

IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE INTERACTIVO EN EL AULA

IMPLEMENTATION OF DIGITAL TOOLS TO STRENGTHEN INTERACTIVE LEARNING IN THE CLASSROOM

AUTOR

ECHEVERRIA BAQUE JONATHAN

Alfredo_95_15@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-1217-0701>

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

MIELES MORALES ALLISSON

Allisson.mielesm@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-4012-1472>

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

PEÑA TORRES CAMILA

Jamilethtorres752@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-0874-5556>

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Resumen:

La incorporación de tecnologías digitales en el ámbito educativo se ha convertido en un Elemento fundamental para estimular un aprendizaje interactivo y fomentar nuevas Formas de participación entre los estudiantes. Actualmente, las tecnologías educativas Que van desde plataformas virtuales y apps colaborativas hasta simuladores y materiales

Multimedia resultan esenciales para que los alumnos desarrollen competencias Cognitivas, comunicativas y tecnológicas necesarias en el siglo XXI. Diversos estudios Confirman que la aplicación planificada de estas herramientas mejora la motivación, Facilita la comprensión de conceptos complejos y favorece un aprendizaje autónomo y Significativo.

Su implementación exitosa requiere una planificación pedagógica cuidadosa, una Formación continua para los docentes y un acceso institucional adecuado con integración Curricular efectiva. Este análisis aborda la importancia de estas herramientas para Potenciar el aprendizaje interactivo, detallando sus beneficios principales, los retos en su Adopción y su potencial en el contexto educativo contemporáneo, al mismo tiempo que Invita a reflexionar sobre las prácticas docentes necesarias para promover una verdadera Innovación educativa.

Palabra clave: Tecnologías digitales, Aprendizaje interactivo, Innovación educativa.

Abstract:

The incorporation of digital technologies in education has become a fundamental element for stimulating interactive learning and fostering new forms of student participation. Currently, educational technologies, ranging from virtual platforms and collaborative apps to simulators and multimedia materials, are essential for students to develop the cognitive, communicative, and technological skills necessary in the 21st century. Various studies confirm that the planned application of these tools improves motivation, facilitates the understanding of complex concepts, and promotes autonomous and meaningful learning. Their successful implementation requires careful pedagogical planning, ongoing professional development for teachers, and adequate institutional access with effective curricular integration. This analysis addresses the importance of these tools for enhancing interactive learning, detailing their main benefits, the challenges in their adoption, and their potential in the contemporary educational context, while also inviting reflection on the teaching practices necessary to promote true educational innovation.

Keywords: Digital technologies, Interactive learning, Educational innovation

INTRODUCCIÓN

La educación actual atraviesa una profunda transformación impulsada por la creciente Presencia de tecnologías digitales y su impacto en los métodos de enseñanza y Aprendizaje. En las últimas dos décadas, la digitalización masiva, la interconectividad Forma en que los estudiantes acceden a la información, interactúan con sus compañeros Y construyen su aprendizaje. En este escenario, la integración de herramientas digitales En el aula ha dejado de ser una opción complementaria para convertirse en una Necesidad pedagógica clave frente a los desafíos del siglo XXI .

Estos recursos no solo facilitan la transmisión de contenidos, sino que funcionan como Catalizadores que estimulan la participación activa, el pensamiento crítico y la Colaboración, configurando espacios de aprendizaje más dinámicos e innovadores. Entre las herramientas específicas se encuentran plataformas de gestión educativa (Moodle, Google Classroom), aplicaciones para interacción en tiempo real (Kahoot, Nearpod), espacios colaborativos (Padlet) y simuladores especializados, que redefinen Los papeles docentes y estudiantiles: el profesor pasa de ser el transmisor único del Conocimiento a un facilitador, y el alumno asume mayor autonomía y protagonismo en Su aprendizaje. Este enfoque es crucial para fomentar habilidades Digitales, comunicativas y socioemocionales necesarias para desenvolverse en una Sociedad interconectada. Además, el acceso a materiales multimedia y actividades Gamificadas hace que los contenidos sean más accesibles y significativos.

Sin embargo, la transición hacia una enseñanza digital eficaz presenta desafíos. En Primer lugar, es indispensable una capacitación docente sólida y permanente, para que La tecnología se emplee con sentido pedagógico y no solo como un recurso decorativo (Cabero & Barroso, 2016). En segundo lugar, es esencial disponer de una infraestructura Tecnológica confiable y accesible para evitar la brecha digital. Finalmente, debe Incorporarse una dimensión ética y crítica, enseñando a los estudiantes a usar estas Herramientas de manera responsable y a desarrollar pensamiento crítico frente a la Información en línea.

La investigación evidencia que, bajo una planificación didáctica adecuada, las

Herramientas digitales incrementan significativamente el aprendizaje interactivo a través de experiencias que invitan a la exploración, colaboración y participación activa. La Interacción digital se extiende más allá del diálogo directo con el docente, incluyendo Foros, videoconferencias, chats y espacios de cocreación, que diversifican las vías Sensoriales y cognitivas para abordar los contenidos, aumentando la retención y el Desempeño académico .

Además, la tecnología contribuye a una educación inclusiva, permitiendo adaptar los Ritmos y estilos de aprendizaje según las necesidades particulares. Por ejemplo, los Recursos audiovisuales apoyan a estudiantes con dificultades lectoras; las plataformas Virtuales posibilitan revisar contenidos a conveniencia, y las actividades lúdicas motivan La participación desde las fortalezas individuales. Así, la tecnología se configura como un Medio para democratizar el acceso al conocimiento, siempre que su uso sea equitativo Y pedagógicamente fundado. Las herramientas digitales representan un pilar esencial para modernizar los métodos Educativos y promover un aprendizaje interactivo, relevante y competente. Este análisis Procura comprender su implementación, valorar sus beneficios y desafíos, y ofrecer una Visión crítica sobre su papel en la educación actual. Basándonos en la investigación y la Práctica, sostenemos que el uso adecuado de la tecnología no solo optimiza la Enseñanza, sino que prepara a los estudiantes para desenvolverse en entornos Profesionales y sociales digitalizados. Por consiguiente, es fundamental continuar la Investigación, fortalecer la formación docente y diseñar estrategias de integración Tecnológica coherentes con las necesidades educativas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

A pesar de la creciente disponibilidad de recursos tecnológicos en instituciones de todos Los niveles, la incorporación efectiva y cotidiana de las herramientas digitales en el aula Sigue siendo un desafío marcado por la desigualdad y limitaciones. Muchos docentes Carecen de formación pedagógica adecuada para usar la tecnología de forma Significativa y transformadora. En numerosos casos, los dispositivos y aplicaciones se Utilizan para actividades puntuales, con poca interacción y desvinculadas del currículo Central. Esta situación restringe el potencial del aprendizaje interactivo, afectando la Motivación, participación y desarrollo de competencias digitales y profesionales de los Estudiantes.

Por ello, surge la siguiente cuestión:

¿Cómo puede la implementación planificada y estratégica de herramientas Digitales fortalecer el aprendizaje interactivo y maximizar la participación activa de los estudiantes a lo largo de los procesos educativos?

ANTECEDENTES

En los últimos años, la presencia de recursos digitales en las aulas ha ido creciendo poco a poco. Muchos docentes buscan nuevas formas de enseñar y ven en la tecnología una Oportunidad para hacer que los estudiantes participen más y se sientan parte activa de La clase. Herramientas como videos, plataformas educativas, aplicaciones o pizarras Digitales permiten que los alumnos interactúen, compartan sus ideas y aprendan de una Manera más dinámica y cercana a su realidad.

Sin embargo, aunque estas herramientas están cada vez más presentes, todavía existen Dudas sobre cómo usarlas adecuadamente y qué tan efectivas son en el aprendizaje real De los estudiantes. Por eso es necesario seguir investigando y comprendiendo cómo la Tecnología puede integrarse de manera útil y equilibrada en el proceso educativo, sin que Se convierta en un simple complemento.

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Identificar cómo las herramientas digitales pueden favorecer el aprendizaje interactivo Dentro del aula y analizar tanto los aportes como los posibles retos que aparecen al Aplicarlas.

PREGUNTA CIENTÍFICA

¿De qué manera las herramientas digitales pueden fortalecer el aprendizaje Interactivo en el entorno escolar?

METODOLOGÍA

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, porque combinó datos cuantitativos Obtenidos mediante encuestas y listas de cotejo. Este enfoque permitió comprender tanto los Cambios en el desempeño estudiantil como las percepciones sobre el uso de Herramientas digitales.

DISEÑO DEL ESTUDIO

www.ceocapacitacionestrategias.com. Cdla. Guayacanes Calle Enrique Ibañez y 14ª paseo 19
Guayaquil – Ecuador. Telf. 593 99 107 1218

El estudio correspondió a un diseño descriptivo–aplicado, ya que se aplicó encuestas de Intervención para introducir herramientas digitales y luego se evaluaron sus efectos en el aprendizaje interactivo.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población de estudio estuvo conformada por 40 estudiantes y docentes de la Universidad de Guayaquil, quienes forman parte del proceso académico en el que se integraron herramientas digitales como estrategia de intervención para fortalecer el aprendizaje interactivo. Esta población se consideró pertinente debido a su participación directa en el uso de recursos tecnológicos dentro del entorno educativo universitario.

Muestra

La muestra estuvo constituida por un grupo representativo de 40 estudiantes y docentes de la Universidad de Guayaquil, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la accesibilidad y disposición de los participantes para responder las encuestas de intervención. La participación de ambos actores permitió evaluar de manera integral los efectos de la implementación de herramientas digitales en el aprendizaje interactivo.

MÉTODOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

MÉTODOS

Método analítico: Se analizaron las respuestas de los instrumentos aplicados Antes y después de la encuesta.

Método estadístico: Se utilizaron porcentajes, promedios y gráficos para Representar los resultados obtenidos.

Método experimental-aplicado: Se implementó una encuesta y un juego en educapley en el aula donde se Utilizaron herramientas digitales interactivas.

TÉCNICAS

Encuesta: Se aplicó un cuestionario antes y después de la encuesta para evaluar el Nivel de uso, motivación y participación.

Observación directa: Se observó la participación de los estudiantes y docentes durante las Actividades digitales.

Registros de desempeño: Se registraron las respuestas, tiempos y resultados Generados por las plataformas utilizadas.

INSTRUMENTOS

Cuestionario de 10 ítems (escala Likert).

Lista de cotejo para medir participación.

Registros automáticos de plataformas digitales (Jotform, educapley).

RESULTADOS

Se utilizó una encuesta estructurada realizada en Jotform, dirigida para estudiantes y docentes donde contenía preguntas con escalas de Likert para medir el nivel de conocimiento y las prácticas de los estudiantes en relación con la protección de datos personales.

PROCEDIMIENTO DE RECOLECCION DE DATOS

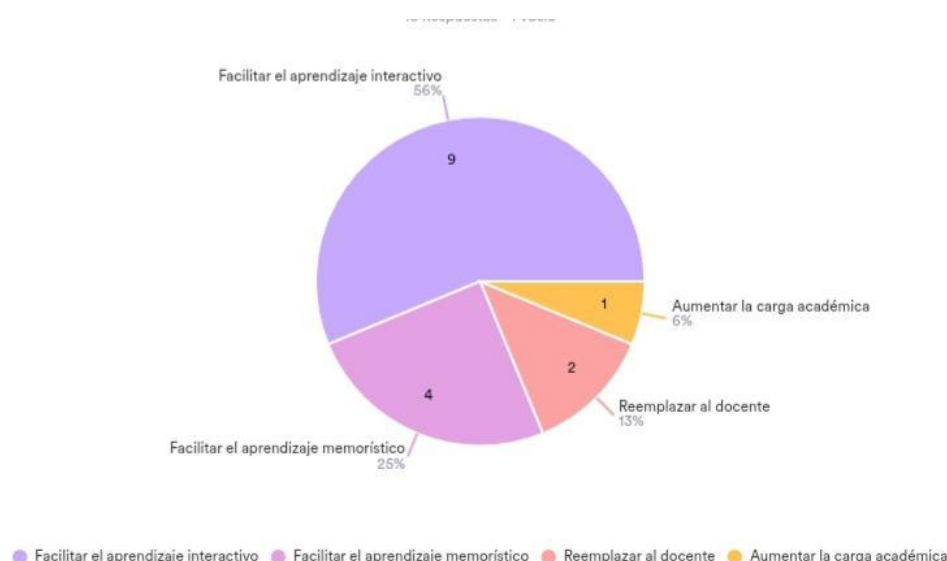
La encuesta se propuso a distribuirse mediante grupos de WhatsApp, permitiendo a los estudiantes y docentes completar los cuestionarios de forma anónima. La recolección de datos se realizó una recopilación en línea para asegurar la accesibilidad y facilitar el procesamiento de la información.

Interpretación de resultados de la encuesta

Estudiantes y docentes

Protección de datos en entornos educativos en línea para estudiantes y docentes:

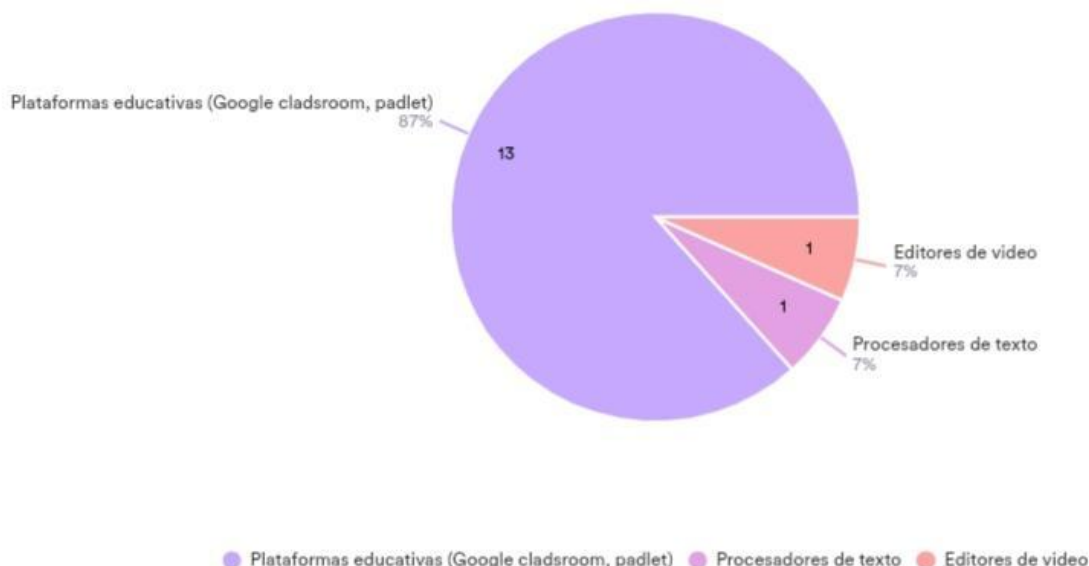
FIGURA1 Cuál es el principal objetivo de implementar herramientas digitales en el aula



ANÁLISIS

Más de la mitad de los estudiantes considera que el objetivo principal es hacer el aprendizaje más interactivo, lo cual muestra una comprensión correcta del aporte de las herramientas digitales. El 25% piensa que las herramientas apoyan el aprendizaje memorístico, lo cual indica una visión limitada o tradicional del uso de la tecnología. La idea de “reemplazar al docente” (13%) revela un temor o malentendido sobre el rol de la tecnología, que podría tratarse mediante capacitaciones o comunicación clara.

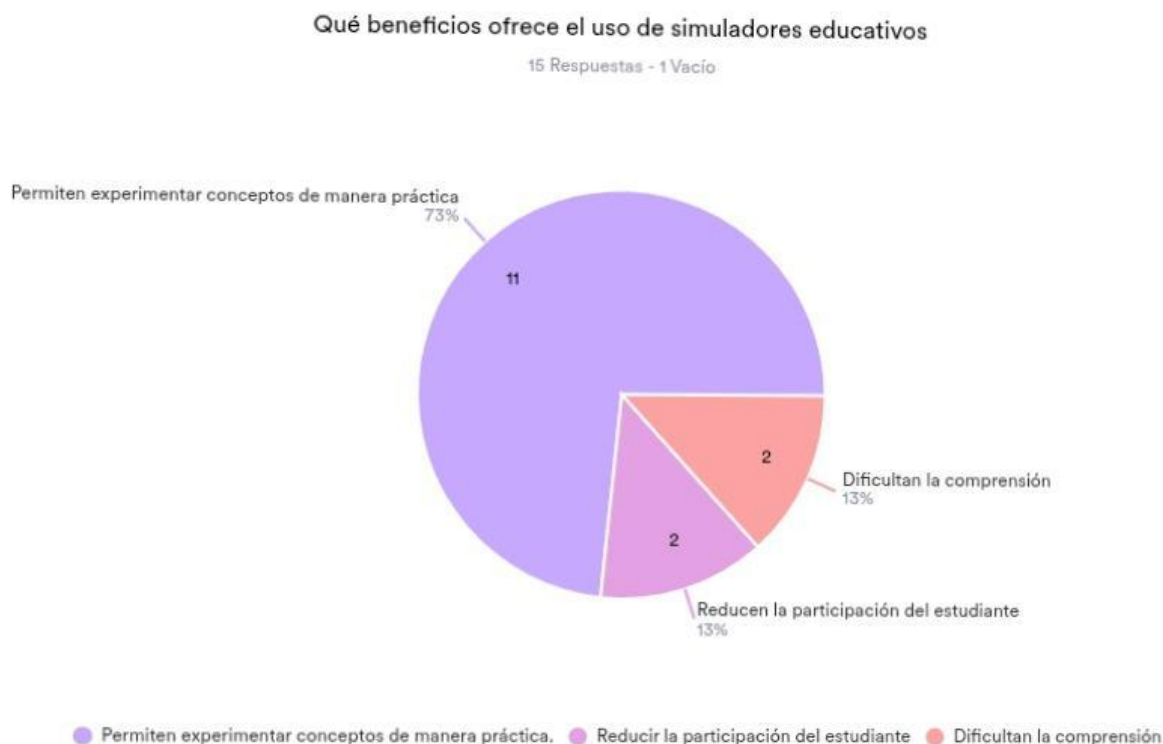
FIGURA 2 Qué tipo de herramienta digital favorece la colaboración entre estudiantes



ANÁLISIS

Según el gráfico de pastel mostrado, la mayoría de los encuestados (13 respuestas, 87%) considera que las plataformas educativas (como Google Classroom o Padlet) son las herramientas digitales que más favorecen la colaboración entre estudiantes. Por otro lado, tanto los *editores de video* como los procesadores de texto obtuvieron solo 1 respuesta cada uno (7% cada uno), lo que indica que fueron menos votados en comparación con las plataformas educativas.

FIGURA 3 Qué beneficio ofrece el uso de simuladores educativos



ANÁLISIS

La gran mayoría reconoce correctamente que los simuladores facilitan el aprendizaje práctico, lo cual demuestra comprensión sobre su propósito educativo. Un 26% (4 estudiantes) percibe desventajas: menor participación o dificultad de comprensión. Esto puede deberse a falta de familiaridad o a experiencias previas negativas con simuladores mal diseñados o poco explicados

FIGURA 4Cuál es un reto común en la implementación de herramientas digitales

Datos	Respuestas
Incomodidad con lo nuevo y el miedo a lo desconocido	1
La participación activa de los estudiantes	1
Problema de comunicacion	1
Idk	1
Debe ser la herramienta que sea fácil para manejar	1
Mantener siempre conexión a internet	1
Aprender a utilizar las herramientas digitales para así hacer el aprendizaje más didáctico	1
Aprender	1
Other entries	5

ANÁLISIS

Los estudiantes identifican desafíos tanto emocionales (miedo a lo nuevo) como técnicos (conexión a internet). Uno de los retos más mencionados es la necesidad de aprender a manejar las herramientas, lo que implica falta de capacitación. También se señala la poca participación o interacción en entornos digitales, un problema común en educación virtual. Los problemas de comunicación y la dependencia de internet refuerzan la idea de que existen limitaciones de infraestructura.

figura 5 Qué herramienta digital facilita la evaluación inmediata del aprendizaje

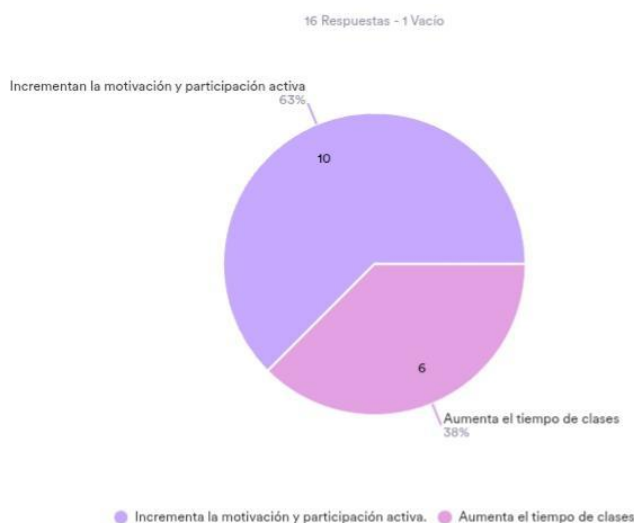
12 Respuestas - 3 Vacío

Datos	Respuestas
Google	1
Laptop	1
Plataformas de Gestión Empresarial	1
La inteligencia artificial	1
Word y canva	1
Las herramientas de multimedia como YouTube que por medio de videos enseña mi bien	1
Google Drive	1
En una computadora	1
Other entries	4

ANÁLISIS

Los participantes relacionan la evolución del aprendizaje con acceso a dispositivos (laptop, computadora) y plataformas de uso frecuente (Google, Google Drive). Destaca la mención de inteligencia artificial, señalando que algunos estudiantes ya reconocen su utilidad educativa. La presencia de YouTube muestra la importancia del contenido audiovisual para comprender temas de manera práctica. Las respuestas generales sugieren que los estudiantes interpretan “herramienta digital” en un sentido amplio: software, dispositivos y plataformas.

FIGURA 6 Cuál de las siguientes opciones es un beneficio de las herramientas digitales



ANÁLISIS

Según el gráfico de pastel presentado, se realizó una encuesta sobre los beneficios de las herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje. De 10 respuestas (con 1 vacío), los resultados fueron: Incrementan la motivación y participación activa: *62.5% (10 respuestas)* Aumenta el tiempo de clases: * 37.5% (6 respuestas) la mayoría de los encuestados (62.5%) considera que las herramientas digitales incrementan la motivación y participación activa, mientras que el 37.5% opina que aumentan el tiempo de clases.

FIGURA 7 Qué se necesita para una correcta integración de tecnología en el aula

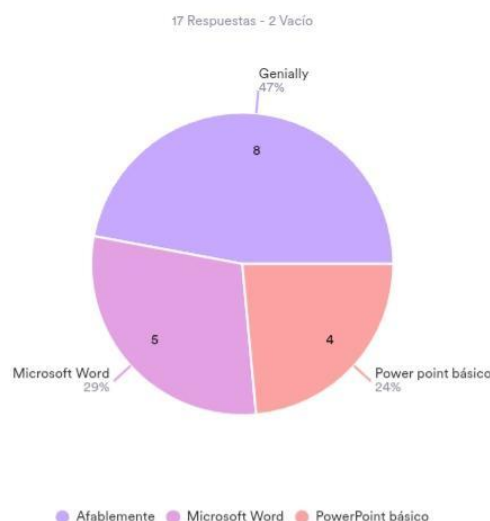
12 Respuestas - 3 Vacío

Datos	Respuestas
Una infraestructura tecnológica adecuada como acceso a internet y dispositivos	1
Motivación y atención	1
Evaluación de Necesidades y Diagnóstico Inicial	1
Conexión con los alumnos	1
Renovar las herramienta digitales para estudiante qué maneja con facilidad	1
Que el aula cuente con dispositivos tecnológicos y conexión a internet	1
Que la materia sea mas dinámica para así tener interacciones de los estudiantes	1
Compañerimos	1
Other entries	4

ANÁLISIS

12 respuestas con *3 vacías*. Cada uno de los siguientes aspectos obtuvo *1 respuesta*: Infraestructura tecnológica adecuada. Motivación y atención. Evaluación de Necesidades y Diagnóstico Inicial. Conexión con los alumnos. Renovar herramientas digitales para facilidad de uso. Aula con dispositivos y conexión a internet. Materia dinámica para interacciones. Comparativos.*"Other entries"* tuvo *4 respuestas*, sugiriendo aspectos adicionales importantes no listados.

Figura 8Cuál de estas es una herramienta digital para crear contenidos interactivos



ANÁLISIS

Genially es reconocido como la herramienta más adecuada para crear contenidos interactivos; esto demuestra que los estudiantes la identifican correctamente como una plataforma moderna y dinámica. Un 29% eligió Microsoft Word, lo que indica cierto desconocimiento, ya que Word no está diseñado para interactividad. Esto refleja una posible falta de capacitación en herramientas digitales específicas. PowerPoint obtuvo 24%, lo cual es razonable pues permite crear presentaciones que pueden incluir ciertos elementos interactivos. En conjunto, aunque Genially es la opción más votada, los resultados muestran que casi la mitad de los estudiantes confunden herramientas tradicionales con herramientas interactivas, evidenciando áreas de mejora en

alfabetización digital.

FIGURA 9 Qué aspectos es fundamental para que las herramientas digitales sean

12 Respuestas - 3 Vacío

Datos	Respuestas
Metodología de enseñanza como capacitación y enfoque de habilidades cognitivas	1
Prestar mucha atención y ser activos con cada herramienta digital que nos explican y facilitan como estudiante	1
Facilidad de uso y aprendizaje	1
Moderación	1
Mi punto de vista una herramienta educativa es como tipo un juego y el por qué los estudiantes esta jugando y está aprendiendo	1
Que sea facil de usar y que sea accesible en cualquier momento y en cualquier lugar	1
Que sean más coloridas y entendibles	1
Si	1
Other entries	4

efectivas

ANÁLISIS

La encuesta sobre la implementación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje destaca varios aspectos clave para su efectividad. Los resultados muestran: Aspectos fundamentales variados*: con respuestas como facilidad de uso, enfoque en habilidades cognitivas, accesibilidad, y más.*"Other entries" predominan*: 4 de 12 respuestas están en esta categoría, sugiriendo aspectos adicionales importantes no listados.*Diversidad de opiniones*: cada aspecto específico tuvo 1 respuesta, mostrando variedad en lo que se considera importante para la efectividad de herramientas digitales.

FIGURA 10Cuál es un posible riesgo del uso inadecuado de herramientas digitales

12 Respuestas - 3 Vacío

Datos	Respuestas
Es la distracción y la reducción del rendimiento académico	1
Crear desinterés en cada explicación	1
En la tecnología e internet	1
No aprender	1
Para mi punto de vista se debe ser orientado los estudiantes, no el uso adecuado la herramienta si no van tener problema el uso inadecuado	1
Dar acceso a nuestros datos personales	1
Que des su acceso a cualquier persona siempre tiene que tener restricciones	1
La información	1
Other entries	4

ANÁLISIS

La encuesta sobre riesgos del uso inadecuado de herramientas digitales muestra que los participantes identificaron varios riesgos como, Distracción y reducción del rendimiento académico, Problemas de acceso a datos personales, Otros riesgos variados. La mayoría de las respuestas (4) están en “Other entries”, indicando posibles riesgos adicionales no listados explícitamente.

PROPUESTA

La actividad titulada “implementación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje interactivo en el aula” se desarrolló como parte de un proyecto de investigación centrado en la implementación de herramientas de aprendizaje en estudiantes Y docentes de la Universidad De Guayaquil. Este trabajo fue liderado por un equipo comprometido en explorar nuevas maneras de mejorar las herramientas digitales para así interactuar en el aula.

Esta propuesta surge de la necesidad de aprovechar las herramientas digitales y la clave para transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje interactiva en el aula. Estas herramientas abren nuevas oportunidades para optimizar el tiempo de desarrollo, fomentar la colaboración efectiva y proporcionar un soporte inmediato que potencie las competencias de los estudiantes en entornos educativos.

El objetivo principal es fortalecer el aprendizaje interactivo mediante el reconocimiento,

uso y aplicación de herramientas digitales educativas en el aula. Esta iniciativa fue impulsar el desarrollo de habilidades colaborativas en herramientas a través del uso crítico y reflexivo de herramientas basadas en aprendizaje interactivo. Específicamente, se buscó que los estudiantes comprendieran las capacidades actuales de estas soluciones, analizaran su impacto en el aprendizaje interactivo y diseñaran estrategias para su integración en actividades académicas.

FIGURA1 EJERCICIO DE EVALUACIÓN FORMATIVA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

ANÁLISIS

El juego consiste en evaluar los conocimientos de los estudiantes y docentes de la UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL y así que puedan interactuar sus conocimientos trata de escoger entre las respuestas vistas seleccionar la opción correcta mediante sus conocimientos.



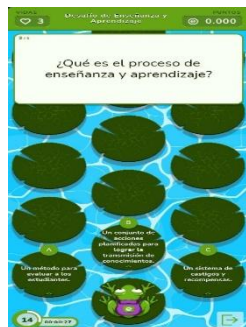
FIGURA 2 EJERCICIO SOBRE EL CONOCIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

ANÁLISIS

En ese ítem dos del juego constituye saber sobre el conocimiento básico de los 40 estudiantes y docentes de la UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL al saber como implementar dicha diversión y entretenimiento sobre la implementación de Educaplay.



FIGURA 3 EJERCICIO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



ANÁLISIS

El juego de Educaplay sobre que es el proceso de enseñanza y Aprendizaje se basa en una herramienta don los estudiantes y docentes de la UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL interactúan sus conocimientos trata de escoger entre las respuestas vistas seleccionar la opción correcta mediante sus conocimientos.

FIGURA 4 EJERCICIO SOBRE LA IMPORTA DE REATROALIMENTACION DE LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Este proceso es cuál tan importante uno conlleva la retroalimentación en el proceso de enseñanza y Aprendizaje se basa en una herramienta de la UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL donde interactúan sus conocimientos trata de escoger entre las respuestas correcta mediante sus conocimientos

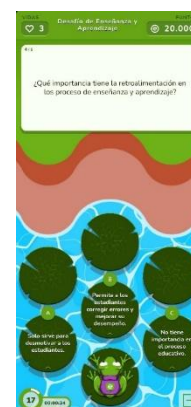


FIGURA 5 FACTORES QUE INFLUYEN EN EL PROCESO Y ENSEÑANZA EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



ANÁLISIS

Este proceso es cuál tan importante que influyen en los procesos de enseñanzas y aprendizaje esto es una herramienta favorable para los estudiantes y docentes que puedan manejar mejor sus conocimientos dentro de la UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL donde interactúan sus conocimientos trata de escoger entre las respuestas correcta mediante su aprendizaje.

CONCLUSIONES

La investigación permitió identificar que la implementación de herramientas digitales favoreció significativamente el aprendizaje interactivo dentro del aula, al ofrecer espacios dinámicos que promovieron la participación activa, la colaboración y el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes y docentes. Se evidenció que plataformas virtuales, aplicaciones educativas y recursos multimedia potenciaron la comprensión de los contenidos, ya que facilitaron la presentación visual de la información y permitieron la retroalimentación inmediata. Asimismo, el análisis reveló que estas herramientas

aportaron mayor motivación y autonomía en los estudiantes, quienes mostraron una actitud más participativa frente a las actividades digitales.

No obstante, también se identificaron retos importantes al momento de aplicarlas, especialmente relacionados con el acceso desigual a dispositivos, la conectividad limitada y la necesidad de que los docentes cuenten con una capacitación adecuada para integrar correctamente estos recursos en su planificación académica. Finalmente, se concluyó que, a pesar de las dificultades, las herramientas digitales representaron un medio efectivo para fortalecer el aprendizaje interactivo, siempre y cuando se implementaran de manera planificada, contextualizada y acompañada de procesos formativos para docentes y estudiantes.

REFERENCIAS

Martínez, L., & Sánchez, D. (2023). Las herramientas digitales como vía para incentivar el aprendizaje autónomo. *Revista de Innovación Educativa*, 7(1), 15–30.

Gutiérrez-Martínez, R., Luna-Nemecio, J., & Rueda-Zamora, M. (2023). Aprendizaje autónomo y estrategias digitales personalizadas. *Educación y Tecnología*, 33(1), 98–117.

Domínguez Figaredo, D., & Fernández, E. (2023). Recursos digitales para la transformación educativa.

Barroso-Osuna, J., Castaño-Garrido, C., & Cabero-Almenara, J. (2023). La educación personalizada y el uso de tecnologías digitales en la enseñanza.

Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el Proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313-344 p. doi:10.23857/pc.v8i10.6127.

Revista RIMCA /Vol 2 / Num. 1 /2026 / pp 1- 21

Simbaña, M., González, M., Obando, C., & Hinojosa, G. (2022). El juego: una Mirada desde los diferentes autores. Revista Digital Publisher, 6(2), 145-156 p.
doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>.

Solorzano, J., Lituma, L., & Espinosa, E. (2020). Estrategias de enseñanza en Estudiantes de educación básica. Revista Metropolitana De Ciencias Aplicadas, 3(3), 158-165 p. doi:<https://doi.org/10.62452/nrdnz033>.

Solózano, G., Luna, T., Reiban, R., & Martínez, R. (2024). Herramientas digitales Para mejorar el aprendizaje de la multiplicación en el quinto año EGB. Revista Dominio de las Ciencias, 10(3), 2207–2224 p. Doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.4031>.

Vergara, E., & Loor, E. (2022). Herramientas tecnológicas y el aprendizaje Significativo de los estudiantes de Unidad Educativa Libertad, Ecuador. Episteme Koinonía, 5(1), 466-481 p. Doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1824>.