

**HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ESCUELA ZOILA CLEMENCIA
CASTILLO EN CANOA.**

**DIGITAL TOOLS FOR DEVELOPING TEACHING-LEARNING
STRATEGIES AT THE ZOILA CLEMENCIA CASTILLO SCHOOL IN CANOA.**

Rosa Claudia Molina Moreira ¹

Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí-Dirección de Postgrado-Etx. Sucre

<https://orcid.org/0009-0005-3131-1949>

Bahía de Caráquez - Ecuador

Andrea Monserrate Coello Barén ²

Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí

<https://orcid.org/0009-0008-6327-091X>

Bahía de Caráquez, Ecuador

Resumen

La educación actual exige la integración de la tecnología como medio de comunicación para fomentar la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes. La presente investigación busca transformar el proceso educativo implementando herramientas digitales como estrategias educativas que contribuyan en el desarrollo de enseñanza aprendizaje de la escuela Zoila Clemencia Castillo ubicada en la Parroquia Canoa, Cantón San Vicente. Con una población de 12 estudiantes perteneciente a esta Institución. La metodología utilizada se desarrolló bajo un enfoque mixto con un diseño cuasi experimental con estudio descriptivo, sus resultados fueron encontrados a través de encuesta realizadas como inicio del diagnóstico, ejecución y evaluación donde se determinó el uso y conocimiento sobre herramientas digitales que demostraron varias percepciones en el contexto educativo que van desde el uso de herramientas y acceso a internet limitado a la población rural, el conocimiento sobre estrategias didácticas innovadoras que contribuyan a la formación integral del estudiantes dentro del entorno escolar y social, reconociendo que el uso de la tecnología es fundamental para fortalecer, colaborar y apoyar al docente en los contenidos trabajados en clases de manera tradicional.

Palabras clave: Herramientas digitales, estrategias de enseñanza y aprendizaje **Abstract**

¹ Maestrante en Educación: Mención Innovación Pedagógica – Extensión Sucre

² Docente tutor

05 2622741 - 2623740 ext. 210
Av. Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec

Today's education requires the integration of technology as a means of communication to foster students' autonomy and critical thinking. This research aims to transform the educational process by implementing digital tools as educational strategies that contribute to the development of teaching and learning at the Zoila Clemencia Castillo School, located in the Canoa parish, San Vicente canton. The study involved a population of 12 students enrolled at this institution. The methodology employed was developed using a mixed-methods approach with a quasi-experimental design and a descriptive study. The results were obtained through surveys conducted at the beginning of the diagnostic phase, during implementation, and at the evaluation stage. These surveys determined the use of and knowledge about digital tools, revealing various perceptions within the educational context—ranging from the use of tools and limited internet access for the rural population, to knowledge of innovative teaching strategies that contribute to the holistic development of students within the school and social environment, recognizing that the use of technology is essential to strengthen, collaborate with, and support teachers in the content covered in traditional classroom settings.

Key words: Digital Tools, Teaching and Learning Strategies

Introducción

El avance de la tecnología y el uso de herramientas digitales va a pasos acelerado. Según (UNESCO, 2024) las personas y objetos deben estar interconectadas por medio de redes o programas de manera global, en función con los logros del objetivo de desarrollo sostenible (ODS 4) esta mejora sustancialmente la eficacia, inserción, gestión del aprendizaje en la educación. Durante la crisis sanitaria del COVID-19, la población a nivel mundial sufrió una crisis de aprendizaje por no contar con recursos tecnológicos y conectividad necesarias para retomar las clases de manera virtual debido al cierre de las escuelas, es por ello que se prepara a docentes y estudiantes en habilidades digitales y se cumpla con el objetivo planteado para el 2030.

En el contexto actual América Latina busca fortalecer las habilidades digitales según el Banco Interamericano de Desarrollo a través de su guía “Estrategia para el desarrollo de habilidades digitales” que sirvan para la elaboración de técnicas de acciones estratégicas que puedan abordarse en cada uno de los países aumentando el uso y acceso al área digital (Dalio et al., 2023). La CEPAL busca impulsar las capacidades tecnológicas en los entornos escolares en la actualidad, aunque los conocimientos digitales se aplicaron en esta área desde los años 80, fue hasta la pandemia donde se volvió a verse como un tema de interés general ya que la

incorporación de los medios digitales en el proceso de enseñanza abre el camino hacia la inclusión en la educación y el desarrollo de habilidades en los estudiantes (Herrera et al., 2025).

Para (Morales Cadena et al., 2024) en Ecuador el uso y dominio de herramientas digitales promueven la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, transformando la participación, creatividad, el pensamiento crítico en los entornos escolares. La implementación de medios virtuales en la educación evolucionó el proceso académico activo, la forma de impartir y recibir conocimientos, la motivación e interés de los estudiantes al manipular dispositivos o plataformas interactivas.

El Ministerio de Educación en su agenda Educativa digital (2021) menciona que la innovación digital es una realidad presente en los entornos educativos, que busca mejorar la calidad en la educación por medio de instrumentos que integren las tecnologías en los 3 ejes y estrategias como lo son: aprendizaje, alfabetización y ciudadanía digital, promoviéndolo en el entorno académico y que construyan una relación entre la pedagogía y las herramientas del aprendizaje y el conocimiento.

En Manabí el Ministerio de Educación Deporte y Cultura promueve la estrategia nacional de transformación digital por medio de capacitaciones dirigidas a los docentes que van desde lo práctico y la integración de instrumentos tecnológicos, mejorando la didáctica y los métodos de enseñanza aprendizaje a favor de los estudiantes. (Ministerio de Educación, 2026). La pregunta de investigación denota ¿cómo las herramientas digitales contribuyen en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?

El principal objetivo de la investigación es analizar el uso de herramientas digitales para el desarrollo de estrategias de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes incentivando el desarrollo de habilidades que estén guiadas para ser aplicada por los docentes

Herramientas Digitales. – Están compuestas por aplicaciones lógicas como las plataformas, apps, programas que automatizan los procesos por medio de equipos tecnológicos físicos que permiten interactuar con el usuario facilitando la comunicación estando conectados al internet o sin conexión (Velásquez Martínez & Lesmes Sáenz, 2024).

Herramientas digitales de aprendizaje. – Son software utilizados para facilitar el proceso de enseñanza, incorporando tecnología en la educación, estas son primordiales para

05 2622741 - 2623740 ext. 210
Av. Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec

mejorar la motivación en el aula o fuera de ella, puesto que permite interactuar entre los estudiantes y profesores de una forma más organizada, dinámica y flexibles en diferentes áreas del conocimiento. En la actualidad y debido al avance acelerado de la tecnología se incluyen herramientas que facilitan la comunicación o realización de tareas de una forma más flexible que el aula tradicional (Carcaño Bringas, 2021).

Tipos de Herramientas digitales existen muchas herramientas digitales, pero en este documento se mencionarán las más utilizadas en la educación:

Herramientas de Creación de contenido. - Son programas que elaboran material didáctico por medio de textos, videos e imágenes, desarrolla habilidades de diseño atractivos e interactivos para los estudiantes, pueden ser distribuidos por varios medios de comunicación. (Bueno Gualán et al., 2024)

Herramientas de Colaboración y la comunicación. - Son aplicaciones de mensajería instantánea, plataformas de gestión de proyectos y comunicación como los entornos virtuales de clases sincrónicas en línea

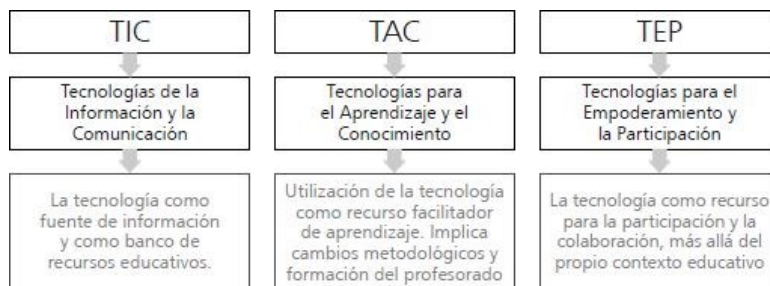
Herramientas de Aprendizaje adaptativo y autónomo. - Son herramienta diseñadas para adaptarse desde sus contenido, actividades y manipulación dependiendo del tipo de conocimientos que se le pueden atribuir a un estudiante dependiendo su estilo de aprendizaje (Calderón, 2025).

Herramientas de Inteligencia Artificial. - Es un programa que personaliza los procesos académicos, compuesta por una base de datos que le permite razonar e interpretar peticiones para mostrar un resultado (Calderón, 2025).

Figura 1

Nuevas miradas y formas de entender e integrar la tecnología en la educación

05 2622741 - 2623740 ext. 210
Av. Circunvalación Vía a San Mateo
www.uleam.edu.ec



De: (Castiñeira et al., 2022)

Estrategias

(Ulerio, 2024), hace referencia en otros autores que la estrategia se aplicaban principalmente en las filas del ejército y que se refería a la forma que tenía un mando militar en dirigir a su tropa. La etimología de la palabra se deriva de dos voces griegas: stratos (ejército) y agein (guía). En otros conceptos esta se utiliza en diversas áreas para determinar la acción que se emplea para realizar cierto tipo de tareas y métodos para obtener un resultado deseado.

Estrategias de enseñanza aprendizajes

Es un término actualmente comprendido como las técnicas que se utilizan desde dos áreas, la estrategia de enseñanza aplicada por el docente para desempeñarse dentro del aula e impartir sus conocimientos a los estudiantes, y la estrategia de aprendizaje que es abordada por el estudiante para absorber los temas inherentes a una teoría o práctica, es empleada para formarse y solucionar problemas del entorno académico o social (Rincón Infante, 2020).

Materiales y métodos

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño cuasi experimental utilizando la investigación descriptiva, como técnicas se usó la observación en los participantes aplicando una encuesta de diagnóstico, ejecución y evaluación, para determinar el conocimiento en el manejo de herramientas digitales, además de encuestas sobre el uso de los medios de comunicación y tecnologías digitales, se utilizó la encuesta como instrumento de recolección de datos para obtener los resultados

La población estuvo conformada por los 12 estudiantes del aula unidocente de la Escuela Zoila Clemencia Castillo, en los niveles de primero a séptimo de Educación General Básica.

Dado que el grupo fue pequeño y manejable, se optó por trabajar con la totalidad de la población aplicando un muestreo censal para garantizar resultados representativos y confiables.

Resultados

Los resultados que se obtuvieron corresponden a la fase inicial de diagnóstico en la que se utilizó un cuestionario de preguntas tipo encuesta para determinar el uso y conocimiento sobre herramientas digitales y su aplicación en el entorno escolar.

Tabla 1. Acceso al internet, uso de dispositivos y programas.

Detalle	5 Siempre	4 Casi siempre	3 A veces	2 casi Nunca	1 nunca	TOTAL
Tienes acceso a internet en tu casa	6	0	5	0	1	12
Usas computadora, celular o Tablet en tu casa	9	0	3	0	0	12
Sabes utilizar computadora, celular o Tablet para realizar tus tareas	0	0	9	3	0	12
Te resulta fácil utilizar computadora, celular o Tablet cuando la necesitas	4	5	2	0	1	12
Sabes utilizar programas o aplicaciones Educativa en la computadora o celular	0	0	9	2	1	12

Fuente: Propia del autor

Los resultados obtenidos en el instrumento de diagnóstico permitieron caracterizar las condiciones en relación con el acceso a internet el 50% de los estudiantes siempre cuenta con conectividad, el 41.7%, indico que a veces puede disponer de este servicio y el 8,3% no tiene ninguna conexión, dado que la institución se encuentra en la zona rural de Manabí se puede comprender que sus estudiantes pertenecen a la misma lugar, siendo el contexto limitado a infraestructura en telecomunicación que afectan la calidad y continuidad del servicio, respecto al uso de dispositivos el 75%, lo utiliza de forma habitual, este dato es reflejado en una tendencia propia de la generación actual que reconoce a los niños son nativos digitales, quienes desarrollan desde pequeños una relación con la tecnología impulsada por la simple curiosidad que van adquiriendo al manipularlos.

Este alto porcentaje de uso general contrasta los resultados del tercer indicador ese 75%, menciono que a veces utiliza estos dispositivos con fines académicos, lo que refleja una diferencia entre el uso cotidiano y educativo, el 41.7% menciono que casi siempre le resulta fácil manejar los dispositivos cuando los necesita, el 75% de conocimiento sobre aplicaciones escolares muestran una igualdad en los datos utilizalos en la con fines educativos, este nos da

un análisis interpretativos que los escolares utilizan las herramientas digitales como distractor visual sin competencias orientadas al ámbito educativo.

Tabla 2.

Herramientas digitales seleccioné cuales de ellas conoce o a usado

Detalle	Selección
Google Classroom	0
Youtube Educativo	4
Kahoot	0
Quizizz	0
Canva	1
Microsoft Teams	4
WhatsApp	9
Plataformas del Ministerio de Educación	1
Ninguna	1

Elaboración: Propia del autor

En el entorno actual de la educación, las aplicaciones informáticas son tratadas como medios de comunicación entre el docente y sus estudiantes, lo que implica conocer el manejo y uso para aplicarlo en diferentes tareas educativas, debido a las varias limitaciones que existen en el contexto tratado, se planteó escoger más de una opción de selección en el total de participantes lo que refleja, la más utilizada es la aplicación de WhatsApp con una selección de 9 que representa el 45% de los participantes, seguido de Microsoft Teams y Youtube educativo con un 20%, el conocimiento de Teams, puede estar relacionada con la virtualidad en la educación debido a la pandemia del covid-19, ya que esta plataforma sincrónica virtual fue aplicada por el Ministerio de Educación, el uso o conocimiento de Youtube educativo puede reflejar un potencial didáctico, que sin el control del docente puede limitar el impacto del aprendizaje.

Resulta preocupante la selección de 0 de la plataforma de gestión de aprendizaje, gamificación y evaluación formativa que constituyen la base pedagógica del presente estudio, estos resultados indican el desconocimiento general de las plataformas educativas más utilizadas para innovar en la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, Canva y las plataformas del ministerio de educación tuvieron la selección de uno que represento el 5% en cada una de ellas, y que 1 estudiante también menciona desconocer todas las herramientas demostrando que en esta área geográfica existe un alto índice de analfabetismo digital.

Tabla 3.

Participación y motivación hacia el uso de Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje

Detalle	5 Siempre	4 Casi siempre	3 A veces	2 Casi Nunca	1 Nunca	TOTAL
Te sientes motivado para aprender cuando tu docente utiliza herramientas tecnológicas	8	2	2	0	0	12
Participas en clases cuando se realizan actividades con herramientas digitales	4	5	3	0	0	12
Las actividades digitales hacen que tus clases sean interactivas	2	7	3	0	0	12
Las herramientas digitales te ayudan a entender mejor la clase	5	5	2	0	0	12
Te gustaría que tus clases incluyeran actividades con herramientas digitales	9	3	0	0	0	12

Elaboración: Propia del autor

Los resultados de esta tabla demuestran una actitud positiva significativa hacia el aprendizaje empleando herramientas digitales que constituye una acertada intervención pedagógica en la propuesta. El primer indicador con el 66.7% señala que el estudiante se siente motivado al recibir sus clases empleando herramientas digitales, el 16.7% en los siguientes indicadores también consideran acertada su implementación. Las participaciones activas de las actividades demuestran el interés al interactuar los contenidos escolares y el uso de las tecnologías pues sus porcentajes del 45.5 % lo demuestra mayormente, el 36.4% casi siempre y el 25% a veces, transformando al estudiante el proceso de aprendizaje.

La intencionalidad de convertir las clases interactivas en el aula, se ven reflejadas en el 58,3 % casi siempre, el 25% a veces y el 16.7% siempre, con estos porcentajes se refleja que se debe de implementar las actividades didácticas claras por parte del docente. Queda demostrado que el 41.7% siempre y casi siempre facilitan la calidad de comprensión de los contenidos dados y el 16.7% solo a veces, aunque este puede darse por la limitate de acceso y uso d dispositivos que no le permiten al estudiante acceder de forma inmediata a los recursos tecnológicos. El 75% de los estudiantes indicaron que siempre se incluyan actividades escolares que estén relacionadas con el uso de herramientas digitales, aunque el 25 % indico que casi siempre este no se representa como negativa hacia este cambio pedagógico.

Tabla 4.
Aplicación de Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje

Detalle	5 Siempre	4 Casi siempre	3 A veces	2 Casi Nunca	1 Nunca	TOTAL
Tu docente utiliza juegos o aplicaciones interactivas (Kahoot) para enseñarte	0	0	3	7	2	12
Has realizados trabajos usando herramientas digitales(Canva o Genially)	0	0	0	3	9	12
Tu docente usa videos , animación o presentaciones digitales para explicar los temas en clases	5	4	3	0	0	12
Has participado en actividades grupales utilizando herramientas digitales dentro del aula	0	3	6	3	0	12
Te gustaría que tus clases incluyeran más actividades con herramientas digitales	8	2	2	0	0	12
Tu docente te proporciona instrucciones o materiales a través de plataformas en líneas (como google classroom, Microsoft Teams)	1	4	2	5	0	12

Elaboración: Propia del autor

Esta tabla evidencia los datos obtenidos en la sección de conocimiento de herramientas digitales, demostrando que no se utiliza ciertas herramientas como interacción para enseñar y marca una diferencia con los anteriores resultados. El más preocupante el 75% de los estudiantes señaló que no se ha trabajado utilizando Kahoot, sin embargo, el 25 % señala que a veces lo han realizado. Canva o Genially tampoco son empleadas como Herramientas pedagógicas en el aula con un porcentaje del 75% nunca y el 25% casi nunca.

El 41.7%, 33.3% y 25% de estudiantes indican que su docente mayormente trabaja con ese tipo de herramientas en la presentación de sus clases. La presentación muestra el 50% a veces, 25% casi nunca y 25% nunca se realizan de actividades grupales que incluyan el uso de herramientas digitales, el estudiante indica requerir el 66.7% siempre, 16.7% casi siempre, 16.7% a veces, se incluya actividades pedagógicas con el acompañamiento digital, el docente incorpora dotación de materiales en plataformas virtuales en menores porcentajes el 8.3% siempre, 16.7% casi siempre y el 33% a veces, sin embargo en quien más se manifiesta mayormente es el 41,7 % casi nunca las utiliza, ese tipo de plataforma de comunicación se ven

reflejadas debido a las limitaciones de conectividad presentada en la sección de diagnóstico inicial.

Tabla 5.

Impacto en el aprendizaje utilizando Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje

Detalle	5 Siempre	4 Casi siempre	3 A veces	2 Casi Nunca	1 Nunca	TOTAL
Aprendes más cuando tu docente te enseña con herramientas digitales las clases	8	3	1	0	0	12
Las actividades pedagógicas con herramientas digitales te ayudan a repasar o reforzar lo aprendido	5	4	2	1	0	12
El uso de herramientas digitales mejora la comunicación con tu docente	6	4	2	0	0	12
Has participado en actividades grupales utilizando herramientas digitales dentro del aula	9	2	1	0	0	12
Te gustaría que tus materias usaran herramientas digitales como parte de la actividad diaria	7	3	2	0	0	12

Elaboración: Propia del autor

Esta tabla muestra el diagnóstico final percibido después que el docente implemento estrategias de enseñanza que incluyera ciertas herramientas digitales para mejorar el aprendizaje en el aula de clases haciendo hincapié que el docente en este entorno social es muy importante, su guía y acompañamiento se refleja en los datos obtenidos el 66.7% siempre, 25% casi siempre, 8.3% siempre, demostrando que esta intervención pedagogía es muy asertiva.

El 75% siempre, 16.7% casi siempre, 8.3%, indicaron que las actividades pedagógicas mejorar la capacidad cognitiva. El avance mediante la comunicación es el 67% siempre, 25% casi siempre y el 8.3% a veces, La participación grupal mejoro sustancialmente en 50% siempre, 33.3% casi siempre y 16.7% a veces, El hacer de las herramientas un instrumento aplicado diariamente es deseo de los estudiantes en buenos porcentajes que van desde el 41.7% siempre, 33.3% casi siempre, 16% a veces y 8.3% casi nunca muestra una fractura comunicativa pero esta se debe a que ese indicador desde el principio tuvo falencias desde la conexión y uso de herramientas tecnológicas por lo que se puede tomar como un caso que se debe tener en consideración para no excluir al estudiante en su aprendizaje implementado otras estrategias o métodos de enseñanza.

Discusión

La situación en la que se encuentran las escuelas de la zona rural en Manabí es muy notoria debido a que carece de implementación de nuevas tecnologías a causa de muchos factores que limitan al docente a realizar una buena práctica educativa, y a los estudiantes seguir a la par de las zonas urbanas de las ciudades. El presente estudio tuvo como objetivo analizar e implementar el uso de herramientas digitales para el desarrollo de los contenidos y fomentar una clase interactiva y motivacional con cambios positivos en las estrategias de enseñanza aprendizaje

Los cambios acelerados que se viven de manera global, nos llevan a seguir el ritmo del avance tecnológico e implementar nuevas estrategias de enseñanza, aplicando mejoras didácticas inclinadas a las herramientas tecnológicas, que conviertan al estudiante partícipe de su conocimiento tomando como reto el “impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.” (Jiménez Daza, 2019)

Los resultados del 75% de la presente investigación mostraron que los estudiantes aprenden con el acompañamiento del docente y muestran un impacto positivo que tiene el uso de herramientas digitales en la educación y su incorporación en las clases, como lo indica (Quinto Román, 2021) en su investigación que el uso de herramientas digitales contribuyen sustancialmente en la mejora de resultados y que es el docente el constructor de las fuente de enseñanza y que debe estar preparado para continuar de manera efectiva en el aprendizaje de los estudiantes, indico también que una limitación es la conexión a internet, quedando demostrado que este es uno de los factores que limitan a cierta población continuar a la par con el avance tecnológico.

La aplicación más utilizada para impartir sus clases o como medio de comunicación fue del 45% representando al WhatsApp, con un uso recurrente mediador en la práctica educativa. Polonia et al.. (2023) en su investigación también concluyó que la aplicación es utilizada como medio de mensajería para envíos de tareas escolares a la comunidad, esto se da debido a que

esta aplicación es de uso regular común en cualquier dispositivo móvil y que fue el medio para difundir presentaciones interactivas, videos o documentos educativos que tuvieron aplicación en el aula de clases.

Conclusiones

El uso de herramientas digitales aplicadas a la transformación de los procesos en la educación mostró un valor significativo incluso en un contexto con limitaciones de conexión y tecnología muy deficientes. No obstante, los estudiantes señalaron que un 75% lo emplean con fines académicos de manera ocasional. Después de implementar estrategias digitales junto con las herramientas y un acompañamiento docente adecuado se reflejó el interés de aprender mediante esta metodología, indicando en un 97,7% que estas actividades refuerzan los contenidos aprendidos en el aula, demostrando ser significativos en el aprendizaje de los estudiantes de la escuela Zoila Clemencia Castillo.

Las plataformas que se destacaron por su accesibilidad, manejo y compatibilidad con dispositivos móviles fueron WhatsApp con una frecuencia de uso del 45% y YouTube educativos con un 20% demostrando ser las más utilizadas en el contexto estudiado. Estos son recursos factibles para contextos limitados de tecnología por su accesibilidad, facilidad de manejo y la compatibilidad de funcionamiento en los dispositivos móviles.

Las herramientas potenciales de gestión de aprendizaje y gamificación como son google classroom, kahoot y quizizz, demuestran un nivel nulo de utilización, debido a la brecha de fortalecimiento que existe en la práctica de competencias educativas digitales en los docentes.

Referencias

- Bueno Gualán, P. A., Yanangomez Duchi, J. A., Neira Gavilanes, D. A., & Mesa Vazquez, J. (2024). La creación de contenidos educativos digitales como competencia digital docente de educación básica en Ecuador. *Maestro y Sociedad*, 1617-1628.
- Calderón, O. F. (2025). Inteligencia Artificial y Aprendizaje Adaptativo. *Reincisol*, 3553-3579.
- Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 9705-9718.
- Castiñeira, R. N., Rodríguez, U. P., & Lorenzo Rial, M. A. (2022). Aprender a crear contenido digital interactivo para enseñar ciencias. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 1-24.

Comentado [VA1]: Establecer los valores cuantitativos que haces referencia su significancia y si es factible comparar con otros estudios

- Dalio, M., García Zaballos, A., Iglesias Rodriguez, E., Puig Gabarró, P., & Martínezgarza, R. (2023). Dalio, M., García Zaballos, A., Iglesias Rodriguez, E., Puig Gabarró, P., & Martínezgarza, R. (2023). Desarrollo de habilidades digitales en América Latina y el Caribe: ¿Como aumentar el uso significativo de la conectividad digital?. <https://doi.org/10.18. Banco Interamericano de Desarrollo>.
- Herrera, P., Huepe, M., & Trucco, D. (2025). *Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Carib*. Santiago: CEPAL.
- Jiménez Daza, D. A. (2019). Herramientas digitales para la enseñanza de las matemáticas en la educación básica.
- Ministerio de Educación, D. y. (12 de 01 de 2026). *educacion.gob.ec*. <https://educacion.gob.ec/docentes-de-manabi-potencian-sus-competencias-tecnologicas-con-google-day/>
- Ministerio, d. E. (2021). *Agenda Educativa Digital*. Quito: Ministerio de Educación.
- Morales Cadena, J. O., Alejandro Muñoz, M. C., Morán Borja, L. M., & Martinez Isaac, R. (2024). Herramientas digitales en la Enseñanza Básica Media, escuela “Virgilio Drouet Fuentes. Ecuador. *Revista Conrado*, 218-229.
- Polonia, A. d., Miotto, A. I., & Suvo Vega, J. A. (2023). Herramientas digitales utilizadas en la educación presencial. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 1-19.
- Quinto Román, M. C. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora en la educación a distancia. Desafíos,. *Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades*, 114-120.
- Rincón Infante, S. M. (2020). Estrategias de enseñanza aprendizaje en el proceso formativo de estudiantes sordos en la educación superior. *Horizontes Pedagógicos*, 1-12.
- Ulerio, L. F. (2024). LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZAAPRENDIZAJE. *MLS-Pedagogy, Culture and Innovation*,, 56-70.
- UNESCO. (2024). *Políticas de aprendizaje digital*. UNESCO.
- Velásquez Martínez, D. C., & Lesmes Sáenz, L. A. (2024). Herramientas Digitales En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje De Las Matemáticas. *Ciencia Latian Internacional*, 6834-6853.

Anexos

Encuesta de Trabajo de Titulación previo al Título de Magister en Educación

La presente encuesta forma parte de una investigación científica, cuyo objetivo es evaluar las herramientas digitales en los procesos de enseñanza - aprendizaje, y determinar cuales son las mejores y que estrategias pedagógicas se pueden implementar en la institución. Su participación es de gran valor académico.

* Obligatoria

1. Rol en la Institución *

- ☐ Docente
- ☐ Directivo
- ☐ Estudiante
- ☐ Padre/Madre o Representante

2. Cuenta con acceso a internet en su hogar? *

- ☐ Si, acceso estable
- ☐ si, pero inestable
- ☐ No cuento con internet

3. Dispone de dispositivos digitales para uso Educativo? *

- ☐ Computadora de escritorio
- ☐ Laptop
- ☐ Tablet
- ☐ Teléfono inteligente

4. Utilizo herramientas digitales en mis actividades de enseñanza o aprendizaje con regularidad?

*

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo

5. Me siento capacitado/a para utilizar herramientas digitales en el ambito educativo *

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo

6. Existen barreras o dificultades que limitan el uso efectivo de herramientas digitales en el entorno Escolar? *

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ De acuerdo
- ☐ Neutral
- ☐ En desacuerdo

7. Con que frecuencia utiliza herramientas digitales en sus clases o en actividades educativas? *

- ☐ Siempre
- ☐ Frecuentemente
- ☐ A veces
- ☐ Nunca

8. Qué herramientas digitales utiliza actualmente? *

- ☐ Google Classroom
- ☐ YouTube Educativo
- ☐ Kahoot/Quizizz
- ☐ Microsoft Teams
- ☐ WhatsApp
- ☐ Plataformas del Ministerio de Educación
- ☐ Canva
- ☐ Ninguna