



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

Herramientas digitales educativas para el aprendizaje activo en la  
Carrera de Contabilidad, de un Instituto Público de Santo Domingo,  
2022.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestro en Docencia Universitaria**

**AUTOR:**

Tandazo Campoverde, Elías Rodolfo ([Orcid.org/0000-0002-9415-8014](https://orcid.org/0000-0002-9415-8014))

**ASESORA:**

Mg. Medina Coronado, Daniela ([Orcid.org/0000-0002-9180-7613](https://orcid.org/0000-0002-9180-7613))

**COASESOR:**

Dr. Palacios Sánchez, José Manuel ([Orcid.org/0000-0002-1267-5203](https://orcid.org/0000-0002-1267-5203))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los niveles

PIURA — PERÚ

2023

### **Dedicatoria**

A mi madre por su apoyo en todo momento, a mi padre y familia por sus buenos consejos, mi compañera de vida por su gentileza y a mi pequeña hija Eileen.

### **Agradecimiento**

A mis docentes durante todo el curso de la maestría por su entrega y enseñanza. A mi asesora por su amabilidad y apoyo en cada dificultad en la realización de este trabajo de investigación.

## Índice de Contenido

Carátula	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Resumen .....	v
Abstract.....	vi
I INTRODUCCIÓN.....	1
II MARCO TEÓRICO .....	7
III METODOLOGÍA.....	19
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	19
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización .....	19
3.3 Escenario de estudio.....	20
3.4 Participantes .....	20
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	21
3.6 Procedimiento .....	22
3.7 Rigor científico .....	22
3.8 Método de análisis de datos.....	23
3.9 Aspectos éticos .....	24
IV DISCUSIÓN Y RESULTADOS .....	25
V CONCLUSIONES.....	42
VI RECOMENDACIONES.....	44
REFERENCIAS .....	45
ANEXOS.....	51

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar cuáles son las herramientas digitales educativas usadas para promover el aprendizaje activo en la Carrera de Contabilidad, de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022. La metodología de esta investigación es de enfoque cualitativo, de tipo básica y diseño descriptivo, para obtener los resultados se aplicó una entrevista semiestructurada a 6 docentes y 6 estudiantes del instituto técnico superior público de Santo Domingo, tomando como muestra no probabilística 6 docentes universitarios de diferentes materias, así como 6 estudiantes de la institución. Los resultados muestran que, según las preguntas hechas a los involucrados en la investigación, se denota que la utilización de herramientas digitales educativas por parte de los docentes es evidente, pues las utilizan como un complemento a la educación y para hacer más interactiva la clase, además se prevé un ambiente mucho más integral porque se realizan trabajos grupales e interacción entre compañeros.

**Palabras claves:** *Herramientas digitales, aprendizaje activo, docencia, acompañamiento educativo, motivación.*

## **Abstract**

The objective of this research was to determine which are the digital educational tools used to promote active learning in the Accounting career of a public institute of Santo Domingo, 2022. The methodology of this research is of qualitative approach, of basic type and descriptive design, to obtain the results a semi-structured interview was applied to 6 teachers and 6 students of the public higher technical institute of Santo Domingo, taking as a non-probabilistic sample 6 university teachers of different subjects, as well as 6 students of the institution. The results show that, according to the questions asked to those involved in the research, it is denoted that the use of digital educational tools by teachers is evident, because they use them as a complement to education and to make the class more interactive, in addition a much more comprehensive environment is provided because group work and interaction among peers are performed.

**Keywords:** Digital tools, active learning, teaching, educational accompaniment, motivation

## I INTRODUCCIÓN

Los cambios constantes que se originan en la sociedad son evidentes y por lo tanto la educación debe adoptar nuevas tendencias que permitan mejorar el proceso educativo y que se desarrolle a la par de la globalización. La tecnología cada vez toma más terreno en diferentes ámbitos y en la educación no es la excepción; por lo tanto, es oportuno que los docentes estén alineados con aquella gran influencia tecnológica, optando por hacer uso de aplicaciones educativas que facilitan y capturan la atención del estudiante.

La emergencia sanitaria (COVID-19) que ha atravesado el mundo ha hecho que la educación en todos sus niveles continúe de forma progresiva de acuerdo a los lineamientos de cada país, esto ha derivado notablemente en que la realización de las clases se ejecute de forma virtual y en función de aquello han propuesto la utilización de herramientas digitales educativas (que en adelante se denotará con las letras HDE) que existen desde hace varios años pero que, por la ausencia de recursos, poca capacitación en los docente respecto a la forma de utilizar las herramientas digitales educativas y sobre todo, la correcta elección para conseguir mejores resultados de aprendizaje.

Jímenez, Jara, & Martínez (2022) mencionan que los continuos avances tecnológicos que impulsan las dinámicas sociales contemporáneas, incluida la difusión acelerada de las TIC en la actualidad impuestas a las instituciones educativas, amerita que los docentes sean innovadores y sabios al momento de incluir las herramientas digitales educativas en la planificación de las sesiones de clase para el abordaje del constructo en la cual guiando de forma precisa y apropiada a los estudiantes en la interacción antes, durante y después de la clase, sean ellos los mayores beneficiados al final del curso, habiendo logrado las competencias propuestas a ser desarrolladas a plenitud que luego se verá reflejado en el trabajo y ejecución de actividades de los nuevos profesionales en el contexto social.

En ese sentido (Jones & Dewing, 2011 citado por Çelik & Kasimoglu, 2019) establecen que en estos tiempos en los que se puede evidenciar el progreso de los diferentes desarrollos en la era digital enfocado en el área de la educación

superior, es necesario también, un aprendizaje-enseñanza que vaya más allá de la temporalidad y que se centre realmente en el accionar del estudiante.

Se considera evidente que la nueva generación viene siendo educada en la era digital y hace que se vean inmersos en la utilización de las mismas con el fin de adquirir competencias que los hagan mejores profesionales. Según Tapscott (1998) revela en uno de sus estudios respecto a la revolución sobre la informática, que la niñez y adolescencia proviene con iniciativas sobre utilización de la tecnología y que en su edad adulta se encuentran en constante interacción con todo lo que ofrece la era digital.

Para (Theobald et al., 2020) en los países industrializados, la desigualdad de ingresos está aumentando y la movilidad económica se está desacelerando, lo que genera tensiones en la cooperación social. Aunque las razones de estas tendencias son complejas, se ven exacerbados por la subrepresentación de las personas de bajos ingresos y estudiantes de minorías raciales y étnicas en carreras que se alinean con los ingresos más altos de por vida entre las carreras de pregrado: en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) y disciplinas de la salud (2–4). La subrepresentación en STEM es principalmente debido al desgaste.

Se debe considerar que, en el sector de la educación superior, ha comenzado una nueva era con la llegada de los entornos de aprendizaje ubicuos. Las herramientas de aprendizaje ubicuo permiten mejorar las experiencias de aprendizaje basadas en el contexto al ofrecer una disponibilidad constante independientemente de la ubicación en todo momento. También ayudan a establecer una interacción sin esfuerzo entre los recursos de aprendizaje auténticos y digitales y, al mismo tiempo, también ofrecen oportunidades de aprendizaje personalizadas. Existen numerosas herramientas de aprendizaje electrónico ubicuas disponibles que se pueden emplear en la educación superior. Las herramientas de aprendizaje electrónico también ofrecen capacitación y educación superior a muchos estudiantes que tienen diferentes niveles educativos superiores y provienen de diversos orígenes culturales (Aljawarneh, 2019).



Santos (2020) refiere que el brote del nuevo coronavirus (COVID-19), que se identificó a fines de 2019, requiere atención especial debido a sus futuras epidemias y posibles amenazas globales. Además de los procedimientos y tratamientos clínicos, dado que la inteligencia artificial (IA) y la educación virtual promueve un nuevo paradigma para el aprendizaje, en el cual se emplean varias herramientas de IA diferentes que se basan en algoritmos de aprendizaje automático (ML) para analizar datos y procesos de toma de decisiones. Esto significa que las herramientas impulsadas por IA.

Amhag et al., (2019) basados en un estudio en dos universidades suecas, tuvo como objetivo identificar el uso de herramientas digitales por parte de los formadores de docentes y la posterior necesidad de competencia digital en la educación superior. Metódicamente, se distribuyó una encuesta digital por correo electrónico a 405 formadores de docentes de dos facultades de las dos universidades; en total, respondieron 105 formadores de docentes. La encuesta incluyó 16 preguntas, con variedades cerradas y abiertas. Se utilizaron dos fundamentos teóricos: el modelo TPACK y, como complemento, la autoeficacia informática. A través del análisis del uso, la competencia y la necesidad de capacitación profesional en digitalización en la enseñanza auto informada, los resultados muestran que los formadores de docentes no utilizan herramientas digitales principalmente con fines pedagógicos. Por lo tanto, necesitan un amplio apoyo pedagógico para crear una enseñanza digital.

De acuerdo a Karaxanova (2022) también se requiere comunicatividad en el proceso de aprendizaje para centrarse en la capacidad del estudiante para comunicarse de manera efectiva en el proceso de aprendizaje, para dominar fácilmente las habilidades de uso de recursos electrónicos. Es decir, como resultado de la capacidad del alumno para utilizar el proceso de aprendizaje electrónico en el aula, y en actividades extraescolares, también se desarrolla la competencia para adquirir habilidades comunicativas.

Es muy importante considerar que, para los alumnos, las lecciones en el aula están dirigidas por el maestro y, por lo tanto, son no discrecionales, brindando una oportunidad ideal para aumentar los niveles de actividad educativa. En la actualidad, los gobiernos exigen que las escuelas proporcionen 30 minutos

de actividad física moderada a vigorosa en la escuela (MVPA), introduciendo actividad en las partes más sedentarias del día ofrece oportunidades atractivas para la intervención. Lo que implica breves ráfagas de actividad, a menudo de naturaleza moderada a vigorosa, entre períodos de instrucción académica (Smith et al., 2022).

Por tal razón, se debe enfatizar la utilización de la tecnología, de las diversas y utilitarias herramientas digitales que se van generando a lo largo del tiempo, para construir mejores ambientes educativos, y aquello será posible solo si la propuesta pedagógica asocia de manera eficaz las herramientas digitales educativas que mejor se adecue al medio y contexto educacional, enfocándose en las necesidades que se presentan en el estudiante y de acuerdo a ello, el docente de forma progresiva irá generando y fortaleciendo el aprendizaje activo.

Ahora bien, el estudiante por sí solo no realiza asociaciones significativas durante el transcurso del aprendizaje, necesita suficiente motivación sobre todo del docente, quien es el llamado direccionar oportunamente, acorde a las competencias de estudio y objetivos educacionales. Es bien conocido que el estudiante por su edad y contexto tiene realidades diferentes y apreciaciones distintas a las que tendría un docente, ya que la experiencia vivida le da mayores herramientas y una visual mejorada para afrontar situaciones que para un estudiante como tal, e incluyéndose de a poco al estudio universitario, le sería más complejo.

A propósito (Bonwell & Eison, 1991, citado por Restrepo & Waks, 2018) menciona que el aprendizaje activo a través del enfoque constructivista del aprendizaje, propone el uso de tecnología educativa para involucrar a los estudiantes en su proceso educativo, esto conlleva a aprender de forma independiente mediante actividades como escribir, leer, hablar, discutir, investigar, manipular materiales, observación, colección y análisis de datos; además, sintetizar o evaluar elementos relacionado con lo discutido en la lección y otros aspectos relevantes que influyen directamente en el aprendizaje de un estudiante.

De esta manera, se puede considerar que el aprendizaje activo cumple un rol esencial en el aprendizaje de los estudiantes, debido a que el enfoque es involucrar los conocimientos de forma dual, situación que en el instituto objeto de estudio no se aplica de forma continua, dejando de lado los momentos pasivos en los que solo se dedica a receptor y escuchar lo que sucede en la clase.

En el contexto local, las entidades educativas se han tenido que adaptar de manera rápida y de acuerdo a la necesidad que han tenido que enfrentarse y los docentes son los encargados de ejecutar actividades que deben ser mediadas con las herramientas digitales educativas para que la educación virtual tenga mayor consistencia educativa, ya que los estudiantes han visto una forma muy llamativa de continuar con su preparación académica ya que por alguna u otra razón la han dejado en stand by, pero que a raíz de la emergencia sanitaria se presentado nuevas oportunidades para enrolarse en el proceso educativo. Es por eso que los profesores deben estar en constante actualización e innovando en su enseñanza. En el instituto superior público de Santo Domingo la educación virtual ha tomado fuerza, con recursos implementados como la plataforma y aulas virtuales que son espacios para la digitalización. De lo anterior, es meritorio conocer sobre la experiencia de los docentes que han adquirido antes y durante la pandemia entorno a esta modalidad, los cambios que han existido y la manera en la que han usado dichas herramientas digitales con el fin de mejorar su desempeño docente, mejor desenvolvimiento y apoderamiento de su aprendizaje de los estudiantes. Es por ello que se plantea las siguientes preguntas problemas.

El problema general del presente estudio de investigación: ¿Cuáles son las herramientas digitales educativas usadas para promover el aprendizaje activo en la Carrera de Contabilidad, en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022? Y como preguntas específicas: ¿Cómo ayudan las herramientas digitales educativas en la motivación y reflexión para la mejora del aprendizaje activo mediante las herramientas digitales educativas en estudiantes de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022? ¿Cuál es el uso de las herramientas digitales educativas para la interacción entre docente-estudiante, estudiante-estudiante de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022? ¿Cómo se utilizan las herramientas digitales educativas

para acompañar en la construcción del aprendizaje activo en estudiantes de la carrera de Contabilidad de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022??

El presente trabajo investigativo tiene como justificación teórica - práctica al adentrarse en la explicación de la experiencia de los docentes en sus funciones sobre la gestión del aprendizaje activo en el área de contabilidad, manera en la cual se puede determinar la utilidad que brindan las herramientas digitales educativas y que contribuyan de manera efectiva en el proceso educativo y de formación profesional en los estudiantes de un instituto de Santo Domingo 2022 ya que en el siglo y la era en la que nos encontramos es indispensable la utilización de las herramientas digitales educativas en las sesiones de aprendizaje, logrando una mejor interacción entre docente y docente, permitiendo la adquisición de las competencias en cada uno de los estudiantes, debido a que la educación mediante la virtualidad es un hecho y se implantado de manera concreta, a la cual se acogen cientos de estudiantes para continuar con sus aprendizaje y es ahí que los docentes se enfocan la utilización de dichas herramientas que facilitan el accionar de la docencia y no solo en lo virtual, sino también en lo presencial a pesar de los factores que obstruyen poner llevarlo a la práctica pero que sin duda apoderarnos e irlas incluyendo de a poco, va generar en los estudiantes un mejor aprendizaje esto justamente guiado por el docente.

Se proponen los siguientes objetivos para la investigación, objetivo general: Determinar cuáles son las herramientas digitales educativas usadas para promover el aprendizaje activo en la Carrera de Contabilidad, de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022. Y como objetivos específicos: Explicar cómo ayudan las herramientas digitales educativas en la motivación y reflexión para la mejora del aprendizaje activo mediante las herramientas digitales educativas en estudiantes en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022; Describir el uso de las herramientas digitales educativas para la interacción entre docente-estudiante, estudiante-estudiante en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022; Describir como se utilizan las herramientas digitales educativas para acompañar en la construcción del aprendizaje activo en estudiantes de la carrera de Contabilidad de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022.

## II MARCO TEÓRICO

En el ámbito educativo, las herramientas tecnológicas en la ejecución de las sesiones de clase, hace que los participantes de ambas partes fortalezcan sus habilidades y competencias de estudio. Más allá de que exista una emergencia o necesidad imprevista en los entornos escolares, su utilización debería ser lo que marque un nuevo paradigma en la educación. Es por eso que a continuación se enmarcan algunos estudios índole internacional. que han sido aporte para el desarrollo de mejora en la educación dentro de la virtualidad.

Ardini, Barroso, & Corzo (2020) llevaron a cabo un estudio que tuvo como objetivo primordial analizar las experiencias de aprendizaje virtual que van a permitir planificar la comunicación educativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje; y a su vez, identificar perspectivas y expectativas a futuro sobre un sistema educativo turbulento e hipermediático. La metodología aplicada para la investigación fue de tipo exploratorio. La muestra estuvo compuesta por 194 estudiantes desde el nivel primario hasta el universitario, a los cuales se les aplicó una encuesta, optando por el cuestionario creado por google para la recopilación de datos referente a modalidades y experiencias educativas en entornos virtuales. Los autores de dicha investigación llegaron a la conclusión de que, a pesar de los obstáculos existentes a superar, se pueden evidenciar oportunidades para mejorar; además, luego de la llegada de la pandemia se ha profundizado en gran medida la problemática preexistente de lo cual surgen nuevas apreciaciones sobre como impulsar una educación comprometida con el avance del desarrollo de las personas y la sociedad.

A propósito Soto, Ortiz & Torres (2016) realizaron un estudio con el objetivo principal de dar a conocer la percepción de los estudiantes sobre la inclusión de actividades realizadas con el trabajo colaborativo mediante las herramientas digitales. La metodología en la que se basaron para el estudio fue exploratorio con enfoque mixto. La muestra estuvo representada por 28 estudiantes que tomaron la asignatura del reciente programa de licenciatura de Redes y Servicios de Cómputo que mediante la aplicación de una encuesta de tipo mixto obtuvieron datos relevantes para la investigación. Los resultados denotan gran aceptación por los estudiantes respecto al trabajo colaborativo mediado justamente las

herramientas digitales educativas que forman parte del desarrollo profesional de forma integral porque el docente incluyendo las herramientas digitales educativas como una estrategia generadora de participación directa concreta en todo el estudiantado, influye directamente en la construcción del nuevo conocimiento, sintiéndose actores principales del aprendizaje con una motivación justa y oportuna por parte del docente.

El estudio realizado por Mujica (2021) tuvo como objetivo determinar la clasificación y la evolución que han tenido las herramientas digitales para optimizar el modelo pedagógico en un aula virtual Docentes 2.0, siendo esta una herramienta segura, motivacional y vivencial en el quehacer didáctico-pedagógico. La metodología seguida para este estudio fue de tipo descriptiva y de campo. La muestra estuvo compuesta por 5 docentes y 30 estudiantes a los cuales se les aplicó un cuestionario como instrumento principal, los resultados demostraron principalmente, que el 100% de los docentes que se enfocan en un aula virtual, afirman conocer los medios y recursos que ofrece la digitalización, incluso justifican notablemente como es su funcionamiento que sirve como soporte para el aprendizaje, y que son conscientes que el avance es continuo y la capacitación debe ser constante para mejorar el rendimiento en estudiantes y docentes. A manera de conclusión, determinaron que la rutina seguida en el proceso educativo es agotadora y por lo tanto se deben aprovechar de mejor manera las herramientas digitales educativas, ya que son numerosas y se incluyen de manera paulatina la que mejores beneficios brinde según lo que se desea lograr en los estudiantes y estos puedan sacar más provecho, trabajando de tal forma que se evidencia su proactividad educativa.

Para Cervantes, Peña, & Ramos (2020) el estudio tuvo como objetivo principal establecer el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el aprendizaje en estudiantes de medicina de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, campus sur. La metodología seguida para este estudio fue de tipo descriptivo, observacional y transversal. Los datos se recabaron a través de una encuesta, con la aplicación de un cuestionario que fue dirigido hacia una muestra de 109 estudiantes de medicina de la UAT. Concluyeron los investigadores que, del total de los participantes, el 90.83% contaba con una computadora y el 94.5%

con acceso a internet, ya sea en una laptop o teléfono inteligente; además, el uso de las TIC es de gran utilidad para el estudiantado, ya que sin duda les permite acceder de manera directa en la búsqueda de información.

También Molinero & Chávez (2020) realizaron un estudio que tuvo como objetivo investigar cuáles son las herramientas tecnológicas más utilizadas por estudiantes universitarios en una institución de educación superior e identificar cómo éstas influyen en su proceso educativo. La metodología fue tipo cuantitativa que mediante la aplicación de una encuesta electrónica se recabo información propicia para el estudio. En la muestra participaron 224 estudiantes de licenciatura y posgrado. Como resultados obtenidos, sobresale notoriamente el uso de la herramienta de ofimática Microsoft Word que brinda facilidades para la producción de textos y Power Point para la realización de presentaciones; además, los estudiantes mismo son quienes en muchas ocasiones se encargan de indagar sobre herramientas que les brindan facilidades para sus tareas escolares. En definitiva, el estudiantado se encuentra cada vez más inmerso en las tecnologías educativas de tal forma que influye directamente en sus tareas académicas y que no siempre terminan utilizando aplicaciones recomendadas por sus docentes, sino más bien, las buscan por sus propios medios.

Luego de una revisión de fuentes de información relacionados a la investigación, se ha logrado identificar algunas a nivel nacional, Cabrera & Ochoa (2021) en su investigación cuyo objetivo fue analizar la forma de usar las herramientas tecnológicas que promueven la contribución de la educación activa desde la perspectiva docente. La metodología fue de enfoque cuantitativo de tipo descriptiva no experimental. La muestra estuvo compuesta por 37 docentes de un centro educativo fiscomisional, para la recolección de datos se aplicó una encuesta y como instrumento, el cuestionario con escala tipo likert compuesto de 42 items. Los resultados evidenciaron que los docentes hacen uso de herramientas digitales externas la plataforma educativa y otras páginas de gamificación, especificando que si no son de paga, tienden a existir distractores como la publicidad, a manera de conclusión, mencionan que los recursos digitales impulsan el aprendizaje y la educación activa, entre los cuales están Quizizz, Socrative y Genially.

Cedeño (2019) en la investigación que realizó tuvo como objetivo detallar la importancia del proceso colaborativo, mencionar las herramientas colaborativas más conocidas y utilizadas para el aprendizaje en la educación superior, la metodología de este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo y diseño no experimental, que mediante la aplicación de una entrevista semiestructurada a 20 docentes de un centro educativo de nivel superior. Los resultados obtenidos dan muestra que las herramientas digitales son parte fundamental para llevar a cabo procesos educativos y más aún en la educación superior, ya que la virtualidad está siendo un modelo educativo de gran importancia en el siglo XXI. Como conclusión señala que en la actualidad existen varias herramientas digitales gratuitas que son de gran utilidad tanto para docentes como para los estudiantes, además menciona que el docente debe estar preparado y actualizar sus habilidades y destrezas respecto a la digitalidad para ir a la par de la tecnología y mejorar la enseñanza.

Barreto & Paredes (2022) realizaron una investigación cuyo objetivo fue valorar el funcionamiento de estos cursos y los resultados con respecto al desempeño de estudiantes y profesores. La metodología para este estudio es de enfoque cualitativo de tipo básico y diseño descriptivo. La población estuvo compuesta por 224 estudiantes matriculados en al menos una asignatura presencial y profesores que imparten clases; y, por consiguiente, como técnica de muestreo no probabilístico lo cual les permitió seleccionar profesores y estudiantes que serían parte del estudio para aplicarles una entrevista semiestructurada y grupos de discusión. El principal resultado expone que existe dificultad en los entornos virtuales haciendo que los estudiantes prefieran los entornos tradicionales. A manera de conclusión, refieren que la modalidad virtual no es bien acogida por los estudiantes ya que no satisface la mayoría de las necesidades lo cual hace que no despierte el interés en adherirse de mejor forma a las herramientas digitales.

Díaz, Crespo & Contreras (2022) llevaron a cabo un estudio que tuvo como objetivo analizar la relación que existe entre las redes sociales y las prácticas interculturales en la educación superior. La metodología para este estudio es de enfoque cualitativo apoyado en la investigación-acción de tipo básica. La muestra



estuvo compuesta por diez docentes y 111 estudiantes de sexto semestre, de los cuales 61 son de la carrera de Educación Básica y 50 de la carrera Educación Intercultural Bilingüe, a quienes se les aplicó una escala de Likert y una lista de cotejo sobre el uso de las redes sociales en el campo educativo. Entre los resultados más relevantes, resaltan que el uso de dichas redes sociales promueve la interculturalidad por sus múltiples ventajas: comunicación, interacción y facilidad de uso.

Vélez, Chancay & Zambrano (2022) llevaron a cabo un estudio cuyo objetivo fue analizar la incidencia de la educación virtual en el aprendizaje de los estudiantes del 8vo año de básica superior de la Unidad Educativa Luis A. Este estudio se dio bajo el enfoque cualitativo mixto de diseño no experimental, la muestra estuvo compuesta por 33 estudiantes y un docente. El resultado demuestra que los estudiantes deben adoptar una postura mucho más creativa, presentar un interés en aprender de aquella forma en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que la gamificación es esencial para el avance en la educación desde los niveles secundarios para llegar con mayor solidez al ciclo universitario; los docentes por su parte, debería fortalecer el uso de las herramientas virtuales, aunque las condiciones suelen ser muy limitantes. Además, los docentes consideran que la implementación de la gamificación de aprendizaje y utilización de herramientas digitales mejoraría en gran medida la formación de estudiantes proactivos.

A continuación, se abordan perspectivas sobre las herramientas digitales educativas que son fiables, útiles y que se pueden incluir en las planificaciones que llevan a cabo los docentes para la interacción, reflexión, motivación y otros aspectos más que son básico para la realización de actividades escolares y que los estudiantes se sientan atraídos desde el inicio de las tareas propuestas por el profesor.

Las herramientas digitales están inmiscuidas en gran parte de las actividades que a diario realizamos, en el campo de la educación no es la excepción ya que con el pasar del tiempo la tecnología se ha vuelto parte esencial en la realización de las sesiones de clase y que los docentes han tenido que ir de poco, haciendo uso de aquellas herramientas que brindan mayores beneficios

para el aprendizaje y que las ubican como estrategia para lograr desarrollar las habilidades y destrezas durante el transcurso de la realización de las diferentes tareas; es así que, la interacción entre docente y estudiante es visible y enriquecedora ya que la educación se ha vuelto más global y que no precisamente se puede realizar actividades dentro de un salón de manera física, sino que se puede recurrir a las diferentes aplicaciones digitales que permiten estar conectados en diferentes puntos geográficos mediante la red de internet.

Al respecto, (Siemens, 2004, citado por Cueva, García, & Martínez, 2019), precursor de la más reciente teoría de aprendizaje, la cual se denomina Conectivismo, menciona que las herramientas digitales están involucradas en la mayoría de las actividades que hacemos todos los días y en el aprendizaje, donde la tecnología se ha convertido en una parte esencial de la enseñanza en el aula con el pasar del tiempo, y los maestros deben comenzar poco a poco a utilizar aquellas que permitan un mejor aprendizaje, eligiendo las más productivas como estrategias para desarrollar habilidades y competencias en diversas tareas.

Es así que, Zhou (2018) indica que las corrientes educativas como el Conectivismo y el Constructivismo se integran en las aplicaciones educativas dentro de las TIC y el acceso a Internet. Es evidente que los centros educativos están en constante innovación para ofrecer un servicio de calidad, eso justamente enmarcado dentro de los parámetros que permitan cumplir con las expectativas en el aprendizaje de los estudiantes, con mejores condiciones y herramientas físicas y digitales que se adecuen a su contexto.

Así, las interacciones entre profesores y estudiantes se vuelven visibles y más ricas a medida que la educación se vuelve más globalizada conforme pasan los años y que aquellas tareas que se ejecutan físicamente en el aula, en su lugar se pueden utilizar diversas aplicaciones digitales para avanzar conforme a los avances tecnológicos. Es evidente que en la actualidad todo gira en torno a la digitalidad, ya que en muchos casos suele facilitar el proceso de realización de tareas, tanto para el docente como para estudiantes que, con el suficiente compromiso, se puede observar grandes cambios en favor del progreso de la sociedad en la cual se desenvuelven los individuos.

Se debe destacar que no suele existir la paridad con respecto del acceso que tienen los estudiantes a las herramientas tecnológicas, al respecto Kennedy (2009) afirma que en la era digital no existe una homogenización en los individuos, puesto que se evidencian diferentes perfiles que se derivan del acceso a las herramientas tecnológicas, el tiempo que interactúan y la usabilidad que se les da.

Compartir con los compañeros de clase, interactuar productivamente con pensamiento y reflexión apropiada, brinda mayores resultados en el transcurso del curso de estudio. Kurfiss (1988) menciona que al momento en que los estudiantes aplican la escucha activa y realizan comentarios al razonamiento que emiten sus pares, dichas acciones le hacen entender en qué medida y en que momento necesitan mejorar el nivel de comprensión y obtienen la oportunidad de aprender con conciencia de los demás.

Los individuos adoptan diferentes formas de aprender y llegar a un nuevo conocimiento, por ende, el accionar del docente no debe ser rígido y seguir una misma línea sin incluir las nuevas formas e innovadoras formas de llegar al estudiante, aunque influyen ciertos factores que truncan llevar a cabo actividades mediante las herramientas tecnológicas educativas, la motivación no debe estar ausente para generar un ambiente más dinámico en cuanto al desarrollo de tareas.

De acuerdo a (Downes, 2005, citado por Bernal, 2019) refiere que existen nuevas maneras de conocimiento que son impulsadas a través de entidades que se encuentran conectadas y que poseen interacciones; además de tener distribuido dicho conocimiento. En definitiva, el conocimiento no es meramente cuantitativo y cualitativo, sino que su representación es cambiante y adopta una nueva interpretación del como recibimos o tomamos las novedades en cuanto a conocimiento se refiere y las sensaciones que tenemos de aquello que percibimos.

El conocimiento no se encuentra en un solo lugar y para abordarlo, se necesita explorar con el suficiente compromiso del individuo, el cual haciendo uso de las nuevas e innovadoras herramientas digitales se puede construir mejores

bases de aspecto cognitivo y que pueden ser compartidos con otros seres que se encuentran en la búsqueda de nueva información; es así que, se requiere puntualizar lo que es de beneficio en el campo educativo y lo que puede ser útil como HDE dentro o fuera del salón de clases, ya que no es estrictamente necesario que todo sea físico.

A propósito, Luna (2015) establece que, las herramientas digitales son un software o sistemas de información a los que se puede acceder mediante las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) utilizando computadoras, tablets electrónicas y/o tecnologías móviles. Aunque en la realidad existen factores que intervienen de forma directa para que se dé un abordaje educativo sea virtual o presencial en el que se puede incluir la tecnología para que el estudiante de forma autónoma incursione en actividades que le permitan de alguna manera auto educarse y que esto derive en un aprendizaje significativo y activo; es bien conocido que existen trabas para llevarlo a cabo pero con buena predisposición y deseo de avanzar a la par de la tecnología se puede marcar diferencias significativas para generar buenas impresiones en el sistema educativo, en el que el docente cumple un rol esencial de guía y orientar de forma precisa con la motivación apropiada para impulsar en los estudiantes cambios que conlleven a plasmar sus destrezas y competencias.

El aprendizaje activo parte como una estrategia de estudio que va enmarcada dentro de la teoría de aprendizaje que más revuelo ha causado hasta la actualidad, el Constructivismo, liderado por Piaget (1991) y Vygotski (1978) quienes establecen particularmente que los estudiantes que tienen acceso a las herramientas adecuadas encuentran buenas respuestas en sus estudios. Poseer los materiales pertinentes para la realización de las actividades, lo cual conlleva a plasmar los nuevos conocimientos convencidos plenamente que lo hecho tiene una razón de ser y que en lo posterior será capaz de llevar a la práctica.

Al respecto (Vygotsky, 1978, citado por Rodríguez W. , 1999) definió la zona de desarrollo próximo como la distancia entre el nivel actual de desarrollo, determinado por la resolución independiente de problemas y el nivel de potencial

de desarrollo con el direccionamiento de personas adultas o a su vez, con compañeros que presenten mejores competencias.

Sin el apoyo oportuno de un docente capacitado a través de diferentes herramientas de enseñanza y aprendizaje, se verá comprometido el avance académico de aquellos estudiantes que necesitan un ligero acompañamiento para lograr plasmar las competencias básicas en un plan de estudio, sin dejar de lado el empoderamiento de su propio aprendizaje, que cada estudiante se proponga mejorar y aportar con ideas generadoras en las sesiones de clase con una interacción que amerita la educación del siglo XXI.

Para (Ormrod, 2003, citado por Sierra, 2012) menciona que el aprendizaje se plasma, construyendo nuestros propios saberes desde nuestras propias experiencias. Evidentemente a nivel universitario, asociar experiencias vividas durante la formación educativa primaria y secundaria le permite al estudiante construir mejores perspectivas del nuevo conocimiento una que ya hecho la respectiva asociación para concretarlo como tal, dejando de lado el tradicionalismo que se niega a apartarse del modelo educativo que se intenta mejorar con la escuela nueva.

La taxonomía de Bloom es una de las apuntadas para dar un giro oportuno a la educación que hoy día se produce, con una visión clara y direccionada con las especificaciones que plantea dicho autor, (Anderson, Krathwohl et al., 2001) luego de realizar una revisión a dicha taxonomía, evidenciaron que la taxonomía ofrece diversos tipos de conocimientos y procesos sistemáticos cognitivos que involucran al estudiante en su forma de aprender, es así que, el enfoque de aprendizaje activo ayuda a los estudiantes a desplegar en todos los niveles de la taxonomía de Bloom, los cuales justamente conlleva a que se incluyan en los procesos de cognición más complejos como son los de crear y evaluar.

Existen momentos en que el estudiante no posee una idea clara de cómo realizar y llegar a una conclusión sobre lo que va a ejecutar como actividad; es ahí que, el andamiaje produce efectos alentadores para conseguir que dicho estudiante avance y no padezca situaciones que lo limitaría y sin duda lo desmotivaría a continuar con la labor educativa. Todos los estudiantes alguna vez

en su proceso educativo van a verse involucrados en situaciones difíciles respecto a su aprendizaje, lo cual hace que el docente se enfoque de manera apropiada ante esos inconvenientes. Según Dunlosky, et al (2013) mencionan que para mejorar los resultados en educación requiere de un esfuerzo multifacético, pero la premisa para esa mejoría es que parte de la solución es ayudar a los estudiantes a regular mejor su aprendizaje a través de tecnologías de aprendizaje efectivas.

Los matices que se marcan en la educación superior son claras, según Gibbs (2004) con base en resultados obtenidos en un estudio, se han originado una serie de cambios positivos en los docentes y ausencia de cambios negativos, los cuales han sido expuestos a un grupo de control para mejorar y desarrollar habilidades educativas de enseñanza y aprendizaje en el que se centran en utilizar metodologías activas para ser contempladas por lo estudiantes en formación. A propósito, Gros (2011) distinguir entre el aprendizaje basado en contenidos y el aprendizaje basado en actividades, eso implica poner por encima de los contenidos, las metodologías de dichas actividades para lograr un aprendizaje mucho más profundo y duradero con el fin de proporcionar una mejor perspectiva a los estudiantes en su formación académica.

Pero lograr esa misión no es algo sencillo, amerita que los docentes se enfoquen con seriedad y compromiso para llegar a esa meta, en la que se involucre dentro de ese aprendizaje, también la cooperación entre los pares. Michaelsen, Davidson & Major (2014) mencionan que la implementación adecuada requiere que los maestros proporcionen ejemplos de retroalimentación continua y tareas de desarrollo que tengan en cuenta las siguientes características: Desafiar el desarrollo del pensamiento complejo; que sean directas y rápidas al mismo tiempo motivador para que se dé el traslado adecuado del conocimiento y, por consiguiente, puedan tomar decisiones acertadas y consistentes.

De esa forma, un método efectivo para el aprendizaje pero que rara vez se lo usa, es el aprendizaje activo, Becker (1970) establece que el estudiante toma el aprendizaje de mejor forma y se comprometen intrínsecamente con aquella forma de aprender cuando el profesor toma ese medio como sistema; pero, las clases de tipo magistral, en la que el docente dicta la clase, impone los parámetros y los

estudiantes se dignan a nada más seguir órdenes, aun se puede evidenciar ese método pedagógico en las diferentes asignaturas de estudio (Becker y Watts, 2001).

Ante eso, Kolb (1981) manifiesta que los estudiantes son aprendices concretos y a su vez abstractos, activos y reflexivos que combinan los aprendizajes que provienen de metodologías activas propuestas por los docentes y aquellas magistrales bien planificadas que atraigan de manera efectiva la atención del estudiantado, de tal forma que no sea la única forma en la que enseñan.

En ese sentido, Johnson, Johnson y Smith (1998) concluyen que los estudiantes se benefician de la interacción con sus compañeros en el aula. Aprenden a escuchar de manera crítica, a realizar preguntas que no entienden y a hacer cuestionamientos si no están de acuerdo. Eso algo que forma parte del desarrollo personal y profesional durante su etapa educativa a nivel universitario, aunque debería ser algo que se trabaje desde los niveles primarios y secundarios

El protagonismo del estudiante debe ser prioridad en todo proceso de formación profesional para que sean ellos quienes reflejen aquellas estrategias de estudio, enseñanza y aprendizaje para mejorar el sistema de educación. Según Salemi (2002) señala que, durante la clase, los estudiantes pasan más tiempo comprendiendo y entendiendo conceptos, es decir, poniendo en práctica las ideas, en lugar de copiar textualmente lo que dice el profesor. Esto con el fin de prepararlos de forma crítica para la vida real y laboral.

Los métodos tradicionales de enseñanza basados en el rol protagónico absoluto del docente, además de evidenciar ciertas deficiencias claras para la superación del sistema educativo universitario hace que sean incompatibles con el objetivo de la mejora educativa. Por lo tanto, es claro que estos métodos, que tienen como objetivo únicamente reunir conocimientos científicos y técnicos para luego ponerlos en práctica, deben ser reemplazados por otros métodos que puedan lograr los objetivos educacionales más consistentes en un plan de estudio.

De acuerdo a Soto (2018) las herramientas digitales para motivar y reflexionar implican que la multiplicación de entornos digitales y virtuales ofrece una nueva manera de ver, comprender y representar el mundo que nos rodea. En la esfera de la enseñanza literaria en lenguas extranjeras, más allá de los debates establecidos entre la enseñanza presencial, en línea o híbrida, queremos poner de relieve una serie de herramientas e instrumentos digitales que no sólo presentan nuevas maneras de difundir y crear literatura, sino que además transforman el proceso de lectura.

Así mismo, la gestión de la interacción con herramientas digitales según (Herrera et al., 2019) están a disposición para cualquier relación laboral, de educación y o de esparcimiento, es necesario conocerlas para poder entender con cualquiera de las actividades antes mencionadas, de igual manera los recursos que ofrece la internet, pueden ser de gran apoyo en la docencia, para el aprendizaje de contenidos de cualquier disciplina, sin embargo, la innovación de usar los medios digitales como recursos de aprendizaje de contenidos, no radica en la implementación de la comunicación y uso de los sistemas de cómputo para establecer una comunicación con los estudiantes.

Al pensar en el docente como innovador de su práctica es fundamental considerar la dimensión personal o biográfica. Las historias vividas por el docente desde su formación inicial dejarán huellas, manifestándose en su desempeño profesional. Los grandes ejes de las reformas educativas deberían estar comandadas por principios pedagógicos. En este sentido es importante pensar en la relación entre tecnologías educativas y su uso pedagógico. Por lo tanto, en el contexto actual es necesario una formación en competencias digitales críticas para el uso seguro, comunicación, colaboración y creación del conocimiento (Zeballos, 2020).

De la misma manera, la aplicabilidad de las herramientas digitales en la enseñanza de acuerdo a Velasco (2019) ha cambiado la forma tradicional de la enseñanza debido al acceso a multitud de materiales didácticos y a las diversas herramientas de comunicación. Se propone usar la tecnología con perspectiva didáctica, tareas útiles y ocupando un lugar importante en el plan curricular, así



como la utilización y selección de contenidos digitales de calidad para enriquecer el aprendizaje.

### **III METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La presente investigación posee un enfoque cualitativo, porque está orientada a la exploración de la complejidad de los factores que intervienen en el fenómeno y sus diferentes perspectivas y efectos sobre los sujetos implicados. Según Creswell (s.f) este tipo de investigación se liga a un proceso inquisitivo de comprensión basado en varias tradiciones metodológicas de indagación que investigan un problema social o humano.

Para esta investigación, se hizo uso del diseño descriptivo, según Guevara, Verdesoto, & Castro (2020) mencionan que la investigación descriptiva tiene como finalidad la comprensión las condiciones, costumbres y actitudes que predominan mediante la descripción precisa de actividades, objetos, procesos y personas.

#### **3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

En una investigación de carácter cualitativo, se producen descripciones sumamente importantes para el estudio que se está llevando a cabo y en eso se perpetra algo primordial para direccionar de forma apropiada la investigación, y estas son las categorías de estudio, aspecto que se debe considerar plenamente para entender lo que se desea saber de la investigación. Es así que, se empieza por entender de forma clara, que es una categoría de estudio en investigación.

Para (Gomes, 2003, citado por Romero, 2005) menciona que el término categoría suele hacer referencia a un concepto que contiene elementos o aspectos que comparten características comunes o se encuentran relacionados entre sí. Esta palabra está ligada a una clase o serie y que se utilizan para crear clasificaciones.

Para (Strauss & Corbin, 2002, referenciado por Romero, 2005) establece que, la categorización implica asignar conceptos a un nivel más abstracto; además, la categorización tiene gran relevancia conceptual porque son capaces de agrupar subcategorías o conceptos. En este trabajo de investigación la

categoría de estudio considerada, son las herramientas digitales educativas para el aprendizaje activo.

Según Carcaño (2021) menciona que las HDE son programas de software que facilitan el aprendizaje activo y colaborativo; además, simplifican las tareas de aprendizaje que adherido a un repositorio evitan que los docentes preparen materiales que ya están en línea, con lo cual optimizan la gestión del tiempo.

La matriz de categorización en la que constan las subcategorías para su respectivo análisis, las cuales son: herramientas digitales para motivar y reflexionar, interacción con herramientas digitales, acompañamiento y construcción del aprendizaje activo con herramientas digitales educativas, se encuentran en el anexo 1.

### **3.3 Escenario de estudio**

Esta investigación tuvo como escenario para el estudio, las inmediaciones de un Instituto Técnico Superior Particular con los debidos permisos de funcionamiento y acreditación, tal como lo establece el CES, dicha institución de educación cuenta con 4 años de creación al servicio de la comunidad que acude a dicho centro para formarse como profesionales en alguna de las 14 carreras que posee en modalidades semipresencial y virtual; dicho instituto posee la matriz en la ciudad de Quito, capital de Ecuador y una sede en la ciudad de Santo Domingo.

Justamente en Santo Domingo cuenta con una sede, en la que pone a disposición del público en general carreras como: Contabilidad, Desarrollo de Software, Parvularia, entre otras. Han implementado la virtualidad para quienes desean estudiar que por cuestiones de tiempo no pueden acceder a otra modalidad, cabe destacar que, a raíz de la emergencia sanitaria vivida en todo el mundo, la educación virtual se ha fortalecido con grandes cambios en los modelos educativos.

### **3.4 Participantes**

En cuanto a los participantes, se tomaron en cuenta a los docentes que laboran en el Instituto Técnico Superior Particular, los cuales dictan clases de forma semipresencial y virtual en la carrera de Contabilidad en el periodo lectivo 2022-2, que consta una población de 20 docentes. Respecto a la selección de la

muestra, se receiptó información de docentes que han participado en cursos virtuales y han tenido mayor interacción con las herramientas digitales en la realización de clases y también basado en el desempeño profesional, siendo un total de 6 docentes con mayor experiencia, de igual forma, se consideró para la aplicación de la entrevista para una población de 40 estudiantes, de los cuales mediante la evidencia de su desempeño como criterio principal, fueron seleccionados los que mejor desempeño demuestran, es así que la muestra está compuesta 7 estudiantes para recabar los datos necesarios que sean de utilidad para la investigación.

Para la presente investigación se aplicó el método no probabilístico, que se denomina también como intencionado, de acuerdo a Otzen & Monterola (2017) mencionan que este tipo de selección de muestra se realiza de acuerdo a características parecidas, lo cual limita el grupo muestral del que se va obtener los datos para la investigación.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para este estudio de investigación se optó por la entrevista como técnica para la recolección de datos; en cuanto al instrumento, se optó por la guía de entrevista de tipo semiestructurada.

La entrevista como tal es de gran utilidad en las investigaciones cualitativas ya que presentan gran dinamismo y en el caso de las entrevistas semiestructuradas son flexibles de tal forma que se convierte en lo ideal para recabar la información. De acuerdo a Díaz, Torruco, Martínez, & Varela (2013) establecen que las entrevistas semiestructuradas tienen un mayor grado de flexibilidad que las estructuradas porque se basan en preguntas planificadas y se pueden ajustar en función de las personas entrevistadas. Su ventaja es que se puede adaptar al sujeto y al interlocutor de tal forma que se pueda motivar y de esa forma reducir las ambigüedades, tratar términos poco claros y sin duda alguna que se obvia en gran medida el formalismo. Para este estudio se utilizó la guía de entrevista compuesta por 8 preguntas dirigidas para docentes y de igual forma para los estudiantes en función de la categoría de análisis, de la cual se recolectó la información de acuerdo a las herramientas digitales educativas para

la motivación y reflexión, interacción por medio las HDE, acompañamiento docente con las HDE y por supuesto la aplicabilidad que estas tienen.

### **3.6 Procedimiento**

En este estudio, para recolectar datos que fueron obtenidos mediante la entrevista, se ejecutó de la siguiente manera: primero, se realizó la comunicación con los participantes que fueron considerados para la investigación, luego del consentimiento del lugar en la que se realizó la investigación y consulta a los docentes para ser parte del estudio, solo 6 docentes dieron paso para participar en el estudio y 6 estudiantes accedieron para ser entrevistados; una vez hecho esto, se les mencionó que la entrevista puede ser en persona o en línea mediante el aplicativo zoom para mayor comodidad y optimización del tiempo; entonces, se procedió a enviar en enlace de la reunión de zoom conjuntamente con la fecha y hora en la que se van a realizar las entrevistas. Además, dichas entrevistas se ejecutaron de forma diaria conforme al tiempo de los participantes; de igual forma, se procedió a mencionar los requerimientos y consentimientos, lo cual se expuso antes de iniciar las entrevistas en la que el docente brindó su consentimiento de manera oral para hacer uso de la información que se obtendrá para dicho estudio. Una vez que se realizada la investigación, se transcribió para fines estrictamente investigativos.

### **3.7 Rigor científico**

La rigurosidad en investigación cualitativa se apega al cumplimiento de ciertos parámetros del estudio más creíble y realista, dicho estudio deberá atravesar un proceso de validez y fiabilidad para que de esa forma el investigador tenga la claridad necesaria en cuanto a sus objetivos y preguntas del problema que deben ser respondidas. Según Lincoln & Guba (1982) citado por (Arias & Giraldo, 2011) establecen que la investigación cualitativa demanda de otros criterios diferentes respecto a la investigación cuantitativa y proponen cuatro criterios específicamente que son; credibilidad, transferibilidad, dependencia y confirmabilidad. Estos parámetros conllevan a una dureza y brinda mayor consistencia al estudio.

Según González & Ospina (2013) consideran en cuanto a la credibilidad implica evaluar las condiciones bajo las cuales un estudio puede considerarse

creíble y seguir un proceso para encontrar argumentos plausibles que puedan demostrarse en los resultados de estudio de acuerdo a lo estipulado en el proceso que se ha dado durante la investigación. En cuanto a la confirmabilidad, Castillo & Vásquez (2003) mencionan que la confirmabilidad hace referencia a la forma de analizar o interpretar la información obtenida de los datos de investigación, y se va lograr justamente cuando otros investigadores siguen ciertas pistas al investigador original y en base a eso pueden obtener conclusiones similares.

### **3.8 Método de análisis de datos**

Esta investigación es de carácter descriptivo en la que influyó de manera oportuna el análisis de información que fue obtenida previamente de la entrevista; además, se tuvo el diálogo apropiado para que la información se transporte de manera eficaz y luego de aquello pueda ser organizada, sintetizada y descrita, Según Krippendorff (2018) menciona que aquella técnica se basa en la comprensión y la interpretación de textos escritos, la transcripción de entrevistas y otras formas de tratar dicha información según el lugar y entorno donde se haya dado la producción de la misma.

La información serán que se obtuvo de la aplicación de la entrevista fue transcrita en una tabla en la que se relacionaron las categorías para su respectivo análisis; además, se tuvo en cuenta las subcategorías en la que se procedió a asignar códigos para los participantes, respetando la protección de imagen de cada uno de ellos. Según Strauss y Corbin (2008) citado por (Monge, 2015) mencionan que el código se refiere al nombre que se le asigna a los conceptos en función del proceso de codificación según los temas de la entrevista, una vez realizada y con la obtención de los datos se procedió a estipular la triangulación respectiva para contrastar la información de acuerdo a cada participante entrevistado.

Para Rodríguez, Pozo, & Gutiérrez (2006) mencionan que la triangulación en las investigaciones cualitativas se hace eco en realizar la verificación y comparación de la información obtenida en los diferentes momentos en que se haya dado el estudio, haciendo uso de metodos validos y confiables. Para esta investigación se utilizará la triangulación del análisis de los datos arrojados de la entrevista a cada uno de los participantes y que posteriormente será transcrita

para su respectiva codificación, contrastación con las diversas teorías que se han propuesto para la presente investigación, tomando en cuenta las categorías y subcategorías de estudio y de acuerdo a eso, obtener los resultados que se requiere para la investigación.

### **3.9 Aspectos éticos**

En todo trabajo de investigación es vital respetar ciertas normas y reglas establecida para que un estudio sea óptimo y en este trabajo investigativo se respeta las estipulaciones establecidas, en primera instancia por la Universidad César Vallejo, la cual ha propuesto lineamientos ineludibles para la realización de un proyecto de investigación; de igual forma, se tomó en cuenta la forma de referenciar ciertas obras que se han producido en investigación. Por otro parte, en las entrevistas que se realizaron a cada participante del estudio, se les solicitó la autorización, puesto que fueron informados con anterioridad para los fines que conlleva la investigación. Dicho esto, para brindar las garantías necesarias a esta investigación, se aplicarán tres principios fundamentales: la beneficencia, que alude a un parámetro ético que va en función del bienestar de los participantes; la no maleficencia, cuida la integridad las personas participantes; respeto, pedir el consentimiento para la entrevista en los participantes y que sea libre en su participación.

## **IV DISCUSIÓN Y RESULTADOS**

Para el desarrollo de la investigación se emplea las entrevistas a un total de 6 docentes universitarios del Instituto Técnico Superior Particular que dictan clases de forma semipresencial y virtual a la carrera de Contabilidad, de igual forma otra entrevista enfocada a los estudiantes, utilizando una muestra de 6 estudiantes, todo esto con el objetivo de recolectar información y responder a los objetivos específicos.

### **Objetivos Específicos**

O.E. 1 Explicar cómo ayudan las herramientas digitales educativas en la motivación y reflexión para la mejora del aprendizaje activo mediante las Herramientas Digitales Educativas en estudiantes en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022.

Entrevista a 6 estudiantes y 6 docentes

### **Subcategoría: Motivación y reflexión mediante herramientas digitales educativas para el aprendizaje activo.**

En este subcategoriza se considera un total de 1 pregunta tanto de la entrevista a docentes como para los estudiantes que se especifican sobre la manera en que los docentes y los estudiantes motivan o se sienten motivados mediante la utilización de las HDE

### **Entrevista Docente**

1. ¿Cómo se ayuda de las herramientas digitales educativas para motivar al estudiante en un proceso educativo?

Los docentes respondieron ante la ayuda, que buscan de las herramientas digitales que; D1 menciona que “existe un sinnúmero de herramientas de acuerdo a que se programe, para la motivación, si queremos, se puede ambientar la clase, con una lluvia de ideas utilizando Kahoot, para mejorar los resultados educativos”. De manera similar menciona el D2 que “utilizo juegos educativos o preguntas (...) para promover una actitud activa a los estudiantes, un ambiente educativo y competencias sana”. Por su parte el D3 afirma que “cada una de las asignaturas que se imparten (...) deben estar basadas con el uso de herramientas digitales”.

En contrapartida el D4 dice que “la motivación (...) juega un papel importante en mis clases (...) para lograrlo, pongo en práctica algunas herramientas que he conocido en capacitaciones con el fin de mejorar la calidad de enseñanza”. El D5 menciona que “si, despierto el interés en el estudiante con la aplicación de tics, (...) propongo actividades cortas y directas para generar entusiasmo previo a las clases. D6 “indago constantemente y estoy al tanto para transmitir a mis estudiantes para lograr mejores aprendizajes, antes de empezar la clase comparto algunas en línea para activarlos”.

### **Entrevista Estudiante**

1. ¿Cómo ha evidenciado el uso de las herramientas digitales por parte de sus docentes para motivarlos en su proceso educativo?

En cuanto a cómo el estudiante evidencia que el docente lo motiva E1 menciona “ellos lo que hacen son diapositivas ilustrativas, imágenes (...) lo hace un poco más llamativo. E2 “el docente utiliza las herramientas digitales de manera adecuada (...) las adapta a la clase conforme es necesario. E3 “los docentes proponen actividades previas con la digitalidad, con el fin de atraer la atención de todos los estudiantes”. Por su parte el E4 “las evidencias se daban mediante los juegos educativos para crear un ambiente propicio (...) proponía actividades de recreación referente a los que íbamos a estudiar”. E5 “en el día a día en la que proponen novedosas actividades”. E6 “tiene mucho conocimiento y dominio del tema, apoyarse en herramientas digitales hace que sea novedoso”.

La mayoría de docentes entrevistados respondieron de manera similar, pues para ellos la motivación es planificar y organizar una clase más interactiva, la utilización de HDE para este propósito es importante, pues ayudan a desarrollar juegos de aprendizaje, dinámicas elaboradas y muchas formas de motivar a los estudiantes. De igual forma ante esta incógnita los estudiantes mencionan que la motivación incluye herramientas como utilizar presentaciones animadas, con plataformas externas que ayuden a despertar el interés en la materia, así como la guía o acompañamiento que los docentes puedan dar para entender mejor los temas y que la gran cantidad de información no sea obstáculo para mejorar.



## **Entrevista Docente**

2. En su labor docente, ¿Cómo usa las herramientas digitales para invitar a los estudiantes a reflexionar previo al abordaje temático?

El D1 menciona “estas preguntas hacen énfasis a un diagnóstico inicial (...) se puede como había mencionado anteriormente, el kahoot y los estudiantes a ver si tienen una idea lógica del tema y puedan participar entre todos”. D2 “yo en este caso utilizo las HDE motivándoles a los tres primeros lugares, asignando puntaje, de esta manera compiten por generar un mayor puntaje y reforzando los conocimientos”. D3 “básicamente hay 2 formas de trabajar (...) el uso de lo que es la herramienta teams o zoom (...) utilizar otras herramientas que permitan interactuar a los estudiantes y pueda generar trabajo en equipo”. D4 “las uso de manera recurrente y tratando de innovar en cada clase con el fin de no caer en la típica rutina de clases”. D5 “es una tarea compleja pero muy valiosa para el progreso de formación como profesionales. Propongo tareas en la que los propios estudiantes (...) se adentren en el aspecto formativo con mi orientación”. D6 “propongo actividades de activación académica, preguntas generadoras con el fin de que ellos se vayan enrolando en la temática de estudio”.

## **Entrevista Estudiante**

2. ¿Cuál es la forma de usar las HDE de sus docentes de manera que los invite a reflexionar previo al estudio de un tema?

E1 menciona “tenemos una plataforma con temas que se van a tratar con el profesor (...) saben poner videos explicando la clase para que sea más resumida cuando la teoría es extensa”. De manera similar E2 “mediante el uso de diferentes plataformas educativas que le permitan tanto al docente como al estudiante trabajar de manera colaborativa”. También el E3 dice que “por lo general nos proyecta un video que nos haga entender el fin y por qué debemos recibir esta clase o el tema que se va a tratar”. E4 “suele usar juegos, todo enmarcado a la temática (...) para estar atentos a clase había ruletas rusas y al que le tocaba el docente le hacía alguna pregunta”. E5 “la utilizan en su vida cotidiana, teniendo como propósito mejorar la enseñanza y aprendizaje todo el estudiante”. E6

“propone actividades interactivas en la que hacemos consciencia del porque estudia aquello y en que nos va a servir en la vida profesional”.

Los entrevistados tanto docentes como alumnos, respondieron de manera similar, pues el objetivo de las HDE lo toman como un complemento para aligerar la carga de información hacia el estudiante, un ejemplo claro es que los docentes utilizan herramientas como Kahoot, zoom, teams u otros, para invertir el conocimiento de la materia en un medio más actual, que sea comprendido por los alumnos, para generar un trabajo extra sobre la base de enseñanza-aprendizaje. Además, la ayuda que generan no solamente es en la materia, pues algunos alumnos opinan que toda la planificación estudiantil y el uso de HDE también se transporta a la vida profesional, pues genera trabajo en equipo, reflexión y despierta la curiosidad de seguir descubriendo más información de manera independiente.

O.E. 2 Describir el uso de las herramientas digitales educativas para la interacción entre docente-estudiante, estudiante-estudiante en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022

Entrevista a 6 estudiantes y 6 docentes

### **Subcategoría: Interacción con herramientas digitales**

Dentro de las entrevistas a docentes y estudiantes, la pregunta 3 se especializa en determinar de qué manera se fomenta la interacción entre estudiante, estudiante-docente y estudiante-contenido para esta subcategoría se toma esta pregunta.

#### **Entrevista Docente**

3. Desde su experiencia, ¿De qué manera fomenta la interacción, entre estudiantes, estudiante-docente o estudiante y contenido mediante las herramientas digitales educativas?

D1 menciona que “siempre estamos inmersos con el uso de estas tecnologías (...) entre los chicos siempre están en contacto (...) siempre va a ser esa la interacción debido a que la carrera que trabajamos es 100% práctico”. D2 “haciéndoles notar la importancia de hoy en día de la educación con la fuerza que tomó después de la pandemia y la importancia de utilizar los recursos digitales en

la educación”. D3 “lo que se hace es entregarles a ellos PEA de la asignatura (...) antes de iniciar las clases, se les indica que es lo que deben preparar, entonces a partir de esa preparación de un posible material, existe un trabajo mucho más dinámico que genera una clase invertida con los chicos,”. D4 “muchas veces mediante el trabajo en equipo, formados al azar en la plataforma zoom (...) el material de estudio lo comparto y para activar aquellos saberes, comparto links de participación individual”. D5 “con actividades elaboradas por mi persona en línea (...) crea un ambiente amigable para interactuar de manera apropiada (...) al momento de trabajar en equipo, ellos son capaces de compartir pensamientos e ideas productivas para un aprendizaje pleno y activo”. D6 expresa que “el desarrollo de la clase es vital, interactuar con el estudiante para intercambiar ideas y pensamientos, por el simple hecho de que ya el docente no es solo el que habla y propone y el estudiante limitarse a nada más escuchar (...) actividades individuales, trabajos en equipo y las HDE hacen que el trabajo sea más interactivo”.

### **Entrevista Estudiante**

3. Los docentes, ¿Cómo fomentan la interacción entre estudiantes, docente-estudiante y estudiante y contenido mediante las HDE?

Frente a esta pregunta el E1 menciona “nos hacen preguntas y nosotros respondemos o nos dicen (...) entonces alguien más responde y se forman debates en clase (...) intercambian ideas y con el profesor también se han dado intercambio de palabras”. E2 “se fomenta la interacción por medio de actividades grupales tales como debates, trabajos en grupos o ensayos”. E3 “mediante la utilización de herramientas innovadoras en las que nosotros como estudiantes compartimos y opiniones, mientras se van reflejando en la pantalla que comparte el profesor”. E4 “interactuamos todos en clase, la ruleta rusa, proponían actividades muy novedosas, tenemos una plataforma donde los docentes dejan el material de estudio, actividades para que sean realizadas de manera asincrónica y debemos interactuar con los demás compañeros”. E5 “están constantemente instruyéndose en las diferentes HDE que ofrecen beneficios para todos los involucrados en la educación y es así que los contenidos a tratar se vuelven más entretenidos”. E6 “con la participación activa, es decir, con las actividades

planificadas para desarrollar en la clase, formando equipos en zoom y el docente ingresa a los grupos para constatar si realmente estamos avanzando”.

La subcategoría tres, nace de la incógnita sobre como el docente fomenta la interacción entre estudiante-docente y a su vez como el alumno la entiende, ante esto las respuestas de los docentes son muy similares, pues la utilización de las HDE nace con la intención de generar mayor interacción entre la materia impartida, el alumno que necesita el conocimiento y el docente. Por otra parte, los estudiantes opinan que el docente crea el contenido en las HDE para interactuar de mejor manera con el contenido porque no solamente es la participación del docente, sino también de los estudiantes de manera permanente en actividades como debates, grupos de trabajo, actividades de preguntas al azar entre otras.

### **Entrevista Docente**

4. En base a su experiencia docente, ¿Qué resultados ha obtenido luego de haber propiciado la interacción con herramientas digitales educativas?

D1 “siempre la interacción da buen resultado si el estudiante pone la predisposición para poder hacer estas actividades (...) son actividades netamente en línea a través de otras conexiones (...). En definitiva, con los estudiantes que son muy activos en su aprendizaje, se ha notado que los logros de aprendizaje son altos”. D2 “específicamente bueno, (...) los estudiantes se encuentran motivados y bien, este uso de herramientas digitales y como parte integral de las clases y temas”. D3 “los docentes a partir de la pandemia hemos tenido que aprender el uso de herramientas en línea, en el caso de los estudiantes ha sido un poco difícil hasta la transmisión en ese sentido hay estudiantes que tienen todavía esa resistencia a determinar cómo se debe trabajar en línea”. D4 “excelentes resultados, ya que los muevo de su zona de confort y los impulso a conseguir aprendizajes de calidad en los que ellos indagan y buscan información extra sobre el contenido de estudio. Presentan mejores actividades y logran ellos comprender de mera real”. El D5 expresa que “resultados positivos y alentadores que me hacen creer que es el camino correcto (...) el estudiante está siendo beneficiado de proponer estrategias de enseñanza y aprendizaje novedosas e innovadoras”. E6 menciona “muy buenos resultados. Aquello se ve reflejado no

solo en las calificaciones que se verifican en los reportes académicos, sino también en la personalidad de los estudiantes ya que tienen mayor criterio y capacidad de expresarse”.

### **Entrevista Estudiante**

4. ¿Cuál ha sido su beneficio luego de que sus docentes han impulsado la interacción con HDE?

Para el análisis el E1 menciona que “uno de esos beneficios, obviamente es aprender un poco más, de cómo piensa la otra persona, como ha tratado el tema previo, también recopila la información importante para tener en cuenta al momento de realizar actividades”. De forma similar el E2 desarrolla su idea diciendo que “se puede fortalecer el conocimiento al ir a la par con el avance tecnológico”. Por su parte E3 señala que “llenas de oportunidades para aprender y fortalecer ya que facilita la interdependencia y el acceso a toda la clase de información”. E4 “me permitía realizarle consultas y a su vez en clases, la interacción y el apego del docente hacia los estudiantes es fundamental para mejores resultados (...) con la pandemia se mejoró la utilización de herramientas digitales ya que desconocíamos demasiado y ellos nos guiaron”. E5 expresa que “tener acceso a nuevos contenidos educativos y material de apoyo mediante estas herramientas digitales, puesto que la interacción es vital para compartir ideas y puntos de vista con el resto de compañeros y así lograr aprendizaje activo”. Finalmente, el E6 “el beneficio es la aplicación en el aula, ya que muchas veces cuanto toca prácticas, sentimos que estamos preparados y tratamos de aplicar eso que aprendimos en clases”.

Dentro de la subcategoría anterior, los docentes de forma unánime en su mayoría piensan u opinan que la utilización de las HDE en el aula es buena, pues en un ambiente más digital como las clases virtuales o por circunstancias atenuantes como la pandemia que se vivió hace dos años, la interacción puede ser caótica y el ambiente de trabajo pesado. La diferencia se da porque existen dos tipos de clases las teóricas, donde las HDE sirven para aligerar la carga de trabajo y ser más interactiva la clase y dentro de las prácticas, mejoran en gran medida la comprensión de la clase, pues hay herramientas específicas para cada

especialidad. Por su parte, los alumnos también respondieron en gran mayoría que la utilización de las HDE hace que los contenidos sean más interactivos y no sea pesado aprender.

O.E. 3 Describir como se utilizan las herramientas digitales educativas para acompañar en la construcción de los aprendizajes en estudiantes de la carrera de Contabilidad en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022.

Entrevista a 6 Estudiantes y docentes

### **Subcategoría: Acompañamiento y construcción del aprendizaje activo con herramientas digitales educativas**

Para el desarrollo de esta subcategoría se utiliza la pregunta 5 tanto en la entrevista a los docentes, como a los estudiantes, con el fin de determinar la utilidad de las HDE en el acompañamiento.

#### **Entrevista Docente**

5. Durante su trayectoria docente, ¿Cómo describe la utilidad de las herramientas digitales en el acompañamiento que obtiene como docente para lograr el aprendizaje activo?

El D1 menciona que "siempre las herramientas y las aplicaciones están en constante actualización además todo está en el uso y demanda que se les dé a estas herramientas (...) la aplicación de estas han sido parte fundamental y siguen siendo para el desarrollo universitario". D2 a su vez reflexiona que "Es muy importante porque son gran apoyo como para el inicio de un tema de clase, para su desarrollo y como cierre un juego interactivo con preguntas directrices que permitan evidenciar la participación (...) la retroalimentación y la posibilidad de grabar videos". El D3 opina que "antes las clases eran de manera presencial e implicaban que el docente se volvía orador (...) ahora con la planificación digital se trabaja con guía de estudio, que permite vincular el conocimiento del estudiante hacia la aplicación práctica (...) manejamos plataformas virtuales que permiten trabajar con los alumnos para tener una comunicación mucho más eficiente". E4 "Hoy en día como algo imprescindible para que se desarrollen las clases en línea, incluso de manera presencial se pueden usar las herramientas

digitales siempre y cuando se cuente con los materiales y recursos necesarios. A título personal, me han sido de mucha ayuda para preparar las clases de manera interactiva y dinámica”. E5 en esta pregunta razona lo siguiente “Utilitarias y de gran valía para la educación, debido a la globalización que se implantado firmemente en la sociedad, hace estemos más preparados para los diferentes cambios que se originan y no quedar rezagados en el tradicionalismo.”. E6 finalmente, responde “De gran utilidad para que los estudiantes puedan acceder desde cualquier lugar y en cualquier momento dejar sus inquietudes respecto a dificultades que se han originado en el transcurso de su formación.”.

### **Entrevista Estudiante**

#### 5. ¿Cómo sus profesores, aprovechan las bondades de las HDE?

El E1 responde “dije tenemos la plataforma y allí están las diapositivas que imparten ellos en clases con las que ellos se apoyan para darnos posteriormente las explicaciones pertinentes”. De manera similar E2 menciona “Por medio del diseño de actividades que estén acordes al ritmo del aprendizaje de cada uno de los estudiantes”. Por su parte E3 “Utilizando aplicaciones que sean en línea para verificar si no existe ninguna duda y si el estudiante está prestando atención”. E4 “constantemente haciendo preguntas, seguimiento adecuado (...) se podía hacer peticiones al docente para puntualizar temas (...) se recurría al uso de WhatsApp para disolver dudas”. E5 “Tener un mejor vínculo entre docente-estudiante para realizar una valoración de conocimientos del estudiante”. Finalmente, el E6 “oportuno y como es una carrera en línea, usan mucho el WhatsApp o los foros que están dentro de la plataforma educativa (...) realizan preguntas acerca de las dificultades que se nos han presentado”.

Las bondades de las HDE son muchas, desde la ayuda en la comunicación efectiva entre estudiantes y docentes, hasta la mejora en la comprensión de la materia a través de actividades interactivas, la mayoría de docentes opinan que la utilidad dentro del contexto de acompañamiento con el estudiante viene dada principalmente, porque combina las clases regulares con una mayor interacción y profundización de temas a tratar y en caso de clases virtuales, brinda la oportunidad de generar mayor comunicación y comprensión con el estudiante

pues se utilizan medios como WhatsApp o Teams. En cambio, los estudiantes lo toman más en el acompañamiento como una forma de mejorar la explicación del docente en cuanto a los temas tratados en clases, pues ven a las HDE como un complemento para mejorar la comprensión de los temas a tratar en clases y generar actividades interactivas.

### **Entrevista Docente**

6. ¿Cuáles y cómo usa las herramientas digitales para brindar acompañamiento a los estudiantes?

Ante esto D1 responde “Darle los enlaces correctos a los estudiantes para que exista esa retroalimentación (..) un video que esté subido al internet (...) teams o Whatsapp para que la comunicación sea más directa y disolver las dudas de los estudiantes”. Por su parte D2 menciona “utilizo los foros de la plataforma, cuestionarios generados en línea como quizzis y glosarios de términos que existen entre las plataformas móviles y herramientas digitales para generar esa retroalimentación que permita al estudiante avanzar en su proceso educativo”. D3 “El teams y el zoom se utiliza mucho para las clases sincrónicas, utilizo mucho también Canva para el desarrollo de tema y que los estudiantes suelen hacer exposiciones, además trabajo con GoConqr y con Mentimeter que básicamente que nos permite nosotros tener la exposición definiciones de algunos términos”. D4 de manera similar menciona “no pueden faltar las herramientas de gamificación por ejemplo quizizz o educaplay (...) si los estudiantes necesitan un apoyo más personalizado, les sugiero que me consulten por WhatsApp”. El D5 “WhatsApp permite una comunicación más directa y eficaz para disolver dudas respecto a temas que no han sido comprendidos a cabalidad. El foro de consultas es otra forma de orientar en actividades y tareas a realizar.”. Finalmente, D6 “El WhatsApp indudablemente que es muy útil para el contacto y comunicación directa e instantánea (...) los foros que se encuentran en la plataforma educativa del instituto, y cuando vamos a iniciar otra clase realizó un feedback (...) y a través de juegos como Educaplay”.

### **Entrevista Estudiantes**



6. ¿Qué HDE y como las usan sus docentes para brindarle un mejor acompañamiento de sus dificultades de aprendizaje?

E1 responde que “programas como Excel, Padlet para materias como estadística o contabilidad”. E2 “El docente realiza un mejor acompañamiento a través de la plataforma del instituto, en la que se usan foros (...) si deseamos algo más personalizado se puede enviar WhatsApp”. El E3 “Padlet por ejemplo cuando ellos desean obtener conocimientos previos de algún tema a tratar.”. E4 “WhatsApp principalmente ya que nos comunicamos mejor (...) para realizar evaluaciones se usa Quizizz o formularios de Google Forms”. El E5 menciona que “nuestro instituto cuenta con estas herramientas digitales que contienen una biblioteca virtual y el Portas Plus”. Finalmente, el E6 “PowerPoint para las presentaciones (...) Mindmeister para facilitar la extracción de ideas”.

Es importante recalcar que los docentes en su mayoría respondieron que todas las herramientas no son importantes si no se las requiere, en otras palabras, hay que revisar el contexto de la clase o el tema a tratar para verificar cuál se puede utilizar o cuál es la más indicada para mejorar la interacción de la clase sin comprometer lo aprendido. Para el acompañamiento e interacción del aprendizaje en el aula las principales herramientas utilizadas por los docentes son las de comunicación como el correo institucional, teams y WhatsApp pues a través de estas se puede realizar preguntas, dentro de las clases se utiliza la ofimática de Windows compuesta por Word, Excel y PowerPoint para anotaciones y demás. Por otro lado, se encuentran las herramientas Quizizz, Educaplay, Padlet, Mindmeister entre otras que forman parte de las herramientas que más interactúan o crean conceptos diferentes dentro de clases.

### **Entrevista Docente**

7. Desde su experiencia, ¿Cuáles son las mejores herramientas digitales educativas en las que se apoya para promover el aprendizaje? ¿Por qué?

El D1 respondió en esta pregunta “dentro de la asignatura aprendizaje activo los mapas y las ideas son importantes para obtener un cuadro sinóptico de lo que se ha estudiado, pero cuando es clase práctica es obviamente el uso de la aplicación en que estamos trabajando, ya sea esta aplicación Java”. De forma similar el D2

expresó que “la plataforma Moodle como herramienta digital, permite integrar recursos como videos, foros, cuestionarios y retroalimentación”. En contraposición el D3 replicó “no hay mejores o peores herramientas (...) yo aplico el uso de Excel para análisis financiero y Canvas para presentaciones o exposiciones de calidad”. D4 menciona “me inclino por la utilización de Padlet, Canvas para ilustraciones o cualquier herramienta que permita que los chicos adopten predisposición de participar activamente”. D5 “las herramientas del instituto, biblioteca virtual para consultas, Canvas para presentaciones de calidad, GoCongr para organizadores gráficos”. Finalmente, D6 expresa que “todas brindan beneficios (...) uso recurrentemente Canvas, Quizizz, Padlet y GoCongr”.

8. ¿Qué consideraciones toma en cuenta previamente para la elección de una HDE para promover el Aprendizaje Activo?

Frente a esta pregunta el D1 menciona que “todo está en el objetivo que se tiene planteado y que queremos lograr en los estudiantes (...) utilizó la ruleta para dar lecciones o el Kahoot para obtener conocimientos previos (...) es importante mencionar que no todas las herramientas son acordes a los temas que se estudian”. El D2 responde que “nosotros utilizamos teams para colgar recursos educativos si es exposición se da la opción de utilizar prezi o canvas”. De manera similar D3 expresa que “primero antes de iniciar una clase se analiza los temas a tratar y se socializa con los estudiantes (...) anticipadamente se envía manuales para ver que se necesita”. D4 responde “la planificación es la clave para prever todo lo necesario”. Finalmente, D6 menciona que “el fin es instruir a los estudiantes adecuadamente sobre el uso de las herramientas y como sacar mejor provecho”.

### **Entrevista Estudiante**

7. Cuando están trabajando un tema en clase, ¿Cuáles son las HDE que usan sus docentes que promueven su aprendizaje activo?

E1 respondió “depende de cada docente, a través del chat de clases se envía links para ingresar a diferentes plataformas”. E2 expresa que “las HDE que se utilizan comúnmente son PowerPoint, Word y Excel”. E3 “para mantener la clase interactiva se utiliza Canvas, Kahoot, Hojas de cálculo, teams, Genially y Open

Board”. E5 “se utiliza Portas Plus y la biblioteca virtual del instituto (...) además se vincula el Gmail con estas herramientas para educación”. E6 “Genially para hacer dinámica el desarrollo de la clase, Canvas o PowerPoint para presentaciones y GoConorg o MindMeister”.

8. ¿Cómo proceden sus profesores cuando implementan una HDE para promover su aprendizaje activo?

Ante esto E1 responde “primero nos explica cosas sencillas (...) si es práctica nos enseña a realizar las actividades (...) en caso de contabilidad la utilización de Excel es la herramienta en la que nos enfocamos para práctica”. De manera similar E2” menciona que “el docente implementa las HDE para diferentes actividades y plataformas (...) para eso nos da instructivos de cómo utilizar la herramienta”. E3 “dependiendo el tema, el docente ya viene preparado con las HDE a utilizar (...) procede a dar indicaciones para su uso”. E4 “previamente mostraba como utilizar las herramientas (...) muchas veces enviaba algún video de YouTube como orientación (...) todo iba bajo planificación”. E5 menciona algo interesantes pues “la universidad cuenta con herramientas digitales propias por eso capacitan a los docentes para su uso”. Finalmente, E6 “aplica el aula invertida, mandan el tema a la casa con alguna herramienta digital y al siguiente día refuerzan los conocimientos”.

Dentro de la planificación las HDE son indispensables para generar motivación, interacción y un feedback entre estudiante y docente. Las utilizadas en las que se apoyan los docentes, son en primer lugar las más regulares, que son el PEA de la asignatura y la plataforma institucional pues es la que contiene todo el material y las actividades generadas, después los docentes mencionan que en cuanto más especialización se utilizan unas u otras, java en programación, Excel en contabilidad y en general las de interacción como Kahoot, Quizizz, Padlet entre otras. Para elegir las, previamente los docentes en su mayoría respondieron que necesitan realizar una planificación de lo que se va a hacer en clases, para tener claro cuál sirve en el contexto de la clase. Por su parte los alumnos opinan que los docentes calculan de mejor manera como hacer una clase más interactiva, sin perder el rumbo del aprendizaje.

De acuerdo al objetivo específico 1: Explicar cómo ayudan las herramientas digitales educativas en la motivación y reflexión para la mejora del aprendizaje activo mediante las herramientas digitales educativas en estudiantes en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022. Considerando las respuestas de los docentes y los alumnos se pudo observar que para la mayoría de docentes la utilización de HDE ayuda en gran medida para la motivación del aprendizaje activo en los alumnos, pues estas herramientas forman parte de la interacción que se genera con nuevas actividades, hacer este tipo de clase es mejor para que los alumnos no pierdan el interés por aprender. De manera similar se pudo constatar que los alumnos si ven el compromiso que los docentes dan en sus clases, pues notan que las HDE son una forma de generar motivación para ellos, hacer actividades interactivas, juegos de competición didácticos, entre otros.

En cuanto a las subcategorías la motivación del estudiante, se puedo notar a la hora de verificar que la mayoría de docentes utilizan las herramientas digitales más que una parte extra de la clase, como una extensión interactiva de los contenidos, creando desde cero la planificación y verificando que tipo de herramienta utilizar. De manera similar la subcategoría de la reflexión para el aprendizaje activo los docentes usan las herramientas para generar expectativa en el estudiante, que la clase sea de preguntas y respuestas, más que de conceptualización del docente y que el estudiante tome nota. Los juegos como Kahoot o Quizizz ayudan a que los mismos estudiantes formen grupos y traten de aprender mediante competencias entre ellos.

Esto concuerda con la investigación Padilla (2021) de que menciona que la implementación de herramientas digitales en la educación posibilita la interacción de temáticas complejas, de forma similar mejora el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades digitales en los estudiantes. Además, para los docentes, les brindó la oportunidad de generar estrategias enfocadas a construir una comunicación avanzada en el aprendizaje conjunto de los alumnos. De forma similar dentro de la investigación de Flora (2021) que tomó como referencia un total de 74 docentes para vincular los resultados, demostró que los resultados mostraron que la herramienta digital sí facilitó el desarrollo de los cuatro criterios de evaluación (fluidez, contenido y vocabulario, pronunciación y habilidades de

comunicación), especialmente el criterio de pronunciación. Las herramientas digitales juegan un papel importante en la instrucción directa fuera del aula al optimizar el tiempo de clase a través de actividades prácticas en el tiempo y espacio más disponibles, así como en actividades significativas que permitan la interacción y la comunicación oral.

En cuanto al objetivo específico 2: Describir el uso de las herramientas digitales educativas para la interacción entre docente-estudiante, estudiante-estudiante en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022. Considerando las respuestas proporcionadas por parte de los docentes y alumnos se pudo determinar que las HDE forman parte fundamental de la interacción entre el alumno-docente pues, la mayoría de docentes mencionaron que dentro de la planificación las actividades como juegos didácticos, o preguntas como Kahoot, se preparan con la mente puesta en formar trabajo en equipo para responder, así los alumnos pueden interactuar entre si y compartir el conocimiento que tienen con sus compañeros y viceversa, además que el docente forma parte mediante el hilo conductor que ayuda a que este trabajo en equipo no sea disperso, sino que vaya encaminado hacia un fin en común, que es el aprendizaje activo.

Dentro de este objetivo se evaluaron 2 subcategorías, la primera es el fomento de la interacción entre estudiantes, estudiante-docente o estudiante y contenido mediante la utilización de HDE los docentes respondieron que el uso de herramientas digitales nace con la intención de generar mayor interacción entre la materia impartida, el alumno que necesita el conocimiento y el docente. Por otra parte, los estudiantes opinan que el docente crea el contenido en las HDE para interactuar de mejor manera no solamente participa el docente, sino también de los estudiantes. La segunda subcategoría es la de resultados luego de propicias la interacción mediante el uso de HDE, los docentes de forma unánime en su mayoría piensan u opinan que la utilización de las HDE en el aula es buena. Por su parte, los alumnos también respondieron en gran mayoría que la utilización de las HDE hace que los contenidos sean más interactivos y no sea pesado aprender.

Esto concuerda con lo generado por Aguilar (2021) que en su investigación probó generar interacción entre los estudiantes, así como los estudiantes-docentes pues

en el tiempo de pandemia y las clases virtuales se dio un entorno de encuentros sincrónicos que evidenció la falta de interacción por el medio que se daba la clase. Así se toma una investigación con enfoque mixto y una población de estudio de 27 estudiantes y sus docentes. A través de los resultados se pudo determinar que el uso de herramientas como Kahoot y Padlet, mejoró la interacción de forma dinámica, pues despierta el interés de los alumnos a mejorar, de forma similar este cambio en la utilización de herramientas digitales, hace que los docentes sean más conscientes de lo que los alumnos necesitan para aprender.

De acuerdo al objetivo específico 3: Describir como se utilizan las herramientas digitales educativas para acompañar en la construcción del aprendizaje activo en estudiantes de la carrera de Contabilidad de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022. Tomando en consideración las respuestas de docentes y alumnos se pudo identificar que los docentes utilizan estrategias complementarias en el aprendizaje en el aula, pues en su mayoría preparan las clases mediante la utilización del PEA de la asignatura y con esto, generan las herramientas que van a necesitar dependiendo el tema, además que de forma constante ayudan a los alumnos a comprender como utilizar de mejor manera las herramientas seleccionadas, para no cometer errores de vinculación o aprendizaje.

Para el desarrollo del objetivo 3 se consideró dos subcategorías, la primera es la utilidad de las HDE en el acompañamiento que obtiene como docente para el aprendizaje. Frente a esta situación las bondades de las herramientas digitales son muchas, que van desde ayudar en la comunicación efectiva, hasta la mejora en la comprensión de la materia a través de actividades interactivas. La segunda subcategoría es determinar las HDE que brindan acompañamiento a los estudiantes, para esto hay que recalcar que hay que revisar el contexto de la clase o el tema a tratar para verificar cuál se puede utilizar o cuál es la más indicada para mejorar la interacción de la clase sin comprometer lo aprendido. Esto concuerda en gran medida con lo expuesto en la investigación realizada por Martínez (2018) que midió los resultados del uso efectivo de contenido digital para aprender y equilibrar la estructura pedagógica del alumno, además de mejorar el manejo de lenguaje tecnológico, gráficos, comprensión entre otros. Los resultados

brindan información sobre el uso de las HDE como un recurso con el que podemos reflexionar, apoyar y ayudar al proceso de enseñanza, gracias a las cualidades que presenta tales como: relevancia, reutilización, flexibilidad y accesibilidad, y puede promover la capacidad de saber comunicarse.

Además, dentro de aquel objetivo, se logró determinar que como las HDE son muchas, la usabilidad de las mismas es ilimitada, pues debido a la gran cantidad de herramientas, la especialización puede hacer que una herramienta sea complementaria con la materia, así generando una interacción y aprendizaje correcto por parte del alumno, y el docente puede impulsar el desarrollo de nuevas estrategias a largo plazo con esa herramienta o complementarla con otra similar. En este objetivo se evaluó la subcategoría de ejemplificar cual es la mejor HDE para promover el aprendizaje, los docentes respondieron que las mejores son las proporcionadas por la institución pues tienen el PEA y el material primordial de estudio y a estas se pueden complementar con herramientas interactivas como; Kahoot, Quizizz, Padlet entre otras. Para elegir las, previamente los docentes en su mayoría respondieron que necesitan realizar una planificación de lo que se va a hacer en clases, para tener claro que herramienta ayuda de mejor en el contexto de la clase.

## **V CONCLUSIONES**

Luego de analizar la información de las entrevistas y de las diferentes teorías y herramientas se concluye lo siguiente:

PRIMERA: Respecto al objetivo específico 1, partiendo desde las respuestas generadas por parte de los docentes y alumnos del instituto, se concluye que para el aprendizaje es indispensable que la enseñanza sea interactiva, los docentes saben esto por lo que dentro de la planificación tratan de utilizar las HDE para generar motivación y reflexión a través de juegos, actividades didácticas y de generación de contenido que sea de interés para los alumnos, considerando la información que se necesita aprender y combinándola con el uso de herramientas digitales.

SEGUNDA: En referencia al objetivo específico 2, se concluye que las HDE forman parte fundamental de la interacción entre el alumno-docente pues, la mayoría de docentes mencionaron que dentro de la planificación las actividades como juegos didácticos, o preguntas como Kahoot, se preparan con la mente puesta en formar trabajo en equipo para responder, así los alumnos pueden interactuar entre sí y compartir el conocimiento que tienen con sus compañeros y viceversa.

TERCERA: En cuanto al objetivo específico 3 se determinó la forma en que se utilizan de las herramientas digitales educativas es complemento del conocimiento generado en el aula, utilizando principalmente las herramientas nativas de la institución como el PEA y las plataformas virtuales. Tomando a las demás como herramientas que se necesitan dependiendo el tema, además que de forma constante ayudan a los alumnos a comprender como utilizar de mejor manera las herramientas seleccionadas, para no cometer errores de vinculación o aprendizaje.

CUARTA: Respecto al objetivo general, las herramientas digitales educativas dicho por los docentes y estudiantes, éstas se utilizan para fomentar el aprendizaje activo de manera pareja pues al haber variadas herramientas disponibles para la enseñanza, se pueden combinar para establecer de forma interactiva contenidos en clases. De forma similar los estudiantes ven a las HDE



como impulsadoras de la educación en la universidad. Las herramientas digitales educativas que suelen ser usadas con mayor frecuencia y recurrencia son aquellas que brindan mayores beneficios y que en cuestión de interactividad son las que mejor se adaptan al grupo de trabajo como a lo que se pretende lograr de acuerdo a la competencia a desarrollar en el aprendizaje de los estudiantes.

## **VI RECOMENDACIONES**

De manera similar, con las conclusiones anteriores, se recomienda lo siguiente:

**PRIMERA:** A las autoridades del instituto y a los docentes, se les recomienda utilizar las herramientas indispensables, además de enseñar su uso tanto al docente, como al estudiante para no tener inconvenientes sobre los resultados esperados con el uso de las HDE, las cuales están orientadas a mejorar los métodos activos de recepción y reciprocidad de conocimientos hacia los estudiantes de la carrera de contabilidad.

**SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes, además de la generación de grupos de estudio, tener en consideración las propuestas de los estudiantes, ante nuevas herramientas a utilizar, así como vincular un feedback estratégico con la premisa de mejorar las herramientas ya utilizadas y comprender mejor a los estudiantes que no entiendan la materia a través de métodos diferenciados entre alumnos, quienes puedan tener variadas competencias sobre herramientas digitales.

**TERCERA:** Con las respuestas generadas en las entrevistas con docentes y estudiantes y determinando que las HDE son indispensables en la materia, se recomienda a la institución que genere contratos o convenios con empresas generadoras de HDE para la implementación de estas dentro de los laboratorios, así como en el PEA de forma obligatoria, con accesos a nuevas características por pago de licencias y demás.

**CUARTA:** Finalmente, se recomienda a los docentes y estudiantes, considerar la utilización de las HDE en el contexto profesional, en otras palabras, que el docente tenga en cuenta la carrera profesional de los alumnos para identificar las herramientas que son utilizadas en la profesión del alumno, así generando una capacidad extra que ayudará al estudiante en su carrera.

## REFERENCIAS

- Aragón, T. (2020). Aplicación de herramientas digitales para la construcción y consolidación de aprendizajes en la asignatura Desarrollo Curricular de Ciencias Sociales I. *Anuario de Investigación*, 39-51.  
doi:<https://doi.org/10.5377/aiunicaes.v9i0.10234>
- Aguiar, J. C. (2021). Uso de herramientas digitales para mejorar la interacción de los estudiantes. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*.
- Aljawarneh, S. (2019). Reviewing and exploring innovative ubiquitous learning tools in higher education. *Springer Link*, 32, 57-73.
- Amhag, L., Hellstrom, L., & Estigmar, M. (2019). Uso de herramientas digitales por parte de los formadores de docentes y necesidades de competencia digital en la educación superior. *Revista de aprendizaje digital para la formación docente*, 203-220. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1646169>
- Amir, L., Tanti, I., Maharani, D., Septorini, Y., Vera, J., Sulijaya, B., & Puspitawati, R. (2020). Student perspective of classroom and distance learning during COVID-19 pandemic in the undergraduate dental study program Universitas Indonesia. *BMC Medical Educational*.
- Ardini, C., Barroso, M. B., & Corzo, L. (2020). Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina. *Revista ComHumanitas*, 11(2), 98-122. <https://doi.org/10.31207/rch.v11i2.251>
- Arias, M., & Giraldo, C. (2011). El rigor científico en la investigación cualitativa. *Revista Investigación y Educación en Enfermería*, 29(3), 500-514.
- Aziz, A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *Education for the future*, 6(3).
- Barreto Zambrano, L., & Paredes-Labra, J. (2022). La vivencia de la educación virtual entre estudiantes de grado en Ecuador: Estudio de un caso. *Revista Andina De Educación*, 5(1), 000517.  
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.1.7>

- Bernal, E. (2019). *Reporsitorio Institucional*.
- Bojovic, Z., Bojovic, P., Vujosevic, D., & Suh, J. (2020). Education in times of crisis: Rapid transition to distance learning. *Wiley Online Library*.  
<https://doi.org/10.1002/cae.22318>
- Cabrera, D., & Ochoa, S. (2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: Aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1356>
- Castillo, E., & Vásquez, M. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. *Colombia Médica*, 164-167.
- Castro, R. (2019). Blended learning in higher education: Trends and capabilities. *Springer Link*, 24, 2523–2546.
- Cervantes-López, M. J., Peña-Maldonado, A. A., & Ramos-Sánchez, A. (2020). Uso de las tecnologías de la información y comunicación como herramienta de apoyo en el aprendizaje de los estudiantes de medicina. *CienciaUAT*, 162-171. <https://doi.org/https://doi.org/10.29059/cienciauat.v15i1.1380>
- Chrissi, N. (2020). The use of peer instruction and flipped learning to support flexible blended learning during and after the COVID-19 Pandemic. *Manchester Metropolitan University's Research Repository*, 7(2), 184-195.
- Creswell, J. (s.f). *Universidad Tecnológica de Pereira*.
- Cueva, J., García, A., & Martínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14), 205-227.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.
- Díaz Quichimbo, D. M., Crespo Asqui, J. D. & Contreras Moina, M. J. (2022). Las redes sociales para fomentar la interculturalidad en la educación superior. *Revista Andina De Educación*, 5(1), 005110.  
<https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.1.10>

- Flora, F. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de la competencia oral en el idioma inglés en docentes en formación. *Tecnológico de Monterrey*.
- González, S., & Ospina, H. (2013). El Saber Pedagógico de los docentes universitarios. *Revista Virtual*(39), 95-109.
- Goodyear, P. (2020). Design and co-configuration for hybrid learning: Theorising the practices of learning space design. *British Educational Research Association*. <https://doi.org/10.1111/bjet.12925>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3).  
[https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Herrera, C., Espinoza, M., Ludeña, B., & Michay, G. (2019). Las Tics como herramienta de interacción y colaboración en el área de Biología. *Revista Espacios*, 40(41).
- Jímenez Rodríguez, V., Jara Calaforra, P., & Martínez-Picazo, A. (2022). El uso de herramientas y recursos digitales ("SATÉLITES EDUCATIVOS DIGITALES") como ayuda en la planificación, motivación y autorregulación del aprendizaje en Educación Superior. *Revista de Educación Mediática*. <https://doi.org/https://doi.org/1021071/edmetic.v11i1.13638>
- Jowsey, T., Foster, G., Cooper, P., & Jacobs, S. (2020). Blended learning via distance in pre-registration nursing education: A scoping review. *Nurse Education in Practice*, 44. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102775>
- Karaxanova, M. (2022). General secondary schools requirements for the introduction of informed educational resources for the development of natural sciences. *Indian Journals*, 12(5). <https://doi.org/10.5958/2249-7137.2022.00542.0>
- Luna, M. E. (2015). deas prácticas para integrar el uso de herramientas digitales para promover el aprendizaje activo y participativo en la clase de ELE. *Revista Dialnet*, 1097-1106.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5427356>

- Marcelo, C., Yot, C., Murillo, P., & Mayor, C. (2015). Actividades de aprendizaje con tecnologías en la universidad. ¿Qué uso hacen los profesores? *Revista de Currículum y formación del profesorado*, 283-312.
- Martínez, M. Á. (2018). Desarrollo de una estrategia didáctica basada en objetos de aprendizaje para el mejoramiento del proceso educativo. *Universidad Técnica de Ambato*.
- Molinero, M. d., & Chñavez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo educación superior*, 10(19).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Monge, V. (2015). La codificación en el método de investigación de la grounded theory o teoría fundamentada. *INNOVACIONES EDUCATIVAS*(22).
- Mujica, R. (2021). Clasificación de las Herramientas Digitales en la Tecnoeducación. *Revista Tecnológica.Educativa Docentes 2.0*, 1(1), 71-85.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.257>
- Muntané, J. (2010). Introducción a la Investigación. *RAPD ONLINE*, 33(3). f
- Naciones Unidas. (2020). Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak. *Smart Learning Institute of Beijing Normal University*. 19\_Outbreak/links/6142ec74c3b40761878c3
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170.
- Otzen, T., & Monterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-2232.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Padilla, D. K. (2021). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para estudiantes. *Universidad Politécnica Salesiana*.

- Perea González, G., Estrada Esquivel, B., & Campos Mendez, M. (2013). El blog y wiki como herramienta docente para el trabajo colaborativo, el aprendizaje autónomo, activo y reflexivo. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3(6), 98-109.
- Restrepo, R., & Waks, L. (2018). *Observatorio UNAE*.
- Rodríguez, C., Pozo, T., & Gutiérrez, J. (2006). La trinagulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica en educación superior. *RELIEVE*, 289-305.
- Rodríguez, W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477-489.
- Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. *Revista de Investigaciones Cesmag*, 11(11), 113-118.
- Santosh, K. (2020). AI-Driven Tools for Coronavirus Outbreak: Need of Active Learning and Cross-Population Train/Test Models on Multitudinal/Multimodal Data. *Springer Link*, 44(93).
- Sierra, H. (2012). *UPNA*.
- Smith, A., Zwolinsky, S., Mckenna, J., Tomporowski, P., Defeyter, M., & Manley, A. (2022). Systematic review of acute physically active learning and classroom movement breaks on children's physical activity, cognition, academic performance and classroom behaviour: understanding critical design features. *BMJ Journals*, 4(1).
- Soto, A. (2018). Enseñar literatura en lengua extranjera con herramientas digitales: reflexiones generales desde la didáctica de FLE. *Universidad de Murcia*.
- Soto, J. L., & Torres, C. A. (2016). La percepción del trabajo colaborativo mediante el soporte didáctico de herramientas digitales. *Apertura*, 8(1), 1-12.

- Sousa, M., & Rocha, Á. (2019). Digital learning: Developing skills for digital transformation of organizations. *Science Direct*, 91, 327-334.  
<https://doi.org/10.1016/j.future.2018.08.048>
- Tanis, C. (2020). The seven principles of online learning: Feedback from faculty and alumni on its importance for teaching and learning. *Association for Learning Technology*, 28. <https://doi.org/10.25304/rlt.v28.2319>
- Theobald, E., Hill, M., Tran, E., & Freeman, S. (2020). Active learning narrows achievement gaps for underrepresented students in undergraduate science, technology, engineering, and math. *Psychological and cognitive sciences*, 117(12). <https://doi.org/10.1073/pnas.1916903117>
- Velasco, B. (2019). La aplicabilidad de herramientas digitales en la enseñanza y aprendizaje de la lengua alemana. *Universitat de les Illes Balears*.
- Vélez-Sabando, M. E., Chancay-García, L. J., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Uso de las herramientas virtuales y el aprendizaje gamificado en los estudiantes del 2022. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN. ISSN: 2697-3456*, 6(10 Ed. esp), 98-117.  
<https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespab.0167>
- Zeballos, M. (2020). Acompañamiento Pedagógico Digital para Docentes. *Revista Tecnológica Educativa para docentes*, 9(2), 192–203.  
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.164>
- Wood, D., Bruner, J. S. and Ross, G. (1976). The Role of Tutoring in Problem Solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 89–100.
- Zhou, C. (2018). Empirical study on the effectiveness of teaching model of college English writing within blended learning mode. *Educational Science: Theory & Practice*, 18 (5), 1060-1076. Recuperado de: <https://doi.org/10.12738/estp.2018.5.009>



## ANEXOS

### Anexo 1

#### CATEGORIZACIÓN

<b>Título: <i>Herramientas Digitales Educativas para el Aprendizaje Activo en la Carrera de Contabilidad, en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022.</i></b>						
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Definición</b>	<b>Preguntas Orientadoras</b>
¿Cuáles son las herramientas digitales usadas para promover el aprendizaje activo en la Carrera de Contabilidad, de un Instituto Público de	Determinar cuáles son las herramientas digitales usadas para promover el aprendizaje activo en la Carrera de Contabilidad, de un Instituto	Explicar cómo ayudan las herramientas digitales educativas en la motivación y reflexión para la mejora del aprendizaje activo mediante las herramientas digitales educativas en	Herramientas digitales para el aprendizaje activo.	Motivación y reflexión mediante las herramientas digitales educativas.	Para Ajello (2003) citado por (Naranjo, 2009) establece que, a nivel educativo, la motivación debe entenderse como la predisposición positiva para aprender y seguir haciéndolo de forma independiente. Por otro lado, Blandez (1996) indica que la reflexión como una forma de pensar es profundizar, analizar, estudiar, meditar sobre "algo", cautelosamente, con cuidado y con concentración.	1 – 2

Santo Domingo, 2022?	Público de Santo Domingo, 2022.	estudiantes en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022				
		Describir el uso de las herramientas digitales educativas para la interacción entre docente-estudiante, estudiante-estudiante en un Instituto Público de Santo Domingo, 2022	Interacción con herramientas digitales	Según Razo & Cabrero (2016) señalan que la interacción educativa puede entenderse como un proceso de intercambio de intereses, conocimientos, costumbres y formas de pensar entre los miembros de un centro educativo, lo que contribuye al enriquecimiento cultural, social, afectivo e intelectual de estudiantes y docentes.	3 – 4	
		Describir como se utilizan las	Acompañamiento y construcción	Según Puerta (2016) establece que el acompañamiento, por tanto, es un acto educativo intencionado que se basa en la	5 – 6 - 7 – 8	

		<p>herramientas digitales educativas para acompañar en la construcción del aprendizaje activo en estudiantes de la carrera de Contabilidad de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022</p>		<p>del aprendizaje activo con herramientas digitales educativas</p>	<p>proximidad y en la disposición para influir y dejarse influenciar por el semejante, teniendo como perspectiva primordial, potenciar las capacidades, de tal forma que este siga conformando y moldeando sus anhelos y expectativas.</p>	
--	--	---	--	---	--	--

## Anexo 2

### MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Categoría de Análisis	Subcategorías	Preguntas Orientadoras (Docente)	Preguntas Orientadoras (Estudiante)
Herramientas digitales educativas para el aprendizaje activo.	Motivación y reflexión mediante las herramientas digitales educativas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo se ayuda de las herramientas digitales educativas para motivar al estudiante en su proceso educativo?</li> <li>2. En su labor docente, ¿Cómo usa las herramientas digitales para invitar a los estudiantes a reflexionar previo al abordaje temático?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo ha evidenciado el uso de las herramientas digitales por parte de su docente para motivarlos en su proceso educativo?</li> <li>2. ¿Cuál es forma de usar la HDE de su docente de manera que los invite a reflexionar previo al estudio de un tema?</li> </ol>
	Interacción con herramientas digitales	3. Desde su experiencia, ¿De qué manera fomenta la	3. El docente ¿cómo fomenta la interacción

		<p>interacción, entre estudiantes, estudiante - docente o estudiante y contenido mediante las herramientas digitales educativas?</p> <p>4. En base a su experiencia docente ¿Qué resultados ha obtenido luego de haber propiciado la interacción con herramientas digitales educativas?</p>	<p>entre estudiantes, docente-estudiante o estudiante y contenido mediante las HDE?</p> <p>4. ¿Cuál ha sido su beneficio luego de que el docente ha impulsado la interacción con HDE?</p>
	<p>Acompañamiento y construcción del aprendizaje activo con herramientas digitales educativas.</p>	<p>5. Durante su trayectoria docente, ¿Cómo describe la utilidad de las herramientas digitales en el acompañamiento que obtiene como docente para lograr el aprendizaje activo?</p>	<p>5. ¿Cómo su profesor, aprovecha las bondades de las HDE para realizar acompañamiento docente?</p> <p>6. ¿Qué HDE y cómo las usa su docente para brindarle un mejor acompañamiento de sus</p>

		<p>6. ¿Cuáles y como usa las herramientas digitales para brindar acompañamiento a los estudiantes?</p> <p>7. Desde su experticia, ¿Cuáles son las mejores herramientas digitales educativas en las que se apoya para promover el aprendizaje activo? ¿Por qué?</p> <p>8. ¿Qué consideraciones toma en cuenta previamente para la elección de una HDE para promover Aprendizaje Activo?</p>	<p>dificultades de aprendizaje?</p> <p>7. Cuando están trabajando un tema en clase, ¿Cuáles son las HDE que usa su docente que promueven su aprendizaje activo?</p> <p>8. ¿Cómo procede su profesor cuando implementa un HDE para promover su aprendizaje activo?</p>
--	--	--	---

## Anexo 3: Instrumento de Recolección de Datos

### Guía de Entrevista (Docentes)

<b>Motivación y reflexión mediante las herramientas digitales educativas.</b>
1. ¿Cómo se ayuda de las herramientas digitales educativas para motivar al estudiante en su proceso educativo?
2. En su labor docente, ¿Cómo usa las herramientas digitales para invitar a los estudiantes a reflexionar previo al abordaje temático?
<b>Interacción con herramientas digitales</b>
3. Desde su experiencia, ¿De qué manera fomenta la interacción, entre estudiantes, estudiante - docente o estudiante y contenido mediante las herramientas digitales educativas?
4. En base a su experiencia docente ¿Qué resultados ha obtenido luego de haber propiciado la interacción con herramientas digitales educativas?
<b>Acompañamiento y construcción del aprendizaje activo con herramientas digitales educativas.</b>
5. Durante su trayectoria docente, ¿Cómo describe la utilidad de las herramientas digitales en el acompañamiento que obtiene como docente para lograr el aprendizaje activo?
6. ¿Cuáles y como usa las herramientas digitales para brindar acompañamiento a los estudiantes?
7. Desde su experticia, ¿Cuáles son las mejores herramientas digitales educativas en las que se apoya para promover el aprendizaje activo? ¿Por qué?
8. ¿Qué consideraciones toma en cuenta previamente para la elección de una HDE para promover Aprendizaje Activo?

## Guía de Entrevista (Estudiantes)

<b>Motivación y reflexión mediante las herramientas digitales educativas.</b>
1. ¿Cómo ha evidenciado el uso de las herramientas digitales por parte de sus docentes para motivarlos en su proceso educativo?
2. ¿Cuál es la forma de usar las HDE de su docente de manera que los invite a reflexionar previo al estudio de un tema?
<b>Interacción con herramientas digitales</b>
3. El docente ¿cómo fomenta la interacción entre estudiantes, docente-estudiante o estudiante y contenido mediante las HDE?
4. ¿Cuál ha sido su beneficio luego de que sus docentes han impulsado la interacción con HDE?
<b>Acompañamiento y construcción del aprendizaje activo con herramientas digitales educativas.</b>
5. ¿Cómo sus profesores, aprovechan las bondades de las HDE para realizar acompañamiento docente?
6. ¿Qué HDE y cómo las usan su docentes para brindarles un mejor acompañamiento en sus dificultades de aprendizaje?
7. Cuando están trabajando un tema en clase, ¿Cuáles son las HDE que usan sus docentes que promueven su aprendizaje activo?
8. ¿Cómo proceden sus profesores cuando implementan las HDE para promover su aprendizaje activo?





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MEDINA CORONADO DANIELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Herramientas digitales educativas para el aprendizaje activo en la Carrera de Contabilidad, de un Instituto Público de Santo Domingo, 2022.", cuyo autor es TANDAZO CAMPOVERDE ELIAS RODOLFO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 14 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MEDINA CORONADO DANIELA <b>DNI:</b> 10626175 <b>ORCID:</b> 0000-0002-9180-7613	Firmado electrónicamente por: CORONADOD el 18- 12-2022 21:39:53

Código documento Trilce: TRI - 0488213