

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA INNOVAR EL APRENDIZAJE INTERACTIVO DE NIÑOS, ADOLESCENTES Y ADULTOS DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS.

*TECHNOLOGICAL TOOLS TO INNOVATE INTERACTIVE LEARNING
FOR CHILDREN,*

ADOLESCENTS AND ADULTS IN THE PROVINCE OF LOS RÍOS.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14827751>

AUTORES:

Maira Amarilis Ochoa Mendieta ^{1*}

Gladys Verónica Ronquillo Murrieta ²

Jefferson David Lema Ojeda ³

Roxana Mariella Ronquillo Murrieta ⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: mochoa@utb.edu.ec

Fecha de recepción: 06 / 12 / 2024

Fecha de aceptación: 13 / 12/ 2024

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación tiene como principal objetivo capacitar sobre el uso educativo de herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos de la Provincia de los Ríos 2019 a 2021, con la finalidad de analizar y seleccionar las principales herramientas tecnológicas que permiten innovar el aprendizaje interactivo de los niños, adolescentes y adultos. Por otro lado, se recurrió a aplicar la metodología descriptiva que permitió recolectar información de diferentes fuentes como artículos, libros, y repositorios con temas relacionados a la investigación, del mismo modo, se utilizó la metodología exploratoria que permitió examinar, determinar y detallar datos e información de los participantes. Se implementó la técnica de recolección de datos la encuesta a través del enfoque cuantitativo con la realización de preguntas 15 preguntas cerradas con el instrumento del cuestionario, la escala de medición de Likert permitió analizar los datos de los niños, adolescentes y adultos, recolectando una población totalitaria de 114 participantes. Con los datos obtenidos se deduce que las herramientas tecnológicas

^{1*}Licenciada en ciencias de la educación mención computación, Magister en educación informática, Universidad Técnica de Babahoyo, mochoa@utb.edu.ec

² Tecnólogo en computación e informática, Licenciada en sistemas computacionales, Master universitario en formación de profesores de secundaria de la república del Ecuador (orientación educativa), Magister en administración pública, Universidad Técnica de Babahoyo, vrm_1709@hotmail.com

³Licenciado en pedagogía de la Informática, Universidad Técnica De Babahoyo, jlema584@fcjse.utb.edu.ec

influyen en el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos de la Provincia de Los Ríos 2019 a 2021, permitiendo mejorar las habilidades, destrezas y criterios educativos. El uso educativo de herramientas tecnológicas está transformando el aprendizaje interactivo de los niños, adolescentes y adultos, estas tecnologías permiten la creación de entornos de aprendizaje dinámicos e interactivos, permite participa activamente en su educación .A través de aplicaciones, plataformas en línea y dispositivos interactivos, se facilita la personalización del aprendizaje, adaptándolo a las necesidades individuales de cada estudiante, además, el acceso a recursos digitales enriquece el contenido educativo y fomenta la curiosidad y la exploración.

Palabras clave: Herramientas digitales, educación, tecnología, aprendizaje, innovación.

ABSTRACT:

The main objective of this research work is to train on the educational use of technological tools to innovate the interactive learning of children, adolescents and adults of the Province of Los Ríos 2019 to 2021, with the purpose of analyzing and selecting the main technological tools that allow innovating the interactive learning of children, adolescents and adults. On the other hand, the descriptive methodology was applied to collect information from different sources such as articles, books, and repositories with topics related to the research, likewise, the exploratory methodology was used to examine, determine and detail data and information from the participants. The data collection technique was implemented the survey through the quantitative approach with the realization of questions 15 closed questions with the questionnaire instrument, the Likert measurement scale allowed to analyze the data of children, adolescents and adults, collecting a totalitarian population of 114 participants. With the data obtained, it is deduced that technological tools influence the interactive learning of children, adolescents and adults in the Province of Los Rios 2019 to 2021, allowing to improve skills, abilities and educational criteria. The educational use of technological tools is transforming the interactive learning of children, adolescents and adults, these technologies allow the creation of dynamic and interactive learning environments, allowing them to actively participate in their education through applications, online platforms and interactive devices, facilitating the personalization of learning, adapting it to the individual needs of each student, in addition, access to digital resources enriches the educational content and encourages curiosity and exploration.

Keywords: Digital tools, education, technology, learning, innovation.

INTRODUCCIÓN:

Hoy en día las herramientas tecnológicas han permitido crear nuevos ambientes de aprendizaje los cuales han revolucionado la forma de aprender y enseñar, del mismo modo brindan acceso rápido, fácil y una variedad de recursos educativos, incluidos libros electrónicos, videos, simulaciones y bases de datos en línea.

El desarrollo tecnológico ha permitido crear nuevas formas de convivencia en todo el mundo, en este sentido ha cambiado paradigmas sociales, comunicacionales, comerciales e incluso educativos. En pocas palabras, al incorporar los avances tecnológicos a los procesos educativos se aumenta la eficiencia del aprendizaje en todos los niveles sin importar el lugar donde nos encontremos, solo necesitamos de un dispositivo tecnológicos y los conocimientos previos para continuar adelante (Villacorta, 2020, pág. 12)

Para implementar las tecnologías se necesita contar con un dispositivo tecnológico sea teléfono, computadora, laptop, Tablet, etc., además de tener acceso a internet, el internet es indispensable para intercambia los datos e información, nos conecta a la web sin importar en lugar, tiempo es espacio que nos encontramos.

Las herramientas tecnológicas según Alvarez (2020), afirma que:

Son procesos de intercambio de información que ocurren en entornos virtuales, facilitados por herramientas que utilizan internet para compartir información, creando arañas que están conectadas unas a otras, representa los diferentes usuario y comunidades conectadas. Este concepto incluye todos los métodos y herramientas utilizados para enviar mensajes a través de medios digitales. (pág. 5)

El analfabetismo digital y la desconfianza son dos razones para no utilizar las herramientas digitales según Córdova et al. (2022), la sociedad puede tener desconfianza y recelo hacia la prestación de los servicios debido a los trámites telemáticos y/o la distancia entre las personas. Esta desconfianza es normal, porque en muchos casos es algo nuevo e intangible, es necesario realizar una campaña de credibilidad de los nuevos medios utilizados para brindar tranquilidad y confianza al público. (pág. 35)

Pese a las infinidades de beneficios que nos ofrecen las herramientas tecnológicas en el Ecuador la problemática detectada es ¿Cómo influyen las herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos de la Provincia de los Ríos 2019 a 2021?, donde es necesario estudiar a la población niños, niñas, adolescentes y adultos para tener en cuenta la referencia de sus conocimientos, habilidades y destrezas.

En el presente proyecto de investigación tiene como finalidad capacitar el uso educativo de herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos de la Provincia de Los Ríos 2019 a 2021, los cuales van a permitir analizar y seleccionar las principales herramientas tecnológicas que permiten innovar el aprendizaje interactivo de los niños, adolescentes y adultos.

MARCO TEÓRICO

Las herramientas digitales son un conjunto de tecnologías que contienen materiales de apoyo como presentaciones interactivas, videos, audios y sin dejar de lado el proceso de gamificación para el desarrollo de las destrezas y habilidades de las personas. Dichas metodologías son aplicadas por los docentes o guías con la finalidad de desenvolverse dentro de los entornos virtuales, además la mayor parte los espacios virtuales para interactuar de forma colaborativa con los participantes e incluso enviar tareas autónomas. Del mismo modo

esto se logra propiciando un ambiente amigable para las personas, incluyendo estrategias didácticas e interactivas. (Tacan, Zumba, & Tacán, 2022, pág. 52)

En una investigación realizada por Pérez & Alzás (2023) En cuanto a las herramientas tecnológicas, señala que:

Las primeras herramientas tecnológicas utilizadas por las personas serían las presentaciones visuales, como los foros de discusión y los buscadores, mientras que el uso de wikis, blogs, y las famosas redes sociales corresponderían a las segundas. En este estudio se destacó que los participantes utilizan con más frecuencia las presentaciones virtuales (97%); del mismo modo las plataformas virtuales (89,2%), las plataformas de vídeo (83,7%), y por ultimo las redes sociales (80.3%). (pág. 71)

Tomando en consideración a los autores antes mencionados, a continuación evidenciaremos las principales herramientas tecnológicas que sugieren mejorar el aprendizaje interactivo de los niños, adolescentes y adultos:

Tomando en consideración ha Morales (2020), manifiesta que:

Youtube

Es una de las grandes herramientas tecnológicas mundiales, su propósito es ser una plataforma en línea donde los usuarios comparten sus contenidos en video tutoriales, desde el punto de Padilla et al. (2020) ratifica que:

Los adolescentes y jóvenes utilizan esta información (tutoriales) para recopilar nuevas o más información las cuales no se compensan dentro de un aula de clases, para satisfacer el aprendizaje personal y formal dentro las instituciones educativas. Las sesiones de capacitación son claves, utilizan los video tutoriales para reforzar contenidos, desarrollar proyectos escolares y encontrar información sencilla sobre los temas del curso. A partir de los resultados del análisis de las habilidades de YouTube la generación más joven y la generación adulta, crean nuevas habilidades en el campo del aprendizaje formal. (pág. 292)

Se determinó que la plataforma YouTube es una herramienta tecnológica fundamental que sirve como estrategia pedagógica acorde a las necesidades tecnológicas de los trabajadores de las diferentes institución pública o privada. Se examino que la plataforma YouTube, fortalecimiento las habilidades y destrezas tecnológicas de los niños, jóvenes y adultos. (Morales, 2020, pág. 37)

Redes sociales

En los últimos años el uso de las redes sociales se ha convertido muy popular en el Ecuador, casi el 70% de los internautas tienen acceso a alguna red social, es decir con estas plataformas exclusivas para dispositivos tecnológicos (teléfonos., computadoras, etc.) son las nueva era digital que involucra la innovación y formas de comunicarse con los demás. Sin embargo, usar las diversas herramientas tecnológicas te permitirá fortalecer tus conocimientos, ideas, tu naturaleza humana, tu pensamiento y la entrega de tecnología actualizada. (Mendez & Maldonado, 2020, pág. 61)

Por otro lado las redes sociales juegan un papel muy importante dentro del proceso de intercambiar información, es la más utilizada en la actualidad, pero tiene varios problemas

con el contenido verdadero de la información, es por ello que la libertad de expresión en la sociedad moderna teniendo en cuenta a Mejía (2021), deduce que es:

La capacidad de los individuos para seleccionar y presentar sus ideas en forma de acceso a la información disponible en las plataformas virtuales, las ciber empresas, en particular, representan el mayor riesgo para la libertad de expresión; No solo vigila el contenido, sino que también ejerce un control fundamental sobre la infraestructura de Internet. (pág. 112)

Bibliotecas virtuales:

Las bibliotecas virtuales tienen como principal objetivo crear un ambiente de facilidad y rapidez para proporcionar información como recurso digital, se pueden leer diferentes libros, informes, revistas y todo lo relacionado con biblioteca y repositorios. Como están conectadas a las red se actualizan los nuevos documentos y archivos, esta información no se procesa, se trata para extraer la información más importante durante el proceso de integración de contenidos. (Flores, Calsina, & Velazco, 2021, pág. 58)

A juicio de Capacyachi (2021), manifiesta que las bibliotecas virtuales:

Se trata de un sistema virtual que establece ciertas técnicas y procedimientos donde el acceso a los registros de información transmitidos en la web a través de varios enlaces y conexiones. Por otro lado este proceso es el paso de las bibliotecas tradicionales a las bibliotecas virtuales, donde las capacidades tecnológicas se establecen para mejorar el transporte de información. (pág. 25)

Periódico Digital:

Tal como expresa Medina & Ortecho (2022), ratifican que es:

Un producto multimedia e interactivo que utilizar diversos recursos que se pueden utilizar en medios multimedia como texto, imágenes, vídeo y audio. Por otro lado, se ha revolucionado el concepto básico de los periódicos impresos, en pocas palabras, es una versión en línea de una publicación periódica impresa, ya sea como publicación independiente o como versión en línea de una publicación periódica impresa, del mismo modo, se define como una serie de publicaciones creadas digitalmente que están disponibles en plataformas en línea y en internet donde puedes acceder a ellos a través de dispositivos móviles, ordenadores y tablets. (pág. 10)

METODOLOGÍA:

El presente trabajo investigativo utilizo la metodología descriptiva donde se recolecto información y datos de los niños, jóvenes y adultos de la provincia de los Ríos dependiendo su experiencia y aptitudes, además de la implementación de la metodología exploratoria que permitió examinar, determinar y detallar datos e información a través de diversas técnicas, por otro lado el enfoque fue cuantitativa a través de técnica la encuesta y el análisis estadístico con la realización de 10 preguntas cerradas para la población totalitaria de 114 participantes entre niños, jóvenes y adultos.

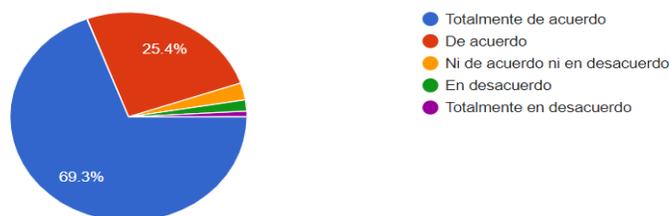
RESULTADOS;

De las preguntas realizadas a los niños, adolescentes y adultos de la provincia de los ríos 2019 a 2021 se destacan las más relevantes:

Figura 1:
Importancia de los periódicos digitales

1 ¿Considera usted que los periódicos digitales permiten mantenerlo al día con las noticias, y mejoran su autonomía educativa e informativa?

114 responses

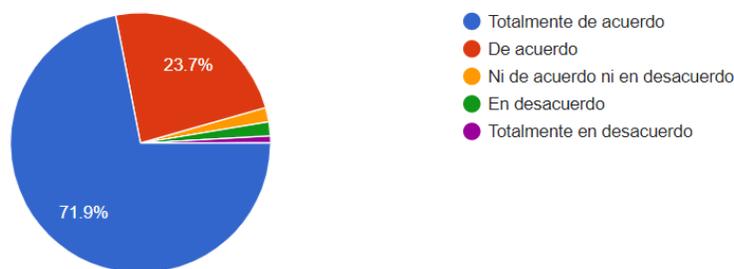


De acuerdo con los datos obtenidos en la Figura 1, realizada a los niños, jóvenes y adultos de la provincia de los ríos 2019 a 2021, se hace referencia a los periódicos digitales para mantenerlos al día, los cuales mejoran su autonomía, donde un 69.3% manifiesta estar totalmente de acuerdo, mientras que un 25.4% afirma estar de acuerdo, de la misma manera un 2.6% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 1.8% en desacuerdo, y por último un 0.9% está totalmente en desacuerdo. Una vez presentados los datos puede deducirse que los periódicos digitales permiten a los lectores acceder a las noticias en cualquier momento y desde cualquier lugar con conexión a internet, lo que elimina las restricciones de tiempo y lugar.

Figura 2:
Beneficios de las redes sociales en los niños, jóvenes y adultos.

2. ¿Considera usted que las redes sociales son herramientas que fortalecen las capacidades para adquirir nuevos conocimientos?

114 responses



De la misma manera con los datos obtenidos en la Figura 2, realizada a los niños, jóvenes y adultos de la provincia de los ríos 2019 a 2021, se hace referencia a los beneficios de las redes sociales en los niños, jóvenes y adultos un 71.9% manifiesta estar totalmente de acuerdo, mientras que un 23.7% afirma estar de acuerdo, de la misma manera un 1.8% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 1.8% en desacuerdo, y por último un 0.9% está totalmente en desacuerdo.

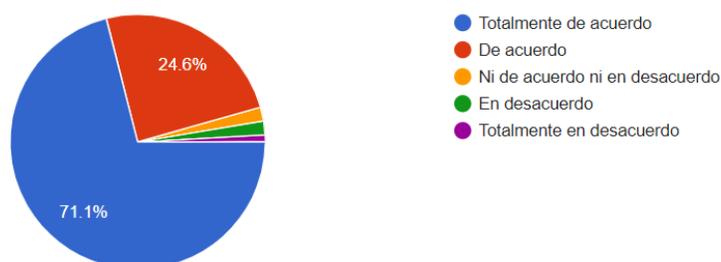
Una vez presentados los datos puede deducir que las redes sociales permiten a las personas comunicarse y compartir información en tiempo real, sin importar su ubicación geográfica, es decir mejora la capacidad de interactuar instantáneamente es vital para mantener conexiones personales y profesionales.

Figura 3:

Plataforma YouTube como herramienta tecnológica para capacitar a los niños, jóvenes y adultos.

3. ¿Considera usted que la plataforma YouTube es una herramienta tecnológica que ayuda a mejorar sus habilidades y destrezas?

114 responses



Por otro lado, con los datos obtenidos en la Figura 3, realizada a los niños, jóvenes y adultos de la provincia de los ríos 2019 a 2021, hace referencia a la plataforma YouTube como herramienta tecnológica para capacitar a los niños, jóvenes y adultos, un 71.1% manifiestan estar totalmente de acuerdo, mientras que 23.7% afirma estar de acuerdo, de la misma manera un 1.8% están ni de acuerdo ni en desacuerdo, un 1.8% en desacuerdo, y por último un 0.9% está totalmente en desacuerdo. Una vez presentados los datos puede deducirse que los niños, jóvenes y adultos pueden mantenerse informados sobre eventos actuales y recibir análisis detallados de expertos en diversos campos, lo que ayuda a formar opiniones bien fundamentadas.

DISCUSIÓN:

De los resultados obtenidos en la investigación, presentados en la Figura 1, concierne que los periódicos digitales mantienen comunicados con información actualizada y verificada, se destacó que la ponderación con mayor resultado es de 69.3% los cuales manifiestan estar totalmente de acuerdo. Estas opiniones son corroboradas por Medina y Ortecho (2022), manifiestan que se define como una serie de publicaciones creadas digitalmente que están disponibles en plataformas en línea y en internet donde puedes acceder a ellos a través de dispositivos móviles, ordenadores y tablets. (pág. 10)

Del mismo modo, de los resultados presentados en la Figura 2, referente a los beneficios de las redes sociales sobre los niños, jóvenes y adultos, el valor más alto del 71.9% manifiestan estar totalmente de acuerdo. Lo cual ratifica lo expuesto por Méndez & Maldonado (2020) que en los últimos años el uso de las redes sociales se ha convertido muy popular en el

Ecuador, casi el 70% de los internautas tienen acceso a alguna red social, es decir con estas plataformas exclusivas para dispositivos tecnológicos (teléfonos., computadoras, etc.) son la nueva era digital que involucra la innovación y formas de comunicarse con los demás. Sin embargo, usar las diversas herramientas tecnológicas te permitirá fortalecer tus conocimientos, ideas, tu naturaleza humana, tu pensamiento y la entrega de tecnología actualizada. (pág. 61)

Por último, de los resultados presentados en la figura 3, referente a la plataforma YouTube como herramienta tecnológica para capacitar a los niños, jóvenes y adultos, el porcentaje con mayor puntuación es de 71.1% que manifiestan estar de totalmente de acuerdo. Por lo tanto, se confirma lo establecido por Morales (2020) que determinó que la plataforma YouTube es una herramienta tecnológica fundamental que sirve como estrategia pedagógica acorde a las necesidades tecnológicas de los trabajadores de las diferentes institución pública o privada. Se examino que la plataforma YouTube, fortalecimiento las habilidades y destrezas tecnológicas de los niños, jóvenes y adultos. (pág. 37)

CONCLUSIONES:

Con la realización de este trabajo investigativo realizada en la Provincia de Los Ríos desde 2019 a 2021 sobre la capacitación sobre el uso educativo de herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos se concluye que:

Se capacito sobre el uso educativo de herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos de la Provincia de Los Ríos 2019 a 2021, con la finalidad de enriquecer los conocimientos, habilidades y destrezas educativas con la incorporación de tecnologías apropiadas para los niños, adolescentes y adultos

Se analizo las herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos, dándonos como resultado que las principales herramientas tecnológicas son las redes sociales, plataformas de video, Diarios y las bibliotecas.

Se selecciono las herramientas tecnológicas para innovar el aprendizaje interactivo de niños, adolescentes y adultos. Dentro de las cuales se destacaron: YouTube como plataforma de video tutoriales, ayuda e informativa, del mismo modo las bibliotecas virtuales para búsqueda de libros e información de manera virtual, y por ultimo los periódicos digitales que diariamente dan información local, nacional e internacional.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:

Alvarez, D. M. (2020). Análisis de la comunicación digital de la Universidad Técnica de Babahoyo en el primer semestre del año 2020. *DISPACE UTB*, 5. Obtenido de <https://acortar.link/esAWvy>

Capacyachi, J. C. (2021). Aprendizaje colaborativo y producción de bibliotecas virtuales en docentes del distrito de la. *repositorio Uncp*, 23. Obtenido de <https://acortar.link/Cv4vbe>

- Córdova, J. S., Gonzabay, R., Maldonado, K., & Macías, T. M. (2022). Las tecnologías y su déficit en las entidades públicas del Ecuador. *Revista UNESUM-Ciencias*, 35. Obtenido de <https://acortar.link/X1Dr01>
- Flores, E., Calsina, W. C., & Velazco, B. (2021). Comportamiento del consumidor en el uso de la biblioteca virtual de acceso libre. Un caso de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano, Perú. *scielo*, 58. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v14n3/0718-5006-formuniv-14-03-57.pdf>
- Medina, M. K., & Ortecho, E. O. (2022). Periódico digital bajo suscripción utilizando 3d FLIPBOOK delcms wordpress para la venta digital del diario la Industria de Trujillo, 2022. *repositorio Upao*, 10. Obtenido de <https://acortar.link/ThpKCJ>
- Mejía, J. (2021). Libertad de expresión en las redes sociales. *revistas.ur*, 112. Obtenido de <https://acortar.link/mBzZMV>
- Mendez, K., & Maldonado, K. (2020). Las redes sociales y su impacto publicitario en Ecuador (2020). *Revista Científica Multidisciplinaria*, 61. Obtenido de <https://acortar.link/MYe9YU>
- Morales, L. T. (2020). Herramienta YouTube para potenciar competencias tecnológicas en instituciones públicas. *Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*, 37. Obtenido de <https://acortar.link/Z6kZEC>
- Padilla, E. J., Portilla, G. I., & TorresManuel. (2020). Aprendizaje autónomo y plataformas digitales:el uso de tutoriales de YouTube de jóvenes en Ecuador. *Estudios Pedagógico*, 292. Obtenido de <https://acortar.link/ys1uUg>
- Pérez, E., & Alzás, T. (2023). La competencia digital y el uso de herramientas tecnológicas en el profesorado universitario. *revista estilos de aprendizaje*, 71. Obtenido de <https://acortar.link/OPFb1N>
- Tacan, A. L., Zumba, E. G., & Tacán, S. P. (2022). Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *revista imaginariosocia*, 52. Obtenido de <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/92/204>
- Villacorta, F. (2020). Herramientas tecnológicas como estrategia didáctica en la educación inicial. *Repositorio untumbes*, 12. Obtenido de <https://acortar.link/boR2k5>