

**Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento
del proceso de enseñanza-aprendizaje**

**Digital and didactic resources for the
improvement of the teaching-learning process**

Miguel Angel Cobeña-Napa¹

**Universidad Laica Eloy Alfaro extensión Pedernales - Ecuador
miguel.cobena@uleam.edu.ec**

Daniel Gustavo Parrales-Mendoza²

**Universidad Laica Eloy Alfaro extensión Pedernales - Ecuador
daniel.parrales@uleam.edu.ec**

Ana Cecilia Vélez-Falcones³

**Universidad Laica Eloy Alfaro extensión Pedernales - Ecuador
anac.velez@uleam.edu.ec**

María Guadalupe Mendoza-Zambrano⁴

**Universidad Laica Eloy Alfaro extensión Pedernales - Ecuador
guadalupe.mendoza@uleam.edu.ec**

doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362

V9-N2 (mar-abr) 2024, pp 578-589 | Recibido: 08 de febrero del 2024 - Aceptado: 28 de febrero del 2024 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4275-0232>

2 ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1049-2646>

3 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7835-7075>

4 ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6193-8439>

Cómo citar este artículo en norma APA:

Cobeña-Napa, M., Pinales-Mendoza, D., Vélez-Falcones, A., Mendoza-Zambrano, M., (2024). Recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 578-589, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2362>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo proponer una guía de recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales. El mismo surge por la falta de recursos digitales y didácticos en el proceso de enseñanza.

El estudio se enmarcó en el diseño de campo no experimental, de tipo cualitativo, es un estudio observacional, mediante la aplicación de una encuesta. La población estuvo compuesta por 80 docentes, y la muestra por 21 docentes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales, relacionando de forma directa con la problemática de estudio de la actual investigación bajo criterios de inclusión y exclusión. Para la recolección de la información se empleó una encuesta, cuyo cuestionario fue validado por juicio de expertos en Educación Básica.

Como resultados se obtuvo que los docentes muestran interés por investigar sobre los recursos digitales y didácticos, tienen conocimiento de algunos recursos digitales que han podido incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así también poseen plena conciencia que para promover el aprendizaje se debe aplicar nuevas técnicas que promuevan el desarrollo de la imaginación y la creatividad. Se concluye que la formación permanente para los docentes en temas concernientes a recursos digitales y didácticos, así como la utilización de nuevas herramientas digitales aporta significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: aprendizaje significativo, enseñanza-aprendizaje, formación docente, recursos digitales, recursos didácticos.

ABSTRACT

The objective of this research is to propose a guide of digital and didactic resources for the improvement of the teaching-learning process aimed at the teachers of the Pedernales Technical Educational Unit (Unidad Educativa Técnico Pedernales). The same arises from the lack of digital and didactic resources in the teaching process.

The study was framed in the non-experimental field design, of qualitative type, it is an observational study, through the application of a survey. The population consisted of 80 teachers, and the sample consisted of 21 teachers of the Pedernales Technical Educational Unit, directly related to the study problem of the current research under inclusion and exclusion criteria. For the collection of information, a survey was used, whose questionnaire was validated by experts in Basic Education.

The results showed that teachers show interest in investigating digital and didactic resources, they are aware of some digital resources that they have been able to incorporate in the teaching-learning process, and they are also fully aware that in order to promote learning, new techniques that promote the development of imagination and creativity should be applied. It is concluded that ongoing training for teachers on issues concerning digital and didactic resources, as well as the use of new digital tools contributes significantly to the teaching-learning process.

Keywords: meaningful learning, teaching-learning, teacher training, digital resources, didactic resources.

Introducción

En la actualidad la educación está sometida a cambios, y más aún con el ingente incremento de la tecnología, para cumplir con los estándares de calidad en la educación, las instituciones educativas deben capacitar a sus docentes en esta área, para así brindar la enseñanza de manera actualizada, en vinculación directa con los avances tecnológicos del siglo XXI. Solórzano et al., (2020) explica que las TIC como herramienta de apoyo a los procesos de aprendizaje permite también crear nuevos espacios y nuevas formas de presentar la información y de distribuir, exponer y clarificar los contenidos.

En Ecuador, actualmente, aún existen retrasos en relación con el uso de las TICs, así como en la infraestructura de las comunicaciones. Esta realidad afecta al normal desarrollo productivo del Estado y con ello a la educación de los niños y niñas, a pesar del avance tecnológico alcanzado en los últimos años en cuanto al acceso. De hecho, nueve de cada diez hogares ecuatorianos poseen al menos un teléfono celular, los hogares con acceso a internet se incrementaron un 14,7% desde el año 2012, al igual que el uso de computadoras el cual ascendió hasta el 52% de la población de más de cinco años, aspecto que representa un 13,3% más que en el año 2012 (Luque y Galora, 2019). Esto demuestra que los estudiantes en su gran parte conocen o manipulan este tipo de recursos.

Los recursos y materiales educativos digitales son definidos como todo tipo de material compuesto por medios digitales y producido con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Los recursos digitales en los procesos de formación académica facilitan el acceso para que todos los estudiantes puedan dar continuidad a sus programas educativos, lo que flexibiliza el currículo de manera didáctica y posibilita la adquisición y ampliación del conocimiento en todas sus ramas, esto como propósito central de la enseñanza universitaria (Pérez y Ochoa, 2017).

La utilización de herramientas, materiales y contenidos digitales didácticos y enriquecedores representan una gran oportunidad para que maestros, estudiantes, padres de familia e instituciones asuman roles activos y determinantes dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Por tanto, esta investigación busca determinar si los docentes utilizan recursos digitales y para propender al mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje y por consiguiente el rendimiento académico de los estudiantes.

Revisión teórica

Hernández et al., (2020) enfatiza que las TIC tienen un gran potencial pedagógico en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a que pueden ampliar y enriquecer el aprendizaje; contribuir al desarrollo de aptitudes cognitivas de orden superior, entre ellas el análisis y la síntesis; fomentar el desarrollo de la capacidad de pensar con independencia; la creatividad; la solución de problemas, y gestionar el propio aprendizaje, entre otras. En este sentido, hay clara evidencia de que las TIC han tenido una gran influencia en los cambios que se han experimentado en las formas de enseñar y de aprender.

Castillo (2020) considera que las TIC también cumplen un papel fundamental en la transformación del entorno de aprendizaje actual, principalmente centrado en el docente, a un entorno centrado en el alumno, donde el docente deja de ser la principal fuente de información y el principal transmisor de conocimiento para convertirse en un facilitador del aprendizaje, y donde el alumno ya no es más un receptor pasivo de información, sino que participa activamente en su propio aprendizaje.

Fernández (2018) menciona que la incorporación de las TICs en la sociedad y en especial en el ámbito de la educación ha ido adquiriendo una creciente importancia y ha ido evolucionando a lo largo de estos últimos años, tanto que la utilización de estas tecnologías en el aula pasará de ser una posibilidad para erigirse como una necesidad y como una herramienta de trabajo básica para el profesorado y el alumnado.

Miralles et al., (2019) plantean que el uso de las TICs en el aula proporciona tanto al educador como al alumno/a una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias.

Analizando el estudio de Vidal et al., (2019) la educación no puede ser considerada únicamente como un proceso de transmisión de conocimientos, requiere además de la interacción entre las personas implicadas, que comparten e intercambian ideas, conocimientos y valores, lo que conlleva una socialización, vinculación y concienciación cultural y moral que depende en gran medida de la sociedad en la que una persona es educada. Para que se produzca esta comunicación, es preciso un intercambio de información entre los interlocutores, siendo necesario, por lo tanto, un medio de transmisión. Si el medio es entendido como la vía o el soporte que posibilita el traslado de los datos, los medios didácticos serán todo aquello que, en el proceso de enseñanza, permite la relación, comunicación y transmisión de información entre el alumnado y el profesorado.

Yáñez y Nevárez (2018) afirma que las estrategias didácticas de enseñanza pueden ser: pre-instruccionales, co-instruccionales y post-instruccionales; las que están respectivamente ligadas a diferentes momentos de una clase: inicio, en el que se plantea lo que se va a aprender y cómo se lo hará; desarrollo, en el que se exponen los contenidos y se aplican técnicas motivacionales para mantener el interés de los estudiantes; cierre, en el que se comprueba si los objetivos propuestos al inicio de la clase se han alcanzado.

Cepeda et al., (2018) revela que, en el campo de la educación, la enseñanza-aprendizaje debe estar en concordancia con el avance tecnológico, para lo cual, debe estar ligada a una metodología que favorezca el desarrollo cognitivo de los estudiantes, que estimule su pensamiento crítico y su autorregulación, que

tienda el puente entre la educación tradicional y aquella que emplea la tecnología a su favor.

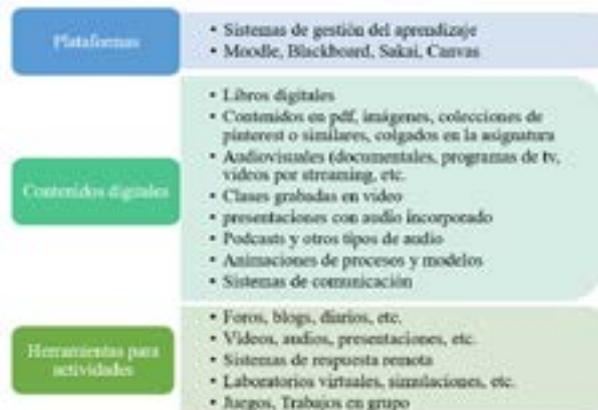
García (2017) resalta que los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. Recursos audiovisuales como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica... se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes. El impacto de estos recursos en los resultados de aprendizaje ha sido foco de interés de la investigación educativa en las últimas décadas.

Recursos digitales y didácticos

Son cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno. Al poder ser cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea. Innovaren este aspecto es clave en el avance de la educación (Colman, 2019).

Un recurso digital puede ser cualquier elemento que esté en formato digital y que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico y consultado de manera directa o por acceso a la red. Entre los recursos digitales están los vídeos, podcast de audio, pdf, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web, redes sociales, etc. (Miralles et al., 2019).

Figura 1
Tipos de Recursos Digitales



Nota: Tomado de González (2020).

En la figura 1 se aprecia que las plataformas, contenido digital y herramientas para actividades confluyen para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje, así, las plataformas como sistemas de gestión del aprendizaje, tipo Moodle, Blackboard, Sakai, Canvas, etc., facilitan el uso de los recursos digitales al integrarlos en un sólo sistema. Los contenidos digitales hacen referencia a la producción de textos, artículos, imágenes, videos, audios, etc., y ofrecen información o entretenimiento y pueden ser difundidos por medio de canales o plataformas. Las herramientas para actividades se emplean para diseñar, gestionar y distribuir actividades de aprendizaje colaborativas.

Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son cualquier tipo de soporte material o tecnológico que facilita o propicia el proceso de enseñanza y aprendizaje. Suelen ser empleados por los educadores en instituciones pedagógicas o formativas, como una forma de complementar o de hacer más eficientes sus labores, se encargan de proporcionar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula (Colman, 2019).

Dada la posible diversidad de los recursos didácticos, sus funciones específicas pueden ser muchas. Aun así, pueden resumirse en brindar orientación sobre todo, en temas y

tópicos complejos, proponiendo rutas alternas de aprendizaje, reglas mnemotécnicas, etc.

Simular situaciones para mostrar en un ambiente controlado cómo ocurre en la vida real; motivar al aprendizaje, es decir, despertar el interés por el conocimiento en el alumno; evaluar el desempeño del alumno en un tema puntual o en la materia como un todo, para así saber qué tanto del aprendizaje fue exitoso (García, 2022).

Así también, los recursos didácticos pueden clasificarse en material permanente de trabajo, informativo, ilustrativo, experimental, tecnológico.

Material Permanente de Trabajo. Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de esta, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.

Material Informativo. Aquellos materiales en los que se halla contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.

Material Ilustrativo. Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.

Material Experimental. Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los saberes impartidos en clase.

Material Tecnológico. Se trata de los recursos electrónicos que permiten la generación de contenidos, la masificación de estos, etc., valiéndose sobre todo de las llamadas TIC (Higueras y Molina, 2019).

En la actualidad los docentes se encuentran frente a los retos que ha supuesto la incorporación de las tecnologías, ya no desde un punto de vista puramente instrumental, sino además desde la necesidad de reconocer los cambios en modalidades de aprendizaje, en la dinámica de interacción y la filosofía de trabajo en red. Las TIC han cambiado la intermediación

entre los contenidos pedagógicos y el estudiante; sin embargo, este hecho no tiene que ver sólo con la tecnología como instrumento mediador, sino también con la educación, que ha tenido que modificar ciertos aspectos (Álvarez, 2021).

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje se definen como las interacciones entre los estudiantes y los docentes. La enseñanza se planifica de acuerdo con los planes de estudios, se basa en necesidades identificadas mediante la evaluación y se concreta mediante la capacitación de los docentes. El proceso de enseñanza centrada en el estudiante, participativo e inclusivo, necesita del involucramiento de la comunidad a la hora de entregar y apoyar la educación (Vargas, 2020).

Siendo que, la educación se enfrenta a constantes cambios y a diversos desafíos, el educador debe tener las suficientes herramientas para enseñar de forma óptima a los niños a través de los métodos de enseñanza y desarrollándose a partir de las necesidades educativas; los métodos de enseñanza son un conjunto de técnicas y principios aplicados por los profesores, para lograr el aprendizaje deseado en los alumnos y que desarrollen sus capacidades, para que un método sea eficiente hay que considerar los aspectos y singularidades de los alumnos, lo que deben aprender, cómo son sus capacidades cognitivas y de aprendizaje, determinando sus fortalezas y debilidades (Robert et al., 2020).

Algunos métodos de enseñanza agrupan el aprendizaje cooperativo, aula invertida, aprendizaje basado en el pensamiento, pensamiento de diseño, aprendizaje basado en proyectos, gamificación. El aprendizaje cooperativo es un método en el cual los educadores agrupan a los alumnos para realizar sus tareas con éxito e impactar en los estudiantes de forma positiva, asegurando la atención y mejorando el aprendizaje, ya que cada miembro del grupo realiza sus tareas apoyándose en el trabajo de los demás.

El aula invertida consiste en que los elementos educativos son estudiados por los alumnos en casa, para luego trabajarlos en clases. Tiene como objetivo optimizar el tiempo y dedicarse a atender necesidades especiales de cada alumno y el desarrollo y entendimiento del material a través de proyectos corporativos (Sandoval, 2021).

El objetivo del aprendizaje basado en el pensamiento es otorgar herramientas para contextualizar, relacionar, analizar, entender, argumentar, convertir información en conocimiento y desarrollar el pensamiento, más allá de la memorización. El pensamiento de diseño consiste en identificar con mayor exactitud los problemas individuales de los alumnos, generando ideas, resolviendo problemas creativamente y ampliar horizontes para las soluciones (Bermúdez, 2021).

El aprendizaje basado en proyecto. Este tipo de aprendizaje permite que los alumnos adquieran conocimiento y habilidades en la elaboración de proyectos. Garantiza procesos de aprendizaje más didácticos, eficaces y prácticos, que permiten que los alumnos desarrollen competencias como la comunicación, colaboración y resolución de problemas. La gamificación implica la integración mecánica y dinámica de juegos y videojuegos en entornos no lúdicos, para potenciar la motivación, concentración, esfuerzos y valores positivos. El uso exponencial de los videojuegos ha despertado el interés de expertos en este ámbito, que recomiendan videojuegos educativos para los niños (Solórzano, 2020).

Materiales y métodos

La investigación fue desarrollada en la Unidad Educativa Técnico Pedernales, localizada en el cantón Pedernales. Esta atiende a un enfoque mixto, diseño de investigación no experimental, ya que se basa en conceptos, variables, o contextos que se dan sin nuestra intervención directa, es decir; sin que alteremos el objeto de investigación, se va a observar los acontecimientos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. La

investigación tuvo un alcance descriptivo y explicativo, que según Hernández et al., (2014) se realiza cuando se dan detalles concernientes al objeto estudiado y a lograr explicarlos desde los resultados obtenidos por el investigador.

Se aplicó la investigación de campo en la recopilación de información de fuentes primarias, encaminados a comprender, observar e interactuar con las personas del entorno, en el lugar de los hechos; la investigación acción permitió establecer una alternativa de solución a la escasez de recursos digitales y didácticos en el proceso de enseñanza; la investigación documental para fundamentar los objetos de estudio mediante una revisión teórica en fuentes confiables de información.

El método analítico – sintético sirvió para establecer la discusión de los resultados en función a la interpretación de los datos y la argumentación en el análisis, permitiendo además contrastarlos para definir relaciones o contraposiciones.

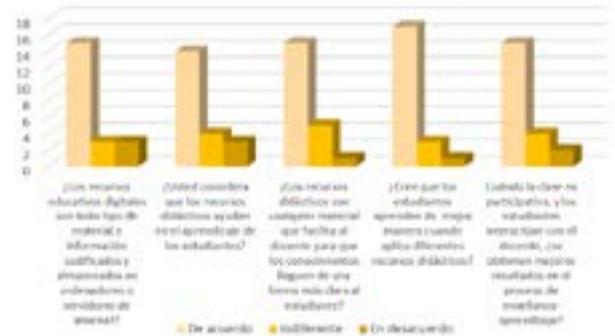
La encuesta se utilizó para la recogida de información de la muestra estudiada, estuvo conformada por 14 cuestionamientos referentes a los recursos digitales y didácticos empleados por los docentes del centro educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se trabajó con una población de 80 docentes y una muestra intencional de 21 profesores de la unidad educativa, quienes estuvieron prestos a facilitar toda la información requerida en el cuestionario de encuesta.

Resultados y discusión

La percepción que tienen los docentes de la Unidad Educativa Técnico Pedernales sobre recursos digitales y didácticos para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje se detalla a continuación.

Figura 2
Conocimiento sobre recursos digitales



Según los resultados reflejados en la figura 5 correspondiente a la pregunta ¿Los recursos didácticos son cualquier material que facilita al docente para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al estudiante?, el 71% responde que están de acuerdo que los recursos didácticos facilitan al docente para que los conocimientos lleguen al estudiante, mientras que el 24% se encuentran indiferente ante esta pregunta y el 5% está en desacuerdo. Según estos resultados la mayoría de los docentes conocen que los recursos didácticos son cualquier material que facilita al docente para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al estudiante, sustentándose en lo que menciona Díaz (2006), “los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente”. Los recursos didácticos deberán considerarse siempre como un apoyo para el proceso educativo.

La figura 6, nos demuestra que existe un 67% de docentes que están de acuerdo y consideran que los recursos didácticos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes, mientras que un 19% se muestra indiferente y el 14% están en desacuerdo ante esta pregunta.

De estos resultados podemos ver que los docentes consideran que los recursos didácticos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes, fundamentándonos en lo que indica Vargas (2017), “los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del

docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 72% de docentes mencionan que están de acuerdo con la pregunta ¿Los recursos educativos digitales son todo tipo de material e información codificados y almacenados en ordenadores o servidores de internet?, el 14% señala indiferente y el 14% está en desacuerdo.

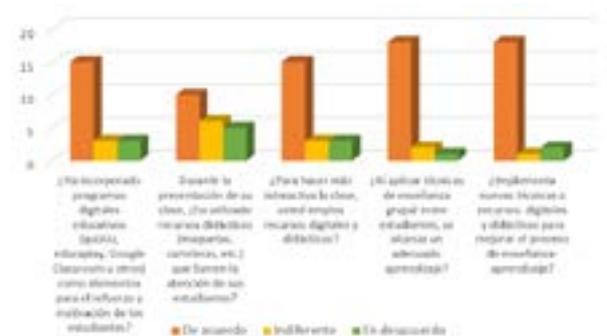
Los hallazgos encontrados evidencian que el 72% de los docentes manifiestan que los recursos educativos digitales son todo tipo de material e información codificados y almacenados en ordenadores o servidores de internet, sustentándose en lo que dice Vidal et al., (2021), “Un recurso educativo digital es una creación digital que aborda uno o más temas a través de una estructura pedagógica y el uso de contenidos multimediales”, dichos recursos responden al cumplimiento de objetivos de aprendizaje específicos y se adaptan fácilmente a las necesidades e intereses de los alumnos y de los maestros. Sin embargo, el 28% considera poco relevante el conocimiento de los recursos digitales por lo que se puede inferir que desconocen la fundamentación teórica de los mismos eso en su poca implementación en las actividades pedagógicas.

De los 21 docentes encuestados, el 81% indica que están de acuerdo en que los estudiantes aprenden de mejor manera cuando aplicamos recursos didácticos, mientras que el 14% de docentes se presentan indiferentes ante esta posibilidad y el 5% responde en desacuerdo.

En los resultados obtenidos podemos observar que a la gran mayoría de los docentes piensan que los estudiantes aprenden de mejor manera cuando aplicamos diferentes recursos didácticos, basándose en lo que manifiesta Rivera (2020), “Los recursos didácticos permiten llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje”.

Se puede evidenciar que el 71% de docentes encuestados están de acuerdo en que se obtienen mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando la clase es participativa, mientras que el 19% respondieron es indiferente y el 10% está en desacuerdo. Esto significa que un gran número de docentes obtiene mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando la clase es participativa e interactiva, en concordancia con Pérez y Ochoa (2017) quienes refieren “El que los alumnos piensen la participación como la oportunidad para dar ideas y ayudar, permite incluirlos como protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, compartiendo junto con los docentes la toma de decisiones en los asuntos que son de su interés”.

Figura 3
Utilización de recursos digitales en la clase



Se puede evidenciar que el 72% de docentes mencionan que han incorporado programas digitales educativos para el refuerzo de los estudiantes, mientras que existe un porcentaje del 14% que selecciona la opción de indiferente y el otro 14% está en desacuerdo. Los docentes utilizan estos programas, especialmente por su dinamismo e interactividad, dentro de ellos se encuentra una gran variedad de formatos como imágenes, animaciones, videos, entre otros que les han sido de gran utilidad.

El 48% de docentes han utilizado recursos didácticos que llamen la atención de sus estudiantes durante su clase, sin embargo, existe un 29% de docentes que son indiferentes y el 24% se encuentra en desacuerdo en utilizarlos. Los recursos didácticos usados son maquetas, carteleras, u otros para captar la atención de

los estudiantes, sin embargo, puesto que “Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros estudiantes; son aquellos materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos para la construcción de los aprendizajes significativos” (Guerrero, 2020).

El 72% de docentes emplea recursos digitales y didácticos para hacer más amena la clase, el 14% es indiferente y el 14% está en desacuerdo. Una mayoría concuerda con que “Los recursos digitales y didácticos están contruidos para informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, facilitar el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (Álvarez, 2021).

El 85% de docentes encuestados, están de acuerdo en que realizar actividades grupales con los estudiantes mejora su aprendizaje, para el 10% de docentes este criterio es indiferente y el 5% está en desacuerdo. Los resultados evidencian que cuando los docentes emplean técnicas de enseñanza grupal entre estudiantes logran un aprendizaje efectivo, en concordancia con lo expresado por López (2021) “Trabajar en equipo nos sirve para desarrollar nuestros conocimientos teóricos, pero también las habilidades como: la comunicación y la resolución de conflictos. Además, permite preparar a los alumnos para afrontar la realidad de un mundo laboral en el que saber cooperar es una exigencia cada vez mayor”.

Finalmente, el 86% de los docentes implementa nuevas técnicas para un correcto aprendizaje, lo cual evidencia que existe una gran cantidad de docentes que implementan recursos digitales y didácticos para ofrecer nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza, los cuales son una herramienta eficaz para incorporar imágenes, sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes.

En la siguiente figura se muestran los aspectos relacionados con la investigación y la forma de percibir la enseñanza en el aula.

Figura 4
Investigación y percepción de la enseñanza en el aula



De los 21 docentes encuestados, el 81% investiga nuevas técnicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que el 14% se muestra indiferente y solo el 5% se encuentra en desacuerdo. Estos docentes creen que existen nuevas técnicas de aprendizaje en las que se propicia el desarrollo de la imaginación y creatividad esto a comparación del uso de estrategias tradicionales en la cual rige la teoría, por ende, las investigan para estar al tanto de las nuevas estrategias que contribuyan a dinamizar la enseñanza en el aula.

Un 76% de docentes muestran interés al investigar sobre los recursos digitales que pueden utilizar dentro del aula de clase, mientras que un 19% es indiferente y el 5% está en desacuerdo. El interés de los profesores por investigar sobre los recursos digitales para utilizarlos dentro del aula de clase, lo cual orienta tanto el trabajo de los docentes como los procesos formativos de los alumnos, basándose en lo que indica Rivera (2021), los recursos digitales responden al cumplimiento de objetivos de aprendizaje específicos y se adaptan fácilmente a las necesidades e intereses de los alumnos y de los maestros.

El 53% de docentes encuestados están en desacuerdo en que el estudiante solo debe recibir la información según la libre voluntad del docente, el 33% se muestra indiferente y el 14% están de acuerdo en que el estudiante debe

únicamente recibir la información según la libre voluntad del docente, teniendo poca oportunidad para expresar sus conocimientos. Esta mayoría cree que el profesor debe ser un mediador entre el estudiante y el ambiente, siendo el guía o acompañante del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El 29% está en desacuerdo con que el docente es quien proporciona el conocimiento y los alumnos solo son los receptores, mientras el 33% está de acuerdo y el 38% es indiferente. De acuerdo con estas cifras, se verifica que aún existen docentes que consideran que los maestros son quienes proporcionan el conocimiento y los alumnos solo son los receptores, sin embargo, es preciso reflexionar sobre el concepto que menciona Muriel (2019), “El docente para lograr un aprendizaje significativo, debe generar en el aula un ambiente que invite a todos a observar, investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y nosólo a seguir lo que él hace o dice”.

El uso de recursos digitales y didácticos incide en la investigación como elemento articulador del proceso de enseñanza-aprendizaje, volviéndose un proceso nuevo e innovador en el aula de clase por parte de los docentes, Vargas (2017), complementa que “estos recursos están diseñados para trabajar en conjunto con los estudiantes, representando un importante paso respecto al aprendizaje habitual, debido a que son recursos que posibilitan procesos de aprendizaje como “aprender a aprender” en los que participan los estudiantes con actividades didácticas de aprendizaje”. Actividades en las que se ven reflejadas no solo en el aula de clase, sino también en actividad extracurriculares de aprendizaje.

A su vez, la utilización de herramientas, materiales y contenidos digitales didácticos y enriquecedores representan una gran oportunidad para que maestros, estudiantes, padres de familia e instituciones asuman roles activos y determinantes dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. (Rivera, 2021). Por otro lado, se requiere aprovechar los recursos disponibles, mediante la asertiva aplicación de políticas educativas donde se involucre el

acceso a la tecnología con mayor calidad para la educación; esto demuestra que los procesos de calidad de enseñanza deberían ser tomados en consideración. (Bazurto Caicedo, 2021).

Complementa señalar que, ante el auge del uso de las TIC, tanto por docentes y estudiantes, se debe promover un adecuado plan de formación permanente en competencias digitales como parte de la política educativa, siendo imprescindible el uso de los recursos educativos digitales en los docentes. Es importante indicar que desde el inicio de la Pandemia por un cambio radical, generando a que las actividades cotidianas, en sus distintos aspectos, se introdujera en otros escenarios, esta transformación hizo que la tecnología y sus herramientas tuvieran un mayor índice de utilización. (León & Cisneros, 2021).

Siendo que, los recursos digitales permiten el desarrollo de habilidades y destrezas de nuevas herramientas que permitirán de alguna manera diseñar nuevos estilos de enseñanza por parte de los docentes y estudiantes, proveen equidad en oportunidades educativas para distintas localidades, promoviendo un trabajo colaborativo y una estructura pedagógica de aprendizaje constante.

Conclusiones

El empleo de nuevos recursos digitales y didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje hace que los docentes sean personas más creativas, participativas y proactivas en el aula de clases y por consecuencia los estudiantes pueden alcanzar un aprendizaje significativo, mejorar el rendimiento académico y volverse más interactivos, participativos y colaborativos.

La experiencia docente con recursos educativos evidencia que los estudiantes aprenden de mejor manera cuando se aplican diferentes recursos didácticos, que requieren innovarse e investigarse para su utilización adecuada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como también se precisa la utilización de nuevas técnicas de aprendizaje con las que se propicie el desarrollo de la imaginación y creatividad en el estudiantado.

Tomando en cuenta los resultados se considera pertinente que los docentes utilicen a diario estos tipos de recursos efectivos que aportan muchos beneficios en doble vía, estudiante-docente, como un todo interdependiente que es parte vital del proceso de enseñanza-aprendizaje, recursos que coadyuvan a crear un trabajo colaborativo y participativo en los estudiantes haciendo de la clase una novedad interesante e innovadora.

Referencias

- Álvarez, E. (2021). *Recursos y materiales didácticos digitales*. División de desarrollo académico, Universidad de San Carlos de Guatemala. <https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2021/03/Diplomado-actualizacio%CC%81n-docentemarzo-2021-.pdf>
- Bazurto Caicedo, C. A. (2021). La Educación rural en san Lorenzo, sus posibilidades y limitaciones. *Revista Científica Hallazgos*, 4(1), 49-58. <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/535>
- Bermúdez, J. (2021). El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática. *Revista INNOVA*, 6(2), <https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1681>
- Castillo, D. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.6018/riite.432061>
- Cepeda, O., Gallardo, I. y Rodríguez, J. (2018). La evaluación de los materiales didácticos digitales. *RODERIC*. <https://roderic.uv.es/handle/10550/63720>
- Colman, F. (2019). Recursos didácticos y la educación inclusiva. *Revista Científica Estudios e Investigaciones*, 1(2), 31-45. <http://revista.unibe.edu.py/index.php/rcei/article/view/320>
- Díaz, J. (2006). Los recursos y materiales didácticos en educación física. *apunts, Educación Física y Deporte*, 1(43), 42-52.
- Fernández, I. (2018). Las TICS en el ámbito educativo. *Educrea*. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- García, A. (2017). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje*. Universidad de Salamanca. <https://gredos.usal.es/handle/10366/131421>
- García, L. (2022). Radio, televisión, audio y vídeo en educación. Funciones y posibilidades, potenciadas por el COVID-19. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. Portal de Revistas de la UNED*. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/31468>
- González, M. (2020, enero 1). Ecologías digitales de aprendizaje y desarrollo profesional del docente universitario. *Revista Comunicar*, 5(1), 48-52. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=62&articulo=62-2020-01>
- Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación, décima edición*. McGraw Hill. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Hernández, J., Jiménez, Y. y Rodríguez, E. (2020). Más allá de los procesos de enseñanza-aprendizaje tradicionales: construcción de un recurso didáctico digital. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10(20), 1-27. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S200774672020000100120&script=sci_artte%20xt
- Higueras, M. y Molina, E. (2019). El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente. *Digibug*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59299>
- León, J., y Cisneros, P. (2021). Vista de Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo*. <https://www.>

- indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/642/1277
- Luque, A. y Galora, R. (2019, diciembre 2020). Vista de Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*. 7(2), 40-47. <https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/299/422>
- Miralles, P., Gómez, C., Arias, V., Fontal, O. (2019). Recursos digitales y metodología didáctica en la formación inicial de docentes de Historia. *Revista Comunicar*. <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C61-2019-04>
- Pérez, L., y Ochoa, A. (2017). La participación de los estudiantes en una escuela secundaria: retos y posibilidades para la formación ciudadana. *Revista mexicana de investigación educativa rmie*, 22(72). <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v22n72/1405-6666-rmie-22-72-00179.pdf>
- Rivera, A. G. (2021). Recursos educativos digitales y su importancia en la educación del siglo XXI. *Plataforma Educativa Luca*. <https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/>
- Robert, R., Espinosa, Y.; Prado, O.; Barroso, M. (2020). Consideraciones generales de los métodos de enseñanza menos utilizados en la educación superior en Cuba. *Revista cubana de educación superior*, 39(2), 1-17. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142020000200007
- Sandoval, V. (2021). El aula invertida como estrategia didáctica. *Revista iberoamericana de educación a distancia*. 24(2) 285-308. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/233064>
- Solórzano, J., Lituma, L.; Espinoza, E. (2020). Estrategias de enseñanza en estudiantes de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158-165. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/322>
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos*, 8(1), 69-77. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S165267762020000100010&script=sci_arttext
- Vargas, G (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Educación Médica Continua*, 58(1), 68-74. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf
- Vidal, M.; Vega, A. y López, S. (2019, octubre 28). Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de primaria. *Redined*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/196070>
- Yáñez, V., y Nevárez, M. (2018). Exelearning: Recurso digital de una estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje de matemática. *Dialnet*. Retrieved March 2, 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6765674>