



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

*Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los
estudiantes de séptimo grado*

Teaching activities to promote the use of digital tools in seventh grade students

*Atividades de ensino para promover o uso de ferramentas digitais em alunos da
sétima série*

Tatiana Liceth Vera-Moreira ^I

tvera3877@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9556-8613>

Magaly Erika Cedeño-Azanki ^{II}

erika3024@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7067-3062>

Correspondencia: tvera3877@utm.edu.ec

***Recibido:** 29 de octubre del 2022 ***Aceptado:** 28 de noviembre del 2022 * **Publicado:** 31 de diciembre del 2022

I. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

II. Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

En un mundo digital es de gran importancia y relevancia emplear la tecnología en los procesos de formación, es decir, utilizar la tecnología en favor a la educación, es por esto que se debe implementar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de actividades didácticas que impulsen tanto al docente como al estudiante en mejorar su aprendizaje y destrezas. La educación suele llegar a ser compleja, cuando no se cuenta con las herramientas adecuadas para poder impartir clases y que de esta forma se logre desarrollar el conocimiento a través de la información compartida. El presente artículo tiene como objetivo proponer actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado de la Escuela General Básica Daniel Villacreces Aguilar de la ciudad de Portoviejo. Se aplicó una investigación mixta, para recaudar información necesaria, aplicando técnicas como encuestas, entrevistas e indagación documental. La parte cualitativa permitió sustentar el marco teórico de la propuesta y la parte cuantitativa para recolectar y analizar los datos de la encuesta que se aplicó a 30 estudiantes y los de la entrevista que se aplicó a 4 docentes. Lo que permitió llegar a la conclusión que promover el uso de herramientas digitales favorece al estudiante a mejorar habilidades, adquirir conocimientos y facilita su proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras claves: Actividades didácticas; Herramientas digitales; Enseñanza; Aprendizaje.

Abstract

In a digital world it is of great importance and relevance to use technology in training processes, that is, to use technology in favor of education, which is why digital tools must be implemented in the teaching-learning process through of didactic activities that encourage both the teacher and the student to improve their learning and skills. Education tends to become complex, when there are no adequate tools to be able to teach classes and thus develop knowledge through shared information. The objective of this article is to propose didactic activities to promote the use of digital tools in seventh grade students of the Daniel Villacreces Aguilar General Basic School in the city of Portoviejo. A mixed investigation was applied, to collect the necessary information, applying techniques such as surveys, interviews and documentary inquiry. The qualitative part allowed to support the theoretical framework of the proposal and the quantitative part to collect and analyze

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

the data from the survey that was applied to 30 students and the interview that was applied to 4 teachers. What allowed to reach the conclusion that promoting the use of digital tools favors the student to improve skills, acquire knowledge and facilitates their teaching-learning process.

Keywords: Didactic activities; Digital tools; Education; Learning.

Resumo

Em um mundo digital é de grande importância e relevância o uso da tecnologia nos processos de formação, ou seja, usar a tecnologia a favor da educação, por isso as ferramentas digitais devem ser implementadas no processo de ensino-aprendizagem por meio de atividades didáticas que estimulem tanto o professor e o aluno para melhorar sua aprendizagem e habilidades. A educação tende a se tornar complexa, quando não há ferramentas adequadas para poder ministrar aulas e assim desenvolver o conhecimento por meio de informações compartilhadas. O objetivo deste artigo é propor atividades didáticas para promover o uso de ferramentas digitais em alunos da sétima série da Escola Básica Geral Daniel Villacreces Aguilar, na cidade de Portoviejo. Foi aplicada uma investigação mista, para recolher a informação necessária, aplicando técnicas como inquéritos, entrevistas e inquérito documental. A parte qualitativa permitiu apoiar o enquadramento teórico da proposta e a parte quantitativa recolher e analisar os dados do inquérito aplicado a 30 alunos e da entrevista aplicada a 4 professores. O que permitiu chegar à conclusão de que promover o uso de ferramentas digitais favorece o aluno a aprimorar habilidades, adquirir conhecimentos e facilita seu processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Atividades didáticas; Ferramentas digitais; Educação; Aprendendo.

Introducción

Actualmente el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) está ingresando a todos los ámbitos sociales y procesos de formación, ejemplo claro es en el ámbito de la educación, en donde el manejo de información y su forma de búsqueda implica un nivel de dominio superior de herramientas digitales a utilizar y de estrategias comunicativas adecuadas para saber elegir entre una información u otra. Es por ello que, las herramientas digitales forman una parte muy importante de los métodos de aprendizaje que se usan en la educación de nuestro país. Por lo tanto, la implementación de herramientas digitales en educación, en especial en las escuelas, se convierte en una estrategia innovadora para aquellas instituciones que requieren aumentar el desarrollo de

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

habilidades comunicativas entre sus estudiantes para fortalecerse educativamente y ser referente en el uso y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), motivando de forma indefinida el análisis del conocimiento desde las diferentes ópticas escolares.

Existen distintas herramientas para producir espacios o aulas educativas y así poder crear clases más entretenidas, directas y lucrativas; el objetivo es entender estas herramientas para que sean ampliamente conocidas, esto es útil para algunos docentes a la hora de elegir qué herramientas usar en el aula, y si no poseen conocimiento sobre las herramientas, comiencen a familiarizarse con ellas en el aula. Así es como las TIC pueden ayudar a que el trabajo sea fácil y efectivo.

Según la organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO 2018, p. 35), las competencias digitales se definen o se conceptualizan como un conjunto de competencias que facilitan el uso de dispositivos digitales, aplicaciones de telecomunicaciones y de redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor dirección de estas. De esta manera, con la nueva tendencia acerca del uso de las nuevas tecnologías se necesita que los estudiantes posean el nivel suficiente de competencias digitales a fin de poder cumplir y resolver los problemas encontrados dentro del proceso educativo.

Las competencias digitales de los docentes son muy notables en el desarrollo de los procedimientos de aprendizaje, se debe implementar las tecnologías como herramientas al servicio de la educación, de este modo, poseer las debidas competencias digitales se ha vuelto necesario e indispensable en los últimos años dentro de los distintos aspectos de la vida cotidiana.

La Asamblea Nacional de la República en su artículo 6 manifiesta que, las redes académicas son aquellas que se conforman y se utilizan para la formación técnica superior o tecnológica superior y equivalentes, de grado o posgrado, la investigación, la vinculación con la sociedad, la ejecución de carreras y programas, la educación continua, la innovación tecnológica, el diseño e implementación de programas y desarrollos, y la movilidad académica de estudiantes y del personal académico, orientadas a favorecer la calidad de la educación superior.

Autores como (Córdova, et al, 2020, p. 01) hacen referencia a que la herramienta educativa digital intenta mejorar y potenciar el aspecto de desarrollo de habilidades, al mismo tiempo que crea un proceso en la mente de estos estudiantes; Un proceso de aprendizaje con propósito, que comienza con el establecimiento de buenos hábitos de estudio para aprender a usar una herramienta digital, incluida la independencia del estudiante en actividades.

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

Las competencias digitales entendidas desde el panorama educativo, según lo manifestado por (Quismondo y Palacios, 2018, p. 490) son asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de condiciones, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los estudiantes adquieren habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación. Por su parte, (Francia, et al, 2019, p. 570) plantean que las competencias digitales se aceptan como resultados prácticos y medibles de los procesos de formación con relación a la reciente alfabetización digital.

Las tecnologías han llegado a la vida de las personas, su estudio, entrenamiento y su forma de entender el mundo. Desde esta perspectiva, (Sequera, 2020, p. 01) sostiene que la tecnología cuando es utilizada de manera adecuada permite que los estudiantes logren ser autosuficientes y adquieran habilidades que mejoren su desempeño profesional. El uso pedagógico de las tecnologías permite que los alumnos sean más activos, responsables y con un pensamiento más flexible.

Hoy en día son múltiples los retos y desafíos que enfrentan los docentes para atraer el interés de los estudiantes nacidos en la sociedad del conocimiento y del aprendizaje. En este sentido, los docentes deberían direccionarse hacia un cambio de actitud sobre el mundo digital y de esta manera convertirse en creadores y gestores del conocimiento. Por lo tanto, para adoptar este nuevo rol docente será necesario la adquisición de competencias en el uso pedagógico de las tecnologías.

Los docentes tienen como propósito que el estudiante adquiera las habilidades y conocimientos necesarios en su proceso de formación, pero ¿Cómo contribuir en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de educación básica? Las herramientas digitales ayudan a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es por eso que esta investigación tiene como objetivo proponer el uso adecuado de herramientas digitales en la formación de los estudiantes, analizar cuales estrategias didácticas son las más apropiadas para los estudiantes, plantear programas o herramientas para los estudiantes y proporcionar información a los docentes sobre las nuevas herramientas digitales. Con base a la presente investigación se plantea la siguiente hipótesis: con la aplicación de actividades didácticas para el uso de herramientas digitales en la educación, es posible promover más su uso en los estudiantes de séptimo grado.

No se duda sobre la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los ámbitos de nuestra sociedad y procesos de formación. Por tanto, nadie duda de la necesidad de extender la nueva tecnología al entorno escolar. Estos pueden proporcionar los medios para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, la gestión de los centros educativos y la

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

comunicación con las familias. Sin embargo, el solo hecho de tener un ordenador conectado a Internet en el aula no garantiza el pleno uso de la misma.

Comencemos con la deducción de que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) no tienen un efecto mágico en el aprendizaje y no generan automáticamente nuevos conocimientos. A veces se cae en el error de detenerse en la propia tecnología, la herramienta que tiene que estar al servicio de la educación. Los errores en la resolución de problemas provienen de dos direcciones diferentes: profesores y estudiantes. Por un lado, la mala preparación del profesorado y su resistencia al cambio sistemático, y por otro, el hecho de que los estudiantes, aunque son más fluidos desde el punto de vista cibernético, seleccionan la computadora solo para entretenimiento, y no como una herramienta de trabajo. De cualquier manera, enfrentamos la necesidad de una alfabetización digital profunda en nuestras escuelas. De todo esto se desprende que trabajar con Internet en el aula requiere de una nueva metodología y herramientas que puedan crear un nuevo ambiente y dar un nuevo rol al docente, que no dejará de ser el docente únicamente un transmisor, sino más bien guía del conocimiento.

Al respecto (Llorente, et al, 2016, p. 04) expresa que el uso de la tecnología en el ámbito educativo es esencial para docentes y estudiantes, por ende, las instituciones deben tomar decisiones respecto a la implementación de herramientas digitales de fácil accesibilidad para los usuarios, puesto que las tecnologías generaran un gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De tal forma, que estas tecnologías estén realmente al servicio de la enseñanza y el aprendizaje; la revolución tecnológica debe ir acompañada del desarrollo de la pedagogía.

En la unidad educativa Daniel Villacreses Aguilar de Portoviejo, es evidente que los estudiantes de séptimo grado no están familiarizados con las herramientas digitales y su conocimiento en tecnologías de la información y comunicación es muy reducido y, que los docentes a pesar de tener los recursos optan por lo tradicional.

Generalmente, los estudiantes se sienten desmotivados al querer usar las herramientas digitales, ya que, al carecer de conocimientos sobre las mismas, de cómo hacer uso y los beneficios que esta ofrece, no les interesa utilizarlas para su aprendizaje. Aunque poseen los recursos, la falta de información acerca de las mismas los limita a desarrollar sus habilidades y conocimientos.

Puesto que la didáctica agrupa tanto las estrategias de enseñanza como de aprendizaje. Vamos a aclarar la definición para cada caso.

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

Las estrategias de aprendizaje son métodos para aprender, recordar y utilizar la información, puesto que consiste en un procedimiento o conjunto de pasos y habilidades que un estudiante obtiene y maneja de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente, y solucionar problemas y demandas académicas; Las estrategias de enseñanza son todas aquellas realizadas por el docente y que ayudan al estudiante facilitando los procesos de información, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

Estas estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismo, en consecuencia, organizar las clases como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

Herramientas digitales

Las herramientas digitales son las diversas aplicaciones que contribuyen al desarrollo de actividades didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que brindan la posibilidad de trabajar en línea mediante el Internet. “las herramientas digitales son programas o sistemas de información y las comunicaciones (TIC) usando ordenadores, tabletas electrónicas o dispositivos móviles)” (Villalón y Eugeria, 2015, p. 1097).

Dichos programas se han integrado a la práctica educativa con el objetivo de brindar educación acorde con la era digital, (Villalón y Eugeria, 2015, p. 1098) este autor manifiesta que estos sistemas generalmente fueron diseñados para diversos usos y que en el salón de clases se adaptan para el aprendizaje, brindando al docente una diversidad de posibilidades para diseñar materiales y actividades, estos autores plantean que las herramientas digitales son aplicaciones de software comercial o libre que se integran al aula escolar y generan nuevas formas para trabajar e intercambiar información.

Herramientas digitales educativas

Se define como herramientas digitales educativas a aquellas plataformas que facilitan la elaboración de contenido didáctico para los distintos dispositivos, tales como computadoras, celulares o tabletas digitales. Están pensadas para generar y compartir de forma sencilla, contenido amigable y de interés para niños y adolescentes. Permiten crear tareas y ejercicios interactivos, entre otras tantas novedosas actividades, además de ser una herramienta de comunicación entre docentes y alumnos.

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

El avance de la tecnología en prácticamente todas las áreas de la vida enfrenta a los docentes al desafío de la reinención y dejar atrás los métodos clásicos de enseñanza, ya que este tipo de herramientas no solo son fundamentales para los tiempos actuales, sino que facilitan la incorporación de la tecnología para formar personas que puedan manejar las demandas de la sociedad moderna de manera exitosa.

(Molinero, 2019, p. 05) señala que la utilización de herramientas digitales educativas apoya el proceso de enseñanza aprendizaje, en la cual el docente y estudiante aprenden de manera dinámica e interactiva y a la vez desarrollan niveles de competitividad más altos a medida que utilicen las mismas para las diferentes actividades académicas. Además, las herramientas digitales propician una educación inclusiva al adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades tecnológicas, esenciales para hacer frente a los retos de su trayecto escolar y personal (Villalón y Eugeria, 2015, p. 1098)

Sin embargo, aprender en la era digital puede resultar muy provechoso, pero hay que saber incorporar las herramientas y adaptarse a los cambios constantes. El curso Herramientas Digitales Educativas brinda la necesaria capacitación para que los docentes se inicien en herramientas educativas potentes y motivadoras que permitan mejorar las propias habilidades digitales, ser capaces de generar motivación y contemplar la diversidad del estudiantado con múltiples posibilidades, es lo que permite un uso coherente y eficaz de las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que hoy a la vista de los diversos avances, tanto pedagógicos como tecnológicos, con un criterio pedagógico pasan de llamarse (TIC) a Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC).

Tipos de herramientas digitales en la educación

Gestionar el tiempo dentro y fuera del aula es esencial para que los docentes puedan llevar a cabo todas las tareas pendientes o preparar sus lecciones con suficiente antelación. (Sanjuan, 2016, p. 02) indica que es ahora cuando se tiene la posibilidad de potenciar una nueva forma de enseñar y aprender, desarrollando el uso de estrategias educativas con la ayuda de soportes digitales, que ofrecen mayor motivación, interés y autonomía para los estudiantes.

(Tapia, 2020, p. 03) la variedad de formas en que las tecnologías son usadas en la educación, abre diferentes posibilidades para que se logren los aprendizajes significativos. Por ello a continuación, presentaremos algunas herramientas que serán de gran ayuda en la educación.

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

Cerebriti: es un portal de juegos educativos generados por los propios usuarios para poner a prueba sus conocimientos. Hasta el momento, la plataforma alberga más de 2.600 juegos clasificados en 16 campos, entre los que se cuentan materias del currículo escolar como Lengua, Ciencias, Matemáticas o Historia. La aplicación puede ayudar a tus alumnos de Primaria y Secundaria a fijar conocimientos a través de la elaboración de los juegos y su participación de una manera amena y divertida. Puedes utilizar el recurso para trabajar todas las asignaturas.

Goconqr: es una aplicación diseñada para mejorar la manera en la que se estudia. Permite tomar notas, realizar mapas mentales, crear presentaciones de apuntes o hacer exámenes de auto-evaluación, entre otras opciones. Por otra parte, esta herramienta permite al estudiante buscar, generar y compartir información complementaria según sus propios intereses, motivaciones e interrogantes.

Kahoot: es una plataforma basada en juegos de preguntas que se aloja en la nube; ideal para fomentar el aprendizaje online. La plataforma permite crear cuestionarios desde cero, lo que posibilita las opciones de aprendizaje creativas hechas a medida y lo convierte en una herramienta muy útil para la enseñanza virtual. Así mismo, también ofrece más de 40 millones de juegos ya diseñados a los que cualquiera puede acceder, de manera que comenzar a usarlos resulte sencillo.

Thing Link: es una herramienta en línea muy útil que permite alojar audio, vídeo y enlaces enriquecidos directamente en las imágenes, para después publicarlas en la web. Es utilizada para crear fácilmente fotos interactivas mediante la innovación fotográfica; incluye tags para conectarse con una gran cantidad de sitios. Haciendo clic en la misma imagen permite que el usuario observe videos en YouTube, acceda a un hipervínculo y otras opciones. También permite insertar enlaces con recursos dentro de fotos o vídeos. Es, por lo tanto, una herramienta que puede ser utilizada tanto para docentes como para estudiantes.

Desde una perspectiva pedagógica las interactividades de las herramientas digitales aportan beneficios al entorno educativo debido a su soporte, pues ofrece diversas herramientas que facilitan las actividades académicas como: aprendizaje colaborativo, comunicación, creación de contenidos didácticos, entre otros; así como contribuir al desarrollo de habilidades que permitan desenvolverse en el escenario actual. (Morales, 2015, p. 19)

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

Aula virtual como herramienta en la educación formal

En la educación, la formación en ambientes virtuales o entornos tecnológicos es reconocida como aprendizaje electrónico. Los medios de comunicación la nombran como educación a distancia, cuyos inicios son previos al surgimiento de los medios masivos y de las TIC. Las aulas de los campus virtuales son el sitio donde se enseña y se aprende.

Podríamos definir un aula virtual como un espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor (Moreira y Segura, 2009, p. 02).

Al mismo tiempo, dichas experiencias se sostienen en la disposición de todas las personas que integran una comunidad educativa. Son las personas, no las tecnologías, quienes deciden sobre los sentidos atribuidos a estos espacios de formación y sobre las formas de circulación de los saberes. Cuando se inicia la enseñanza en entornos tecnológicos, como en nuestro caso, esta se reconfigura con una estrategia institucional creada para reducir el malestar causado por las brechas preexistentes ampliadas por la tecnología.

Rol del docente frente a las herramientas digitales

Los docentes tienen un papel preponderante frente al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Su labor se centra en aprovechar el potencial didáctico que ofrecen estas herramientas digitales, propiciando la construcción de conocimiento involucrando todos los sentidos, por tanto, el docente debe comprender y adaptar su propio rol y el del alumno, para lograr que los estudiantes alcancen las competencias suficientes para su desempeño profesional. Sin embargo, los docentes se enfrentan al reto de desarrollar habilidades digitales que contribuyan al desarrollo de pensamiento crítico y la resolución de problemas e incentivar a utilizar herramientas digitales de manera eficiente en pro de su aprendizaje (Chinchilla, et al, 2020, p. 04) esto implica que, el docente se familiarice con herramientas oportunas para la era digital y así se guíe de manera adecuada a los estudiantes en su aprendizaje y estos a su vez desarrollen habilidades que posibiliten cursar exitosamente hacia otros niveles (Chisag, et al, 2020, p. 07)

Desde el punto de vista de (Gutiérrez ,2019, p. 54,55) indica que existe un alto grado de docentes de diferentes niveles de educación que necesitan de capacitaciones para poder implementar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus labores docentes y que esto se ha

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

convertido en un gran inconveniente para aquellos docentes que no poseen información en tecnología y herramientas digitales. Además, manifiesta que utilizarlas ofrece una variedad de ventajas, tales como: la adquisición de habilidades tecnológicas, trabajos colaborativos, búsqueda de información rápida, actual y eficiente; la interactividad multimedia y sobre todo motivación y entretenimiento; lo que es fundamental al momento de impartir enseñanzas. El autor también señala que las herramientas digitales permiten la posibilidad de cambios de roles entre docente y estudiante, al igual que le conceden el cambio de experto en contenidos y transmisor de información a guía del estudiante y diseñador de medios.

Como se ha mencionado el rol del docente en la actualidad, es ser orientador e intermediario del aprendizaje significativo en los estudiantes, atendiendo el uso de las diversas herramientas digitales, sin embargo, si el rol de los alumnos no es moldeado hacia al uso de estas herramientas para su educación, todo esfuerzo del docente será en vano, ya que los resultados esperados con los procesos a través de las herramientas digitales educativas no se cumplirían.

Diseño metodológico: Métodos de investigación

El presente artículo tuvo un enfoque mixto, debido a la utilización de técnicas e instrumentos. Este proceso se emplearon métodos como el inductivo – deductivo, que permitió investigar y analizar el fenómeno que se está estudiando, el método hipotético – deductivo, que es de gran ayuda para comprobar o denegar la hipótesis planteada; el análisis documental, que permitió recopilar información necesaria durante la investigación a través los diferentes textos, documentos o fuentes de información. Encuesta y entrevista, a consecuencia de que son herramientas primordiales en la investigación, ya que nos permitirá recaudar la información requerida a través de la recolección de datos. El método estadístico matemático, donde se emplearán gráficos, cálculos porcentuales, para ilustrar los resultados, de manera resumida y organizada, de los diferentes instrumentos que se han empleado y darle mayor credibilidad a la información obtenida.

La investigación se realizó en la Escuela General Básica Daniel Villacreses Aguilar de la ciudad de Portoviejo, con una población de 60 estudiantes que cursan el séptimo grado de educación básica y 8 docentes, siendo un total de 68 personas, y con una muestra de 30 estudiantes y 4 docentes; seleccionada intencionalmente con el fin de conocer el uso de herramientas digitales en los docentes y estudiantes de la unidad educativa.

Resultados

A continuación, se detallan los siguientes resultados:

Encuesta a estudiantes

Fuente: elaboración propia.



Figura 1: ¿Tiene usted conocimiento sobre que son las herramientas digitales?

Como se puede observar en el gráfico el 73% de los estudiantes encuestados indicaron que, si poseen conocimientos sobre lo que son las herramientas digitales, un 10% señaló que no, mientras que el 17% indicó que tienen poco conocimiento acerca de las mismas.

Fuente: elaboración propia.

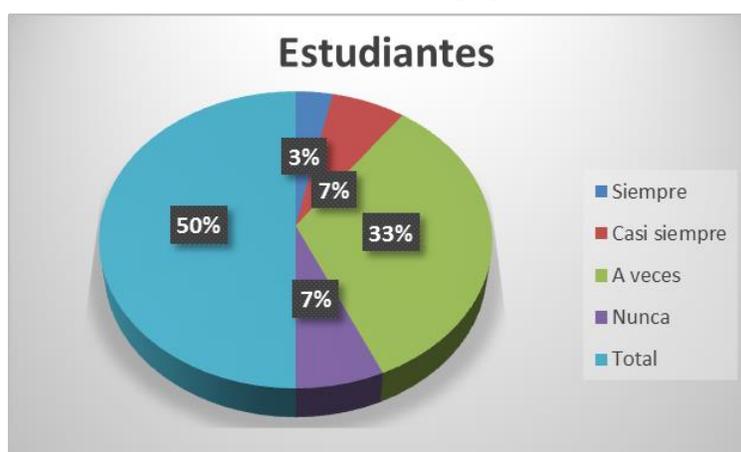


Figura 2: ¿Ha utilizado usted herramientas digitales en su proceso de aprendizaje?

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

El 7% de los estudiantes encuestados expresaron que siempre utilizan herramientas digitales en su proceso de aprendizaje, el 13% manifestó que casi siempre, un 67% de los estudiantes señalaron que a veces y un 13% indicó nunca haberlas utilizado.

Fuente: elaboración propia.



Figura 3: ¿Considera necesario que los docentes integren herramientas digitales al momento de impartir las clases?

El 20% de estudiantes consideran que es muy necesario implementar herramientas digitales al momento de impartir clases, el 53% señalo que es necesario, mientras que el 27% indicaron que es poco necesario y un 0% nada necesario.

Fuente: elaboración propia.



Figura 4: Como estudiante, ¿Se siente cómodo usando herramientas digitales durante el desarrollo de la clase?

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

Como indica el gráfico, el 70% de estudiantes, es decir, la mayoría, indicaron que se sienten muy cómodos al utilizar las herramientas digitales en clases, un 20% indicó que se sienten muy poco cómodo haciendo uso de ellos, mientras que el 10% señaló su incomodidad al hacer uso de estas; finalmente 0% de estudiantes respondió que nunca.

Fuente: elaboración propia.



Figura 5: ¿Qué herramientas digitales ha utilizado en su proceso de aprendizaje?

Como se observa en el gráfico, un 53% de los estudiantes han utilizado la herramienta digital Zoom, un 27% señaló que Teams Microsoft, el 7% han utilizado Classroom y un 13% indicó que hacen uso de otras herramientas digitales.

Entrevista a docentes

A los docentes de la institución se realizó una entrevista en la cual se formularon las siguientes preguntas:

1. ¿Cree usted que es necesario el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Los docentes manifestaron que es necesario, puesto que las herramientas digitales facilitan la enseñanza, la hace interactiva, dinámica, colaborativa, ya que estamos en un mundo globalizado donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son las protagonistas de la información y los actuales procesos de aprendizaje.

2. ¿Considera usted necesario capacitarse para poder usar herramientas digitales en clases?

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

La mayoría de docentes indicaron que sí es necesario estar capacitado, que debe de existir una preparación constante, ya que los estudiantes en la actualidad pertenecen a la era digital y que es de gran importancia para estar actualizados y que el proceso de enseñanza-aprendizaje se realice con éxito.

3. ¿Está usted capacitado para usar herramientas digitales al momento de impartir sus clases?

Los encuestados señalaron que no están totalmente capacitados para hacer uso de estas herramientas; ya que es muy reducido su conocimiento acerca de este tema y que la falta de herramientas en la institución limita su aplicación en el proceso de enseñanza y que solo lo utilizan como material de apoyo, lo que impide a su vez el aprendizaje y desarrollo como docente.

4. ¿Cuáles herramientas digitales utiliza con mayor frecuencia en sus clases?

Los docentes indicaron que las herramientas digitales que utilizan son Word, Google Forms, y Zoom; puesto que son las únicas que conocen y poseen el conocimiento para hacer uso de ellas.

5. ¿Cómo docente se sintió o se siente cómodo usando herramientas o plataformas digitales para poder impartir sus clases?

Los docentes en su totalidad expresaron no sentirse completamente cómodos, puesto que carecen de conocimientos sobre las herramientas digitales y su uso en un cien por ciento, lo que le genera incomodidad e inconformidad al dar sus clases.

Como resultado de las preguntas planteadas se puede observar que el 73% de los estudiantes encuestados; es decir, en su mayoría poseen conocimientos de lo que son estas herramientas digitales; un 70% expreso sentirse cómodo utilizándolas; mientras que un 60% de estudiantes consideran absolutamente necesaria su implementación en clases; y un 63% ha trabajado con alguna de ellas en su proceso de aprendizaje; mientras que un 53% considera necesario que el docente las implemente, para concluir todos los encuestados han utilizado una herramienta digital ya conocida como Zoom, Teams Microsoft Y Classroom.

Y los resultados de la entrevista brinda la siguiente información: los docentes encuestados expresan que es muy necesario utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje; en su mayoría indican tener un mediano nivel de capacitación, por lo que se debe mejorar ese aspecto, no obstante, señalan que las utilizan con poca frecuencia en sus clases, que las implementan como un recurso alternativo mas no como un método establecido por falta de conocimientos de estas, lo que genera inconformidad al utilizarlas.

Propuesta

Las herramientas digitales pueden ser de mucha ayuda en la educación, a su vez pueden ser un aliado para los docentes al impartir sus clases de manera didáctica. Es por ello que, mediante esta propuesta planteada se tuvo como objetivo dar a conocer algunas herramientas digitales para promover su uso en el aprendizaje de los estudiantes.

Nombre de la herramienta: Cerebriti

Objetivo: evaluar el conocimiento y gamificar el aula con numerosos juegos de preguntas y respuestas como actividad de repaso y evaluación.

Participantes: 30

Tiempo de duración: una hora académica.

Procedimiento y formas de evaluar: realizar una evaluación mediante un juego competitivo de un tema específico en el área de Ciencias Sociales.

Nombre de la herramienta: Goconqr

Objetivo: estudiar mediante notas, mapas mentales, y crear presentaciones de apuntes o hacer exámenes.

Participantes: 30

Tiempo de duración: una hora académica

Procedimiento y formas de evaluar: realizar un mapa mental de un tema propuesto en el área de Lengua y Literatura, evaluando la responsabilidad y creatividad.

Nombre de la herramienta: Kahoot

Objetivo: crear concursos de preguntas y respuestas para poner a prueba los conocimientos de los alumnos o que repasen los contenidos que ya se han trabajado en el aula.

Participantes: 30

Tiempo de duración: una hora académica

Procedimiento y formas de evaluar: realizar una retroalimentación en un tema específico en el área de Matemáticas a través de un concurso de preguntas y respuestas.

Nombre de la herramienta: Thing Link

Objetivo: promover la interacción maestro alumno a través de contenido multimedia creativo, que mueva al estudiante a seguir aprendiendo aún después de la lección.

Participantes: 30

Tiempo de duración: una hora académica

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

Procedimiento y forma de evaluar: Realizar una imagen interactiva de un tema específico en el área de Ciencias Naturales y editarla entre compañeros, para luego compartirla; evaluando si cumple con el objetivo.

Discusión

(Gutiérrez, 2019, p. 53) expresa que una de las ventajas de incorporar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el ámbito académico incrementa la motivación que se provee al estudiante; esta propuesta didáctica es de gran valor puesto que implica apoyo, responsabilidad y compromiso; en este argumento podemos decir que son de gran necesidad e importancia, puesto que ayuda a que se dé con facilidad y efectividad.

De acuerdo con (Ponce 2020, p. 07) es fundamental que el docente este preparado para despertar el interés en los estudiantes creando estrategias atrayentes al proceso de enseñanza y que debe estar en constantes capacitaciones, lo que ayuda al docente a que la clase sea más fluida y favorable para el estudiante. Desde el punto de vista de este autor se obtuvo la conclusión que los docentes deben proponer otros métodos y herramientas de acuerdo a la necesidad del estudiante y a la viabilidad de la mismas.

Por otra parte (Gutiérrez 2019, p. 54) menciona que mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permite planear el proceso de enseñanza y organización de actividades didácticas; a través de este autor logramos concluir que las mismas ayudan tanto al docente a mejorar sus clases, a conseguir mejores resultados del aprendizaje de sus alumnos; así mismo, ayudan al estudiante a mejorar sus habilidades comunicativas, obtener información deseada y desarrollar conocimientos.

Se logro conocer que los estudiantes que participaron en esta investigación no poseen los conocimientos suficientes sobre las herramientas digitales, y expresan la necesidad de incorporarlas; que su uso es casi nulo, lo que resta el interés y la motivación del estudiante, se considera que son de gran necesidad e importancia para que los docentes las hagan parte del proceso de formación; y que los mismos deben estar en constante preparación para poder utilizarlas de forma eficiente. Por ende, tanto docentes como estudiantes al obtener información adecuada, lograrán comodidad implementando actividades didácticas como las antes mencionadas en la propuesta, así se obtendrán mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

La era digital con el pasar del tiempo ha revolucionado en cada aspecto de la vida cotidiana y la educación no es la excepción. Hoy en día se pueden encontrar una gran variedad de herramientas digitales con diferentes objetivos, pero con una misma dirección. Por tanto, el uso de estas en el espacio educativo permite desarrollar las clases de manera interactiva, manteniendo la atención de los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más entretenido y dinámico.

Con la investigación realizada se ha podido comprobar que el uso de herramientas digitales favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, muchos docentes optan por seguir utilizando métodos tradicionales. Por ello es importante que los docentes asuman el reto de innovación adquiriendo competencias digitales que les permitan actualizarse en el manejo y uso de las mismas ofreciéndoles a los alumnos una distinta forma de interacción y a su vez ayudando a que ellos tengan ritmos de aprendizaje distintos logrando obtener resultados favorables en su proceso de formación.

Referencias

1. Caballero, J. E., Zuñiga, L. M., Zapata, C. A., Cruz, J. R., & Ruiz, K. F. (02 de Junio de 2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 06. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a26-669-678.pdf>
2. Chinchilla, C. M., Quintero, C. L., & Gómez., A. A. (18 de Agosto de 2020). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Redipe*, 04. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1213>
3. CHISAG, J. C., DÍAZ, N. C., CALDERÓN, F. M., CRUZADO, J. G., & FREDDY EDUARDO QUINCHIMBLAPISUÑA 3, M. D. (s.f.). El modelo de aceptación de tecnología en el Aprendizaje Colaborativo de Web2.0, Web 3.0 y Web 4.0: estudio de caso de Educación Superior. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/348704879_The_Technology_Acceptance_Model_in_the_Collaborative_Learning_of_Web_20_Web_30_and_Web_40_Higher_Education_Case_Study
4. Chisag, J. C., Díaz, N. C., Calderón, F. M., Cruzado, J. G., Quinchimbla Pisuña, F. E., Carate, M. D., . . . Ortiz, O. L. (06 de Octubre de 2020). El modelo de aceptación de

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

- tecnología en el Aprendizaje Colaborativo de Web2.0, Web 3.0 y Web 4.0: estudio de caso de Educación Superior. *TRANSACCIONES WSEA sobre MEDIO AMBIENTE y DESARROLLO*, 07. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/348704879_The_Technology_Acceptance_Model_in_the_Collaborative_Learning_of_Web_20_Web_30_and_Web_40_Higher_Education_Case_Study
5. Córdova, L. B., Navarrete, V. O., Ordóñez, I. C., & Bustos, D. A. (18 de Diciembre de 2020). Formación de tutoras y tutores virtuales. Una experiencia educativa desde el punto de vista de los capacitadores. *Reista Andina de educaciòn*, 01. Obtenido de Formación de tutoras y tutores virtuales. Una experiencia educativa desde el punto de vista de los capacitadores
 6. Francia, L. L., Diaz, S. S., Aparicio, P. G., Cabello, S. T., Paico, N. H., & Inga, Z. C. (01 de Enero de 2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 570. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a22v7n2.pdf>
 7. Gutiérrez, Y. C. (17 de Diciembre de 2019). El rol del docente actual frente a la masiva utilización de las TIC. *Revista Lengua y Cultura*, 53,54,55. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/5430/7036>
 8. Llorente, J. S., Giraldo, I. B., & Toro, S. M. (19 de Mayo de 2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. *Revista Omnia*, 04. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/737/73749821005/html/>
 9. Molinero, M. d. (Diciembre de 2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanzaaprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigacion y el Desarrollo Educativo*, 5. Obtenido de file:///C:/Users/Hp/Downloads/494-Texto%20del%20art%C3%83_culo-5068-4-10-20200312.pdf
 10. Morales, L. Y. (22 de Septiembre de 2015). LAS TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y LA FORMACIÓN DE PENSAMIENTO CRÍTICO. *FIDES ET RATIO*, 18. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v10n10/v10n10_a01.pdf
 11. Moreira, M. A., & Segura, J. A. (Febrero de 2009). e-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. *Researchgate*, 02. Obtenido de <https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1Q09K8F68-1CNL3W8-2LF1/elearning.pdf>

Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado

12. Ponce, J. M. (20 de Diciembre de 2020). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Revista científica dominio de las ciencias* , 7. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1735/3437>
13. Quismondo, M. Á., & Palacios, E. C. (28 de Abril de 2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*,, 490. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>
14. Sanjuan, P. (28 de Octubre de 2016). Profesores competentes: posibilidades de las tic en el aula inclusiva. *ampus Virtual Universidad Internacional de Valencia*, 2. Obtenido de Máster Universitario en Necesidades Educativas Especiales y Atención temprana de la Universidad Internacional de Valencia (VIU).: <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/profesores-competentes-posibilidades-de-las-tic-en-el-aula-inclusiva>
15. Sequera, R. M. (16 de Febrero de 2020). E-Learning Como Estrategia Pedagógica en la Educación Superior. *Tecnología Educativa Docente 2.0*, 01. Obtenido de <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.1>
16. Tapia, C. (28 de Febrero de 2020). Tipologías de uso educativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una revisión sistemática de la literatura. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 03. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1489/735>
17. Villalón, L., & Eugeria, M. (2015). Ideas prácticas para integrar el uso de herramientas digitales para promover el aprendizaje activo y participativo en la clase del ELE. En Y. Morimoto, L. M. Pavón, & R. S. Martínez, *La enseñanza de ELE centrada en el alumno* (págs. 1097-1098). España: Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera - ASELE. Obtenido de <file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeELECentradaEnElAlumno-581025.pdf>