

Estrategias metodológicas basadas en aplicaciones digitales didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia.

Delgado Chiquito Flor Maricela ¹
Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador
delgado-flor8406@unesum.edu.ec

Recibido:15-08-2021 **Aprobado:**20-11-2021

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Estrategias metodológicas basadas en aplicaciones digitales didáctica para fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en el Tercer Año Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Alejo Lascano” hace referencia a las estrategias metodológicas digitales que representan un conjunto de técnicas, procedimientos, herramientas que fortalecen los conocimientos cognitivos de los estudiantes, mientras que el proceso de enseñanza y aprendizaje donde el docente facilita las actividades y tareas como una dimensión para el cumplimiento de los objetivos. El objetivo de este estudio fue determinar estrategias metodológicas digitales que influyan en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia en el Tercer Año Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano. La metodología utilizada corresponde a un diseño no experimental a través de un tipo de investigación descriptivo, documental y un enfoque cuantitativo, cuya población constituye a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano. Se aplicaron encuestas a los estudiantes para diagnosticar el nivel de aprendizaje de ellos. Entre los resultados obtenidos, se observaron que el 76% de docentes no aplican estrategias metodológicas digitales. Se concluye indicando que es importante que los docentes estén capacitados sobre temas tecnológicos para fortalecer los conocimientos, habilidades creativas de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE

Estrategias metodológicas digitales, enseñanza-aprendizaje, Historia

ABSTRACT

The present research work entitled "Digital methodological strategies in the development of the teaching-learning process of History in the Third Year Baccalaureate of the Alejo Lascano Fiscal Educational Unit" refers to the digital methodological strategies that represent a set of techniques, procedures, tools that strengthen the cognitive knowledge of the students, while the teaching and learning process where the teacher facilitates the activities and tasks as a dimension for the fulfillment of the objectives. The objective of this study was to determine digital methodological strategies that influence the development of the teaching-learning process of History in the Third Year of Baccalaureate of the Alejo

Lascano Fiscal Educational Unit. The methodology used corresponds to a non-experimental design through a type of descriptive, documentary research and a quantitative approach, whose population constitutes the students of the Third Year of Baccalaureate of the Alejo Lascano Fiscal Educational Unit. Surveys were applied to students to diagnose their level of learning. Among the results obtained, it was observed that 76% of teachers do not apply digital methodological strategies. It concludes by indicating that it is important that teachers are trained on technological issues to strengthen the knowledge, creative skills of students.

KEYWORDS

Digital methodological strategies, teaching-learning, History

1. INTRODUCCIÓN

Los cambios que ha tenido la sociedad necesitan de novedosas estrategias metodológicas basadas en aplicaciones digitales didácticas en enseñanza y de nuevas finalidades que funden en los conocimientos de los estudiantes con espíritu crítico y conciencia de pertenencia.

Gómez y otros (2020) insisten que la formación del estudiante de la ciencia histórica permite cambiar las metodologías didácticas que rigen hoy en día la enseñanza de la historia, transformandola en metodologías digitales, basadas en aplicaciones novedosas, uso de fuentes o manejo de TIC.

A través de la formación inicial podemos no solo instruir al estudiantado en nuevas metodologías digitales que mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura historia, sino también definir y deconstruir el conocimiento histórico y del pasado.

Investigaciones recientes se han centrado específicamente en estudiar las estrategias metodológicas digitales de Historia; Sandí y Cruz (2016) manifiestan que a nivel mundial las aplicaciones digitales juegan un papel muy importante en el proceso enseñanza-aprendizaje y son recursos de gran apoyo para los diferentes retos que tienen que enfrentar los establecimientos educativos.

“En esta línea, algunos trabajos han estudiado los recuerdos de los maestros en formación sobre las clases de historia, la metodología empleada y sus concepciones epistemológicas sobre la disciplina y los procesos de enseñanza” (Gómez y otros, 2020, pág. 66).

Por otra parte, en el Ecuador, el Ministerio del Ecuador (2021) realiza su aporte mediante orientaciones metodológicas que se encuentran en el currículo Nacional con capacitaciones mediante diversas plataformas y de esta forma aplicar estos conocimientos a las diversas

asignaturas. En este aspecto, de la investigación se toma en cuenta exclusivamente a la asignatura de Historia, la cual está relacionada con la formación social de los estudiantes, de manera especial, los jóvenes de Bachillerato, porque ellos ya han palpado los cambios sociales, culturales, políticos, económicos y religiosos suscitados durante el trayecto de sus vidas, dando lugar a una apreciación de hechos presentes y pasados, llegando incluso a poder dar un criterio de valor coherente a la línea de tiempo, lo que les puede permitir mejorar o transformar su entorno.

Lograr este perfil de los estudiantes sería lo ideal, pero la realidad es diferente, actualmente la mayoría de ellos tienen una perspectiva y enfoque distinto, no sienten ese lazo con sus orígenes, con la evolución, ni con los cambios existentes. Es aquí donde el docente juega un rol muy importante para captar la atención de los educandos sobre su identidad y el conocimiento de su pasado hasta la actualidad mediante clases interactivas con el uso de las herramientas educativa.

Por lo tanto, las estrategias metodológicas basada en aplicaciones digitales para fortalecer del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Historia en el Tercer Año Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Alejo Lascano”, tiene importancia en el aporte a mejorar la calidad de educación y la capacidades y habilidades de los problemas que se presentan en los estudiantes de bachillerato, como la falta de estrategias metodológicas en aplicaciones digitales que ocasiona la poca motivación debido a una enseñanza tradicional en los estudiantes, para lo cual los docentes utilizaran una serie de recursos novedosos para fomentar en el aula el desarrollo de competencias, la adquisición de contenidos, la aplicación de metodologías activas de enseñanza o el establecimiento de estrategias innovadoras de aprendizaje

El presente trabajo investigativo, se justifica porque se desea lograr un buen aprendizaje estudiantes con la aplicación de estrategias metodológicas en aplicaciones digitales didácticas desea brindar la oportunidad de enriquecer conocimientos a los estudiantes de los factores, condiciones, recursos y procesos que tienen lugar en el aula o fuera de ella. Por lo tanto, los fundamentos teóricos metodológicos ayudan a transformar las formas de enseñar y desarrollar otras habilidades didácticas.

En este marco de idea, la investigación se orienta en determinar estrategias metodológicas basadas en aplicaciones digitales que influyan en el fortalecimiento del proceso de

2. DESARROLLO

2.1 Estrategia

“Estrategia es el interés de un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin” (Paguay, 2015, pág. 12). El docente tiene la oportunidad de mejorar las actividades a través de aplicaciones digitales que fortalezcan los conocimientos del estudiante.

En este sentido, Checa (2021) manifiesta que la estrategia es el conjunto de técnicas, métodos e instrumentos utilizados para promover el aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

Por otra parte, “una estrategia es un conjunto de acciones que permiten alcanzar una meta propuesta, la cual estará planteada a cumplirse en un largo o corto plazo; las mismas pueden ser modificadas en el transcurso ya que los objetivos pueden variar” (Pozo, 2021, pág. 18)

2.1.1 Tipos de estrategias

Según Pozo (2021) las estrategias que emplea el docente deben ser creativas de tal manera que incentive al estudiante para que pueda aplicarlas, es por esto que muestra los siguientes tipos de estrategias:

Estrategias cognitivas: Son aquellas que se usan para determinar las capacidades intelectuales del estudiante para fortalecer el pensamiento hasta solucionar algún problema.

Estrategias meta cognitivas: Permite que el estudiante reflexione y pueda dar un criterio, y por ende el docente utilizara herramientas para desarrollar la capacidad del educando.

Estrategias de manejo de recursos: Contribuyen al desarrollo eficiente y eficaz de una tarea a través de aplicaciones digitales.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje: Hacen uso de una serie de técnicas y herramientas, siguiendo una serie de fases para cumplir con los objetivos propuestos.

Estrategias metodológicas: Está compuesta por cuatro fases que son: destrezas, contenidos, métodos y actitud, lo cual corresponde a un intercambio de conocimientos intelectuales y pedagógicas.

2.2 Metodología

“Son un conjunto de acciones que se encargan de describir y analizar algún determinado problema en donde se emplea procedimientos específicos” (Pozo, 2021, pág. 19). Con base al proceso educativo la metodología es utilizada por los docentes, a través de la aplicación de recursos didácticos como nuevas formas de enseñar.

Para, Paguay (2015) “es el conjunto de procedimientos que demanda cada ciencia para la formación del conocimiento y los medios de los cuales se vale para lograrlo” (pág. 13).

La metodología que utilizan los docentes de la asignatura Historia es tradicional, porque los profesores desde sus inicios se basan en la exposición de conocimientos, mientras que los estudiantes solo memorizan las clases impartidas por ellos.

2.2.1 Clase de metodología

Sichique (2018) expone las siguientes clases de metodologías:

Lúdicas: Son herramientas empleadas en el desarrollo integral de los estudiantes, que mejora la motricidad y la capacidad cognitiva, creativa e intelectual, para transmitir, comunicar, expresar y generar sentimientos y emociones en el ámbito que lo rodea.

Sin embargo, “en el aspecto educativo la realización de actividades lúdicas es considerada como un recurso, el cual utilizado por docentes y alumnos ayuda a impartir conocimientos de una manera entretenida, placentera y a la vez productiva” (Pozo, 2021, pág. 20)

Convencional: Se emplean a través de herramientas, procesos y técnicas utilizados por el docente como por ejemplo las exposiciones, trabajos grupales e individuales, evaluaciones, entre otras.

2.3 Estrategias metodológicas digitales

Vásquez (2020) indica que las estrategias metodológicas digitales la importancia de la aplicación digitales permiten implementar nuevas estrategias en el contexto educativo con base en la metodología constructivista.

Las estrategias metodológicas digitales permiten transformar los nuevos paradigmas, al respecto, Murillo (2020)

En la actualidad existen diferentes recursos tecnológicos digitales, que son de acceso libre en Internet, esto ha suscitado realizar un análisis sobre el uso apropiado de la tecnología digital en la educación y las diferentes estrategias que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje. (pág. 69)

En lo que concierne a la educación existen diferentes estrategias, métodos, técnicas y otros que tienen la finalidad de apoyar el proceso educativo; en ese sentido, diferentes autores han desarrollado investigaciones y estudios de esta temática

Así mismo, las estrategias metodológicas digitales emergen diferentes aplicaciones.

La integración de las Estrategias Educativas y las Tecnologías de Información y Comunicación promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto con el propósito de alcanzar objetivos académicos, a partir, de esta combinación surgen escenarios críticos reflexivos donde el docente y estudiante fortalecen el proceso enseñanza y aprendizaje. (Murillo, 2020, pág. 73)

2.4 Proceso de enseñanza-aprendizaje

“Hablar de innovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje, del sentido y las implicaciones que ello comporta, es un tema recurrente en la literatura pedagógica, que es base en la que se asienta la didáctica” (Morales & Higuera , 2017, pág. 1). En este sentido, el proceso de enseñanza y aprendizaje requiere de una planificación constante para el desarrollo y evaluación, para favorecer el interés, la opinión y la creatividad.

“El proceso de enseñanza - aprendizaje posee carácter comunicativo, dado este por la interacción entre el profesor y los discentes (actores de dicho proceso) y de estos entre sí; lo que favorece su autorregulación, la educación de sentimientos, cualidades y valores” (Hérendez & Infante, 2017, pág. 367)

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto educativo se define como un proceso y no como un producto, al respecto Guzmán y Leyton (2022):

Otro elemento relevante es entender el aprendizaje como un proceso y no como un producto, lo que implica dejar de concebir que los contenidos o resultados del

aprendizaje sean lo que se modifica con el propio aprendizaje, la que sería el objeto o producto de este. (pág. 2)

2.5 Definición de Historia.

En el ámbito educativo la evolución histórica del conocimiento de acontecimientos pasados:

Comprender la historia significa no solo conocer o experimentar los procedimientos del trabajo del historiador, simulando el método hipotético deductivo, sino que implica, además, el análisis y reflexión sobre la naturaleza del conocimiento histórico: qué es la historia, de qué manera se atribuye historicidad a un hecho del pasado y cómo se relaciona este con cada individuo. (Bellati, 2018, pág. 7)

“La historia es el conocimiento de lo que sucedió en el pasado, en tanto el historiador, como sujeto cognoscente en la historia, tiene el propósito de buscar en el pasado respuestas a inquietudes presentes” (Sánchez , 2015, pág. 54).

2.6 Estrategias metodológicas digitales para la asignatura historia

A continuación, se describen las siguientes herramientas metodológicas digitales que pueden implementarse en la asignatura historia (Murillo, 2020).

Tabla 1 *Estrategias metodológicas digitales*

Estrategias metodológicas	Descripción	Aplicaciones digitales
Mapas conceptuales	Permite almacenar, construir y desarrollar contenidos en el proceso de desarrollo-aprendizaje de la asignatura historia	CmapTools. Es un software para crear mapas conceptuales en línea de manera muy sencilla e intuitiva, estableciendo relaciones entre toda clase de objetos
Infografías	Permite a través de gráficos y diapositivas creativas temas o contenidos de la asignatura historia	Google Drawing. Esta herramienta en línea permite el desarrollo de ilustraciones y trabaja en un entorno gráfico a partir de dibujos, imágenes, textos, dependiente de Google Suite

Resumen	Esta estrategia facilita la síntesis y abstracción de la información relevante.	Google Docs. Esta herramienta de Internet permite la edición, subrayado, modificar colores y ordenarlos a la necesidad del docente y/o estudiante.
Textos narrativos	Esta estrategia permite al docente y estudiante construir un modelo mental o modelo de situación expresada o sugerida por las ideas contenidas en el texto de la asignatura historia	Moon Reader. Aplicación disponible para dispositivos móviles que realiza la lectura de documentos digitales PDF.
Mapas mentales	Permite construir los conceptos y gestionar la información entre el cerebro y el exterior de temas curriculares, porque es el instrumento más eficaz y creativo para tomar notas y planificar pensamiento	EducaPlay. Es un recurso en Internet donde el docente y estudiante pueden crear diferentes test a la medida de los contenidos curriculares para comprender la información.
Flipped classroom	Es una metodología didáctica que consiste alterar el orden de las clases tradicional con el fin de aprovechar el tiempo de clase en la construcción de conocimiento	Este modelo tiene sus bases en las teorías y enfoque constructivista, el aprendizaje cooperativo, aprendizaje activo, invertido, significativo, experimental, mixto o blended learning y el aprendizaje centrado en el alumno
Gamificación	Es una técnica, un método y una estrategia que permite incentivar al estudiante e involucrarlo dentro del proceso de aprendizaje de forma activa.	es por tanto hacer de una tarea monótona, una tarea entretenida, atractiva, que gracias a ser tratada y cambiada mediante mecánicas o características propias del juego hace que el usuario no vea la actividad como algo pesado de realizar, que no signifique un esfuerzo, sino que se convierta en una actividad dinámica y activa para él.
Genially	es una herramienta de código abierto que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML	con la finalidad de motivar al estudiante y mejorar el rendimiento académico.
Visitas a museos 3D gratuitas	Museo Digital (http://museodigital.org/), que	propone al museo como una memoria viva, que vela por

	permite explorar el patrimonio histórico, cultural, científico y natural, a través de colecciones digitales en formato multimedia	conservar los objetos que testifican la historia, en cuanto a elementos individuales o comunitarios, con el objeto, de superar la visión arcaica de museo como un templo infranqueable del arte.
--	---	--

Fuente: (Murillo, 2020)

3. METODOLOGÍA

La metodología utilizada se efectuó bajo el enfoque cuantitativo, mediante un tipo de investigación descriptivo; porque se realizó una descripción de las variables existentes en este estudio. Además, se empleó una investigación documental, a través de revisión bibliográfica de documentos de carácter científicos como revistas, textos, publicaciones, medios electrónicos de diversas índoles. La población escogida fue a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del paralelo Técnico” A.” y “F”, que comprende un total de 84 estudiantes. La muestra fue no probabilística porque se tomó a toda la población. Se utilizó el método deductivo-inductivo, bibliográfico, estadístico y como técnica a la entrevista.

4. RESULTADOS

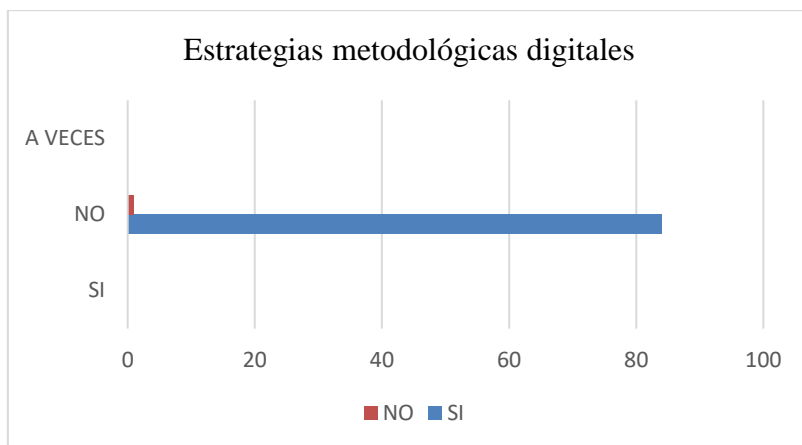
- **¿Cree usted que los docentes aplican estrategias metodológicas digitales en la asignatura Historia?**

Tabla 2 Estrategias metodológicas digitales

ALTERNATIVAS	SI	NO
SI	15	18%
NO	64	76%
A VECES	5	6%
TOTAL	84	100%

Elaborado por: Flor Maricela Delgado Chiquito

Figura 1 Estrategias metodológicas digitales



Elaborado por: Flor Maricela Delgado Chiquito

Las estrategias metodológicas digitales constituyen las nuevas competencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la formación académica de los estudiantes. Con base a los resultados obtenidos el 18% de los estudiantes manifestaron que los docentes que, si aplican herramientas digitales, el 76% indican que no aplican la tecnología en la asignatura Historial y el 6% a veces.

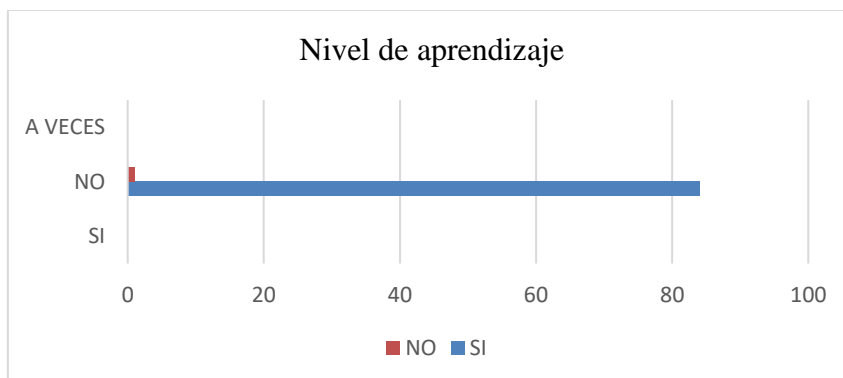
- **¿Considera usted que a través de la aplicación de herramientas metodológicas han alcanzado el nivel de aprendizaje?**

Tabla 3 Nivel de aprendizaje

ALTERNATIVAS	SI	NO
SI	20	24%
NO	55	65%
A VECES	9	11%
TOTAL	84	100%

Elaborado por: Flor Maricela Delgado Chiquito

Figura 2 Nivel de aprendizaje



Elaborado por: Flor Maricela Delgado Chiquito

El nivel de aprendizaje consiste en transmitir nuevos conocimientos a través de novedosos recursos como digitales o didácticos. Con base a los resultados obtenidos se observa que el 24% si han alcanzado el nivel de aprendizaje, mientras que el 65% indican que no se ha alcanzado y el 11% a veces.

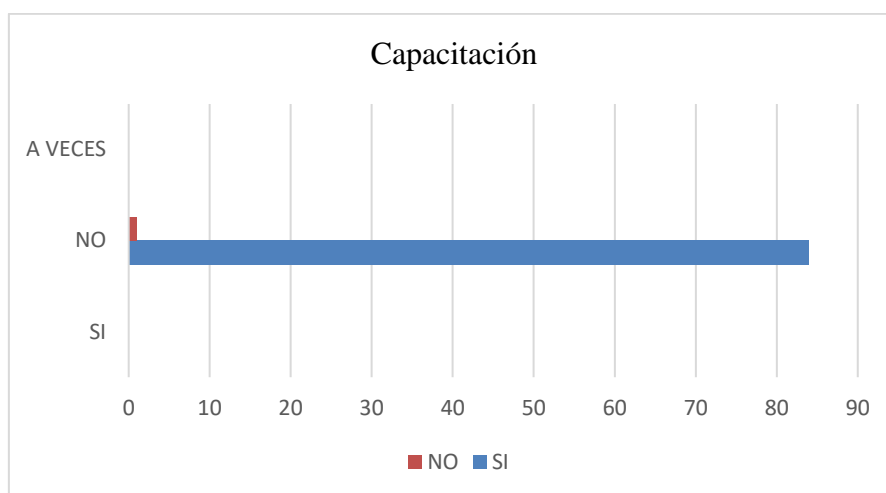
- **¿Cree usted que es importante que los docentes están capacitados sobre las herramientas digitales para aplicar en la asignatura Historia?**

Tabla 4 Capacitación

ALTERNATIVAS	SI	NO
SI	0	0%
NO	83	100%
A VECES	0	0%
TOTAL	84	100%

Elaborado por: Flor Maricela Delgado Chiquito

Figura 3 Capacitación



Elaborado por: Flor Maricela Delgado Chiquito

Se observa que el 100% de los estudiantes manifiestan que los docentes no están capacitados sobre herramientas tecnológicas digitales.

5. DISCUSIÓN

Con base a la muestra el 76% indican que los docentes no aplican estrategias metodológicas digitales. Este resultado se contrasta con Gómez y otros (2020) “los estudiantes reconocen que durante sus clases de Historia han aprendido fundamentalmente a través de estrategias y técnicas de naturaleza tradicional” (pág. 69).

Con base a la muestra el 76% indican que los estudiantes no han alcanzado el nivel de aprendizaje. Morales y Higuera (2017) concluyen que los docentes deben innovar sus competencias pedagógicas para que los estudiantes puedan alcanzar el nivel de aprendizaje con base a nuevas estrategias didácticas.

En relación al 100% de la muestra indican que los docentes no están capacitados sobre las estrategias metodológicas digitales. Este resultado se contrasta con Murillo (2020) concluye que tanto docentes y estudiantes deben estar capacitados sobre estrategias metodológicas para mejorar el pensamiento crítico.

6. CONCLUSIONES

Con base a la fundamentación teórica se concluye que los docentes no aplican estrategias metodológicas digitales, lo cual repercute en el proceso de enseñanza de la asignatura Historia y por ende en la integración de las tecnologías digitales para fortalecer los conocimientos y habilidades.

Con base al diagnóstico se pudo determinar que los estudiantes no han alcanzado el nivel de aprendizaje por la falta de estrategias metodológicas digitales aplicadas a la asignatura Historia.

Se concluye también, que los docentes no están capacitados sobre temas de estrategias metodológicas digitales, por tal motivo presentan desconocimiento para aplicar en el aula.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bellati, I. (2018). La comprensión de la historia y la construcción de las identidades sociales y culturales en futuros maestros. Universidad de Barcelona, Barcelona.
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/482199/ILARIA%20BELLATTI_TESIS.pdf?sequence=7

Checa, M. (2021). Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma Inglés. Universidad Técnica del Norte, Ibarra.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11559/2/PG%20893%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Gómez, C., Chaparro, Á., Felices, M., & Cózar, R. (2020). Estrategias metodológicas y uso de recursos digitales para la enseñanza de la historia. *Aula Abierta*, 49(1), 65-74.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-

EstrategiasMetodologicasYUsoDeRecursosDigitalesPar-7471616.pdf

Guzmán , D., & Leyton, C. (2022). Cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje: desafíos en la práctica docente desde análisis de carrera universitaria chilena. *Revista Educación*, 46((1)), 1-17. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/45593-Texto%20del%20art%C3%ADculo-200633-2-10-20211217.pdf

Hé Hernández , R., & Infante, M. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 4((3)), 365-375.
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-

AproximacionAlProcesoDeEnsenanzaaprendizajeDesarro-6756270.pdf

Ministerio del Ecuador. (22 de Marzo de 2021). Coordinación Zonal 3 informó sobre las estrategias de continuidad educativa. <https://educacion.gob.ec/coordinacion-zonal-3-informo-sobre-las-estrategias-de-continuidad-educativa/>

Morales, A., & Higuera , M. (2017). Procesos de enseñanza-aprendizaje. *Revista de curriculum y formación del profesorado*.
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038001.pdf>

Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Actualización*, 61((1)), 69-76.
http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf

Paguay, M. (2015). Estrategias metodológicas que desarrolle el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura en los niños de Cuarto Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal "Ecuador" de la Parroquia Calpi, Cantón Riobambak, provincia de Chimborazo .
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2393/1/UNACH-FCEHT-E.BASICA-2015-000020.pdf>

Pozo, J. (2021). Estrategias metodológicas lúdicas para la enseñanza de la Historia. *Universidad Central del Ecuador*, Quito.

Sánchez, L. (2015). La historia como ciencia.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134116845005.pdf>

Sandí, D., & Cruz, M. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *Intersedes*, 17((36)), 153-189.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/666/66648525006/html/index.html>

Sichique, L. (2018). Estrategias metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Joaquín, período lectivo 2017-2018. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15169/1/UPS-CT007489.pdf>

Vásquez, P. (2020). Estrategia metodológica mediada por TIC, fortaleciendo la enseñanza a docentes de lectoescritura, en segundo año. Universidad Tecnológica Israel, Quito.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2388/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-016.pdf>