



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN COMERCIAL
Y DERECHO

TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA PREVIO A
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADO EN LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN SOCIAL

PROYECTO INTEGRADOR

TEMA: ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS
DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO
EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO

Autores:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante1).

Elija un elemento o borre este formulario de no requerirlo. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante2).

Tutor: MSc. Newton Gallardo

Milagro, Marzo 2022

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante1)., en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad Elija un elemento., mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, Haga clic aquí para escribir una fecha.

Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante1).

Autor 1

CI: Haga clic aquí para escribir cédula (estudiante1).

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Tutor). en mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, elaborado por la estudiante Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante1)., cuyo título es **ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO**, que aporta a la Línea de Investigación **EDUCACIÓN, CULTURA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN PARA LA SOCIEDAD** previo a la obtención del Título de Grado Haga clic o pulse aquí para escribir Título de Grado.; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso previa culminación de Trabajo de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, Haga clic aquí para escribir una fecha.

Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Tutor).

Tutor

C.I: Haga clic aquí para escribir cédula (Tutor).

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de **ELIJA UN ELEMENTO**, presentado por Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante1).

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: **ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO.**

Otorga al presente Trabajo de Integración Curricular, las siguientes calificaciones:

Trabajo Curricular	Integración	[]
Defensa oral		[]
Total		[]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____

Fecha: Haga clic aquí para escribir una fecha.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos			Firma
Presidente	Apellidos Presidente.	y	nombres	de _____
Secretario /a	Apellidos Secretario	y	nombres	de _____
Integrante	Apellidos Integrante.	y	nombres	de _____

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de **ELIJA UN ELEMENTO**, presentado por Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante2).

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: **ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO.**

Otorga al presente Proyecto Integrador, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[]
Defensa oral	[]
Total	[]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____

Fecha: Haga clic aquí para escribir una fecha.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos			Firma
Presidente	Apellidos y nombres de Presidente.			_____
Secretario /a	Apellidos y nombres de Secretario			_____
Integrante	Apellidos y nombres de Integrante.			_____

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	3
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	4
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO.....	7
ÍNDICE GENERAL.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
CAPÍTULO 1	12
1. INTRODUCCIÓN	12
1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.2. Objetivos	14
1.3. Justificación	14
1.4. Marco Teórico	16
CAPÍTULO 2.....	33
2. METODOLOGÍA	33
2.1. Tipo de investigación por su objeto de estudio.....	33
2.2. Tipo de investigación por su alcance	33
2.3. Tipo de investigación por su temporalidad	34
2.4. Enfoque investigativo:.....	34
2.5. Procedimientos y técnicas	35
2.6. Tratamiento estadístico de la información	36
2.7. Población y Muestra.....	36
CAPÍTULO 3.....	38
3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)	38
3.1. Análisis de la encuesta realizada a estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro.....	38
3.2. Análisis de las entrevistas realizadas a docentes de bachillerato de Milagro.	43
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	38
Figura 2	39
Figura 3	40
Figura 4	40
Figura 5	41
Figura 6	42
Figura 7	42
Figura 8	43

Título de Trabajo Integración Curricular: ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO.

RESUMEN

Este trabajo de investigación se realizó con el objetivo de analizar la influencia de los medios digitales en los jóvenes de la ciudad de Milagro. Específicamente se concentra en los estudiantes de bachillerato, que en Milagro son un total de 4037. Como parte de las herramientas metodológicas se realizó una encuesta para determinar cómo ha sido la experiencia de estos estudiantes bajo modalidad virtual y la influencia de los medios digitales en su proceso formativo. También se entrevistó a docentes de bachillerato de unidades educativas de Milagro para que sean ellos mismos quienes se expresen acerca de los beneficios, ventajas, oportunidades, limitaciones y peligros de incluir los medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación. Se pudo constatar que más del 97% de los jóvenes de Milagro ya incluye a los medios digitales en su educación y los considera una herramienta. También se descubrió que existen limitaciones en el acceso a internet y que la falta de recursos económicos limita a muchos jóvenes que no pueden adquirir los aparatos tecnológicos necesarios. Algo que se debe fortalecer es la capacitación, tanto para docentes como para estudiantes, en cuanto al uso de la tecnología en la educación para sacarle un mayor provecho.

PALABRAS CLAVE: Educación, Educación virtual, Medios digitales, Herramientas tecnológicas, Pedagogía,

Título de Trabajo Integración Curricular: ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO.

ABSTRACT

This research work was carried out with the objective of analyzing the influence of digital media on young people in the city of Milagro. Specifically, it focuses on high school students, who in Milagro are a total of 4037. As part of the methodological tools, a survey was carried out to determine how the experience of these students has been under virtual modality and the influence of digital media on their education. training process. High school teachers from Milagro educational units were also interviewed so that they themselves could express themselves about the benefits, advantages, opportunities, limitations and dangers of including digital media and technological tools in education. It was found that more than 97% of the young people in Milagro already include digital media in their education and consider them a tool. It was also discovered that there are limitations in Internet access and that the lack of economic resources limits many young people who cannot acquire the necessary technological devices. Something that should be strengthened is training, both for teachers and students, regarding the use of technology in education to get the most out of it.

KEY WORDS: Education, Virtual education, Digital media, Technological tools, Pedagogy,

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La evolución de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han traído consigo toda una gama de posibilidades en distintos campos como la comunicación, el comercio, la salud y la educación, entre otros. Dentro de los mayores desarrollos que surgieron gracias a las nuevas tecnologías destacan las redes sociales, que, hoy en día, centran la mayor interacción de los seres humanos en sus plataformas.

La aparición de los medios digitales también ha influido en el desarrollo y potencialización de diversos aspectos de la cotidianidad, uno de ellos son los procesos de enseñanza – aprendizaje. Este Proyecto de Integración Curricular tiene como objetivo principal analizar la influencia de los medios digitales como herramienta en el proceso educativo de los jóvenes del cantón Milagro.

Se trata de indagar acerca de cómo los medios digitales influyen en la educación, cuál es su participación en momentos tan cruciales como el actual en el cual la pandemia de Covid-19 obligó a adoptar medidas como el distanciamiento social, siendo así la única vía para continuar con el proceso educativo el trasladarse a la modalidad virtual que se debió implementar como medida no solo a nivel local sino en todo el Ecuador.

En este sentido, ha sido necesario investigar acerca de la influencia de los medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación y conocer cuáles son los beneficios, ventajas, desventajas, oportunidades, peligros que están presentes cuando nos referimos a desarrollar procesos educativos en entornos completamente virtuales. Así se justifica la realización de esta investigación que cuya mayor relevancia es que busca aportar a la mejora de los procesos educativos con sus hallazgos.

Se parte desde el conocimiento de que la modalidad de educación virtual se aplicó en todo el Ecuador, lo cual generó que los medios digitales se vean cada vez más utilizados por los jóvenes que se formaron durante los dos últimos periodos lectivos. Sin embargo, ¿estaban preparados para ello? ¿Cuentan nuestros jóvenes y sus familias con los recursos para pagar un plan de internet ilimitado? ¿Existe la infraestructura necesaria para poder dotar de internet a todos los ciudadanos de este país o aún padecemos con la brecha digital? ¿Se puede realizar mejoras que ayuden a fortalecer los procesos educativos a través de los medios digitales?

Son algunas de las interrogantes que surgen a partir del conocimiento que se tiene actualmente sobre el tema investigado y que a través de este trabajo se podrán responder.

1.1. Planteamiento del problema

La evolución de la sociedad, la tecnología, la globalización y el internet trajeron consigo cambios sustanciales en la forma en que los seres humanos se desenvuelven. La educación no ha estado exenta a los cambios que se han suscitado, sino que, más bien, ha recibido influencia, especialmente por parte de la tecnología, para implementar nuevas herramientas al proceso educativo.

La inclusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza – aprendizaje dio paso al surgimiento de nuevas corrientes pedagógicas que se sostienen en el uso de aparatos tecnológicos y medios digitales para su desarrollo. La educación en modalidad virtual es un claro ejemplo de estas corrientes pedagógicas contemporáneas que han abierto todo un abanico de oportunidades para los nuevos estudiantes.

Debido a ello, resulta necesario conocer la influencia que tienen los medios digitales como herramienta en los procesos educativos. La pandemia del Covid-19 empujó a todos los estudiantes hacia un tipo de educación realizada de manera remota, virtual u *on-line* para acatar las medidas de bioseguridad implementadas como el distanciamiento social y así poder frenar la propagación del coronavirus.

Sin embargo, en nuestro país aún está presente la denominada “brecha digital”, que limita el acceso a internet y a los medios digitales a un gran número de la población. De acuerdo con el INEC (2020) solo el 53.2% de hogares cuenta con servicio de internet. Esto significa que casi la mitad de hogares ecuatorianos no tiene este servicio tan necesario para la educación y la comunicación como se la concibe hoy en día.

No obstante, para quienes se educan en la actualidad resulta casi imprescindible el poder acceder a internet o a los medios digitales en algún momento. La influencia de los medios digitales se nota tanto en las herramientas y métodos utilizados dentro del proceso educativo, como en la administración de calificaciones, presentación de tareas, acceso a los diferentes recursos pedagógicos, retroalimentación al estudiante, entre otros.

En el caso de los estudiantes del cantón Milagro, es importante destacar que un gran número pertenece a la zona rural, es decir, diariamente se encuentran con dificultades para acceder a internet, sin embargo, la educación en todos los niveles se ha mantenido bajo modalidad virtual, aunque ya hay planes para regresar a los salones de clases de forma gradual. Esto ha propiciado el escenario idóneo para que los medios digitales y las herramientas multimedia hagan su aporte en el proceso educativo.

En tal virtud, surgen interrogantes como:

¿De qué manera influyen los medios digitales en el proceso educativo de los jóvenes en la ciudad de Milagro?

¿Cuáles son los aportes de los medios digitales en la educación en general?

¿Cómo sacar el mayor provecho a los medios digitales en los procesos educativos?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Analizar la influencia de los medios digitales como herramienta en el proceso educativo de los jóvenes del cantón Milagro.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Indagar sobre las nuevas corrientes pedagógicas que se benefician de los medios digitales.
- Determinar cuál es la influencia de los medios digitales en los procesos educativos.
- Conocer qué herramientas han podido implementarse en los procesos educativos gracias a los medios digitales y tecnológicos.

1.3. Justificación

La importancia de esta investigación radica en que aborda un tema sumamente debatido y analizado en la actualidad: la influencia de los medios digitales en la educación. Debido al azote de la pandemia del Covid-19, en nuestro país y el mundo se tuvo que implementar medidas que mantuvieran a las personas alejadas, distanciadas o confinadas como el teletrabajo y la educación virtual, a fin de minimizar los riesgos de contraer la enfermedad y frenar la propagación del virus causante de la misma.

Este distanciamiento provocó que la educación se realizara de manera remota y a través de medios digitales, utilizando el internet como su principal soporte. Es decir, hoy en día tenemos a millones de personas formándose a través de medios digitales, por lo cual resulta necesario analizar cómo estos medios han influido en los procesos de enseñanza – aprendizaje, si estuvimos preparados para este cambio o de qué manera pudimos sobrellevar los desafíos impuestos.

Para la carrera de Comunicación Social es importante que se realice este trabajo debido a que una de las alternativas que va ganando auge entre los profesionales de esta rama es la creación de contenidos para medios digitales. Muchos de estos contenidos resultan ser pensados y creados exclusivamente para contribuir en los procesos educativos. Por tanto, resulta trascendental conocer cómo influyen los medios digitales en la educación, para así diseñar y producir contenidos de mayor utilidad y relevancia que puedan abrir puertas en un mercado que poco a poco está tomando impulso.

Para la Educación es de gran relevancia la realización de este trabajo debido a que se centra en una temática que en la actualidad se practica y se debate en gran medida en el ámbito educativo. De manera que resulta muy útil profundizar en este tema y orientar acerca de la influencia de los medios digitales en el proceso formativo, saber si ha habido aciertos y desaciertos, qué se puede mejorar, cuáles han sido los resultados hasta ahora.

Para la Universidad Estatal de Milagro (Unemi) resulta importante porque este trabajo se enfoca en un tema que atañe a dos de las carreras que forman parte de su oferta: la Comunicación y la Educación, ambas influenciadas por los medios digitales. De modo que este material podrá servir para conocer más a fondo cómo se está dando la influencia de lo digital en los procesos educativos.

Este trabajo investigativo también es importante para la comunidad en general debido a que permite conocer cómo se está influenciando a los jóvenes estudiantes con los medios digitales. Se trata de analizar las ventajas y desventajas, oportunidades y peligros, así como los aciertos y falencias que encontramos gracias a la influencia de los medios digitales en la educación.

1.4. Marco Teórico

1.4.1. Proceso de enseñanza – aprendizaje

Desde el inicio de su historia, los seres humanos han debido adquirir conocimientos sobre su entorno a fin de poder subsistir, alimentarse, crear refugio, evolucionar y solucionar las problemáticas que se le presentan. Desde el hombre de las cavernas que encontró la forma de darle uso al fuego, el que concibió la rueda, y aquellas civilizaciones que consiguieron, inclusive, entender la forma en que la Tierra se relaciona con los astros como la Luna y el Sol, o dar explicación a los fenómenos naturales, todos tuvieron que obtener conocimientos para sacar conclusiones, crear leyes y teorías.

Couñago (2021) apunta que el proceso de enseñanza – aprendizaje sucede de manera intencionada. Es decir, el profesor tiene que querer enseñar y el aprendiz tiene que querer aprender. Para ello, el pedagogo tendrá que pensar y planificar distintas estrategias didácticas que le permitan hallar las rutas para hacer llegar el conocimiento a los alumnos. También, tendrá que meditar maneras adecuadas de evaluar el aprendizaje de los aprendices. A pesar de que tanto estudiantes como profesores son las piezas fundamentales en este proceso, el contenido es de muchísima importancia, tiene que ser relevante y motivador para el aprendiz.

El contenido hace referencia a lo que se está tratando de enseñar y tendrá mayor relevancia si el alumno le da algún valor o si tiene una aplicación práctica. Por su parte, las variables ambientales propician el espacio ideal para el proceso, ya que se deben satisfacer todas las necesidades del niño y tener una estimulación adecuada (Couñago, 2021)

Sobre la evaluación, Azambuya (2020) afirma que este proceso es sumamente relevante ya que puede influir en el ambiente del salón de clases, el proceso de educación, la metodología aplicada, las estrategias implementadas, las herramientas que se utilicen, entre otros elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje. Esto quiere decir que el profesor debe tener la certeza de que el modo y estilo de evaluación que decida para la clase será determinante para todo el desarrollo del aspecto educacional.

La autora también aporta las dimensiones de la evaluación. Debe ser continua, lo que implica evaluar a lo largo del proceso y no solo al final, para así poder enmendar falencias que se puedan ir presentando. Debe ser formativa, esto quiere decir que su objetivo no es castigar

al aprendiz, sino ayudarlo a mejorar, ¿cómo lo logramos? Por medio de una retroalimentación oportuna y adecuada. También tiene que ser integradora, esto implica que no se va a evaluar la simple memorización de fórmulas fechas, datos o procedimientos, sino que se debe evaluar todas las cualidades, capacidades, destrezas y competencias. Finalmente, debe ser diferencial, lo que significa que cada materia, cada contexto educativo, cada tipo de aprendiz, necesitará de una manera diferente de ser evaluado (Azambuya, 2020).

Hoy en día, los procesos de enseñanza – aprendizaje se inclinan por conceptualizaciones más completas y actividades que se enfocan en lograr un aprendizaje significativo. Esto implica que los alumnos no solo adquieren conocimientos, sino competencias. ¿Cuál es la diferencia? Las competencias son lo que el estudiante puede hacer con el conocimiento adquirido. Es tener la capacidad de seleccionar la destreza adecuada, tomar decisiones, poner en práctica el conocimiento adquirido, empatarlo con el conocimiento previo y resolver problemáticas, enfrentar situaciones de la vida real.

1.4.2. Corrientes pedagógicas contemporáneas

Las sociedades van evolucionando a ritmos cada vez más veloces, de manera que todos los aspectos que tiene que ver con ella van evolucionando también. La forma de comunicarnos, de realizar compras de bienes y servicios, de leer, de sanar dolencias, de mantenernos informados, de transportarnos, todo evoluciona, todo cambia y la forma en que nos educamos no puede quedar fuera de estos cambios y transformaciones.

En este sentido, la Pedagogía es una ciencia que ha venido evolucionando desde hace varios siglos, modificando sus métodos, su filosofía y adaptándose a los requerimientos de aprendizaje de las nuevas generaciones, así como también se ha debido adaptar a sus gustos, expectativas y capacidades. Es tanto así que, actualmente, no es raro ver niños en Asia que desde la primaria ya cuentan con la capacidad de ensamblar y programar un robot, entre otras competencias que diferencian a los estudiantes alrededor del mundo.

Como ciencia, la Pedagogía, desde sus inicios tuvo que abrirse paso entre otras grandes ciencias con las cuales se ha involucrado muy estrechamente como la Educación, la Filosofía, entre otras. Es una ciencia que forma parte de las llamadas Ciencias Sociales y que fue reconocida como autónoma desde fines del siglo XVIII. Vega (2018) señala que siempre hubo un extenso debate entre los que apoyan su independencia de otras ciencias y aquellos que la consideran parte de alguna otra como la Educación o la Filosofía.

No obstante, la Pedagogía pudo desarrollarse y mantenerse a la par con el desarrollo de la sociedad. Enfocándose, principalmente, en la manera en que los seres humanos adquirimos conocimiento, no ha estado exenta a los cambios que nos afectan. Desde la época de la Antigua Roma, en que la educación estaba a cargo del clero y era exclusividad de las familias reales, pasando por Tomás de Aquino que en el siglo XIII pensaba que el conocimiento viene de Dios y solo puede llegar al aprendiz a través del maestro (Reyes Calderón, 2016, p. 55), hasta el apareamiento de figuras revolucionarias como Martín Lutero que en el siglo XVI criticó a la Iglesia Católica, el Papa, la corrupción e instauró la idea, desde Alemania, de que la educación es un instrumento poderoso para alcanzar un verídico cambio social (Figueroa, 2013).

Las reformas en la Educación y la Pedagogía se estuvieron impulsadas por sucesos trascendentales como la Primera y Segunda Guerra Mundial, las revoluciones, el surgimiento de la Ilustración promovida por Inmanuel Kant, para quien el hombre debía gozar de libertad para decidir lo que quisiera estudiar y no limitarse a lo que la Iglesia resolviera que tenía que aprender, por lo que es apreciado como uno de los filósofos más relevantes del pensamiento occidental (Paukner, 2007).

Incluso, en el Ecuador, se han visto períodos de cambios en este aspecto. Comenzando por el rechazo de los nativos a las doctrinas y a la religión que trajeron los españoles, siguiendo con la colonización, que de igual manera como sucedió en los otros poblados, en el transcurso de la Edad Media instituyó en nuestro territorio un sistema por medio del cual la educación estaba a cargo únicamente del clero. Luego vino nuestra independencia y la época republicana.

A partir de entonces, aparecen personajes que impulsaron cambios y modificaciones, como Juan José Flores o Gabriel García Moreno quien creó las universidades de Guayaquil, Cuenca, Agricultura, de Bellas Artes y el Conservatorio Musical, todo bajo la instrucción de la Iglesia. La educación continuó estando bajo el dominio de la Iglesia Católica hasta el año 1895, cuando el general Eloy Alfaro termina con la hegemonía eclesiástica e instaura el laicismo en la educación en todo el territorio nacional. A finales de la década de 1980, la Pedagogía en el Ecuador empezó a inclinarse por el Constructivismo de Piaget (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016).

“La letra con sangre entra” es una frase que se hizo popular el siglo anterior y que aún se llegó a escuchar hasta hace pocas décadas. Traía implícita una condena a padecer castigo severo en caso de que el alumno no pudiera “aprender” como se tenía planeado. Esas concepciones arcaicas se fueron extinguiendo y dieron paso a corrientes pedagógicas innovadoras en las cuales el estudiante pasó a ser lo más importante y su desarrollo integral el objetivo principal.

La Pedagogía siguió evolucionando con el paso de los siglos hasta que aparecen las denominadas corrientes pedagógicas contemporáneas. Entre las más importantes y aplicadas podemos referirnos al constructivismo, la educación para la comprensión y las inteligencias múltiples, el Conectivismo, la Educomunicación y el *e-learning* o en español e-aprendizaje.

El constructivismo propone que el saber no es absoluto y acumulado. Su teoría pretende discrepar las disciplinas exactas con las de tipo social, y, con base en ello, asegura que los fenómenos están evolucionando constantemente por lo que la realidad no es absoluta, sino que se edifica por medio del interaccionismo simbólico de los individuos que conforman un colectivo social, de acuerdo con Gergen (2007), citado por Ramos (2015).

Huerta, Castro, Paniagua & Melchor (2018) apuntan que la investigación Impacto de un modelo pedagógico constructivista apoyado con TIC para desarrollar competencias en medicina hizo uso del método constructivista para poder cotejar los logros entre la enseñanza tradicional y la constructivista. Para lograrlo, fue necesario formar dos grupos de alumnos: el primero utilizaría el método tradicional, mientras que el segundo el constructivista. La investigación determinó que: aplicando un modelo de enseñanza constructivista sostenido por las TIC, los estudiantes desarrollan mayores niveles de competencias en “toma de decisiones”, “resolución de problemas” e “historia clínica”.

En resumen, el constructivismo se sostiene de la idea de que el conocimiento no se adquiere o se hereda de la mente de algún guía o docente, sino que se construye constantemente a través de la interacción, el intercambio de ideas, la comunicación; y esto ocurre, especialmente, en el medio natural en el que se desenvuelve cada individuo. Por ello, algunos piensan que para que el aprendizaje sea significativo, debe ser sobre su contexto.

La Educación para la Comprensión y las Inteligencias Múltiples es una corriente pedagógica que surgió en Harvard en 1988 y alcanzó una gran influencia en distintos

entornos sociales, a pesar de que en sus inicios estuvo destinada para la educación secundaria.

Su fortaleza consiste en que interrelaciona la teoría con la práctica por medio del desarrollo de proyectos. En este caso, el alumno adquiere un rol protagónico dentro de su proceso de aprendizaje, ya que pone a prueba los conocimientos adquiridos en la planeación y ejecución de un proyecto enfocado en dar solución a alguna problemática o en la creación de un producto de interés social.

Para implementar esta pedagogía se debe establecer los lineamientos que señalarán la ruta a seguir, las metas que serán de alcanzar, además de definir hasta dónde se puede avanzar. También están los tópicos generativos, que son las ideas o temas para desarrollar por los aprendices y que pueden abordar una materia en particular como también pueden tener implícita un trabajo interdisciplinar. Las metas de comprensión expresarán al alumno qué es lo que se desea que alcance como resultado del proyecto realizado.

Los desempeños de comprensión son actividades diversas que ayudan en la comprensión de las metas propuestas, son diseñadas de manera secuencial para que el alumno edifique sobre su propio saber. La evaluación continua son ciclos de retroalimentación o *feedback* que están enfocados en la comprensión. No deben planearse como instrumento para el castigo, la reprimenda, el hostigamiento o para demostrar una superioridad por parte del docente, sino como herramienta para ayudar al estudiante a mejorar durante todo su proceso. Para este tipo de aprendizaje, las evaluaciones pueden ser realizadas por el docente, por los compañeros de clase o, incluso, por el mismo estudiante.

El Conectivismo es una corriente pedagógica basada en la formación de redes o nodos de aprendizaje en las cuales los alumnos forman una legítima comunidad en la que todos participan activamente durante el proceso, con la guía del maestro. Se trata de conectarse, compartir, interactuar, intercambiar datos, información y conocimiento, complementar lo que conoce el uno con lo que suma el otro, identificar destrezas, fortalezas y debilidades para resolver problemáticas juntos.

Según Siemens (2004) el Conectivismo es una corriente pedagógica que se basa en la hiperconexión en la que se desarrolla la sociedad actual. Vivimos en un mundo hiperconectado a través de distintas redes sociales, profesionales, institucionales, gremiales,

que resulta inusitado no imaginar en que la creación de redes que sirvan para el aprendizaje es también algo factible.

Esta corriente pedagógica se beneficia en gran medida la tecnología actual, que tiene como punto de interconexión a las redes sociales. Los humanos hemos volcado nuestra interacción a las redes sociales, espacios dentro del ecosistema digital en los que se puede compartir información de manera horizontal y en múltiples direcciones, rompiendo con el arquetipo de la comunicación bidireccional.

Las redes sociales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos (RD Station, 2017)

Estas nuevas oportunidades de aprendizaje, que ya son utilizadas de forma informal por una gran cantidad de usuarios que aprenden por medio de tutoriales de *YouTube*, cursos *online*, salas de *chats* con expertos, *blogs*, reuniones de *Zoom*, entre otros, pueden aplicarse de forma formal dentro del campo de la educación, como una pedagogía innovadora y más amoldada a la realidad de la sociedad actual en que, de manera muy especial, los jóvenes pasan gran parte de su día a día explorando e interactuando en redes sociales.

Este tipo de comunidades favorecen aspectos como la comunicación y la participación, ayudando al alumno a pasar del contexto académico al mundo real. Estimulan el aprendizaje a través de las interacciones que se dan entre sus miembros mediante sus reflexiones y recursos o ideas compartidas, generado nuevo conocimiento (Borrás, 2020)

Borrás (2020) subraya que el uso de las redes sociales en el campo de la educación como un complemento pedagógico trae consigo varias ventajas como por ejemplo la posibilidad de incluir contenidos en distintos formatos, logrando superar a las páginas llenas de letras y añadiendo videos, infografías digitales, juegos, mapas virtuales, ilustraciones, gráficas, entre otros. La comunicación y la socialización son fortalecidas en este mundo virtual en el cual los jóvenes llegan a sentirse más autónomos y protagonistas, mientras que el profesor puede ofrecerles una retroalimentación casi de manera instantánea. Los roles se invierten e intercambian. A medida que el conocimiento se edifica entre todos los que participan, el

tutor se despoja de la exclusividad como fuente de conocimiento y los aprendices adquieren ese papel protagónico.

Aunque las oportunidades en la aplicación de las redes sociales en la educación son muchas, hay algunas desventajas que podrían suceder en la *praxis*. UNIR Revista (2020) apunta que una de las cuestiones negativas podría ser que una acomodación excesiva a la búsqueda de información en ambientes virtuales complique aún más la búsqueda de información en ambientes tradicionales por parte de los alumnos. Es decir, que las facilidades otorgadas por la *web* y las redes sociales finalmente sean contraproducentes a la hora de aterrizar a un entorno *off line* y ejecutar una búsqueda bibliotecaria, por ejemplo. Otro de los probables aspectos negativos es el riesgo de que exista un incremento de distracción por parte de los alumnos. Trabajando en un entorno virtual, en el que existe un sinnúmero de oportunidades de navegación, es muy probable que no se pueda tener garantías de que la concentración de los alumnos vaya a estar en la tarea encomendada.

Mosquera (2020) se refiere a un problema que en el Ecuador es aún más grave que los expuestos anteriormente. Se trata de la brecha digital, que es la diferencia existente entre quienes sí pueden acceder al internet y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y quienes no pueden hacerlo. Este escollo no solo que es determinante para decidirse por una pedagogía que emplee las redes sociales para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, sino que darle solución es algo costoso, ya que no consiste simplemente en hacer llegar internet hasta los entornos más lejanos y rurales, sino además de dotar de los equipos tecnológicos (computadoras de escritorio o portátiles, tabletas o teléfonos inteligentes) para que los habitantes de estas comunidades puedan participar activamente del proceso.

La Educomunicación es una corriente pedagógica que tiene como punto de partida la hipótesis de que en todo proceso de educación hay que comunicar y viceversa, que el educar implica poner en común cierto conocimiento, cuestiones que los demás desconocían para así, juntos, poder alcanzar niveles de conocimiento más altos.

Kaplún (1998) dice que “se aprende de verdad lo que se vive, lo que se recrea, lo que se reinventa y no lo que simplemente se lee y se escucha” (p. 51). Sobre esta base se apoya la Educomunicación, que tiene como objetivo principal conseguir que haya una legítima interacción entre los alumnos y su maestro, algo que se logra por medio de poner en práctica

una comunicación efectiva. En este tipo de proceso formativo, es el alumno quien tiene el protagonismo y no el profesor.

La Educomunicación surge en América Latina hace más de 40 años como un enfoque de estudio a partir del cual avanzar hacia la emancipación expresiva de las personas, para construir una voz crítica frente al monopolio mediático de los centros de producción de mensajes masivos, como la televisión (Negrin, 2017)

En los últimos años, la Educomunicación ha alcanzado aún más reputación entre las corrientes pedagógicas. Esto debido a que la implementación de las TIC la ha favorecido en el desarrollo de proyectos educativos muy llamativos, que capturan la atención y el interés de los alumnos. En la actualidad, no es complicado hallar proyectos educativos en los que los alumnos producen videos sobre temas científicos, crean *blogs* o páginas en redes sociales con la finalidad de que sean útiles fuentes de información y registro de sus acciones curriculares.

El diálogo es la esencia de los procesos educomunicativos. La Educomunicación, desde esta perspectiva, tiene una naturaleza colaborativa y participativa y se opone a las cadenas de trabajo de tipo fordista, donde cada individuo es responsable solo de una parte. La Educomunicación tiene posibilidades creativas y transformadoras (Arias, 2020)

No obstante, es importante destacar que la Educomunicación no consiste en colgar archivos multimedia, hacer que los estudiantes vean y analicen videos y mediante estos contenidos comunicacionales comprendan ciertas temáticas. No. Se trata, más bien, de que los alumnos participen de un proyecto comunicacional que les ayude a desarrollar destrezas comunicativas a la vez que van elaborando, en conjunto, un material académico o científico en cualquiera de los formatos que la comunicación permite.

El *e-learning*, en español e-aprendizaje, es una corriente pedagógica contemporánea cada vez más aplicada debido a las exigencias de las sociedades en la actualidad. En este contexto, es preciso destacar que a nivel global y desde 2020 soportamos los estragos de la pandemia de Covid-19, misma que volvió urgente implementar medidas de bioseguridad como el distanciamiento social y, en los períodos de índices más graves de contagio de la enfermedad, el confinamiento. Bajo estos escenarios, el *e-learning* se volvió la principal

alternativa para ser capaces de proseguir desarrollando los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Ganduxé (2018) asevera que el *e-learning* es una manera de enseñanza también conocida como aprendizaje virtual, formación a distancia o teleformación que hace uso del internet y la tecnología en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Uno de sus mayores aportes es que brinda la posibilidad de acabar con las barreras físicas y temporales, así como también con las de tiempo y espacio, posibilitando el aprendizaje durante toda la vida.

Hotmart (2020) subraya que existen dos maneras de llevar a cabo este aprendizaje de manera remota: sincrónica y asincrónica. Para la forma sincrónica, alumnos y profesores deben conectarse a la misma sesión. Para esto, se han implementado distintas aplicaciones que posibilitan desarrollar videoconferencias y reuniones de forma remota y entre varios usuarios al mismo tiempo. Mientras que en la modalidad asincrónica no hay interacción en el instante, ya que el profesor prepara su clase y la graba en un formato audiovisual para que los alumnos puedan revisar el material en un momento posterior y las veces que así lo requieran.

El *e-learning* es una de las corrientes pedagógicas que ha visto en el desarrollo de las TIC un gran sostén para desarrollarse también. Rosenberg (2001) citado por Area & Adell (2009) dice que “e-Learning se refiere a la utilización de las tecnologías de Internet para ofrecer un conjunto de propuestas que permitan incrementar el conocimiento y la práctica”. Es por esto que una de sus desventajas es que en lugares como el Ecuador no se ha podido desarrollar de manera efectiva, ya que aún tenemos una gran brecha digital que no se ha podido superar.

No obstante, esta corriente pedagógica presenta grandes ventajas como la posibilidad de que puedan acceder a la educación personas que por limitaciones en su movilidad o la distancia entre sus hogares y los centros educativos antes no podían acceder a la educación o estudiar lo que realmente desean. También para las sociedades, el *e-learning* ha otorgado valiosos aportes como el acceso a multiplicidad de fuentes de información, la innovación y alumbramiento de procesos de enseñanza constructivistas, impulsar un estudiantado más autónomo, flexibilizar los horarios de estudio, entre otros.

1.4.3. Influencia de los medios digitales en la educación

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) brindó a las sociedades múltiples oportunidades para la realización de la comunicación, el comercio, la

forma de entretenerse, la diversión, la cultura y también de la educación. Fue en los Estados Unidos de Norteamérica en donde se empezó a incluir a las TIC en los procesos formativos, empezando con los soldados americanos, que recibían capacitaciones incluyendo en ellas a las nuevas tecnologías que empezaban a surgir en esa época. El éxito fue tan grande que no hubo dudas ni demoras en aplicar las TIC también en los salones de clases (Bates, 2019).

El influjo de las TIC y de los medios digitales en los procesos educativos se fue acrecentando a medida que los nativos digitales empezaron a desarrollar, de forma natural, afinidad y dominio de los aparatos tecnológicos. De forma que cada vez ha sido más complicado alejarlos de la utilización de la tecnología, siendo en la actualidad una tarea, prácticamente, impensable. Siendo así, no sorprende que se considere al uso de las TIC en la educación ya no como una alternativa, sino como una necesidad, una urgencia (Altamirano & Lera, 2017).

Las TIC han traído ventajas muy significativas para la educación. Entre las principales está el darle dinamismo al proceso de enseñanza - aprendizaje y tornarlo más interactivo. Gavilanes, Yanza, Inca, Torres, & Sánchez (2019) afirman que las TIC suministran opciones múltiples de aprendizaje, consiguiendo, además, integrarlas en una misma comunidad virtual (pp. 422-439).

A partir del surgimiento de la web 2.0, el uso de aparatos tecnológicos se volvió interactivo, consintiendo a los usuarios comunicar, compartir, aportar al enriquecimiento de los contenidos ya existentes, contribuir en la mejora del conocimiento. Todo esto se lo aprovecha con el manejo de las TIC en ambientes educativos, propiciando la creación de entornos en los cuales tanto profesores como alumnos puedan interactuar, instruirse y crear nuevo conocimiento.

Es importante meditar que para maximizar el aprovechamiento de las TIC y todas las herramientas que nacen a partir de ellas, es necesario que tanto profesores como alumnos adquieran conocimientos iniciales y básicos que les permitan someter estas herramientas y aplicaciones. El maestro, además, debe estar preparado para afrontar los desafíos propios de la internet, como la administración de bases de datos, la seguridad en el manejo de la información, la seguridad informática, resolución de complicaciones básicas con las aplicaciones que use, entre otras competencias que le permitan guiar a sus alumnos en el ecosistema digital y llevar a cabo allí su cátedra (INTEF, 2017).

También hay que considerar que el aula es un ecosistema propio y muy diverso, en el cual cada estudiante se presenta con distintas cualidades. Así como los alumnos cuentan con distinto peso, altura, color de piel, tipo de ojos, forma de cabello, entre otros, de igual forma tienen distintas maneras de adquirir conocimiento, gustos, cuestiones que los afectan e influyen. Es trabajo del profesor tener presente esta multiplicidad y averiguar cómo atenderla para que pueda otorgar a sus alumnos una verdadera igualdad de oportunidades de aprender (Arnaiz, 1999).

Para poder satisfacer las necesidades de aprendizaje de cada tipo de alumno, primero el maestro debe conocer cuáles son los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, cuál es el estilo dominante en su clase, así como también qué es lo que caracteriza a cada estilo de aprendizaje, qué herramientas pedagógicas los ayudan a formarse de acuerdo a su estilo y qué les representa una mayor dificultad o un obstáculo mayor para que puedan desarrollar su aprendizaje.

Alonso, Gallego & Honey (2007) proponen cuatro estilos de aprendizaje que son: activos, reflexivos, teóricos y pragmáticos. A continuación, se revisa cuáles son sus principales características a tener presentes para cada uno de estos estilos de aprendizaje, con base en el estudio de los autores antes mencionados.

Activos: son alumnos de mente abierta, que gustan de experimentar situaciones nuevas, no se motivan con tareas a largo plazo sino, más bien, gustan de las actividades cortas y novedosas. Son extremadamente activos, por lo que resulta infructífero para su aprendizaje darles un papel pasivo, tenerlos trabajando solos o ponerlos a analizar grandes cantidades de datos.

Reflexivos: analizan decididamente todo desde todas las perspectivas que se pueda a fin de conseguir una gran cantidad de información que les permita responder con certidumbre y seguridad. Examinan todos los datos e información que les sean posibles antes de concluir algo o emitir un criterio. Son muy precavidos, les gusta profundizar mucho antes de proceder o tomar una decisión.

Teóricos: son alumnos muy lógicos y perfeccionistas. Buscan integrar todo a teorías coherentes y desarrollan un método muy riguroso. No se llevan bien con las cosas ambiguas o emocionales, estas circunstancias no son adecuadas para su aprendizaje. Más bien, examinan, esquematizan y argumentan desde la razón.

Pragmáticos: siempre quieren llevarlo todo a la práctica. Para este tipo de alumnos, las teorías son para ponerlas en práctica. Son muy realistas, les gusta la toma de decisiones y resolver problemas, pues cada problema para ellos es un desafío que hay que superar y solucionar de manera útil.

Pero a más de conocer el estilo de aprendizaje de sus alumnos, el profesor debe estar consciente de que él también posee un estilo propio. Una de sus labores más trascendentales es impedir que su propio estilo influya en el desarrollo de sus clases, pues esto significaría otorgar ventajas a los alumnos que tengan su mismo estilo de aprendizaje y marginar, involuntariamente, a los que tienen distinto estilo de aprendizaje.

No obstante, a pesar de que la inclusión de las TIC en los procesos educativos envuelve grandes ventajas para alumnos y profesores, nuevas oportunidades para implementar novedosas herramientas metodológicas y corrientes pedagógicas, lo cierto es que aún no se ha podido aprovecharlas al máximo debido, en gran medida, a la conocida brecha digital. En Ecuador, solo el 53.2% de los hogares tiene conexión a internet estable y de buena calidad (INEC, 2020).

Superando las diferencias entre las realidades sociales, las TIC presentan múltiples alternativas y beneficios para los diferentes estilos de aprendizaje que se pueden encontrar en los alumnos. Debido a esto, es “fundamental saber adecuar los medios tecnológicos actuales, enmarcados dentro de la sociedad del conocimiento, a los estilos de aprendizaje de los alumnos” (Martín, 2017, p. 100).

En los alumnos de estilo activo, las TIC explotan sus capacidades al permitirles innovar, trabajar en colaboración y utilizando aplicaciones que vuelven el proceso menos monótono. Gracias a la tecnología actual, estos jóvenes pueden explotar su creatividad al máximo y llevar a cabo nuevas ideas, mientras se les ofrece herramientas para almacenar y organizar de mejor manera sus datos e información.

A los alumnos de estilo reflexivo los caracteriza la búsqueda de información y datos antes de llegar a una conclusión. Y son, precisamente, las TIC y los medios digitales las herramientas del mundo moderno que proveen de grandes bases de datos, gran cantidad de información, que los aprendices de estilo reflexivo pueden recopilar, clasificar y organizar de manera lógica y productiva para que puedan sacar sus conclusiones.

A los de estilo teórico, las TIC les permiten desarrollar proyectos de forma integral, con la guía de su profesor. Estos estudiantes pueden fijarse metas propias, las etapas en que se desarrollará su proyecto, acceder a gran cantidad de herramientas tecnológicas, comunicarse y colaborar entre sus pares.

Los alumnos de estilo pragmático hayen en las TIC grandes oportunidades para permanecer en constante experimentación, debido a que las herramientas se actualizan y surgen novedades a diario, nuevas aplicaciones, nuevas tendencias, diferentes retos. También tienen la posibilidad de simular situaciones de la vida real, por lo que pueden satisfacer su necesidad de solucionar problemas de la vida real.

1.4.4. Herramientas digitales para la educación virtual

Díaz (2020) advierte que la educación en entornos virtuales puede transformarse en una *praxis* monótona, aburrida, repetitiva si no se considera la implementación de herramientas multimedia para el aprendizaje. A fin de mejorar la interactividad entre los estudiantes y docentes y volver la experiencia más dinámica, entretenida, interactiva, motivante y alcanzar niveles óptimos de aprendizaje existen herramientas multimedia aplicadas en la educación.

En la actualidad, existen las llamadas herramientas multimedia interactivas para la educación, que han potencializado los procesos de enseñanza – aprendizaje mediante la utilización de las TIC y de los medios digitales. Estas herramientas para entornos virtuales de aprendizaje permiten establecer una comunicación multidireccional, compartir, interactuar, ser proactivos mediante el uso de blogs, chats, foros, redes sociales, juegos, entre otros (Méndez & Alvarino, 2018).

Uno de estos valiosos recursos con el que los estudiantes de hoy en día pueden contar es la gamificación. Aunque no nos hayamos dado cuenta, a lo largo de nuestra vida utilizamos técnicas de juego para desarrollar determinados comportamientos, destrezas o generar conocimiento. El simple hecho de jugar a que la cuchara es un avión para darle de comer a nuestros hijos o generar trivias entre los estudiantes sobre algún tema específico de la clase, son ejemplos de gamificación.

Fernández (2015) sostiene que la gamificación se trata de proveer a los estudiantes nuevas formas de adquirir conocimientos utilizando las mecánicas del juego, en un proceso que debe ser sistematizado, con metodologías que propicien un aprendizaje más significativo y

dinámicas propias de los juegos que vuelvan más atractivo para el estudiante el poder interactuar en el proceso de aprendizaje.

Aprender jugando. Aprender utilizando los elementos de los juegos por las diferentes etapas del aprendizaje para llegar a adquirir unos conocimientos de una forma más natural para los alumnos y adquiriendo un aprendizaje más cerca de su realidad (Fernández, 2015)

La gamificación no solo puede ser utilizada para adquirir conocimientos o destrezas nuevas, sino que también sirve para recompensar acciones concretas o logros, mejorar habilidades, interiorizar conocimientos de forma divertida o entretenida o, simplemente, motivar a los estudiantes (Gaitán, 2013).

Unir Revista (2020) destaca que la gamificación, debido a la gran variedad de recursos que involucra, permite personalizar las actividades y contenidos acorde a las necesidades de cada estudiante. Sin embargo, es importante que los estudiantes comprendan las dinámicas de los juegos, a fin de que puedan implicarse de mejor manera en el proceso y la gamificación logre los resultados deseados.

Una de las mayores preocupaciones y más complejas problemáticas que enfrentan los educadores en la actualidad es conseguir que los alumnos se sientan verdaderamente motivados y atraídos por su proceso formativo. Las técnicas y prácticas tradicionales van quedando obsoletas ante alumnos con la capacidad de despejar cualquier duda a través de *Google* o ante nativos digitales completamente adaptados y seducidos por las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

En ese sentido, una de las grandes ventajas que presenta la gamificación en la educación es mantener a los estudiantes motivados, ya que la dinámica misma de los juegos plantea desafíos, logros, metas, recompensas, puntos que se van incrementando a medida que se avanza en el juego y se alcanza mayores niveles de conocimiento.

Fernández (2015) asegura que aplicar dinámicas de juegos en la educación contribuye a mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo por parte de los estudiantes debido a que con ello se estimula la producción de dopamina, que es un neurotransmisor del cual dependen las sensaciones placenteras, así como funciones como movimientos musculares, aprendizaje y memoria. La falta de dopamina trae consigo consecuencias negativas como

disminuir la capacidad para resolver problemas, la memoria, la focalización y la atención, entre otros.

Está comprobado que jugando se produce dopamina, así que, bastaría con utilizar los mecanismos del juego (y digo “mecanismos de juego”, no “juegos”) para que nuestros alumnos produzcan dopamina y consigamos mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo del que decimos que “carecen” nuestros alumnos (Fernández, 2015)

Para explicar otra de las ventajas de la gamificación, Fernández (2015) se refiere al cono del aprendizaje de Dale, en el cual se define qué tipo de estímulos asimila, recuerda, mantiene el ser humano mientras aprende y en qué porcentaje.

En tal virtud, se ha demostrado que la tasa de recuerdo de los estímulos verbales como lecturas, oratorias o clases magistrales es de apenas el 10% transcurridas 72 horas después del evento. Mientras que el simular situaciones de la vida real, crear, hacer, construir o representar, alcanza una tasa de recuerdo del 90%.

El juego también es una forma de aprender haciendo (“learning by doing”), con muchas ventajas que nos permiten tomar decisiones en un entorno protegido. El juego en sí mismo enseña. Detrás de cada juego hay una serie de aprendizajes tanto de contenidos como de valores, tolerancia a la frustración, memorización de reglas, estrategias para ganar, anticipación ante las posibles acciones del otro (Fernández, 2015)

Otro aspecto importante es que el juego permite a los estudiantes aprender aun cuando se hayan equivocado. En las actividades cotidianas y dentro de un entorno de aprendizaje tradicional, el equivocarse es causal de castigo, lo que genera temor en los alumnos; en el juego, los tropiezos son una oportunidad para intentarlo otra vez y hacerlo mejor.

La evaluación y el aprendizaje constante es otra de las bondades que se pueden explotar mediante la gamificación. Mientras juega, el estudiante está consciente, todo el tiempo de su desempeño, su comportamiento, su progreso. Se puede definir metas a alcanzar y solo se avanza una vez alcanzados los objetivos previos. Cada paso, cada aprendizaje sirve para sobrellevar los desafíos que vienen después.

El conocimiento está siempre en construcción, lo que he aprendido lo puedo utilizar en el futuro, y si encuentro algún problema utilizo los conocimientos adquiridos e intento adaptarme. Y cuando ya he logrado aprender, surge siempre un nuevo reto para que incorpore un nuevo conocimiento utilizando los conocimientos adquiridos anteriormente (Fernández, 2015)

Una motivación constante y un *feed-back* continuo son dos poderosas razones para incluir a la gamificación en la práctica docente. Como ya se había mencionado, la falta de motivación en los estudiantes suele ser un gran escollo para el docente, si no se cuenta con las herramientas para generar esa motivación. Es tarea del docente saber cómo motivar a los estudiantes y la gamificación abre un abanico de posibilidades para que los alumnos se sientan motivados en aprender.

Dentro de este sistema podemos diferenciar dos tipos de motivaciones sobre las que deberemos actuar: una motivación intrínseca, en la que el usuario realiza determinada actividad por el placer de realizarla, sin que se le otorgue ningún incentivo externo, y una motivación extrínseca que aparece cuando lo que desea el individuo es lo que recibe a cambio de la actividad realizada (Fernández, 2015)

Además, gamificado de la manera correcta, el proceso de enseñanza – aprendizaje adquiere un *feed-back* continuo y al instante, permitiendo que el estudiante aprenda más rápido y mejor. Está consciente todo el tiempo de sus logros, puntuación, desempeño; puede regresar y mejorar; sabe cuáles son los objetivos que ya ha alcanzado y los que le faltan por alcanzar.

Personalizar la educación es otra de las opciones que trae consigo este proceso. Fernández (2015) señala los cuatro tipos de jugadores que, según Bartle, pueden presentarse: asesinos, que gustan de competir, luchar, engañar y destruir; exploradores, quienes buscan descubrir, interactuar con el sistema sin importarles cómo interactúan los demás jugadores; triunfadores, quienes quieren ser siempre los primeros, más veloces, son muy activos, buscan recolectar cosas; y los sociales, que no quieren tanto ganar sino más bien socializar, compartir, y cooperar con los demás.

Cada uno podemos pertenecer a uno de los tipos, pero también podemos tener parte de cada uno de ellos. El reto será conseguir que el sistema de gamificación se adapte a las características de nuestros usuarios, no que el usuario se adapte a nuestro juego (Fernández, 2015)

El cambio, la evolución que ha vivido la sociedad en los últimos años es otro de los motivos por los cuales optar por gamificar los procesos educativos. Los docentes ya no son los únicos poseedores de conocimiento para los estudiantes. Los alumnos de hoy en día, ven mucho más fácil el acceder a todo tipo de información y conocimiento, despejar dudas, aprender gracias al internet y *Google* y las redes sociales. Estamos en la sociedad del conocimiento y a eso debemos adaptarnos.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación por su objeto de estudio

Esta es una investigación **aplicada**, debido a que su objetivo es llegar a una comprensión más amplia de una problemática que se ha venido dando desde, prácticamente el inicio de la pandemia del Covid-19, que obligó a adoptar medidas de bioseguridad como el distanciamiento social con fines de frenar la propagación del coronavirus y disminuir, con ello, los altos índices de contagio de la sociedad.

Lozada (2014) afirma que este tipo de trabajo investigativo se caracteriza, principalmente, por dotar de nuevo conocimiento a la comunidad científica, mismo que puede ser utilizado para resolver problemas puntuales de la sociedad. Es decir, no se queda en la simple generación de nuevo conocimiento sobre algún tipo de fenómeno, sino que proporciona suficiente información como para definir directrices que permitan dar solución a alguna problemática.

En caso del trabajo **ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO**, se analizó cómo los jóvenes de la ciudad de Milagro, específicamente estudiantes de bachillerato, afrontan los desafíos de la educación virtual, impuestos por la pandemia del Covid-19, con la ayuda o influencia de los medios digitales que las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han permitido surgir.

2.2. Tipo de investigación por su alcance

Se trata de una investigación **descriptiva**. Guevara, Verdesoto & Castro (2020) señalan que este tipo de trabajo hace énfasis en las características de la población, se trata de describir la población estudiada por medio de una investigación que permita obtener datos precisos, verídicos y evitando ambigüedades. Todo lo que se exprese, como resultado o conclusión, debió observarse, medirse y analizarse.

Maldonado (2018) coincide con Guevara, Verdesoto & Castro (2020) y destaca que en la descripción de las características de la población se debe ser lo más explícito y específico posible, además que se debe describir también sus cualidades. Otro dato importante que

emite este autor es que en este tipo de investigación no es necesario establecer una hipótesis, pues no se trata de comprobar o no la certeza de un enunciado, sino, más bien, profundizar y describir, propiedades, características, comportamiento de una población objeto de estudio (p. 25).

2.3. Tipo de investigación por su temporalidad

Por su temporalidad esta es una investigación **transeccional**. Gómez (2006) manifiesta que este tipo de investigación recopila datos en un periodo determinado de tiempo. Es decir, la información recogida se da en un momento preciso. Su principal diferencia con la investigación longitudinal es que este otro tipo de investigación recoge datos a lo largo de grandes periodos de tiempo, como por ejemplo cuando se investiga la desertificación de un sector o el aumento de gases tóxicos en la atmósfera.

Para efectos de la presente investigación, la información se ha recogido en un momento exacto que es cuando los estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro finalizaron su periodo lectivo 2021 – 2022, lo cual permitió tener una visión muy precisa acerca de cómo los medios digitales influyen en su proceso educativo.

2.4. Enfoque investigativo:

La presente investigación tiene un enfoque **mixto**. Esto quiere decir que para llevarla a cabo se empleó técnicas tanto cualitativas como cuantitativas. Se determinó este tipo de enfoque debido a que el problema estudiado requirió que se realice un abordaje en varias direcciones. Considerando su naturaleza fue necesario tanto medir como analizar diferentes factores que inciden en esta problemática.

Mata (2019) se refiere al enfoque cualitativo como un tipo de investigación que analiza los significados de las acciones humanas. Se trata de analizar desde la parte subjetiva, lo cual no les resta validez como investigación científica. Las herramientas propias de la investigación cualitativa llevan a alcanzar niveles de comprensión más subjetivos, pero a la vez más profundos. Se da muchísimo en el estudio de fenómenos sociales, como ha sido el análisis de la influencia de los medios digitales en la educación de los jóvenes de Milagro.

Arteaga (2020) dice que los estudios cuantitativos, por su parte, tiene como eje los datos estadísticos y todo aquello que sea medible, cuantificable. Para llevarse a cabo, este tipo de

investigación requiere de la aplicación de instrumentos como encuestas, cuestionarios, muestreo, entre otros. Para efectos de esta investigación, el resultado cuantitativo provino de una encuesta que se realizó a los estudiantes de bachillerato del cantón Milagro.

2.5. Procedimientos y técnicas

El presente trabajo de investigación requirió de la aplicación de las siguientes técnicas y procedimientos para la obtención de los resultados:

Encuesta: esta herramienta se aplicó a los estudiantes de bachillerato del cantón Milagro, debido a que este estudio buscó analizar cómo influyen los medios digitales en la educación de los jóvenes de esta localidad, lo más pertinente fue realizar una encuesta que permita obtener información relevante acerca de cómo ha sido su proceso formativo con la utilización de medios digitales.

Cabe destacar que por motivos de la pandemia de Covid-19 que todavía se encontrarab enfrentando nuestro país, Ecuador, así como el resto de la humanidad, las encuestas fueron realizadas vía *online* por medio de la plataforma *Google Forms*, que es una herramienta que proporciona datos certeros de los resultados de las encuestas y formularios realizados, así como facilita la aplicación de estas herramientas de investigación sin la necesidad de estar presente, es decir, lo realiza de forma virtual.

Entrevista: para obtener una visión más profunda acerca de la influencia de los medios digitales en los procesos de enseñanza – aprendizaje, se procedió a entrevistar a varios profesionales de la Pedagogía y Educación, pues son ellos quienes conoocen a ciencia cierta de qué manera se dan los procesos educativos bajo la influencia de los medios digitales, sus ventajas y desventajas, las oportunidades y peligros que hay detrás, entre otros aspectos importantísimos a fin de comprender de manera profunda la problemática abordada.

De igual manera, a fin de acatar las normativas del distanciamiento social y evitar factores de riesgo de contagio de Covid-19, las entrevistas a docentes para fines de esta investigación fueron realizadas de manera virtual, mediante la plataforma *Zoom*, que es una herramienta ampliamente conocida a nivel mundial y que facilita la entrevista de una o varias personas al mismo tiempo y actualmente es utilizada, incluso, por centros educativos para simular un salón de clases, de tal manera que es ampliamente dominada por los profesionales en Pedagogía que fueron entrevistados, lo cual facilitó mucho la realización de las entrevistas.

2.6. Tratamiento estadístico de la información

La técnica que requirió de realizar un tratamiento estadístico de la información fue la encuesta. Debido a que las encuestas fueron realizadas vía *online* y por medio de la aplicación *Google Forms*, se consideró pertinente que el tratamiento estadístico sea realizado por intermedio de esta misma aplicación, ya que provee resultados en tiempo real de todos los indicadores que se incluyen en las preguntas de la encuesta.

2.7. Población y Muestra

Gracias a una indagación previa realizada por la autora de este trabajo, se pudo conocer que en el cantón Milagro, correspondiente al Distrito 09D17 de Educación, existen 3525 estudiantes de bachillerato en unidades educativas fiscales y 512 en unidades educativas particulares. Lo que nos da una Población de 4037 estudiantes de bachillerato en todo el cantón Milagro.

Se partió de esta población para aplicar la fórmula y obtener la muestra para la realización de las encuestas. Debido a que se conoce cuál es el total de la población, esta es una **muestra finita**.

Definición de parámetros

n = tamaño de muestra

N = tamaño de la población o universo

Z = Parámetro que depende del nivel de confianza (NC)

e = error de estimación máximo aceptado

p = probabilidad de que ocurra el evento (éxito)

$q = (1-p)$ = probabilidad de que no ocurra el evento

Fórmula para calcular muestra finita

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

$$N = 4037$$

$$Z = 1,645$$

$$p = 50\%$$

$$q = 50\%$$

$$e = 8\%$$

$$n = 103$$

De esta manera, se pudo determinar que el tamaño de la muestra finita es de 103 individuos. Para fines de este trabajo de investigación, se procedió a realizar la encuesta a la cantidad exacta de la muestra resultado de la fórmula aplicada.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

3.1. Análisis de la encuesta realizada a estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro

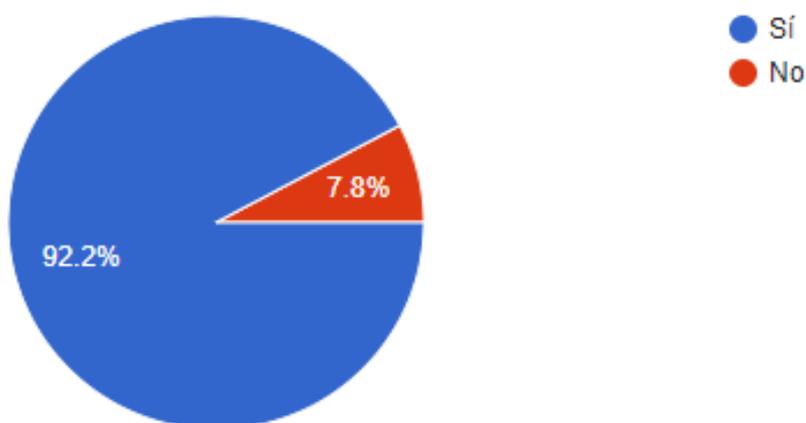
Se encontró a 103 estudiantes de bachillerato de unidades educativas de la ciudad de Milagro con la finalidad de obtener respuestas acerca de la experiencia de estos jóvenes en su proceso de enseñanza – aprendizaje y si han recibido o no influencia por la utilización de medios digitales en este proceso.

1. ¿Usted ha participado de un proceso de educación vía *online*, virtual, en línea, de manera remota, *e-learning*, e-aprendizaje o teleeducación?

Por medio de este cuestionamiento encontré que más del 90% de estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro ya ha participado de un proceso educativo de manera remota, ya sea educación virtual, *e-learning*, teleaprendizaje o en cualquiera de las modalidades que actualmente se estila diseñar procesos de educación por intermedio de los medios digitales o tecnológicos (véase figura 1).

Figura 1

Estudiantes que han participado en procesos educativos de manera virtual.



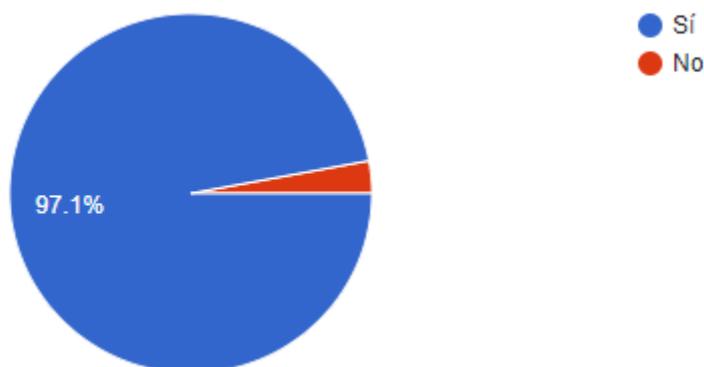
Nota: la figura refleja que el 92% de los estudiantes de la ciudad de Milagro afirma haber participado de un proceso de educación virtual o a distancia.

2. ¿Ha utilizado herramientas tecnológicas o medios digitales durante su proceso de educación?

Se consultó sobre la utilización de medios digitales o herramientas tecnológicas durante su proceso formativo, más del 97% de los estudiantes contestaron que sí los han utilizado, siendo un porcentaje, incluso, mayor que el porcentaje de estudiantes que aseguró haber participado de un proceso de educación virtual. Esto quiere decir que la utilización de los medios digitales es tan grande que a pesar de que un estudiante no estudie de manera virtual u *online*, igualmente se ve en la necesidad de hacer uso de estas herramientas (véase figura 2).

Figura 2

Uso de medios digitales y herramientas tecnológicas por parte de estudiantes de Milagro.



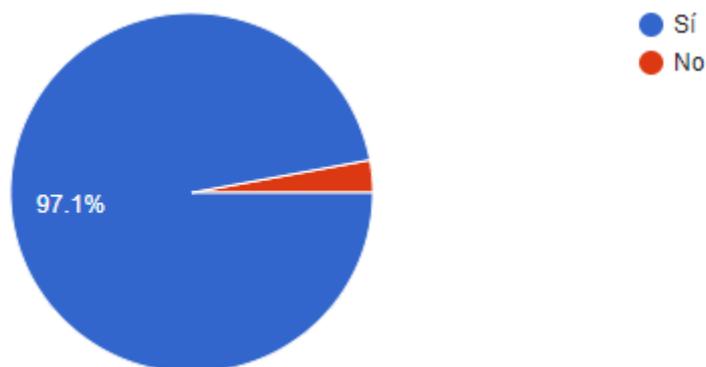
Nota: este dato refleja que, hoy en día, la gran mayoría de estudiantes deben hacer uso de medios digitales o herramientas tecnológicas durante su proceso educativo.

3. ¿Considera que los medios digitales o herramientas tecnológicas han influido en su proceso de educación?

Con esta interrogante se busca saber si los medios digitales o herramientas tecnológicas influyen en el proceso de educación. El resultado obtenido es que más del 97% de los estudiantes de bachillerato del cantón Milagro considera que los medios digitales sí influyen en su proceso formativo. Este porcentaje es exactamente igual al porcentaje de estudiantes que respondió que ha hecho uso de los medios digitales durante su proceso de enseñanza – aprendizaje (véase figura 3).

Figura 3

Estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro que consideran que los medios digitales influyen en su proceso formativo.



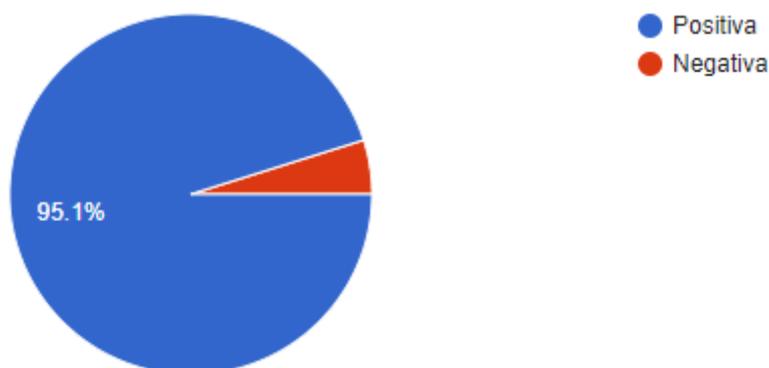
Nota: la cantidad de estudiantes que respondió que sí influyen los medios digitales en su proceso de educación es la misma que respondió que ha hecho uso de estas herramientas.

4. ¿La influencia de los medios digitales en su proceso educativo ha sido positiva o negativa?

Ha sido importante conocer si esta influencia de los medios digitales en el proceso formativo de los estudiantes de la ciudad de Milagro es positiva o negativa. Ante este cuestionamiento, el 95.1% de los estudiantes respondió que la influencia de los medios digitales en su proceso de aprendizaje es positiva (véase figura 4).

Figura 4

Influencia de los medios digitales en la educación de los jóvenes de Milagro.



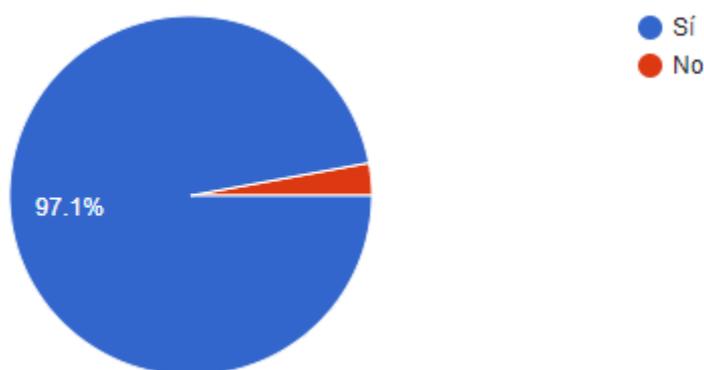
Nota: El 95% considera que la influencia de los medios digitales es positiva.

5. ¿Considera a los medios digitales y tecnológicos herramientas para la educación?

Otro dato importante que se quise conocer es si los estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro consideran o no a los medios digitales y tecnológicos como herramientas para la educación. Pregunte para saber si a este tipo de herramientas se las ve como un entretenimiento, como una necesidad para la comunicación o si ya se lo percibe como una herramienta educativa. El resultado fue que el 97% de los jóvenes encuestados considera que los medios digitales y tecnológicos sí son herramientas para la educación (véase figura 5).

Figura 5

Estudiantes que consideran a los medios digitales y tecnológicos como herramientas para la educación.



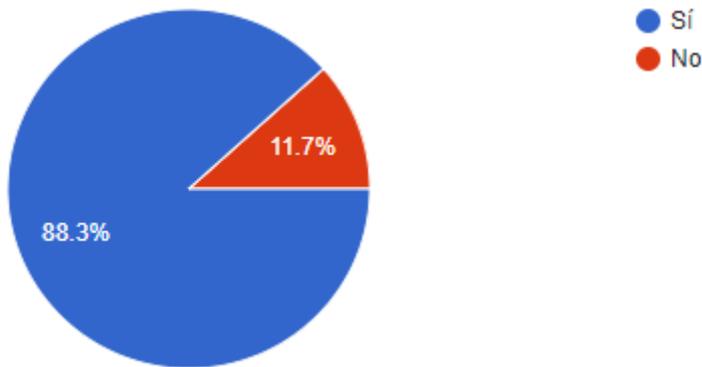
Nota: El 97% de los estudiantes de bachillerato de Milagro ya considera a los medios digitales o tecnológicos como herramientas para la educación.

6. ¿Ha sufrido alguna limitación o barrera debido al acceso al internet durante su proceso educativo?

Parte de la problemática identificada en este trabajo de investigación ha sido la brecha digital o falta de acceso a internet por parte de la población, especialmente en sectores o zonas rurales. A los estudiantes encuestados se les consultó si han sufrido alguna barrera o limitación debido al acceso a internet en su proceso educativo y que el 88% de los jóvenes respondió que sí. Es decir, el servicio de internet debe mejorar para bajar ese índice tan elevado y preocupante (véase figura 6).

Figura 6

Estudiantes que han sufrido limitaciones o barreras en cuanto al acceso a internet.



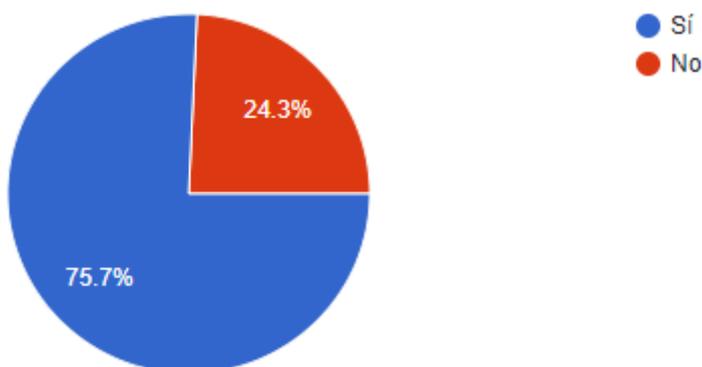
Nota: la imagen refleja que el 88.3% de estudiantes ha sufrido limitaciones por el acceso a internet.

7. ¿Ha experimentado limitaciones debido a la falta de medios digitales o herramientas tecnológicas durante su proceso formativo?

Otra preocupación sobre la que consulte es el acceso a medios digitales o herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes de bachillerato de Milagro. Según las respuestas proporcionadas por los jóvenes encuestados, el 75.7% ha sufrido limitaciones, durante su proceso formativo, por la falta de medios digitales o tecnológicos (véase figura 7).

Figura 7

Estudiantes con limitaciones por falta de medios digitales en su proceso educativo.



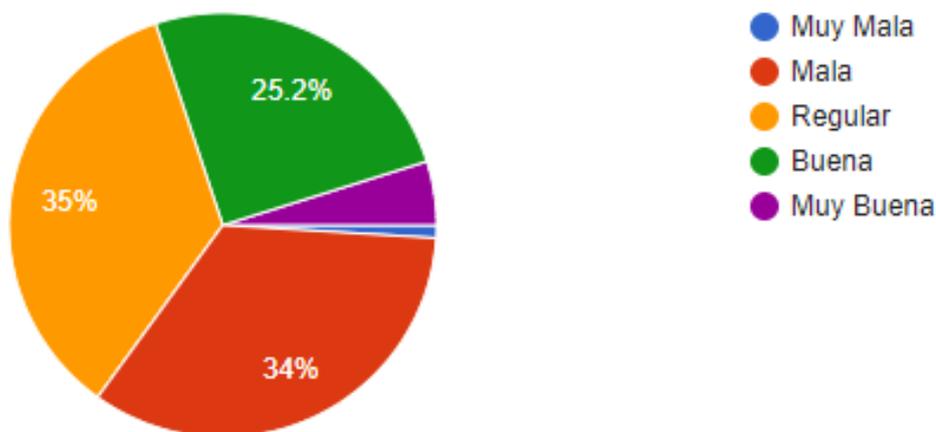
Nota: El 75.7% asegura haberse visto limitado por falta de medios digitales.

8. ¿Califica la experiencia de educación virtual como Muy mala, Mala, Regular, Buena o Muy buena?

Finalmente, consulte a los estudiantes de bachillerato de la ciudad de Milagro acerca de la experiencia de educación virtual que han recibido. Les pregunte si califican a esta experiencia como Muy mala, Mala, Regular, Buena o Muy buena. El resultado es que el 35% de los estudiantes la califica como regular, el 34% la califica como mala y apenas el 25.2% la califica como Buena. Es decir, de todos los encuestados apenas la cuarta parte considera a esta experiencia como buena. Mientras que el 69% la considera de regular a mala (véase figura 8).

Figura 8

Experiencia de educación virtual en estudiantes de bachillerato de Milagro.



Nota: las cifras revelan datos preocupantes ya que apenas la cuarta parte de estudiantes le da una calificación positiva a su experiencia de educación virtual.

3.2. Análisis de las entrevistas realizadas a docentes de bachillerato de Milagro.

3.2.1. Análisis de la entrevista al ingeniero Héctor Guerrero, docente de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra de la ciudad de Milagro.

La entrevista que realice al ingeniero Héctor Guerrero es un aporte sumamente importante para este trabajo de investigación. Él es docente de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra, una de las más emblemáticas del cantón Milagro, y ha tenido experiencia en

educación virtual desde antes de que la pandemia del Covid-19 nos impusiera esta modalidad de estudio.

Según Guerrero, hoy en día es impensable dejar de trabajar con los medios digitales y la tecnología. Los considera un vínculo para todo lo que viene delante, en el futuro. Entre las plataformas que más utiliza en su labor como docente destaca *Zoom* y *WhatsApp*. *Zoom* es la plataforma que permite conectarse de manera virtual con los estudiantes y es fundamental y un requisito expreso en situaciones como toma de exámenes y graduaciones. Mientras que *WhatsApp* se utiliza como una herramienta emergente para aquellos estudiantes que no pueden conectarse por falta de megas o dificultades de acceso al internet.

Es preciso destacar que, en su labor como docente, gracias a la utilización de medios digitales, ha podido desarrollar proceso de Educomunicación, corriente pedagógica que se ha convertido en fundamental durante su labor. Incluso, destaca la utilización de medios redes sociales como *TikTok* para labores tan importantes como realización de proyectos evaluados durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Si tienen que presentar un proyecto, que lo hagan mediante un video, una producción fotográfica, una producción 100% digital. Ya no solo me mandas la foto de lo que has hecho, sino que ahora me lo haces en una aplicación, en un proceso que sea virtual 100%, para que todos puedan aprender a utilizar aplicaciones que sirvan para editar videos, para editar audios (Guerrero, 2022)

Entre las ventajas de utilizar medios digitales en la educación señala el hecho de que, gracias a ellos, los estudiantes están más cerca de los avances tecnológicos, las nuevas tendencias y que ya no necesitan esperar a que se publique en un medio de comunicación para saber de las novedades, sino que les basta con revisar cualquiera de las redes sociales para mantenerse al tanto.

Entre las mayores desventajas que ha podido notare está la dificultad de que los alumnos se mantengan concentrados. Coincidiendo con lo que advierten varios autores revisados para el presenta trabajo de investigación, Guerrero señala que existe mucha distracción por parte de sus alumnos, además de que también hay la posibilidad de que los niños accedan a sitios *web* no adecuados.

Uno de los peligros que advierte Guerrero es sobre el filtrado de la información. En su experiencia, ha podido notar que a los estudiantes les resulta muy fácil, por ejemplo, realizar

trampa en los exámenes. Como están todos conectados, no tienen mucha complicación en pasarse información. Sin embargo, destaca como requisito para rendir exámenes el que todos deben tener su cámara encendida, así el docente intenta llevar un control del alumnado.

No obstante, Guerrero destaca que los beneficios de utilizar los medios digitales en la educación son muchísimo más grandes que las desventajas. De hecho, adelanta que ya está establecido que, al menos, en su programa de bachillerato, continúe disponible la plataforma virtual, aunque se regrese a la presencialidad, esto con la finalidad de que todos los estudiantes tengan ese recurso disponible para que no encuentren impedimentos para continuar estudiando y aprendiendo.

Su recomendación es que exista capacitación, tanto para docentes como para estudiantes, en cuanto a la utilización de los medios digitales y herramientas tecnológicas para poder sacarles el máximo provecho durante los procesos educativos. Critica el hecho de que actualmente no se incluya en los programas de estudio la ofimática, informática o digitalización, conocimientos fundamentales para fortalecer los programas de educación.

Y la verdad es que no todos tienen la posibilidad de tener un computador en casa o aprender solo, entonces eso sería fundamental. Es lo único que nos pudo salvar ahora. Se vio la necesidad de aprender de esto, se aprovechó y ahora hay que fortalecerlo. Imagínese que vuelva a pasar algo diferente y vamos a estar nuevamente desprevenidos (Guerrero, 2022)

3.2.2. Análisis de la entrevista a la licenciada Roxana Sanmartín, docente de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra de la ciudad de Milagro.

La entrevista a la licenciada Roxana Sanmartín, docente de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra de Milagro, aporta a este trabajo de investigación debido a que ella es una docente que tiene experiencia tanto en educación virtual, como se ha manejado desde hace dos años, como en educación tradicional, de manera que ha podido palpar los cambios que se han venido dando en los procesos educativos, mismos que, según sugiere, han servido para mejorar la calidad de la educación.

De su trabajo en entornos virtuales y a través de medios digitales destaca el aprendizaje que deja, tanto para alumnos como para docentes, el conocer y utilizar las nuevas herramientas tecnológicas, plataformas tecnológicas y medios digitales. Afirma que el uso de medios

digitales en la educación de manera significativa mejorando la calidad del estudiante a nivel educativo, ya que ayudan a que el estudiante realice un aprendizaje más autónomo y colaborativo.

A diferencia de Guerrero (2022) quien considera que la corriente pedagógica más beneficiada con el uso de medios digitales y herramientas tecnológicas es la **Educomunicación**, Sanmartín (2022) destaca los beneficios que ha traído para las corrientes **constructivistas**, en la cual los estudiantes van construyendo su propio conocimiento trabajando de forma colaborativa, autónoma, superando desafíos. A partir de allí destaca también la **gamificación**, que consiste en aplicar temáticas de juego para generar aprendizaje y la cual se ha analizado ampliamente en el Marco Teórico de este trabajo.

Dentro de las herramientas que he podido implementar utilicé el *Padlet*, también el *Quiz*, que permite a los estudiantes realizar rompecabezas, contestar preguntas; *Genially*, que sirve para que los estudiantes creen sus propias infografías. También se utiliza *Concord* para que ellos puedan realizar sus propios mapas mentales de una forma divertida y amigable con el entorno (Sanmartín, 2022)

Señala como una de las grandes oportunidades que la utilización de los medios digitales brinda en la educación el hecho de que los estudiantes pueden desarrollar su propio aprendizaje de manera autónoma y colaborativa. Mientras que uno de los peligros más graves que destaca es la escasez de recursos económicos para que los estudiantes puedan acceder a los equipos tecnológicos necesarios para poder trabajar en línea con el docente.

Coincide con Guerrero (2022) en que los procesos educativos sí se pueden fortalecer gracias a la implementación de los medios digitales y herramientas tecnológicas, ya que los estudiantes pueden generar su propio contenido, construir su propio aprendizaje y hacer nacer en ellos la disciplina de un verdadero investigador.

También coincide con Guerrero (2022) al recomendar, tanto para estudiantes como para docentes, procesos de capacitación constante en cuanto a la utilización de los medios digitales y herramientas tecnológicas para la educación. Además, sugiere aprovechar las bondades de la tecnología para la creación de contenidos, compartirlos entre docentes e instituciones y mejorarlos. Optar por disciplinas o corrientes integradoras que desarrollen y fortalezcan la creatividad e inventiva de los estudiantes. En este sentido, la educación para la comprensión y las inteligencias múltiples, sería una excelente opción. Como última

recomendación, hace énfasis en que debe haber responsabilidad por parte de los estudiantes en cuanto a dar un uso adecuado a las herramientas tecnológicas y medios digitales, coincidiendo con la preocupación de Guerrero (2022) e cuanto a la distracción.

CONCLUSIONES

Gracias al trabajo que realicé en la presente investigación y a las herramientas utilizadas para la recolección de datos y el análisis de los mismos, pude llegar a las siguientes conclusiones:

Que se encuentra un 92% de los jóvenes de la ciudad de Milagro ha participado de un proceso de educación virtual, a distancia, *online*, *e-learning* o teleformación. El 97% de los jóvenes milagreños ha utilizado medios digitales en su proceso educativo y considera positiva la influencia de estos medios en la educación y por tanto considera a los medios digitales como verdaderas herramientas para la educación.

Los medios digitales, como herramienta, influyen de manera muy significativa en el proceso educativo de los jóvenes del cantón Milagro, especialmente en los estudiantes de bachillerato, que es quienes se ha centrado esta investigación.

Entre los mayores beneficios que traen consigo destaca la posibilidad de potenciar corrientes pedagógicas contemporáneas, basadas en pedagogías constructivistas, como la Educomunicación, ya que los estudiantes han adoptado nuevas formas de presentar sus trabajos utilizando herramientas tecnológicas para desarrollar producciones audiovisuales; también la gamificación, que es una técnica mediante la cual se utiliza la mecánica del juego para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La educación virtual, *e-learning*, e-aprendizaje o teleformación, es la modalidad educativa que más se ha visto beneficiada por la implementación de los medios digitales o herramientas tecnológicas en la educación. Ha sido también una especie de balsa de rescate para todo el sistema educativo a nivel mundial que, por motivos de la pandemia de Covid-19, tuvo que dejar la presencialidad por 2 años consecutivos y mudarse por completo al entorno virtual.

Entre los mayores beneficios que trae consigo el uso de medios digitales o herramientas tecnológicas para la educación destaca la posibilidad de acceder a la educación a personas que por imposibilidades en su movilidad, es decir, discapacidad motriz, o por vivir demasiado lejos de los centros educativos, no habían podido estudiar o han debido optar por estudiar algo que no les gusta pero que se encontraba a su alcance. La educación virtual permite acabar con las barreras de tiempo y espacio y acceder a la educación.

Las herramientas tecnológicas que más se han implementado en los procesos educativos gracias a los medios digitales y herramientas tecnológicas son aplicaciones como *Zoom*,

WhatsApp, Padlet, Quiz, Genially y Concord, que son utilizadas tanto para conectarse a las sesiones educativas de forma remota, como para desarrollar actividades como mapas, rompecabezas, juegos didácticos, responder preguntas y llevar un control de las clases así como para efectuar una retroalimentación que fortalezca el proceso educativo.

Existen limitaciones que se debe tener presente al momento de implementar un tipo de educación basada en el uso de la tecnología y es, precisamente, el hecho de que gran parte de la población del Ecuador tiene dificultades para acceder a internet de buena calidad e ilimitado, o para adquirir aparatos tecnológicos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes y poder participar de manera activa en este tipo de proceso de enseñanza – aprendizaje.

Un 88.3% de los jóvenes de la ciudad de Milagro afirma que ha sufrido limitaciones debido al acceso a internet durante su proceso educativo, y el 75% asegura que la falta de medios digitales o herramientas tecnológicas ha sido una limitante.

Entre los peligros que enfrentan los docentes de modalidad virtual día a día está la distracción de sus estudiantes. Los docentes entrevistados manifiestan que se debe trabajar en fortalecer la concentración de los alumnos y tener una mejor cultura para no abrir páginas o sitios no adecuados durante las clases.

También pude conocer que debe existir una capacitación constante, tanto para docentes como para estudiantes, en cuanto al manejo de las nuevas herramientas tecnológicas y medios digitales para que así puedan sacarles el máximo provecho y fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Como recomendaciones puedo mencionar:

Que se lleven a cabo programas de capacitación constante, tanto para estudiantes como para docentes, acerca del uso de aplicaciones, recursos, herramientas tecnológicas y medios digitales para la educación. Esto servirá para que se pueda sacar el máximo provecho en los procesos de enseñanza virtual.

También recomiendo fortalecer el acceso a internet de calidad para la población en el Ecuador, especialmente en las zonas rurales y remotas en donde es más palpable la existencia de la brecha digital, misma que no permite que todos los habitantes gocen de las mismas oportunidades para desarrollar su aprendizaje en entornos virtuales y acceder a las nuevas tecnologías.

Otra recomendación es que se establezcan planes de financiamiento para que las personas de menores recursos económicos puedan adquirir los aparatos tecnológicos necesarios para poder acceder a la educación virtual y beneficiarse así de la influencia de los medios digitales en la educación.

Finalmente, se recomiendo que los hallazgos de esta investigación sean actualizados con nuevos estudios que den seguimiento al tema planteado, a fin de reconocer los cambios, mejoras o retrocesos que puedan darse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, C., Gallego, D., & Honey, P. (2007). *Los estilos de aprendizaje: procedimientos de diagnóstico y mejora* (7ma ed.). Bilbao: Ediciones Mensajero. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/311452891_Los_Estilos_de_Aprendizaje_Procedimientos_de_diagnostico_y_mejora
- Altamirano, S. A., & Lera, J. A. (2017). Futuro de las TICs para una educación incluyente. *II Congreso sobre Desigualdad Social, Económica y Educativa en el Siglo XX, 1*, 416-428. Obtenido de <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2017/desigualdad/30-futuro-de-las-tics-para-una-educacion-incluyente.pdf>
- Area Moreira, M., & Adell Segura, J. (2009). E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. *Tecnología Educativa*, 391-424. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/216393113_E-Learning_ensenar_y_aprender_en_espacios_virtuales
- Arias Palomeque, M. (15 de Abril de 2020). *Educomunicación: herramientas y perspectiva crítica para un mundo hiperconectado*. Obtenido de UNAE: <https://unae.edu.ec/noticias/educomunicacion-herramientas-y-perspectiva-critica-para-un-mundo-hiperconectado/>
- Arnaiz Sánchez, P. (1999). Currículum y atención a la diversidad. En F. Jordán de Urrés Vega, & M. Verdugo Alonso (Ed.), *Hacia una nueva concepción de la discapacidad: actas de las III Jornadas Científicas de Investigación sobre personas con discapacidad*, (págs. 39-62). Obtenido de <https://campus.usal.es/~inico/investigacion/jornadas/jornada3/actas/conf2.pdf>
- Azambuya Bouzón, M. (2020). La Evaluación Educativa: aproximación a un caso de 1º de la ESO. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1(1), 240-262. doi:<http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v1i1.7153>
- Bates, A. W. (2019). *La enseñanza en la era digital*. 210-245.
- Borrás Gené, O. (8 de Febrero de 2020). *Uso de las Redes sociales en Educación*. Obtenido de Tema 2. Abriendo el aula en redes sociales: <https://urjconline.atavist.com/uso-redes-sociales-educacion-2>
- Couñago, A. (25 de noviembre de 2021). *¿Qué implica el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Obtenido de Eres mamá: <https://eresmama.com/que-implica-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
- Díaz, H. S. (2020). Uso educativo de la herramienta H5P para el desarrollo de contenido interactivo. *Procesamiento Técnico Documental Digital. UDI-DEGT-UNAH*, 1, 7. Obtenido de [https://tzibalnaah.unah.edu.hn/bitstream/handle/123456789/13703/Ponencia DIE -](https://tzibalnaah.unah.edu.hn/bitstream/handle/123456789/13703/Ponencia%20DIE%20-%20Uso%20educativo%20de%20la%20herramienta%20H5P%20para%20el%20desarrollo%20de%20contenido%20interactivo.pdf)

Uso educativo de la herramienta H5P para el Desarrollo de Contenido Interactivo...pdf?sequence=2&isAllowed=y

- Fernández Solo de Zaldívar, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. *Comunicación y Pedagogía*(281-282), 43-48. Obtenido de <https://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>
- Figuerola Ibérico, Á. (2013). Las concepciones sobre educación y ciudadanía en la Reforma de Lutero. *Publicaciones*, 29-43. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/1838/2019>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Ganduxé, M. (9 de Enero de 2018). *¿Qué es el e-learning?* Obtenido de e-learning Actual: <https://elearningactual.com/e-learning-significado/>
- Gavilanes, M. A., Yanza, W., Inca, Á., Torres, G., & Sánchez, R. (2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 422-439. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>
- Hotmart. (19 de Mayo de 2020). *Todo sobre E-learning: un nuevo modo de enseñar y aprender*. Obtenido de ¡Conoce más sobre el método que democratizó el acceso a la educación!: <https://blog.hotmart.com/es/e-learning/>
- Huerta Ramírez, S., Castro Serna, D., Paniagua Pérez, A., & Melchor López, A. (2018). Impacto de un modelo pedagógico constructivista apoyado con TIC para desarrollar competencias en medicina. *Investigación en educación médica*, 7(28), 35-44. Recuperado el 10 de abril de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572018000400035&script=sci_arttext
- INEC. (2020). *Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadística y Censos: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- INEC. (2020). *Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC*. Obtenido de Encuesta Multipropósito - TIC: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- INTEF. (2017). *Marco Común de la Competencia Digital Docente Octubre 2017*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Obtenido de https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Editorial de la Torre.
- Martín Martín, M. (2017). Aportaciones pedagógicas de las TIC a los estilos de aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*(30), 91-104.
- Méndez, Y., & Alvarino, R. (2018). Herramientas web interactivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación media. *Universidad de la Costa*, 106.

Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2810/18009403-18002232.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Mosquera, X. (20 de Julio de 2020). *La brecha digital: su impacto en la educación en línea*. Obtenido de UTEG: <https://www.uteg.edu.ec/la-brecha-digital-su-impacto-en-la-educacion-en-linea/>
- Negrin, E. (8 de Julio de 2017). *¿Qué es la Educomunicación?: una breve introducción*. Obtenido de Comunicación Educativa: <https://eduardonegrin.com/que-es-la-educomunicacion-una-breve-introduccion/>
- Paukner Nogués, F. (2007). La pedagogía en Kant. Una exégesis de su libro Pedagogía. A *Parte Rei*, 4. Obtenido de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/paukner52.pdf>
- Ramos, C. (Julio de 2015). Los paradigmas de la investigación científica. 9-17. Obtenido de http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf
- RD Station. (12 de Marzo de 2017). *Redes Sociales*. Obtenido de Marketing Digital: <https://www.rdstation.com/es/redes-sociales/>
- Reyes Calderón, J. R. (2016). Educación integral en Santo Tomás de Aquino. *RAM*, 7(1), 53-67. doi:<http://dx.doi.org/10.15332/s2011-9771.2016.0001.03>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la Pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 127-137.
- Siemens, G. (diciembre de 2004). Conectivismo Una teoría de aprendizaje para la era digital. Obtenido de https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf
- UNIR Revista. (3 de Agosto de 2020). *El uso de las redes sociales en Educación: consideraciones para sacarle el máximo partido*. Obtenido de Educación: <https://www.unir.net/educacion/revista/redes-sociales-educacion/>
- Unir Revista. (13 de octubre de 2020). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. Obtenido de Educación: <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Vega Román, E. A. (2018). ¿Pedagogía o Ciencias de la Educación? Una lucha epistemológica. *Revista Boletín Redipe*, 7(9), 56-62.

ANEXOS

Preguntas para encuesta a estudiantes de bachillerato del cantón Milagro



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN, COMERCIAL Y
DERECHO**

Encuesta realizada para el tema de investigación ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA EN EL PROCESO EDUCATIVO EN JÓVENES DE LA CIUDAD DE MILAGRO.

Por favor seleccione el casillero correspondiente a la respuesta que desee brindar.

1. ¿Usted ha participado de un proceso de educación vía *online*, virtual, en línea, de manera remota, *e-learning*, e-aprendizaje o teleeducación?

Sí

No

2. ¿Ha utilizado herramientas tecnológicas o medios digitales durante su proceso de educación?

Sí

No

3. ¿Considera que los medios digitales o herramientas tecnológicas han influido en su proceso de educación?

Sí

No

4. ¿La influencia de los medios digitales en su proceso educativo ha sido positiva o negativa?

Positiva

Negativa

5. ¿Considera a los medios digitales y tecnológicos herramientas para la educación?

Sí

No

6. ¿Ha sufrido alguna limitación o barrera debido al acceso al internet durante su proceso educativo?

Sí

No

7. ¿Ha experimentado limitaciones debido a la falta de medios digitales o herramientas tecnológicas durante su proceso formativo?

Sí

No

8. ¿Califica la experiencia de educación virtual como Muy mala, Mala, Regular, Buena o Muy buena?

Muy Mala

Mala

Regular

Buena

Muy Buena

Preguntas para entrevistas a profesionales de la Pedagogía y la Educación del cantón Milagro

- 1) ¿Usted ha participado de un proceso educativo vía *online*, *e-learning*, educación virtual, e-aprendizaje, teleformación o alguna otra modalidad realizada de manera remota, a distancia o en línea?
- 2) Dentro de estos procesos educativos, ¿los medios digitales o herramientas tecnológicas influyen? ¿De qué manera influyen los medios digitales en los procesos educativos?
- 3) ¿Cuáles son las corrientes pedagógicas que se ven beneficiadas por la utilización de los medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación?
- 4) ¿Qué herramientas ha podido implementar en los procesos educativos gracias a los medios digitales?
- 5) ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de los medios digitales en la educación?
- 6) ¿Cuáles son las oportunidades, limitaciones y peligros de utilizar medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación?
- 7) ¿Se puede fortalecer los procesos educativos por medio de la utilización de medios digitales y herramientas tecnológicas?
- 8) ¿Qué recomienda para fortalecer los procesos educativos mediante la utilización de medios digitales y herramientas tecnológicas?

Transcripción de las entrevistas a docentes de bachillerato de la ciudad de Milagro

Entrevista al ingeniero Héctor Guerrero, docente de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra.

- 1) ¿Usted ha participado de un proceso educativo vía *online*, *e-learning*, educación virtual, e-aprendizaje, teleformación o alguna otra modalidad realizada de manera remota, a distancia o en línea?

Sí, ya lo había realizado desde mucho antes de pandemia, en una preparación educativa realizada hace unos cuatro años. Entonces ya sabía de la temática.

- 2) Dentro de estos procesos educativos, ¿los medios digitales o herramientas tecnológicas influyen? ¿De qué manera influyen los medios digitales en los procesos educativos?

Los medios digitales y todo lo que tenga que ver con la tecnología es parte de nuestro día a día. Es impensable dejar de trabajar con ellos. Es nuestro vínculo con todo lo que viene por delante. No podemos dejar de trabajar de mano con la tecnología y con los medios digitales, sobre todo. Es fundamental.

- 3) ¿Cuáles son las corrientes pedagógicas que se ven beneficiadas por la utilización de los medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación?

Las más usadas, ahora, son las plataformas como *Team*, *Zoom* y *WhatsApp*, que nos ha ayudado muchísimo con las personas que por la escasez de megas o de internet se vieron en la necesidad de tener que usar esta aplicación digital. Ha sido un vehículo que nos ha servido para poder trabajar. Básicamente, yo trabajo con adultos que no han podido culminar sus estudios antes y lo están haciendo ahora que están un poco más adultos. Tengo alumnos de hasta 65 años en clases. Al inicio, hasta para nosotros los docentes, quienes no tenían la experiencia de trabajar de manera virtual sí se complicaba un poco. Muchos trabajaban con el libro, folletos, apuntes, cuando nos dijeron: -hay que trabajar de manera virtual-, en muchos de los casos se complicaba al no tener la facilidad de poder transmitir frente a una cámara, había nervios, pánico al pensar que te puedes equivocar al hablar, entonces, sí se complicó. Por parte de los alumnos también: no todos se conectaban, no todos tenían conocimiento de las aplicaciones, tuvimos que hacer un tutorial de cómo poder descargar *Zoom* para que ellos lo pudieran usar para ciertas actividades como exámenes, graduaciones donde era indispensable poderlos observar durante el proceso.

- 4) ¿Qué herramientas ha podido implementar en los procesos educativos gracias a los medios digitales?

Yo soy docente de Emprendimiento, entonces he utilizado mucho el tema audiovisual, videos, producciones, entonces, lo hemos hecho mucho más tecnológico. Por ejemplo, si tienen que presentar un proyecto, que lo hagan mediante un video, una producción fotográfica, una producción 100% digital. Ya no solo me mandas la foto de lo que has hecho, sino que ahora me lo haces en una aplicación, en un proceso que sea virtual 100%, para que todos puedan aprender a utilizar aplicaciones que sirvan para editar videos, para editar audios. De hecho, hasta la aplicación *TikTok* nos ha servido para ciertos trabajos porque esa aplicación da la oportunidad de montar audios de manera muy fácil. Por supuesto que esto sería Educomunicación. De hecho, todos lo hacemos, tanto estudiantes como docentes, ya que de todo nos piden evidencias del trabajo, los reportes de manera digital, entonces nos toca hacer este tipo de actividades.

- 5) ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de los medios digitales en la educación?

Las ventajas: es una puerta al mundo, no solo en Educación sino para todo. Los alumnos están más al borde de conocer las nuevas tendencias rápido, sin estar a expensas de que un medio impreso lo saque, sino que en redes o en cualquier tipo de medio digital podrán darse cuenta. La desventaja es que se entretienen mucho, al menos mis estudiantes. Tienen la ventana de la clase, pero tienen abierta en otra pestaña el *Facebook*, tienen abierta otra cosa aquí, entonces hace que se me distraigan. Sin embargo, no deja de ser 100% favorable. Otra desventaja es que, de pronto, los menores de edad acceden a páginas no adecuadas. Pero, en su mayoría, es beneficioso.

- 6) ¿Cuáles son las oportunidades, limitaciones y peligros de utilizar medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación?

Que se filtre la información, por ejemplo, cuando tomamos exámenes entre ellos ya tienen ahí un *capture*, se pasan las respuestas. Si cuando era presencial se daba esto, ahora imagínese siendo virtual. De hecho, cuando tomamos exámenes, es obligación que tengan las cámaras prendidas y el docente tiene que estar ‘ocho ojos’ controlando que todos estén mirando su evaluación. La ventaja es que lo podemos hacer de manera más rápida, por tema de la pandemia se respetó el distanciamiento. En ese sentido sirvió muchísimo.

- 7) ¿Se puede fortalecer los procesos educativos por medio de la utilización de medios digitales y herramientas tecnológicas?

Sí, por supuesto, de eso se trata. De hecho, en mi proyecto, ya existe un ciclo que es netamente virtual, independientemente de que se vuelva a presencial, eso ya va a quedar. O sea, ya está el lineamiento de que esa plataforma va a quedar para que las personas que laboran o que no puedan ir a la presencialidad no pierdan el año ahora, sino que se apeguen a esa línea virtual. De hecho, se lo viene haciendo desde hace tiempo, solo que no estaba tan a la vanguardia como lo está ahora, era una cosa de que a lo mejor no nos acostumbrábamos, pero ya tenemos dos años en esto.

- 8) ¿Qué recomienda para fortalecer los procesos educativos mediante la utilización de medios digitales y herramientas tecnológicas?

Definitivamente, recomiendo que los chicos, los estudiantes, y también los docentes se capaciten. Porque en pandemia nos cogió como nuevos. Capacitándonos en las nuevas aplicaciones que permiten este vínculo de dar clases, recibir tutoriales, hará que las personas ya estén alineadas a esta modalidad de trabajo. Es fundamental que la línea educativa se preocupe por el tema de la actualización. Es decir, en las plantillas de las materias no existe ofimática, no existe temas informáticos ni digitales, no lo hay. Y la verdad es que no todos tienen la posibilidad de tener un computador en casa o aprender solo, entonces eso sería fundamental. Es lo único que nos pudo salvar ahora. Se vio la necesidad de aprender de esto, se aprovechó y ahora hay que fortalecerlo. Imagínese que vuelva a pasar algo diferente y vamos a estar nuevamente desprevenidos.

Entrevista a la licenciada Roxana San Martín, docente de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra de la ciudad de Milagro.

- 1) ¿Usted ha participado de un proceso educativo vía *online*, *e-learning*, educación virtual, e-aprendizaje, teleformación o alguna otra modalidad realizada de manera remota, a distancia o en línea?

Sí he realizado un proceso educativo en línea. Me ha permitido obtener aprendizaje diferente, conocer los entornos virtuales mediante las herramientas y plataformas tecnológicas que tenemos en la actualidad.

- 2) Dentro de estos procesos educativos, ¿los medios digitales o herramientas tecnológicas influyen? ¿De qué manera influyen los medios digitales en los procesos educativos?

Influyen de una manera significativa porque permiten al estudiante implementar herramientas tecnológicas y mejorar también su calidad a nivel educativo, porque estamos abordando no solamente los medios tecnológicos, sino que estamos logrando que el estudiante trabaje de manera autónoma y pueda desenvolverse dentro de los medios digitales y los procesos de conectividad que ellos también tienen que enfrentar en estos momentos.

- 3) ¿Cuáles son las corrientes pedagógicas que se ven beneficiadas por la utilización de los medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación?

Dentro de las corrientes pedagógicas nosotros tenemos la Pedagogía constructivista, porque allí los chicos construyen su propio aprendizaje, trabajan de manera colaborativa, de manera autónoma, utilizando también retos, desafíos al momento de abordar las mecánicas de juego, en lo que se refiere a la gamificación en donde ellos mismos son los precursores de su propio aprendizaje.

- 4) ¿Qué herramientas ha podido implementar en los procesos educativos gracias a los medios digitales?

Dentro de las herramientas que he podido implementar utilicé el *Padlet*, también el *Quiz*, que permite a los estudiantes realizar rompecabezas, contestar preguntas; *Genially*, que sirve para que los estudiantes creen sus propias infografías. También se utiliza *Concord* para que ellos puedan realizar sus propios mapas mentales de una forma divertida y amigable con el entorno.

- 5) ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de los medios digitales en la educación?

Entre las ventajas está también la Pedagogía cognitiva, que está ligada a la conexión digital que estamos implementando en estos momentos.

- 6) ¿Cuáles son las oportunidades, limitaciones y peligros de utilizar medios digitales y herramientas tecnológicas en la educación?

Las oportunidades están en que ellos desarrollan su propio aprendizaje de manera autónoma y colaborativa al mismo tiempo. Los peligros que podemos encontrar es la escasez de recursos digitales que el alumno pueda tener, por ejemplo, a nivel económico, que es lo más palpable, lo que podemos observar que ellos tienen como limitante el no poder obtener dispositivos electrónicos para poder trabajar en línea con el docente.

- 7) ¿Se puede fortalecer los procesos educativos por medio de la utilización de medios digitales y herramientas tecnológicas?

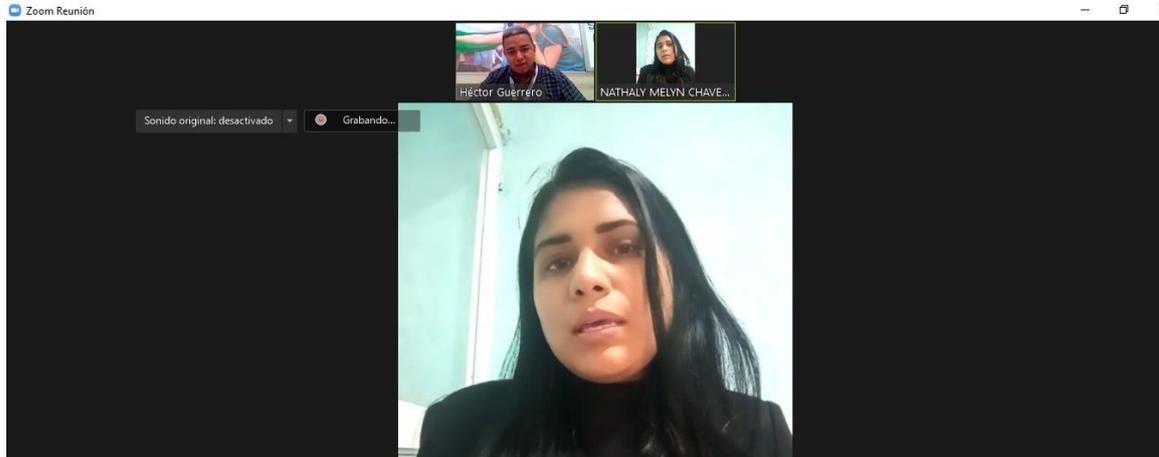
Nosotros hemos sufrido diferentes transformaciones a nivel educativo y lo que se busca es fortalecer el proceso mediante la implementación de estas nuevas herramientas digitales para que el alumno pueda utilizarlas y también puedan generar su propio contenido, más que todo que estén basados en la construcción de su propio aprendizaje, además que vaya generando en ellos el espíritu de investigar, de realizar una buena investigación, entonces ellos van a tener que utilizar estas estrategias y ayudarse gracias a la implementación de estas nuevas tecnologías digitales.

- 8) ¿Qué recomendación para fortalecer los procesos educativos mediante la utilización de medios digitales y herramientas tecnológicas?

Considero que debemos fortalecer los medios digitales con la utilización de las herramientas tecnológicas al nivel de compartir información, a través de diferentes formas cómo podemos contribuir a través de las tecnologías para mejorar la calidad de la educación, mejorar los contenidos, compartirlos, tener una capacitación constante a través de la docencia para que podamos compartir esos recursos y mejorarlos. También, mediante una disciplina integradora, poder contribuir en el desarrollo y fortalecer la creatividad y la inventiva de los chicos adquiriendo también habilidades de aprendizaje que ellos tanto necesitan. También los estudiantes deben de ser responsables durante el proceso de enseñanza aprendizaje y tener la responsabilidad de dar un uso apropiado a la tecnología digital.

Capturas de pantalla de las entrevistas virtuales a docentes de bachillerato de la ciudad de Milagro

Entrevista al ingeniero Héctor Guerrero.



Entrevista a la licenciada Roxana Sanmartín.

