & Soma, A. (2024). Determinants of teacher digital competence: Empirical evidence of vocational schools in Indonesia. *International Journal of Data and Network Science*, 8(3), 1517-1530.
- Nguyen, T., Ngoc, P., Phuong, H. A., Duy, D., Hiep, P., McClelland, R., & Noroozi, O. (2024). Digital competence of Vietnamese citizens: An application of digcomp framework and the role of individual factors. *Education and Information Technologies*, 1-32.
- Pacheco, P. y Coello, D. (2023). Does psychological empowerment mediate the relationship between digital competencies and job performance? *Computers in Human Behavior*, 140, 107575.
- Rentería, H. (2021). Competencias Digitales de los Estudiantes Universitarios en Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 6(11), 788-807. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3299>
- Santos, A., Carreño, J. y Camargo, C. (2016). Modelo Espiral de Competencias Docentes TICTACTEP aplicado al Desarrollo de Competencias Digitales. *Revista Educativa Hekademos*, 19(IX), 39-48.
- Segura, D., Alfonso, B. y Hernández, W. (2024). Aprendizaje creativo de la ingeniería del software en la formación del profesional informático en la Universidad de Matanzas. *Acta Universitaria*, 34, 1-24. <https://doi.org/10.15174/au.2024.3949>
- Steens, B., Bots, J., & Derks, K. (2024). Developing digital competencies of controllers: Evidence from the Netherlands. *International Journal of Accounting Information Systems*, 52, 100667. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.accinf.2023.100667>
- Tomczyk, Ł. (2024). Digital transformation and digital competences of urban and rural Polish youths. *Politics and Governance*, 12.
- Vishnu, S., Raghavan, A., Susan, A., Radhakrishnan, A., Olaparambil, S., Vattam, J. & Funk, C. (2022). Digital competence of higher education learners in the context of COVID-19 triggered online learning. *Social Sciences & Humanities Open*, 6(1), 100320. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2022.100320>