




Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios

Educational innovation in action: digital tools and their impact on the motivation of university students

Inovação educacional em ação: ferramentas digitais e seu impacto na motivação dos estudantes universitários

ARTÍCULO ORIGINAL

Jhonny Richard Rodriguez-Barboza¹ 
jhonny.rodriguez@usil.pe

Rebeca Pablo-Huamani² 
C25033@utp.edu.pe

Edy Gerardina Deneri Sáenz³ 
edeneri@ucvvirtual.edu.pe

Diana Valeria Ramos Morales⁴ 
diana.ramos@upch.pe

Milagritos Leonor Rodriguez Rojas³ 
mlrodriguezr1@ucvvirtual.edu.pe

1Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú

2Universidad Tecnológica del Perú. Lima, Perú

3Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú

4Universidad Peruana Cayetano Heredia. Lima, Perú



Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>

Artículo recibido el 6 de abril 2022 | Aceptado el 29 de mayo 2022 | Publicado el 24 de julio 2023

RESUMEN

La educación post pandemia ha experimentado una transformación significativa en la forma en que se imparte el aprendizaje, pasando de entornos de enseñanza presenciales a plataformas digitales y herramientas online. El estudio tuvo como objetivo describir el impacto de las herramientas digitales en la motivación de los estudiantes en el contexto educativo post pandemia. Para ello, se realizó un estudio descriptivo no experimental transeccional, la muestra incluyó a 283 participantes de diversas universidades en Lima, y los resultados obtenidos respaldaron la efectividad de las herramientas digitales para fomentar la motivación de los estudiantes. Se llegó a la conclusión de que las herramientas digitales, cuando se emplean como técnicas motivacionales de alto nivel, pueden generar un mayor disfrute del aprendizaje y una sensación de recompensa por las contribuciones realizadas por los estudiantes. Sin embargo, es fundamental que los docentes eviten caer en enfoques didácticos tradicionales y retrasos en la entrega de calificaciones, ya que estos aspectos pueden tener un impacto negativo en la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: Herramientas digitales; Aprendizaje; Motivación

ABSTRACT

Post-pandemic education has undergone a significant transformation in the way learning is delivered, moving from face-to-face teaching environments to digital platforms and online tools. The study aimed to describe the impact of digital tools on student motivation in the post-pandemic educational context. To this end, a descriptive non-experimental cross-sectional study was conducted, the sample included 283 participants from various universities in Lima, and the results obtained supported the effectiveness of digital tools in fostering student motivation. It was concluded that digital tools, when used as high-level motivational techniques, can generate greater enjoyment of learning and a sense of reward for the contributions made by students. However, it is critical that teachers avoid falling into traditional didactic approaches and grade delays, as these aspects can have a negative impact on student motivation.

Key words: Digital tools; Learning; Motivation

RESUMO

A educação pós-pandemia passou por uma transformação significativa na forma como o aprendizado é oferecido, passando de ambientes de ensino presenciais para plataformas digitais e ferramentas on-line. O estudo teve como objetivo descrever o impacto das ferramentas digitais na motivação dos alunos no contexto educacional pós-pandemia. Para isso, foi realizado um estudo descriptivo não experimental de corte transversal. A amostra incluiu 283 participantes de várias universidades de Lima, e os resultados obtidos corroboraram a eficácia das ferramentas digitais na promoção da motivação dos alunos. Concluiu-se que as ferramentas digitais, quando usadas como técnicas motivacionais de alto nível, podem gerar maior prazer no aprendizado e um senso de recompensa pelas contribuições dos alunos. No entanto, é fundamental que os professores evitem recorrer às abordagens didáticas tradicionais e à marcação tardia, pois esses aspectos podem ter um impacto negativo na motivação dos alunos.

Palavras-chave: Ferramentas digitais; Aprendizagem; Motivação; Motivação

INTRODUCCIÓN

Antes de la pandemia, la formación presencial no ofrecía sugerencias significativas para mejorar el aprendizaje. Hernández et al., (2021) aseveran que la motivación del alumno y los recursos técnicos son factores clave en este proceso. Es importante entender que la educación debe evolucionar junto con los cambios en la sociedad. Por lo tanto, sugieren la necesidad de actualizar la educación para que los docentes estén al tanto de los cambios y puedan utilizar los recursos tecnológicos para mejorar el rendimiento de sus alumnos y fomentar su interés en el aprendizaje.

Según Gámez et al., (2022) es esencial que la formación de los profesores se adapte a las necesidades y requisitos actuales para permitir que los estudiantes transmitan los conocimientos de manera adecuada y precisa. Por otro lado, la UNESCO ha emitido un comunicado dirigido a la comunidad internacional, en el que proporciona una lista de herramientas de colaboración digital y plataformas tecnológicas para ayudar a disminuir el impacto o efecto que trajo la pandemia en el sector educativo (McGreal et al., 2022). A su vez, empresas como Microsoft y Google han ofrecido acceso gratuito a aplicaciones de colaboración en todo el mundo, aunque con algunas limitaciones. Google ha puesto a disposición herramientas como Jamboard para crear pizarras virtuales, Google Classroom para una plataforma educativa popular y Hangouts Meet para videoconferencias. En este contexto, la educación debe adaptarse y evolucionar para facilitar el acceso

de los estudiantes a estas herramientas y recursos digitales.

Para enseñar de manera efectiva y motivar a los estudiantes, es esencial que los profesores estén capacitados y formados según las necesidades y requisitos actuales, como señalan Ramos y Maya (2022) quienes aseveran que los docentes comparten su motivación con los estudiantes para no obstaculizar la transferencia de conocimientos y garantizar que esto no afecte la enseñanza diaria de los maestros.

Las herramientas de colaboración son soluciones ideales para realizar trabajos académicos en línea, como ha quedado demostrado durante el confinamiento debido a la crisis de la COVID-19, (Mosquera, 2022). Estas herramientas no solo resuelven el problema de la distancia, sino que también ayudan a fortalecer habilidades como el aprendizaje colaborativo, la independencia y el autoaprendizaje.

En el contexto peruano, la educación universitaria presentaba limitaciones en cuanto a la infraestructura técnica, la gestión de métodos adecuados para la educación virtual, los conocimientos para la docencia en línea y el uso de herramientas digitales, lo que se traducía en una baja motivación. Sin embargo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel importante al influir en la motivación de los estudiantes. De acuerdo con Macías y Manresa (2013) el empleo de las TIC en las sesiones de clase puede modificar el nivel de interés de los estudiantes y la motivación. Esto se ha reflejado

en cómo estos dispositivos tecnológicos cotidianos han posibilitado el aprendizaje de los estudiantes.

Actualmente, se observa una baja participación del profesorado que no ha logrado adaptarse a las competencias digitales debido al miedo a implementar algo nuevo en sus clases, (Palomino y Camilo, 2021). Se requiere una adaptación para utilizar las nuevas tecnologías, que es una actividad fundamental para la educación actual y futura, y es importante que los docentes adquieran las habilidades necesarias para implementar herramientas digitales en su enseñanza. La propuesta de Levano-Francia et al., (2019) parece ser una solución efectiva para mejorar las competencias digitales del profesorado y, en última instancia, mejora y desarrolla la calidad de la educación. Sin embargo, las tecnologías requieren que el profesorado esté formado, dicho con otras palabras, que se pongan en posesión de las tecnologías (Díaz-Arce y Loyola-Illesca, 2021), porque su matrícula les dará de una manera u otra una mejor calidad educativa. todo ello con la intención de eliminar viejos métodos de enseñanza y dar lugar a nuevos conceptos, métodos y prácticas (Santana-Mero et al., 2021). La tecnología es una alternativa muy beneficiosa, sin embargo, cabe recordar que este tipo de desarrollos sirven para ampliar el aprendizaje al igual que para mejorar el aprendizaje (Vera y García-Martínez, 2022).

A todo lo anteriormente mencionado, esta investigación pretende describir mediante conceptos teóricos la siguiente pregunta de

investigación: ¿Cómo se relaciona el uso de las herramientas digitales en el área de inglés y la motivación en estudiantes universitarios?

Fernández et al., (2019) mencionan que las herramientas digitales, las TIC y las redes sociales pueden ser herramientas valiosas en el ámbito de la educación superior, ya que ofrecen recursos adicionales para motivar a los estudiantes y fomentar su participación. Estos recursos pueden ser utilizados por los docentes para mejorar su eficacia en el proceso de enseñanza y, por ende, promover un aprendizaje más efectivo. En este sentido, la tecnología se presenta como un complemento valioso para la educación, al permitir una interacción más dinámica entre los estudiantes y el docente, y al ofrecer nuevos medios para la generación y la difusión de conocimiento en otros campos como del idioma extranjero inglés donde se toma en consideración el basamento teórico del conectivismo, del socio constructivismo y de la motivación en el alumnado (Rodríguez et al., 2022). Es así que, el uso adecuado de las herramientas digitales en el ámbito de la educación superior puede ser clave para aumentar la motivación y participación de los estudiantes, y para lograr un aprendizaje más efectivo.

De acuerdo con lo que menciona De Soto (2018) las herramientas digitales permiten un modelo de enseñanza más flexible, donde el aprendizaje se construye de forma activa y colaborativa por parte de los educandos, lo que a su vez les motiva a adquirir nuevos conocimientos. En lugar de ser receptores pasivos

de información, los alumnos se convierten en productores de conocimiento a través de diversos recursos digitales. Esta metodología fomenta la participación del alumnado, lo que mejora su motivación y les permite construir un aprendizaje más significativo.

Es importante destacar que el papel del profesor en el uso de las herramientas digitales no se limita a la mera utilización de estas herramientas, sino que también implica su capacidad para guiar y orientar a los alumnos en el proceso de aprendizaje. Según Monroy et al., (2018) el profesor debe ser capaz de seleccionar y utilizar las herramientas digitales de manera efectiva y creativa para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Además, el profesor debe estar presente y disponible para los alumnos, y estar dispuesto a adaptarse a las necesidades de aprendizaje individuales de cada uno. La motivación es clave en el proceso de aprendizaje ya que influye en el interés y la atención del estudiante hacia el contenido que se está impartiendo, lo que a su vez puede tener un impacto en su rendimiento académico. Además, la motivación puede ser intrínseca o extrínseca, y es importante que los profesores puedan identificar cuál es la fuente de motivación de cada estudiante para adaptar sus métodos de enseñanza y mantenerlos involucrados en el proceso educativo (González et al., 2021).

Según Viñals y Cuenca (2016) el continuo desarrollo de las tecnologías digitales e Internet ha obligado a vivir en un contexto digital basado en la conectividad. Esto ha llevado a un cambio

en la forma en que se enseña y se aprende. El conocimiento está disponible en línea y los profesores deben guiar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Es importante destacar que la tecnología no se gestiona por sí sola y, por lo tanto, el papel del profesor es más relevante que nunca en la actualidad. La era digital ha obligado a repensar el papel del profesor en el aula. Desde entonces, tanto el papel del profesor como el del estudiante han evolucionado con la introducción de nuevas tecnologías en la educación.

En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizan en la mayoría de las actividades diarias, lo que significa que las comunidades deben estar dispuestas a adquirir nuevas habilidades y competencias sociales y profesionales para no quedar excluidas de este proceso intensivo. Es importante, señalar que para el ámbito educativo los docentes deben recibir una formación continua para poder proporcionar a los estudiantes las competencias necesarias para manejar estas herramientas en diversas situaciones.

Los estándares educativos deben garantizar que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarios para gestionar la información. Por lo tanto, es fundamental que los docentes se mantengan actualizados en relación con estas nuevas herramientas para garantizar la calidad y el desempeño profesional. La habilidad de los docentes para trabajar con sistemas educativos en una sociedad conectada es crucial y debe ser incorporada en el plan de estudios. Las TIC

también permiten la creación y transmisión global de conocimiento, y el desarrollo de habilidades digitales es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Área et al., (2018) el uso de las TIC en el aprendizaje debe comenzar desde el principio. La mayoría de los estudiantes ya están familiarizados con las TIC, lo que puede aumentar su motivación en el proceso de aprendizaje.

Los docentes deben ser capaces de adaptarse a las distintas situaciones que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que éste se ha vuelto cada vez más diverso y complejo. En la sociedad actual, donde la educación ya no se basa en procesos mecánicos sino en el desarrollo de habilidades para resolver problemas, se requiere que los docentes tengan actitudes críticas, altos niveles de reflexión y toma de decisiones, y que aborden problemas motivacionales y emocionales como el aburrimiento, la apatía, las bajas expectativas y la intensa presión de los estudiantes (Rodríguez et al., 2010). Además, en la sociedad del conocimiento, el aprendizaje se ha vuelto cada vez más complejo y diverso, por lo que es esencial que los docentes desarrollen diferentes estrategias para hacer frente a esta realidad.

Deben tomar decisiones acertadas sobre cómo integrar la tecnología en el aula y cómo enseñar habilidades críticas y reflexivas a sus estudiantes. Es importante que los docentes fomenten la colaboración y el trabajo en equipo, así como la capacidad de cuestionar y analizar los sistemas y tecnologías que se utilizan en el aula. Además, es fundamental que los profesores se involucren

activamente en la enseñanza de las Humanidades Digitales, ya que esto puede ayudar a los estudiantes a comprender cómo la tecnología y la sociedad se relacionan entre sí. En general, los profesores deben estar dispuestos a adaptarse y actualizar constantemente sus habilidades para poder seguir siendo efectivos en el aula.

Con todo lo anterior expuesto, el objetivo de este estudio es describir el impacto de las herramientas digitales en la motivación de los estudiantes. Su justificación se basa en la necesidad de comprender el impacto de las herramientas digitales en la motivación de los estudiantes en el contexto de la educación post pandemia. En su justificación teórica, se busca ampliar el conocimiento existente y proporcionar información relevante para futuras investigaciones en el campo educativo. Desde una perspectiva práctica, este estudio tiene la intención de mejorar los enfoques didácticos y estrategias de enseñanza al considerar cómo las herramientas digitales pueden influir en la motivación de los estudiantes. Metodológicamente, se empleará un enfoque descriptivo no experimental transeccional, permitiendo analizar las relaciones entre el uso de herramientas digitales y la motivación. La muestra seleccionada de estudiantes de diversas universidades en Lima permitirá una mayor representatividad. En términos de importancia, este estudio tiene el potencial de informar a los educadores sobre las mejores prácticas en la implementación de herramientas digitales, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa, el

compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en el contexto post pandemia.

MÉTODO

Se realizó un estudio descriptivo no experimental transeccional para analizar el impacto de las herramientas digitales en la motivación de los estudiantes. La muestra incluyó 283 participantes de diversas universidades en Lima, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Para el proceso de recolección de los datos se utilizó la técnica de la encuesta sobre la base del cuestionario adaptado de Lezcano Vilano (2017) el cual estaba compuesto con escalas de clasificación ordinal y nominal sobre herramientas digitales relacionadas a la motivación, compuesto por 10 ítems.

El procesamiento de la información se realizó con los participantes los cuales fueron contactados por correo electrónico y se les proporcionó un enlace para completar el cuestionario en línea. Se garantizó la confidencialidad de las respuestas. El análisis de los datos se realizó a través de la aplicación Microsoft Excel, en donde los resultados descriptivos fueron representados gráficos de tota para poder identificar la relación entre el uso de herramientas digitales y el nivel de motivación de estudiantes universitarios.

Se siguió un protocolo ético aprobado por el Comité de Ética de las Universidades en Perú donde se realizó el estudio, asegurando el anonimato y la confidencialidad de los participantes. Se obtuvo el consentimiento informado de los participantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Las herramientas digitales y las TIC en la educación superior pueden ser utilizadas para mejorar la motivación y participación de los estudiantes. Además, estas herramientas pueden ayudar a los profesores a ser más efectivos en el proceso de enseñanza al proporcionar recursos adicionales y facilitar la comunicación y colaboración entre los estudiantes. Por medio del instrumento realizado por Lezcano y Vilanova (2017) se dará a conocer los resultados.

Con relación a la dimensión valoración de la experiencia de formación y/o capacitación en un entorno virtual, en la Figura 1 se observa que 52.7% de los participantes opinan que la experiencia de aprendizaje en contextos virtuales es Buena siendo la mayor porción de la muestra. Seguidamente, 28.3% opinan que es Muy buena, mientras que el 13.1% de los estudiantes la consideran excelente. Solo un 6% la consideran Mala. Se refuerza la idea del agrado que presentan los participantes en estudiar bajo contextos o entornos virtuales.

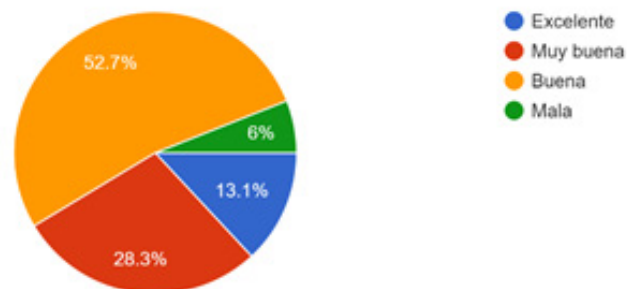


Figura 1. Valoración de la experiencia de formación y/o capacitación en un entorno virtual.

Seguidamente, en la Figura 2 son destacado los resultados en la dimensión modalidad virtual en su proceso de aprendizaje, donde se observa que el 58% de los participantes opinan que la virtualidad ha permitido aprender contenidos de forma parcial, siendo esta la mayor parte de la muestra de este estudio. Luego el 30% señalan que sí han podido aprender en contextos virtuales, frente a un 12%

de los estudiantes que consideran que no pudieron concretar su aprendizaje. Estableciendo de esta manera que la educación virtual genera ventajas hacen posible el éxito del aprendizaje de forma virtual, sin embargo, siempre se debe considerar las proporciones menores porque del proceso educativo ningún estudiante debe quedar fuera.

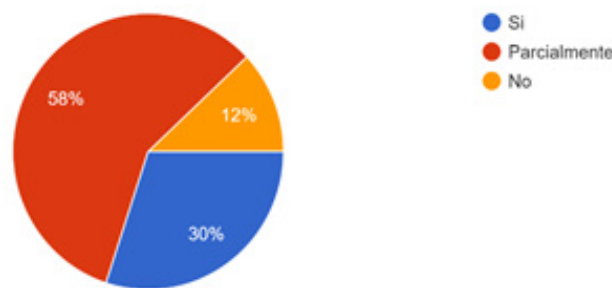


Figura 2. Consideración de la modalidad virtual en su proceso de aprendizaje.

En atención a las ventajas encontradas en la modalidad virtual, en la Figura se observa que el 40.6% de los participantes opinan que los instrumentos que se utilizan para evaluar son variados como los foros, portafolios, cuestionarios, etc., llegando a ser la mayor porción de la muestra; al respecto el 45.9% opinaron que los tiempos para realizar las actividades son flexibles; mientras que un 6.7% de los estudiantes consideraron que

las devoluciones de los docentes favorecen al aprendizaje para poder revisar el posible error y generar un autoaprendizaje; también es destacado un 6.7% que expresa que las actividades de evaluación pueden realizarse con otros estudiantes. Estableciendo de esta manera la autonomía que tienen los participantes en hacer uso de los diversos recursos y bondades que ofrece la educación virtual.



Figura 3. Ventajas encontradas en la modalidad virtual.

Se visualiza una opinión ligeramente homogénea. 126 (44.5%) de los participantes opinan que tienen dificultades comunicativas con compañeros y profesores. Asimismo, 65 de ellos, (23%) opinan que presentan dificultades para comprender las explicaciones y las consignas, 52 estudiantes (18.4%) consideran que las dificultades propias de la carrera o curso se dan al cambiarse la modalidad de estudios. Finalmente, 40 (14.1%)

indican que existe dificultades de adaptación al nuevo contexto. Se da a entender que si bien la tecnología fomenta un aprendizaje ágil; la comunicación entre ellos y sus docentes no es adecuada, el retraso la entrega de los trabajos, la inflexibilidad en la presentación de los trabajos, los exámenes o prácticas realizadas utilizando una determinada metodología logra causar incomodidad en una gran parte de ellos.

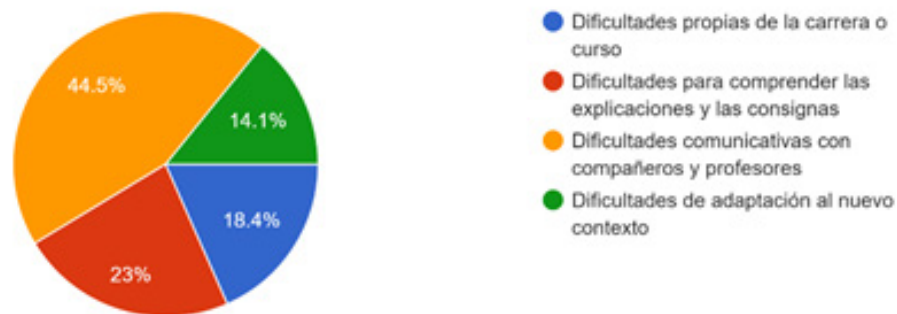


Figura 4. Desventajas de la evaluación de aprendizajes en entornos virtuales de formación y/o capacitación.

Sumado a ello, sugirió utilizar la retroalimentación a través de ejercicios y actividades. Esto incluye aprendizajes explícitos (discusiones grupales, debates, lecturas, etc.)

y aprendizajes implícitos (proyectos, juegos, experiencias, etc.) que brindan a los docentes los indicadores que necesitan para medir el aprendizaje (Figura 5).



Figura 5. Rol del docente como motivador en la utilización de las tecnologías.

Discusión

Los resultados revelaron dificultades en la comunicación y adaptación a los entornos virtuales, coincidiendo con los hallazgos previos de Rincón y González (2018) y Zuo y Zalika (2018). Estos autores también encontraron obstáculos en la interacción y comprensión en el contexto virtual. Estas dificultades señalan la necesidad de mejorar las estrategias de comunicación y proporcionar apoyo adicional para garantizar una experiencia de aprendizaje más efectiva en entornos digitales.

En relación con la motivación, se destaca la importancia de las herramientas digitales para fomentarla. Los recursos de juego específicos mencionados por Díaz y Troyano (2013) pueden mantener a los estudiantes comprometidos y generar mejores resultados académicos. Asimismo, Viñals y Cuenca (2016) señalan que las herramientas digitales permiten una mayor personalización del aprendizaje, lo que aumenta la motivación de los estudiantes al poder trabajar a su propio ritmo y estilo de aprendizaje preferido.

Por último, se reconoce la importancia de la formación docente en el uso efectivo de las herramientas digitales, como sugiere INTEF (2017). Los docentes desempeñan un papel crucial en la integración de las herramientas digitales en su práctica educativa. Además, es fundamental considerar la retroalimentación y las actividades de evaluación para medir el aprendizaje, tal como sugiere Campos (2010).

Con respecto a la dimensión herramientas digitales, estas no reemplazan el papel del profesor como líder y guía en el proceso educativo (De Soto, 2018). El profesor sigue siendo crucial para proporcionar la dirección y orientación necesarias

para el aprendizaje significativo. Según Rivadeneira (2021), las herramientas digitales pueden ser utilizadas como una herramienta complementaria para motivar a los estudiantes a participar y ser más activos en su aprendizaje. Por lo tanto, el profesor debe considerar cuidadosamente cómo y cuándo incorporar las herramientas digitales en su enseñanza para asegurarse de que están siendo utilizadas de manera efectiva y beneficiosa para el aprendizaje de sus pupilos.

Con respecto a la dimensión motivación el cual funge como un factor clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que influye directamente en el interés y la participación de los estudiantes. Si los estudiantes están motivados, es más probable que se involucren activamente en las actividades de aprendizaje y, por lo tanto, tengan una mejor comprensión de los temas (Rincón y González, 2018). Según las definiciones publicadas por los autores, muchos de ellos coinciden en que la finalidad del uso de las herramientas digitales es motivar al alumnado. Esto puede afectar al comportamiento psicológico y social de un ser, que se logra mediante el uso de recursos de juego específicos, como las insignias, barras, niveles, avatares, aspectos, etc. Los que entretienen a los estudiantes, además de mantenerlos centrados en su trabajo, consiguen mejores resultados y permiten que los profesores alcancen el comportamiento deseado en los alumnos (Díaz y Troyano, 2013).

En torno a la tecnología esta transformado la forma en que los educadores abordan la enseñanza y la forma de aprender de los estudiantes. El profesor ya no es solo un transmisor de información, sino un facilitador del

aprendizaje. El estudiante ya no es solo un receptor pasivo de información, sino un creador activo de conocimiento. La tecnología ha permitido que los estudiantes tengan acceso a una cantidad enorme de información, por lo que el papel del profesor es guiarlos y ayudarlos a seleccionar y comprender críticamente la información relevante. Según Viñals y Cuenca (2016), la tecnología también permite una mayor personalización del aprendizaje, ya que los estudiantes pueden trabajar a su propio ritmo y en su propio estilo de aprendizaje preferido. Los profesores pueden utilizar herramientas digitales para adaptar las actividades de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes y crear experiencias de aprendizaje más personalizadas y significativas.

En definitiva, la tecnología ha cambiado la forma en la forma en que se enseña y se aprende, y el papel del profesor ha evolucionado para ser un facilitador del aprendizaje y un guía en la era digital. Los docentes deben mantenerse al día con estos nuevos medios para garantizar la calidad y el desempeño profesional. Las habilidades docentes son fundamentales para el plan de estudios, especialmente cuando se trata de habilidades digitales para usar las TIC. Esto requiere una adecuada formación para trabajar con sistemas educativos bajo la premisa de una sociedad conectada (INTEF, 2017).

Las TIC también permiten la creación y transmisión de conocimiento que puede ser compartido a nivel mundial. Las habilidades digitales juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, no debe abordarse como un problema único, sino que debe integrarse en el problema general. Según

Área et al., (2018) el proceso de aprendizaje debe comenzar con las TIC. La mayoría de los estudiantes están familiarizados con las TIC, lo que aumenta su motivación.

Para apoyar teóricamente este estudio, se considera importante hacer referencia a métodos que apoyan el uso de herramientas digitales para fomentar la motivación, que es el motor para impulsar a las personas hacia la consecución de las metas, y se es utilizada desde diferentes perspectivas.

El aprovechamiento de la tecnología con fines educativos es una realidad que debería aprovecharse al máximo. Según Méndez y Concheiro (2018) utilizar y mostrar materiales didácticos específicos incluso puede generar interés durante la docencia. Se logra una convergencia con lo propuesto por Gámez et al., (2022) quienes dan importancia a la labor docente que sea alineado a las necesidades de los estudiantes en este mundo globalizado y altamente cambiante. Aunado a ello, Ramos y Maya (2022) hablan sobre la motivación que se debe de impartir en los estudiantes para lograr una transferencia de conocimientos de manera natural y significativa.

Lo anterior mencionado tiene una contraparte por Palomino y Camilo (2021) al hacer referencia de las limitaciones que podría tener el docente del siglo XXI. Se requiere un constante entrenamiento en las diversas metodologías activas empleadas ahora después de la situación de pandemia mundial. Lamentablemente, en Colombia se evidencia una limitada o escasas políticas educativas junto a la desmotivación de los estudiantes afectando su rendimiento académico en palabras de

Marmolejo y Mayora (2020). En la misma línea, Suo y Zalika (2018) comentan las desventajas que tienen algunos docentes universitarios en Perú, quienes no poseen adecuadas competencias digitales mínimas para desenvolverse en clase además de catedráticos ausentes en algunos cursos. Una enseñanza tradicional también es una limitante al no entender que el protagonista de la clase es ahora el estudiante; mas no el docente catedrático. Es menester que en lo anterior expuesto se pueda lograr algún cambio en beneficio de los estudiantes universitarios quienes merecen un servicio de calidad en una sesión de clase amena, retadora y motivadora.

Relacionado a los programas a modo de herramientas de colaboración, Mosquera (2022) promueve el uso adecuado de diversos recursos virtuales para garantizar un aprendizaje en contextos digitales por medio de la participación colectiva. Este argumento tiene un basamento teórico en el socio constructivismo de Vygotsky al hacer posible aprender de forma conjunta y con la idea de responsabilidad, la cual se responde a un fin en común. Este puede ser la realización de un proyecto, una actividad de producción oral o textual, entre otros. Para añadir información, se toma en cuenta a Macías y Manresa (2013) al dar protagonismo a los recursos que brindan las TIC. Esto mismo, en su soporte teórico por el conectivismo de Siemens (2004) al llegar a la conclusión que es posible aprender en un contexto o modalidad virtual. En los últimos años se ha empleado la metodología del Blenden Learning y aporta un sentido de responsabilidad al estudiante. Se les asigna una actividad por adelantado y ellos son quienes realizan actividades de investigación

para aportar propios o nuevos conocimientos en una siguiente sesión de clase.

CONCLUSIONES

Para concluir, en función del alcance que tuvo el objetivo se puede señalar que la mayoría de los estudiantes consideran que la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales es positiva, estos resultados sugieren que las herramientas digitales son bien recibidas por los estudiantes y contribuyen a su experiencia educativa.

Los resultados obtenidos indican que las herramientas digitales son efectivas para motivar a los estudiantes y generar un mayor disfrute del proceso de aprendizaje. Sin embargo, se destaca la importancia que los docentes eviten enfoques tradicionales y retrasos en la entrega de calificaciones, y se enfoquen en mejorar la didáctica para mantener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes.

Los resultados respaldan la idea de que las herramientas digitales pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje en la educación superior. Sin embargo, también se deben abordar las dificultades relacionadas con la comunicación y adaptación para maximizar los beneficios de estas herramientas. Los docentes desempeñan un papel crucial en este proceso y deben recibir una formación adecuada para integrar de manera efectiva las herramientas digitales en su práctica educativa y así mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no tienen intereses financieros en competencia conocidos ni relaciones personales que pudieran haber parecido influir en el trabajo reportado en este artículo.

REFERENCIAS

- Área, M., Cepeda, O., y Feliciano, L. (2018). El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de Educación Primaria, ESO y Bachillerato. *Revista Educatio Siglo XXI*, 36(2). <https://doi.org/10.6018/j/333071>
- De Soto, I. S. (2018). Flipped Classroom como herramienta para fomentar el trabajo colaborativo y la motivación en el aprendizaje de geología. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 44-60. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1239>
- Díaz-Arce, D., y Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID-19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120–150. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>
- Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. *Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre* Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Fernández, L., Martínez, N., López, D., García, M. C., Kutsyr, O., Noailles, A., y Maneu, V. (2019). Herramientas digitales como recurso para la resolución de cuestionarios dentro y fuera del aula. <http://hdl.handle.net/10045/99178>
- Gámez, F. D. G., Párraga, L. M., Palmero, J. R., y Rodríguez, A. P. (2022). Formación del profesorado universitario en Competencia Digital: análisis con métodos de investigación correlacionales y comparativos. *Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación*, (24). <https://www.redalyc.org/journal/6837/683772035002/683772035002.pdf>
- González, A. M., López, E., Expósito, E., y Moreno, E. (2021). Motivación académica y autoeficacia percibida y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes universitarios de la enseñanza a distancia. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*. 27(2). <https://hdl.handle.net/11162/219307>
- Hernández Suárez, C. A., Prada Núñez, R., y Mariño, L. F. (2021). Educación mediada por las TIC en la educación superior en medio del periodo de aislamiento de la pandemia Covid-19. *Revista Boletín Redipe*, 10(10), 347–357. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i10.1491>
- INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. <http://bit.ly/2Ja9KXw>
- Levano-Francia, L., Sánchez, S. Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., y Collantes-Inga, Z. (2019). Digital Competences and Education. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Lezcano, L., y Vilanova, G. (2017). Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes. *Informe Científico Técnico UNPA*, 9(1), 1–36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5919087>
- Macías, L., y Manresa, C. (2013). Mayores y nuevas tecnologías: motivaciones y dificultades. *Ariadna*. 1(1). p.6-11. <http://dx.doi.org/10.6035/Ariadna.2013.1.2>
- Marmolejo, M., y Mayora, C. (2020). El currículo del área de inglés de cuatro instituciones educativas oficiales de Cali: un estudio de caso múltiple. *Revista Redipe*, 9(2): 108-131. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/914>
- McGreal, R., Montoya, M. S. R., y Agbu, J. F. O. (2022). Horizontes digitales complejos en el futuro de la educación 4.0: luces desde las recomendaciones de la UNESCO. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 09-19. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331470794001/331470794001.pdf>
- Méndez, C., y Concheiro, D. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. Tesis de maestría, Universidad de Alicante. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/111891>
- Monroy, A., Hernández, I., y Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Formación universitaria*, 11(5),

- 93-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500093>
- Mosquera, I. (2022). Herramientas digitales colaborativas para la formación de futuros docentes en una universidad online. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 20(1):35-50. <https://doi.org/10.4995/redu.2022.16806>
- Palomino, M. R. Q., y Camillo, J. G. H. (2021). Competencias digitales en los docentes de educación básica del Perú: Digital competencies in basic education teachers in Peru. *South Florida Journal of Development*, 2(3), 3890–3904. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n3-007>
- Ramos Hernández, D., y Maya Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>
- Rivadeneira, D. (2021). Aula virtual de MOODLE para motivar el aprendizaje de Educación Física en la Universidad Regional Amazónica Ikiam. Tesis de maestría, Universidad Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2815>
- Rincón, J. A. V., y González, M. A. (2018). La motivación es el motor para aprender en el aula. *Revista Perspectivas*, 3(11), 106-110. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/1817>
- Rodríguez, J., Ávila, G., Pérez, S., Rivera, C., y Acevedo, J. (2022). Enfoque comunicativo como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral del inglés en tiempos de pandemia. *Revista AVFT*, 41(1), 20-25. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6370130>
- Rodríguez, S., Valles, A., González, R., y Núñez, J. C. (2010). Motivar enseñando. La integración de estrategias motivadoras en el currículo escolar. <http://hdl.handle.net/2183/8427>
- Santana-Mero, R. C., San Andrés-Laz, E. M., y Pazmiño-Campuzano, M. F. (2021). El trabajo colaborativo: una estrategia en la práctica del docente virtual. *Domino de las Ciencias*, 7(1), 909-924. <http://dominodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1685>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Vera, F., y García-Martínez, S. (2022). Creencias y prácticas de docentes universitarios respecto a la integración de tecnología digital para el desarrollo de competencias genéricas. *Revista Colombiana de Educación*, (84), e206. Epub October 26, 2022. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-11582>
- Viñals, A., y Cuenca, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 0061-65. <https://ddd.uab.cat/record/168780>
- Suo, M., y Zalika, A. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212. https://www.researchgate.net/publication/324034896_Implementing_Quizizz_as_Game_Based_Learning_in_the_Arabic_Classroom