



Estrategia educativa digital para mejorar el aprendizaje en estudiantes jóvenes y adultos en bachillerato

Digital educational strategy to improve learning in young and adult students in high school

Estratégia educacional digital para melhorar a aprendizagem de jovens e adultos do ensino médio

Juan Carlos Vélez-Saeteros ^I

Juan.velez@itsup.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-9089-9487>

Roberth Zambrano-Santos ^{II}

Roberth.zambrano@itsup.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4072-4738>

Correspondencia: Juan.velez@itsup.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 03 de febrero de 2024 * **Aceptado:** 15 de marzo de 2024 * **Publicado:** 30 de abril de 2024

I. Instituto Superior Tecnológico Portoviejo, Ecuador.

II. Instituto Superior Tecnológico Portoviejo, Ecuador.

Resumen

El objetivo principal de esta investigación es determinar la influencia de una estrategia educativa digital para mejorar el aprendizaje en estudiantes jóvenes y adultos en el nivel de bachillerato. Para alcanzar este objetivo, se han establecido los siguientes objetivos específicos: diagnosticar el uso de estrategias educativas digitales por parte de los estudiantes de bachillerato, identificar las herramientas digitales empleadas por estos estudiantes y establecer la influencia del uso de estas estrategias en la generación de aprendizaje desde la perspectiva de los docentes.

La metodología empleada es cuali-cuantitativa, utilizando información tanto cuantitativa como cualitativa para responder a la pregunta de investigación. Se llevará a cabo una encuesta dirigida a los estudiantes de bachillerato para recopilar datos sobre el uso de estrategias educativas digitales, y se empleará un enfoque cualitativo a través de entrevistas a los docentes para comprender su perspectiva sobre la influencia de estas estrategias en el aprendizaje de los estudiantes.

Uno de los aspectos problemáticos que podría surgir en la investigación es la percepción y disposición de los profesores hacia la integración de estrategias educativas digitales en su práctica docente. Esto puede influir en la efectividad y aceptación de estas estrategias por parte de los estudiantes, así como en la implementación exitosa de la estrategia educativa digital para mejorar el aprendizaje en el bachillerato.

Palabras clave: Calidad educativa; Enseñanza pedagogía; Didáctica.

Abstract

The main objective of this research is to determine the influence of a digital educational strategy to improve learning in young and adult students at the high school level. To achieve this objective, the following specific objectives have been established: diagnose the use of digital educational strategies by high school students, identify the digital tools used by these students and establish the influence of the use of these strategies in the generation of learning. from the teachers' perspective. The methodology used is qualitative-quantitative, using both quantitative and qualitative information to answer the research question. A survey will be conducted among high school students to collect data on the use of digital educational strategies, and a qualitative approach will be used through interviews with teachers to understand their perspective on the influence of these strategies on learning. the students.

One of the problematic aspects that could arise in the research is the perception and disposition of teachers towards the integration of digital educational strategies in their teaching practice. This can influence the effectiveness and acceptance of these strategies by students, as well as the successful implementation of the digital educational strategy to improve learning in high school.

Keywords: Educational quality; teaching pedagogy; Didactics.

Resumo

O objetivo principal desta pesquisa é determinar a influência de uma estratégia educacional digital para melhorar a aprendizagem de estudantes jovens e adultos do ensino médio. Para atingir este objetivo, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: diagnosticar o uso de estratégias educacionais digitais por alunos do ensino médio, identificar as ferramentas digitais utilizadas por esses alunos e estabelecer a influência do uso dessas estratégias na geração de aprendizagem a partir de perspectiva dos professores.

A metodologia utilizada é quali-quantitativa, utilizando informações quantitativas e qualitativas para responder à questão de pesquisa. os estudantes.

Um dos aspectos problemáticos que podem surgir na investigação é a percepção e disposição dos professores para a integração de estratégias educativas digitais na sua prática docente. Isto pode influenciar a eficácia e a aceitação destas estratégias pelos alunos, bem como o sucesso da implementação da estratégia educacional digital para melhorar a aprendizagem no ensino secundário.

Palavras-chave: Qualidade educacional; pedagogia docente; Didática.

Introducción

En los últimos años, el rápido cambio tecnológico ha impulsado la innovación en las estrategias de enseñanza. Los educadores han combinado la tecnología digital con métodos de enseñanza y estrategias administrativas, de manera que se adapten a los objetivos, entornos y materias de los cursos (Gómez et al., 2020). En este sentido, el uso de herramientas digitales como campo de acción del presente trabajo favorece la creatividad e inventiva en los estudiantes de bachillerato, destrezas que son apreciadas en el proceso de enseñanza aprendizaje (Haleem et al., 2022).

Bajo este contexto, las estrategias educativas como objeto de estudio de esta propuesta de investigación son las técnicas y métodos que aplica un docente para apoyar el aprendizaje de los estudiantes (Vargas, 2020). De esta manera, un maestro eficaz aplica los métodos de enseñanza más innovadores y creativos para enseñar conceptos académicos y satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Con base en las características de las estrategias educativas que el docente elige, surgen distintas herramientas digitales que tienen el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza y promover competencias, habilidades y un aprendizaje significativo en los estudiantes (Brink et al., 2022).

La integración de la tecnología en la educación brinda a los estudiantes una experiencia de aprendizaje atractiva, lo que les permite permanecer más interesados en el tema sin distraerse. El uso de proyectores, computadoras y otros equipos digitales de última generación en el aula puede hacer que el estudio sea fascinante y entretenido para los jóvenes. El aprendizaje de los estudiantes puede volverse más dinámico y atractivo al establecer tareas en clase que incorporen recursos tecnológicos, presentaciones orales y participación grupal (Maldonado et al., 2019).

La Educación secundaria en el Ecuador ha tenido varios cambios a lo largo de la historia, hoy en día con la virtualidad enfocada por varios aspectos a niveles como el de Bachillerato nos demuestra que cada día los modelos pedagógicos deben adaptarse a nuevas tendencias (Alcívar, 2020, p.13). La pregunta que gira en torno a la investigación es si realmente el uso de tecnología fortalece y afianza la continuidad de los aprendizajes y la calidad educativa del país. La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las aulas está propiciando la aparición de nuevos escenarios para el aprendizaje basados en la innovación educativa en donde se incorpora el uso de dispositivos móviles para la enseñanza. (George, 2020, p.18) La integración de la tecnología con un enfoque educativo es un proceso que llevará a los profesores mayor tiempo y un acompañamiento de más largo plazo.

Recepción por parte del alumnado y el docente logra generar un aprendizaje significativo y provechoso. Tanto estudiantes como docentes están de acuerdo que el uso de la tecnología puede mejorar y motivar el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, el uso de la tecnología no es una garantía de una educación constructivista, conectivista o e-learning, ya que se puede caer en el tradicionalismo con la diferencia que su aplicación es mediante la tecnología (Castro, 2020, p.33).

Proceso educativo como el uso de pizarras digitales, plataformas educativas etc. como apoyo a disposición de todos los intervinientes en el proceso educativo con el objetivo de mejorar la calidad de la educación (Hernández, 2011). Según un estudio realizado entre 2001 y 2007 por Sigalés y Momino (2009), en el que participaron 700 escuelas e institutos y se administraron un total de 17.000 cuestionarios y entrevistas, casi el 60% de los profesores consideraron que el tiempo de preparación de una clase con TIC es sustancialmente mayor que el necesario para una clase convencional pero, a pesar de ello, sostuvieron que el empleo de estas herramientas mejoraban el aprendizaje. Mientras que los datos de dicho estudio evidenciaron que para los profesores de Infantil y Primaria las nuevas tecnologías eran de poca ayuda; los de Secundaria y Bachillerato defendieron que su empleo es enriquecedor.

Es mucho más favorable que los estudiantes de bachillerato implementan las herramientas tecnológicas ya que es una forma más fácil de retener información para la edad que tienen.

Quiroz y Delgado (2021) mencionan que las técnicas de enseñanza con una orientación lúdica, son herramientas que contribuyen alcanzar un nivel de acción participativa en el aula de clases, en tal virtud, la práctica socio-didáctica de enseñanza ayuda con elementos práctico-pedagógicos el cual se plasman en el interactuar de los docentes y alumnos para generar ambientes significantes con aprendizajes significativos. En la actualidad, el régimen formativo aun demanda de estrategias metodológica pero innovadoras para el alcance de esta habilidad llamada lectoescritura, es necesario comprender que este proceso juega un papel imprescindible en la comunicación del individuo, acreditando directamente la interacción con el universo exterior, no obstante, es trascendental el rol que despliega el docente en el salón de clases para motivar al educando y así conseguir las tareas previamente asimiladas acordes a la edad (Bonilla et al., 2020). Dentro del aprendizaje existen técnicas que se adecúan las personas, en el cual, la enseñanza envuelve al E-learning, enseñanza en Internet, aprendizaje seleccionado, en red, de forma virtual, asistido por un ordenador, fundamentado en internet y enseñanza distancia (Mora et al., 2018).

Es trascendental reflexionar en los procesos y maneras de enseñanza con el propósito de ordenarlos para conseguir un mayor beneficio de razonamiento cognitivo de los educandos, capacitándolos para alcanzar conocimientos por sus propios medios y así puedan ser originales y creativos.

Aunque enseñar a la población adulta se considera difícil, los adultos sienten la necesidad de estar a la vanguardia (uso de herramientas tecnológicas) enfrentando temores (Acosta-Catillo, 2016) y ven el aprendizaje (de un nuevo idioma) como un proceso continuo en el reajuste de conocimientos

(Navarro, 2010). Partiendo de lo anterior se plantea la implementación de un aplicativo móvil en la enseñanza del inglés como lengua extranjera apoyado por actividades enfocadas al desarrollo de las inteligencias múltiples utilizando la pluralidad en el aprendizaje por parte de los protagonistas etarios (Pérez, 2014), un aspecto muy importante en la utilización de aplicaciones móviles es el componente lúdico como estrategia pedagógica para un aprendizaje más efectivo y motivante (Bonilla, et al, 2016).

La integración efectiva de la tecnología como un recurso enriquecedor en el proceso de enseñanza y aprendizaje es la base de una estrategia educativa digital destinada a mejorar el aprendizaje de estudiantes jóvenes y adultos en el nivel de bachillerato. Este método tiene como objetivo no solo actualizar la educación, sino también adaptarla a las necesidades y preferencias cambiantes de una población estudiantil diversa y cada vez más familiarizada con el entorno digital.

En primer lugar, esta estrategia se distingue por la implementación de plataformas de aprendizaje en línea, que sirven como espacios virtuales donde los estudiantes pueden acceder a una variedad de materiales educativos, videos explicativos, ejercicios interactivos y evaluaciones formativas.

Sin embargo, la evaluación formativa es crucial para esta estrategia porque se utilizan herramientas digitales para monitorear el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación inmediata y personalizada sobre su desempeño. Esto no solo permite identificar áreas de mejora y brindar apoyo adicional según sea necesario, sino que también motiva a los estudiantes al brindarles retorno continuo sobre su aprendizaje.

Además, se fomenta el desarrollo de habilidades digitales que son relevantes para el siglo XXI, como la alfabetización digital, la búsqueda y gestión de información en línea, el pensamiento crítico y la resolución de problemas tecnológicos. Los estudiantes necesitan estas habilidades para sobrevivir en un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Así mismo, Cabrera (2016) en su investigación sobre las estrategias desplegadas en los centros nocturnos, se enfatiza en analizar estrategias que promuevan la permanencia a jóvenes y adultos en la educación formal, en base a un enfoque cuantitativo y cualitativo por medio de una entrevista obteniendo resultados como que la institución educativa debe brindar las condiciones necesarias para mantener la continuidad requerida y logren mantenerse en el tiempo; además los estudiantes necesitan el apoyo necesario cuando lo requieran; esto quiere decir que el trabajo lo deben realizar en conjunto tanto estudiantes, como docentes, apoyándose mutuamente para obtener resultados exitosos.

Además, Ledezma (2019) en su indagación sobre las estrategias para la enseñanza de la historia, se orienta a formular lineamientos en base a los diferentes contenidos para los estudiantes de educación media, en base a una investigación descriptiva por medio de una encuesta, concluyendo que existen limitaciones y deficiencias, debido a que se continua con los modelos tradicionalistas como lo 11 verbalista, además por parte de los docentes se exige materiales que no se hayan pedido con anticipación poniendo en apuros a los estudiantes; circunstancias que de una o de otra manera hacen perder el interés por esta asignatura; es así que el autor recomienda seleccionar, combinar y poner en prácticas estratégicas que desarrollen una verdadera colaboración en los estudiantes, y así puedan obtener un juicio crítico y maduro facilitando la manera de aprender.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2017), la enseñanza superior ha experimentados cambios en los últimos años y con los recursos educativos digitales se imponen nuevas exigencias en la educación superior, entre estas el desarrollo de procesos de aprendizaje novedosos e innovadores. Además, con la irrupción y los avances de las tecnologías de la información y comunicación se han creado nuevos medios y herramientas para el desarrollo y acceso a estos recursos, lo que permite una mayor interactividad en la comunicación docente-estudiante y estudiante-estudiante. Por lo que, es fundamental establecer un diálogo didáctico mediante recursos educativos que integren contenidos que comuniquen elementos significativos (Acebal, 2014), con base a los objetivos de aprendizaje y al diseño curricular (Amador, 2015; Acebal, 2014) que cumplan con ciertas características entre las cuales García (2014) recomienda: que sean precisos, actuales, válidos, representativos, coherentes, interactivos, integrados, estandarizados, significativos, atractivos y enriquecidos por variedad de formatos.

Por tanto, cabe señalar que los recursos educativos digitales son un elemento importante en la educación y al respecto SITEAL-UNESCO (2018) los define como “contenidos verbales, gráficos, icnográficos, audiovisuales, multimedia y transmitía que se encuentran en la red, que provienen tanto de portales internacionales como de los contenidos creados a nivel nacional” (p. 28). Además, para los autores Espinosa et al. (2017) estos recursos consisten en “un material digital, que puede ser aprovechado con fines educativos a partir de una intencionalidad definida y que contiene metadatos que permiten su descripción y recuperación, lo cual facilita su reutilización y adaptación a diferentes ambientes” (p. 1).

el estudio de la variable, definiéndose ocho indicadores para la dimensión organizativa, entre los que se han considerado aspectos relacionados a la existencia de una estructura organizativa legalmente aprobada, infraestructura de trabajo, normativa, políticas, medios de interacción entre los participantes en el proceso, y unidades de apoyo.

Para la dimensión metodológica se determinaron diez indicadores, entre los cuales se han establecido aspectos como la concordancia con un modelo de diseño instruccional, fundamentación teórica, estrategias de actualización de los recursos existentes y documentación de referencia metodológica. En cuanto a la dimensión tecnológica los nueve indicadores definidos están orientados a valorar los medios y soportes tecnológicos de apoyo a la elaboración de los recursos educativos digitales, por ejemplo, la infraestructura tecnológica disponible para la gestión de los recursos y para su producción, la reutilización, accesibilidad e interoperabilidad de estos recursos y la disponibilidad de entornos virtuales. Para la dimensión pedagógica se definieron ocho indicadores, desde una perspectiva didáctica en la elaboración de los recursos educativos digitales en cuanto a la presentación didáctica, uso de guías didácticas, diversidad de formatos y medios, criterios de validación didáctica, capacitación docente y caracterización de la audiencia para quienes se elaboran los recursos educativos digitales. Además de la alfabetización digital, la educación digital también plantea importantes cuestiones éticas y de equidad. El acceso desigual a la tecnología digital puede ampliar la brecha digital y socavar la equidad educativa (Warschauer, 2004). Por lo tanto, es fundamental desarrollar políticas y programas que promuevan la inclusión digital y aborden las disparidades en el acceso y la competencia digital entre diferentes grupos de estudiantes (Selwyn, 2010).

En la era de la educación digital, los roles y las responsabilidades de los educadores están experimentando una transformación significativa. Los educadores ya no son simplemente transmisores de conocimiento, sino facilitadores del aprendizaje que guían y apoyan a los estudiantes en la adquisición de habilidades y competencias digitales (Koehler & Mishra, 2009). Esto requiere un enfoque pedagógico centrado en el estudiante que integre de manera efectiva la tecnología digital en el diseño y la implementación de actividades de aprendizaje significativas y auténticas (Puentedura, 2010).

En el contexto de la educación digital para estudiantes de bachillerato, la alfabetización digital se ha convertido en una habilidad fundamental para participar plenamente en la sociedad del conocimiento del siglo XXI (Frailon et al., 2019). La alfabetización digital no se limita al dominio

técnico de las herramientas digitales, sino que también implica la capacidad de comprender, evaluar críticamente y utilizar de manera efectiva la información y los medios digitales para resolver problemas, comunicarse y aprender de manera autónoma (Bawden, 2008). Esto puede estar relacionado estrechamente con algunos factores que se originan de manera interna en el estudiantes (endógenos) como las prácticas educativas en el hogar, que alude a los hábitos de estudio en casa o con factores que son externos al estudiante (exógenos) como lo son las características de la familia que involucran la escolaridad de los padres (implica mayor o menor acompañamiento y supervisión de las tareas) y las características socioeconómicas y culturales (Bernal y Rodríguez, 2017). A esto se le suma que los docentes deben invertir la mayor parte del tiempo en el manejo del clima escolar, intentando captar la atención de los estudiantes y atendiendo situaciones comportamentales en el aula. Esta genera una poca optimización del tiempo de clase interfiriendo en el desarrollo de la planeación elaborada por el maestro.

En si la educación digital es uno de los métodos que se han implementado en la actualidad para poder llegar los estudiantes del bachillerato y a la vez esto es un esfuerzo de los profesores ya que tienen que adaptarse al uso de la tecnología , ya que no todos saben utilizar correctamente la tecnología .Esto en si sería un desafío de ambas partes porque no todos los profesores saben utilizar los medio digitales en la educación y también los estudiantes ya que hay estudiantes que son señores que quieren terminar el bachiller y es un poco más complicado llegar a esas personas por lo mismo que son adultos en los jóvenes es más fácil ya que ellos están acostumbrados a estar con la tecnología ya que ellos son jóvenes y aprenden.

Los que se puede hacer para implementar estrategias educativas para que se le haga muchos más fácil poder entender como las siguientes:

- **Recursos de aprendizaje en línea:** Utilizar plataformas de cursos en línea como Coursera, edX o Khan Academy para complementar el contenido del curso y ofrecer recursos adicionales de aprendizaje. Estas plataformas ofrecen una amplia variedad de cursos gratuitos y de pago en diferentes áreas temáticas.
- **Proyectos de investigación en línea:** Fomentar la investigación independiente utilizando recursos en línea como bases de datos académicas, bibliotecas digitales y herramientas de búsqueda avanzada en internet. Los estudiantes pueden explorar temas de interés personal y profundizar en su comprensión de diferentes disciplinas.

- **Herramientas de colaboración en tiempo real:** Utilizar herramientas de colaboración en tiempo real como Google Docs, Microsoft Teams o Slack para facilitar la colaboración y la comunicación entre estudiantes, permitiendo la coedición de documentos, la organización de reuniones virtuales y la participación en debates en línea.
- **Flipped Classroom (Clase Invertida):** Implementar el modelo de clase invertida, donde los estudiantes revisan el contenido antes de la clase a través de videos o materiales digitales, y luego utilizan el tiempo en clase para actividades prácticas, discusiones y resolución de problemas.
- **Aprendizaje adaptativo:** Implementar sistemas de aprendizaje adaptativo que personalicen el contenido y la experiencia de aprendizaje según las necesidades y el progreso individual de cada estudiante. Esto permite una atención más individualizada y eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Implementar juegos:** implementar juegos en los cuales se fomente el razonamiento de los estudiantes a través de actividades que pueden ser como preguntas en las cuales el que pierde tiene que responder lo que ocasionaría que todos estudien y esforzarse más ya que uno en si les está diciendo que tienen que venir con conocimiento.

Materiales y métodos

El enfoque de la investigación fue cuali-cuantitativo o mixto, el cual, según Hernández & Mendoza (2018), implicaba el uso de información cuantitativa y cualitativa para responder a una pregunta de investigación. La investigación cuantitativa implicó el análisis de datos numéricos que se utilizaron para análisis estadístico, mientras que la investigación cualitativa implicó la recopilación de datos con fines exploratorios o para encontrar temas comunes.

Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de encuesta mediante un cuestionario tipo Likert elaborado por el autor del estudio, que constó de 10 preguntas con opciones de respuesta de nunca, a veces, casi siempre y siempre. Este instrumento se dirigió a los estudiantes de bachillerato y permitió diagnosticar el uso de estrategias digitales y el tipo de herramientas utilizadas (ver anexo

- 1) Adicionalmente, se empleó la técnica de entrevista mediante una guía de entrevista compuesta por 6 preguntas abiertas dirigidas a los docentes de bachillerato para establecer la influencia del uso de estrategias educativas digitales en la generación de aprendizaje en los estudiantes (ver anexo).

- 2) Cabe señalar que ambos instrumentos fueron validados por el método juicio de expertos con el objetivo de asegurar la confiabilidad y validez de los resultados.

Población

- Estudiantes de bachillerato.
- Docentes de bachillerato.

Muestra

- Para los estudiantes de bachillerato, la muestra sería el subconjunto de estudiantes que responderán al cuestionario tipo Likert.
- Para los docentes de bachillerato, la muestra sería el subconjunto de docentes que participarán en las entrevistas utilizando la guía de entrevista.

Resultados

	Uso de estrategia educativa digitales	nunca	A veces	Casi siempre	siempre
	Subcategoría: uso de herramienta didácticas				
1	¿Con que frecuencia usan herramientas digitales en clase?		x		
2	¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales para estudiar tema en clases?		x		
3	¿Utilizas herramientas digitales cuando realizas presentaciones (exposiciones) en clase?			x	
4	¿Durante los trabajos en equipo en las clases, se apoyan de herramientas digitales?			x	
5	¿La mayoría de los docentes usan información digital didáctica (audio, video) para la elaboración de su material de clase?				x

En cuanto al uso de herramientas digitales en clase, la mayoría de los encuestados indicaron que a veces las utilizan, lo que sugiere que su adopción no es uniforme entre todos los docentes. Sin embargo, cuando se trata de estudiar temas en clase, parece que su uso es más común, con una proporción significativa de respuestas afirmativas.

Es interesante notar que, aunque no todos los docentes utilizan herramientas digitales durante las presentaciones en clase, parece que sí se recurre a ellas con cierta frecuencia para mejorar la exposición de los temas. Del mismo modo, durante los trabajos en equipo, hay una tendencia a apoyarse en herramientas digitales, lo que puede facilitar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes.

Además, parece haber una preferencia por el uso de información digital didáctica, como audio y video, en la elaboración del material de clase, lo que sugiere una adaptación creciente a recursos multimedia para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Karim et al. (2020) determinaron que la formación basada en proyectos extiende la práctica de los estudiantes y su compromiso con el aprendizaje. Este tipo de experiencia favorece el desarrollo de redes y prácticas del alumnado, así como para mejorar sus capacidades investigativas en el posgrado. Continuando con este análisis, Stein & Sim (2020) mostraron la existencia de factores humanos complejos, que incluyen supuestos, actitudes y concepciones sobre las prácticas académicas, que influyeron y determinaron la forma en que las TIC se incorporaron en los procesos, comportamientos y prácticas de la investigación. En esta combinación de factores Antúnez & Veytia (2020) estimaron que el uso de herramientas digitales por parte de los estudiantes de posgrado no es tanto una cuestión de habilidad para el uso de las herramientas tecnológicas es más bien, un tema relacionado con los hábitos y con el tiempo para investigar.

	Subcategoría: Tipos de herramientas digitales				
6	¿Con qué frecuencia usan estrategias de navegación por internet como filtros y operadores de búsqueda, entre otras?			X	
7	¿Para la gestión y almacenamiento online, usan Drive, Google Drive, Box y Dropbox, entre otros?			X	
8	¿Durante las clases utilizan pizarras digitales, proyector y softwares didácticos?		X		
9	¿Tienen portafolio estudiantil digital donde guarden recursos, actividades, calificaciones, entre otros?			X	
10	¿Con qué frecuencia usan programas de Office 365 (Microsoft Word, PowerPoint, Excel) para la elaboración de tareas?			X	

En primer lugar, es notable que el uso de estrategias de navegación en Internet, como filtros y operadores de búsqueda, es frecuente entre los encuestados. Esto sugiere un reconocimiento generalizado de la importancia de las habilidades de búsqueda en línea para la investigación y el acceso a recursos educativos.

Además, el uso de plataformas de gestión y almacenamiento en línea, como Drive, Google Drive, Box y Dropbox, es común entre los docentes encuestados. Esto refleja una adaptación a la necesidad de acceder y compartir materiales educativos de forma remota y colaborativa.

La utilización de herramientas tecnológicas en el aula, como pizarras digitales, proyectores y software didácticos, también es frecuente según las respuestas recopiladas. Esto indica un esfuerzo por parte de los educadores para enriquecer la presentación de contenidos y fomentar la participación de los estudiantes mediante el uso de recursos audiovisuales interactivos.

La existencia de portafolios estudiantiles digitales para almacenar recursos, actividades y calificaciones demuestra un enfoque hacia la organización y la transparencia en la evaluación del rendimiento estudiantil. Este tipo de herramienta proporciona una plataforma centralizada para el seguimiento del progreso individual y la retroalimentación.

Por último, el uso de programas de Office 365, como Microsoft Word, PowerPoint y Excel, es frecuente entre los docentes para la elaboración de tareas. Estas aplicaciones ofrecen herramientas versátiles para la creación de contenido educativo y la colaboración en línea.

En conjunto, los resultados de la encuesta revelan un panorama en el que los docentes están aprovechando una amplia gama de herramientas digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Esta integración de tecnología refleja un compromiso con la innovación educativa y la adaptación a las demandas de un entorno digital en constante evolución.

Entrevista dirigida a los docentes

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Usted cree que los docentes de bachillerato aplican estrategias educativas digitales?	Sí, considero que muchos docentes de bachillerato aplican estrategias educativas digitales en sus clases. Estas estrategias pueden incluir el uso de recursos en línea, plataformas educativas y herramientas interactivas.

2. ¿Considera usted que los estudiantes de bachillerato se han beneficiado del uso de herramientas digitales?	Definitivamente, creo que los estudiantes de bachillerato se han beneficiado del uso de herramientas digitales. Estas herramientas les permiten acceder a una amplia gama de recursos educativos, facilitan la colaboración con sus compañeros y promueven un aprendizaje más interactivo y personalizado
3. ¿Desde su punto de vista, considera que sus estudiantes han mejorado su experiencia de aprendizaje con el uso de herramientas	enriquecerse de nuevo contenido e información por medio de la tecnología ya que la búsqueda de información de facilita en la gran mayoría.

Las estrategias de educación digital juegan un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de secundaria, y su impacto se extiende a diversos aspectos de su experiencia educativa. Estas estrategias abren una amplia gama de posibilidades al brindar acceso a una amplia gama de recursos en línea, desde texto y video hasta simulaciones interactivas y herramientas de colaboración en tiempo real. Esta variedad de recursos no solo enriquece su instrucción, sino que también permite a sus estudiantes profundizar en los temas y participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Además de acceder a recursos, las estrategias de enseñanza digital fomentan la participación de los estudiantes a través de actividades interactivas y dinámicas. Estas actividades incluyen cuestionarios en línea, foros de discusión, juegos educativos y proyectos colaborativos, que no sólo hacen que el aprendizaje sea más interesante y emocionante, sino que también promueven el desarrollo de importantes habilidades cognitivas y sociales.

Otro aspecto importante es el desarrollo de habilidades digitales. El uso continuo de herramientas digitales en el aula prepara a los estudiantes para los desafíos de un mundo cada vez más tecnológico. Aprenden a navegar eficazmente por Internet, evaluar la calidad de la información, utilizar software de productividad y colaborar en entornos virtuales. Estas habilidades son importantes para el éxito tanto en la educación superior como en el mercado laboral.

La incorporación de las TIC en la sociedad ha provocado diferencias en las oportunidades de desarrollo entre grupos de poblaciones, al establecer una distancia entre las que tienen acceso a ellas y las que no (brecha digital). De acuerdo con la UNESCO, la brecha digital es la separación que existe entre las personas que utilizan las TIC como parte rutinaria de su vida diaria y las que no tienen acceso a ellas, o bien, no saben cómo usarlas. Uno de los mecanismos para combatir la

brecha digital consiste en el desarrollo de competencias en cada uno de los agentes que intervienen en el proceso educativo. Para Vargas-Murillo (19): “las competencias digitales son diseñadas, aplicadas y evaluadas por los usuarios de acuerdo con las necesidades, la aplicación en el contexto educativo está estrechamente vinculada con la pedagogía, contenidos y tecnología, estos elementos fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje”.

Estrategias y tecnologías digitales

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. A partir de las peculiaridades de las Estrategias Educativas que el docente y estudiante seleccionan, emergen diferentes aplicaciones digitales de connotación gratuita y de pago que tienen la finalidad de fortalecer el proceso educativo y desarrollar en los estudiantes diferentes competencias, habilidades y lograr el aprendizaje autentico y significativo. A continuación, se describen las estrategias de enseñanza y aprendizaje y su relación con las tecnológicas digitales que el docente y estudiante dispone en su formación académica.

Conclusiones

Se pudo observar que una proporción considerable de estudiantes de bachillerato hizo uso de herramientas digitales en diferentes contextos educativos, aunque con variaciones en la frecuencia y la intensidad de su utilización. Este diagnóstico revela que los estudiantes presentan una amplia gama de habilidades y preferencias en cuanto al uso de tecnología en el proceso de aprendizaje.

También se identificaron diversas herramientas digitales utilizadas por los estudiantes de bachillerato, desde aplicaciones móviles hasta plataformas en línea y software educativo especializado. Este hallazgo resalta la versatilidad y la variedad de recursos digitales disponibles para el apoyo al aprendizaje en este grupo demográfico.

A partir de las entrevistas con los docentes de bachillerato, se evidenció una percepción positiva respecto al impacto del uso de estrategias educativas digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los docentes reconocieron la importancia de estas herramientas en la promoción de la

participación, el compromiso y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. En conjunto, estos hallazgos sugieren la relevancia y la influencia positiva del uso de estrategias educativas digitales en el ámbito del bachillerato. Sin embargo, también señalan la necesidad de continuar explorando y adaptando estas herramientas para satisfacer las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, así como para ofrecer un mayor apoyo y capacitación a los docentes en la integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo.

El hecho de la era de la tecnología está en apogeo se puede evidencia que la tecnología si ayuda a los estudiantes del bachillerato a mejorar su educación y facilitarla ya que esta herramienta la pueden llegar de utilizar de muchas manera para poder responder dudas y demás así mismo los profesores ya que ellos tiene que acoplarse de la tecnología para poder llegar a sus estudiantes de una manera mucho más directa y ya no ver el uso de la demonología en la educación cono mala sino con una herramienta de utilidad estudiantil.

Limitaciones

Al examinar críticamente los datos recopilados y la metodología empleada en el estudio, se destacan varias limitaciones que podrían impactar la validez y la generalización de los hallazgos. En primer lugar, en cuanto al diagnóstico del uso de estrategias educativas digitales por parte de los estudiantes de bachillerato, existe la posibilidad de que las respuestas proporcionadas en la encuesta estén sesgadas por un deseo de presentarse favorablemente, mientras que la naturaleza estandarizada del instrumento podría limitar la profundidad de comprensión. En segundo lugar, la identificación de las herramientas digitales utilizadas por los estudiantes podría estar incompleta debido a la omisión de herramientas menos conocidas en la encuesta y las entrevistas. Por último, en cuanto al establecimiento de la influencia del uso de estrategias digitales en el aprendizaje desde la perspectiva docente, las percepciones de los docentes podrían estar sesgadas por sus propias experiencias y creencias, y el tamaño limitado de la muestra de docentes entrevistados podría restringir la generalización de los resultados. Estas limitaciones subrayan la importancia de interpretar los resultados con precaución y señalan áreas de investigación futura para abordar y superar estas limitaciones, con el fin de obtener una comprensión más completa del impacto de las estrategias educativas digitales en el nivel de bachillerato.

Otras de las limitantes de la actualidad del uso de la tecnología en la docencia es que no todos los profesores tienen el conocimiento de cómo usar correctamente la tecnología es sus clases y deciden

mejor quedarse con que ellos saben la mejor forma de combatir el desinterés de los profesores por el uso de tecnología en el bachillerato es con enseñarles que la tecnología no es lo malo, sino que no tiene el uso correcto.

Recomendaciones

- Implementar encuestas más detalladas que permitan explorar no solo la frecuencia de uso, sino también los motivos, las barreras y las preferencias de los estudiantes respecto al uso de estrategias educativas digitales. Además, se podría considerar la realización de grupos focales o entrevistas individuales para obtener una comprensión más profunda y cualitativa de las experiencias de los estudiantes con la tecnología educativa.
- Realizar una revisión exhaustiva de la literatura y consultar con expertos en tecnología educativa para identificar una amplia gama de herramientas digitales relevantes para los estudiantes de bachillerato. Además, se podría diseñar una encuesta más inclusiva que permita a los estudiantes mencionar herramientas digitales menos conocidas pero significativas para su proceso de aprendizaje.
- Ampliar la muestra de docentes participantes en las entrevistas para capturar una diversidad de experiencias y perspectivas. Además, se podría llevar a cabo un análisis más detallado de las entrevistas para identificar patrones emergentes y tendencias significativas en la percepción de los docentes sobre la influencia de las estrategias educativas digitales en el aprendizaje de los estudiantes.

Referencias

1. Alcívar, E. (octubre de 2021). Diseño de las tecnologías de aprendizaje y conocimiento para el desarrollo de las. Obtenido de [http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/bitstream/123456789/2491/1/MEDU -](http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/bitstream/123456789/2491/1/MEDU-2022-042.pdf)
2. 2022-042.pdf
3. Anguita, J., Coca, M., & Coca, D. (28 de octubre de 2020). Motivación de alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato hacia el uso de recursos digitales durante la crisis del Covid-19. Obtenido de <https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/2242/3242>

4. daysi, I., F., D., E., E., & P., Y. (23 de diciembre de 2021). Influencia del recurso educativo
5. digita. Obtenido de [https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14658/TGF_Deysi](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14658/TGF_Deysi%20Cano%2c%20Diego%20Majin%2c%20Eduard%20Remolina%2c%20Yeixi%20Rinc3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
6. %20Cano%2c%20Diego%20Majin%2c%20Eduard%20Remolina%2c%20Yeixi%
7. 20Rinc3n.pdf? sequence=1&isAllowed=y
8. G, V. (2020). ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL PROCESO. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf
9. García, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. Obtenido de
10. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/190710>
11. Gértrudix, M., Álvarez, S., Galisteo, A., Gálvez, C., & Gértrudix, F. (abril de 2007).
12. Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. Obtenido de [https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n1-gertrudix-](https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n1-gertrudix-alvarez-galisteo-galvez-gertrudix/296-1213-2-PB.pdf)
13. Guardado, K., Viera, L., & vasco, J. (29 de septiembre de 2023). Estrategia metodológica para el diagnóstico de la producción de recursos educativos digitales. Obtenido de <https://revistas.ues.edu.sv/index.php/minerva/article/view/2591/2565>
14. Mangisch, G., & S, M. (2020). El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa
15. en la universidad. Obtenido de [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/194641/Uso.pdf?se](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/194641/Uso.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
16. Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3171/317151451004.pdf>
17. Páez, F. (5 de marzo de 2021). IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA, BASADA EN LA TEORÍA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. Obtenido de [https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/e9cffa93-](https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/e9cffa93-28ac-4575-8dc3-20b8848c1192/content)
18. 28ac-4575-8dc3-20b8848c1192/content
19. Pepe, O. (22 de abril de 2022). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE.
20. Obtenido de [https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5812/1/PEPE%20VILLENNA%2](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/5812/1/PEPE%20VILLENNA%20OSCAR%20MAURICIO.pdf)
21. 0OSCAR%20MAURICIO.pdf

22. Solís, M., Cambo, N., & Hidalgo, M. (20 de febrero de 2023). Narrativas Digitales: Recurso Motivacional Para Estudiantes Adultos Con Rezago Educativo. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/391/452>.

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).