



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y  
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

Experiencias en el uso de herramientas digitales en el  
aprendizaje en estudiantes de secundaria

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y  
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

**AUTOR:**

Altuna Castro, Cesar Adan (orcid.org/0009-0004-7233-4760)

**ASESORA:**

Dra. Herrera Alvarez, Angela Maria (orcid.org/0000-0002-6399-3850)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brecha y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## Dedicatoria

A mi familia y a todos aquellos  
que practican el pensamiento  
de Santa Teresa de Calcuta:  
“Quien no vive para servir, no  
sirve para vivir”.

## **Agradecimiento**

A mis colegas y estudiantes de tercer año de la I.E. Técnico FAP Manuel Polo Jiménez – Surco por su valioso apoyo en esta investigación.

A mis asesores por sus orientaciones.



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, HERRERA ALVAREZ ANGELA MARIA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico titulado: "Experiencias en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje en estudiantes de secundaria", cuyo autor es ALTUNA CASTRO CESAR ADAN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, 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 el Trabajo Académico 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.

TRUJILLO, 02 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
HERRERA ALVAREZ ANGELA MARIA <b>DNI:</b> 42130286 <b>ORCID:</b> 0000-0002-6399-3850	Firmado electrónicamente por: AHERRERAA el 16- 07-2024 19:08:30

Código documento Trilce: TRI - 0788235



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, ALTUNA CASTRO CESAR ADAN estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Experiencias en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje en estudiantes de secundaria", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
CESAR ADAN ALTUNA CASTRO <b>DNI:</b> 07754095 <b>ORCID:</b> 0009-0004-7233-4760	Firmado electrónicamente por: CALTUNAC el 02-07- 2024 20:52:55

Código documento Trilce: TRI - 0788237

## Índice

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice	vi
Indice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
<b>I. Introducción</b>	<b>1</b>
<b>II. Marco teórico</b>	<b>5</b>
<b>III. Metodología</b>	<b>12</b>
3.1. Tipo y Enfoque, diseño o métodos de investigación	12
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	12
3.3. Escenario de estudio	13
3.4. Participantes	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.6. Procedimiento	14
3.7. Rigor científico	15
3.8. Método de análisis de datos	15
3.9. Aspectos éticos	16
<b>IV. Resultados y discusión</b>	<b>17</b>
<b>V. Conclusiones</b>	<b>25</b>
<b>VI. Recomendaciones</b>	<b>27</b>
Referencias	28
Anexos	

## Índice de figuras

Figura 1:	Categorías Herramientas digitales	18
Figura 2:	Categorías Recursos digitales	19
Figura 3:	Categorías Proceso de Enseñanza	21
Figura 4:	Categorías Manejo de Información	22
Figura 5:	Categorías Creación de contenidos	24

## Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo analizar las experiencias en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria, el estudio fue de tipo básico de diseño constructivista con un enfoque cualitativo. La técnica empleada para el recojo de información fue la entrevista, el instrumento fue una guía de entrevista semiestructurada en función a la categoría y subcategorías con preguntas que ayudaron a recolectar las experiencias de los estudiantes que fueron nueve del tercer año del nivel secundaria con respecto al uso de herramientas digitales en su aprendizaje, el método de análisis tiene que ver con la selección de la información relevante, luego la triangulación de dicha información con el marco teórico y antecedentes. El resultado obtenido nos hace saber que los entrevistados manifestaron que la experiencia en el uso de herramientas digitales fue favorable para su aprendizaje pues permitió a los docentes desarrollar clases más dinámicas que permitieron en los estudiantes una mejor comprensión y un mejor aprendizaje. Se concluye que cuando los docentes hacen uso correcto de las herramientas digitales, los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con su aprendizaje mostrando un interés por indagar, investigar, pero también recomiendan que los maestros integren nuevas herramientas en sus labores pedagógicas y que sistematicen la información para que los aprendizajes sean verdaderamente significativos.

**Palabras clave:** Herramientas digitales, enseñanza – aprendizaje, recursos digitales.

## **Abstract**

The objective of this work was to analyze the experience in the use of digital tools in the learning of secondary school students. The study was of a basic type of constructivist design with a qualitative approach. The technique used to collect information was the interview, the instrument was a semi-structured interview guide based on the category and subcategories with questions that helped collect the experiences of the students who were nine in the third year of the secondary level with respect to the use of digital tools in their learning, the analysis method has to do with the selection of relevant information, then the triangulation of said information with the theoretical framework and background. The result obtained lets us know that the interviewees stated that the experience in the use of digital tools was favorable for their learning because it allowed teachers to develop more dynamic classes that allowed students to have better understanding and better learning. It is concluded that when teachers make correct use of digital tools, students feel more motivated and committed to their learning, showing an interest in investigating and investigating, but they also recommend that teachers integrate these tools into their pedagogical work and systematize the information so that learning is truly meaningful.

**Keywords:** Digital tools, teaching – learning, digital resources.

## I. INTRODUCCIÓN

En esta era digital actual, las herramientas tecnológicas han irrumpido de manera significativa en el campo de la educación, transformando la manera en que los discentes acceden a la información y también en la forma en cómo desarrollan sus habilidades. Las herramientas digitales, que abarcan desde aplicaciones móviles hasta plataformas en línea y recursos interactivos, han abierto un nuevo horizonte en la pedagogía, permitiendo un enfoque más personalizado y centrado en el estudiante. Este fenómeno no solo ha mejorado la eficacia de la enseñanza, sino que también ha brindado a los educadores la oportunidad de empoderar a los estudiantes a través de la adquisición de habilidades tecnológicas esenciales para su futuro ya que se ha convertido en una parte integral de la misma y de ese modo procurar una mejora en el aprendizaje de ellos (Castro, 2022).

Desde una perspectiva informática las herramientas digitales se refieren al software utilizado en dispositivos tecnológicos como computadoras, laptops, teléfonos inteligentes y tabletas que permiten desarrollar programas de aprendizaje interactivos con la finalidad de crear y compartir contenido con fines educativos y en donde se aplica la tecnología digital (Carcaño, 2021). Asimismo, las herramientas digitales en educación las podemos considerar como un conjunto de aplicaciones y plataformas que han de ser de gran ayuda tanto para docentes como para los discentes en la elaboración de sus quehaceres académicos (Borja y Carcauto, 2020).

Ante lo expuesto, es importante precisar que son los docentes los que deben hacer uso de estos recursos ya que pueden ser utilizados tanto en una computadora, teléfonos celulares, así como tabletas facilitando el uso de esos recursos. El docente será el encargado de precisar y personalizar las herramientas a ser utilizadas por los estudiantes según el contenido que esté impartiendo y según el grado y nivel en el que cursan sus estudiantes.

Para Molinero y Chávez (2019) las herramientas digitales que se emplean para la enseñanza y el aprendizaje son los perfectos escenarios para que los estudiantes adquieran conocimientos, pero deben ser los docentes los que deben tener un cuidado especial en elegirlos para que sean verdaderas herramientas que permitan

un buen aprovechamiento de ellas y de ese modo contribuyan con el proceso de enseñanza – aprendizaje y no entorpezcan la misma. El problema es que, lamentablemente, en estos momentos esto es algo que no está ocurriendo en varios centros educativos lo que no permite, en algunos casos, una mejora en la educación de los estudiantes por lo que se hace importante el conocer y analizar la experiencia de los estudiantes en el uso de las herramientas digitales en su aprendizaje.

Loor y Cevallos (2023) señalan que una de las causas sería: los recursos de aprendizaje digital que son materiales que consisten en herramientas digitales no están siendo utilizadas para facilitar las actividades de aprendizaje. Los materiales empleados no son adecuados pues no permiten la enseñanza de contenidos conceptuales, la obtención de habilidades procedimentales ni a la mejora de actitudes y valores. Y que el docente no está desarrollando actividades que trenzan un enfoque formativo e intelectual que impulsen y motiven a los estudiantes hacia la comprensión y el autoaprendizaje y que tengan la posibilidad de acceder a una información pertinente y real para que de ese modo puedan tener un mejor aprendizaje aprovechando dichas herramientas.

Baron y Caicedo (2021) señalan que otra causa sería que no hay una equidad en el uso de las herramientas digitales en las instituciones educativas siendo éste un privilegio de algunos no logrando una educación de calidad ya que en muchos casos no se cuenta con acceso a internet. Gómez y Escobar (2021), señalan que en el Perú las oportunidades de igualdad en cuanto al acceso y uso de herramientas digitales que permitan mejoras en el aprendizaje de los estudiantes está en riesgo. Una muestra y consecuencia de ello fue que la estrategia que se empleó de Aprendo en Casa, debido a la localización geográfica, recursos económicos, experiencia en el manejo de recursos digitales, algunos estudiantes no accedían a dicha estrategia empleada por el gobierno.

Ante esta situación, Ruiz (2017) indica que es propicio que se fomente en las escuelas, por parte de los docentes y estudiantes, el uso de herramientas digitales ya que ellas han de favorecer el logro de competencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, este trabajo de investigación es relevante pues se pretende saber y analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje

en estudiantes del nivel secundaria. La educación con herramientas digitales es una experiencia pedagógica novedosa tanto para docentes como para estudiantes, pero implica responsabilidad, compromiso e iniciativa; y si bien requiere de los docentes tiempo para organizar sus materiales, la interacción en la clase con el alumno es muy favorable pues la predisposición de ambos agentes es la mejor (Esteban et al., 2020).

La pregunta que guía este trabajo es: ¿Cómo ha sido la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria? Por otro lado, la pregunta específica está relacionada con cada una de las subcategorías del presente trabajo: ¿Cómo ha sido la experiencia en el uso de recursos digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria? ¿Cómo ha sido la experiencia en el proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria? ¿Cómo ha sido la experiencia en el manejo de información en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria? ¿Cómo ha sido la experiencia en la creación de contenidos en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria?

Asimismo, el objetivo del estudio es el de analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria. Los objetivos específicos son: Describir el uso de los recursos digitales en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario. Describir el proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario. Describir el manejo de información en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario. Describir la creación de contenidos en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario.

Este trabajo de investigación se justifica en tres niveles específicos.

A nivel teórico, a partir de los resultados de la investigación se llenarán vacíos de conocimientos que se tuvo sobre la categoría debido a que es importante que se analice de manera concienzuda las experiencias de los estudiantes con respecto al uso de las herramientas digitales en su aprendizaje del nivel secundaria y saber si su uso es imprescindible en esta era digital.

A nivel metodológico, con los resultados de la investigación se implementarán nuevas estrategias, manuales, guías metodológicas para mejorar y hacer que el

aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria sea significativo y de ese modo se puedan desenvolver correctamente en la sociedad teniendo en cuenta que la escuela debe preparar a los estudiantes a que tengan un buen desempeño en la sociedad.

A nivel práctico, los principales beneficiarios a partir de esta investigación serán los estudiantes, porque aprenderán a seleccionar las herramientas digitales adecuadas para un proceso de enseñanza - aprendizaje significativo. Los docentes porque emplearán herramientas digitales que les permitirán hacer uso de estrategias que han de mejorar su desempeño pedagógico. La familia, pues tendrán hijos debidamente preparados que han de saber desenvolverse en esta era digital. La sociedad, pues contará con personas preparadas que contribuirán con su desarrollo y progreso.

## II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional Molina (2021) en su trabajo de investigación realizado en Colombia analizó la repercusión del uso de las herramientas digitales en la manera de enseñanza de los maestros y concluyó que a pesar de la pandemia del COVID 19, la utilización de las herramientas digitales en sus sesiones de aprendizaje fue favorable donde pudieron asumir roles de manera positiva, con actitudes de una buena disposición así como sentirse motivados para continuar con el proceso de enseñanza de sus estudiantes, lo que hace ver que el empleo de las herramientas digitales en la práctica docente permite que tenga una mejor y mayor connotación y que los aprendizajes de los docentes sean significativos.

Por otra parte, Maxi (2022) en la investigación realizada en Ecuador, hace notar que gracias al proyecto de innovación que realizó en la ciudad de Cuenca en donde implementaron el empleo de las herramientas digitales como plan didáctico, se pudo progresar el proceso de lectoescritura en los discentes y permitió que los docentes aportaran una serie de actividades significativas logrando un progreso del lenguaje tanto oral como escrita y por ende, que el desempeño académico fuera mejor. Este estudio nos permite saber que, usando las herramientas digitales adecuadas, se logra una mejora en el progreso del aprendizaje de los educandos haciendo que el mismo sea significativo.

Lema et al., (2023) en su investigación realizada en Ecuador concluye que el empleo de herramientas digitales en el proceso de formación ofrece beneficios significativos permitiendo que los estudiantes asuman un mejor compromiso y motivación en sus aprendizajes, así como permite que se personalice el aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades de los jóvenes permitiendo que sus habilidades tecnológicas se desarrollen. Estas herramientas ofrecen una gama de recursos interactivos que proporcionan a los docentes una experiencia de aprendizaje más atractiva, dinámica, personalizada y acorde a lo que el mundo actual demanda.

A nivel nacional, Franco (2020) en su investigación realizada en Arequipa concluye que las herramientas digitales contribuyen de manera satisfactoria en el uso del método de casos en discentes de la universidad ya que han permitido que el trabajo en línea entre ellos sea más colaborativo y que la ejecución de la búsqueda

de información, el análisis del mismo y los debates grupales se desarrollen de manera eficiente. Finalmente recomienda que la utilización de las herramientas digitales se pueda trabajar de manera presencial en las clases.

Orellana et al., (2022) en la investigación que realizan en Lima en instituciones educativas de EBR del nivel secundaria, hacen saber que después del confinamiento por el covid19, el uso y utilidad de las herramientas digitales en el proceso de formación de los estudiantes fue favorable para los docentes ya que los consideran de una gran utilidad pedagógica sobre todo por su flexibilidad y porque permiten una enseñanza individual y colaborativa permitiendo una adaptabilidad en el aprendizaje significativo así como un cambio positivo en la manera de enseñar a través de la tecnología.

Las herramientas digitales son recursos técnicos que brindan a los docentes métodos de aprendizaje que permiten impartir sus conocimientos, así como a los estudiantes el poder aprender de formas diversas en el momento que ellos tengan el tiempo posibilitando que se conviertan en actores de un nuevo estilo de aprendizaje (Méndez y Concheiro, 2018).

También se puede afirmar que las herramientas digitales son consideradas como el conjunto de plataformas y aplicaciones que han de contribuir en la labor del docente, así como en las tareas que han de realizar los estudiantes facilitando de ese modo el proceso de enseñanza – aprendizaje e incentivando y promoviendo en ellos el interés por la investigación científica (Borja y Carcausto, 2020; Peralta et al., 2022).

Finalmente, las herramientas digitales son software libres que se pueden emplear en el desarrollo de las clases con ayuda de laptops, celulares, tabletas generando una nueva manera de obtener información así como una nueva forma de trabajar con los estudiantes convirtiéndose en perfectos escenarios para que ellos adquieran conocimientos y en donde se hace necesario el papel de los docentes para que su uso pedagógico contribuya con el proceso de enseñanza – aprendizaje y éste sea significativo (Molinero y Chávez, 2019; Ortiz y Gastelú, 2015).

Es indudable que entre la enseñanza tradicional y la digital en donde se hace uso de herramientas digitales hay diferencias que permiten decir que los estudiantes tienen una mayor y mejor disponibilidad a esforzarse en sus clases cuando hacen uso

de herramientas tecnológicas lo que les permite obtener mejores resultados que de la manera tradicional siendo este un aspecto que no debemos descuidar y que es importante que lo fomentemos debidamente (Loza, Salinas y Glasserman, 2017).

Para Villegas et al., (2020) la repercusión de integrar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza es muy significativo ya que ello provoca un cambio en el modelo educativo pues se pasa de una mirada centrada en el de dar solo conocimientos a una mirada centrada en que el estudiante aprenda y construya su aprendizaje. Esto requiere de incluir recursos educativos que sean atractivos y que motiven a los estudiantes a querer adquirir habilidades digitales que les permita hacer un buen procesamiento de la información. Esto permitirá que el estudiante comprenda que debe ser una persona debidamente informada y que busque gestionar de manera autónoma su aprendizaje con la guía del docente.

Otro aspecto positivo que trae el empleo de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza de los estudiantes es que éste podrá desarrollar sus actividades a su ritmo así como desarrollar destrezas metacognitivas que le permitan tomar conciencia de la importancia de hacer uso correcto de dichas herramientas como el de acrecentar el sentido de la responsabilidad, siendo por ello, importante el fomento del uso de dichas herramientas que le han de ser favorables en sus aprendizajes para que estos sean significativos (Lerma, Flores y Rebolledo, 2020).

Por otro lado, Hernández, Orrego y Quiñones (2018) manifiestan que es necesario resaltar el papel que juega el docente en el proceso de formación en el sentido de la manera adecuada en la que debe usar las herramientas digitales en dicho proceso haciéndolo de una manera reflexiva para integrarlas en su labor docente y que sean beneficiosas. De hacerlo, es muy seguro que su labor pedagógica será más dinámica y eficiente y estará contribuyendo en una nueva forma de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, las herramientas digitales favorecen, en los estudiantes, el trabajo colaborativo y cooperativo debido a que como tienen la oportunidad de hacer uso de una variedad de herramientas y recursos interactivos ya sea de manera sincrónica como asincrónica, ellos pueden reunirse y trabajar de dicha manera con sus pares, aspecto que también contribuye en la autonomía, toma de decisiones y escucha activa (Torres – Cajas, Yépez – Oviedo, 2018).

Hernández, Orrego y Quiñones (2018) indican que, en la actualidad no se puede negar que el empleo de las herramientas digitales en el campo educativo se ha convertido en un aspecto determinante y en donde el papel del docente en el uso correcto de las mismas es indispensable promover y fomentar para que su labor permita procesos de enseñanza – aprendizajes significativos en los estudiantes. Durán, García y Rosado (2020) manifiestan que el docente tiene el reto de capacitarse para poder desarrollar las habilidades digitales necesarias que contribuyan en el desarrollo del pensamiento crítico y en la resolución de problemas, así como el de incentivar a que los estudiantes hagan uso correcto de dichas herramientas y de ese modo su aprendizaje tenga un mayor y mejor significado en su vida.

Es importante entender que en la actualidad el papel del docente es de ser orientador e intermediario en el aprendizaje significativo de los discentes y si se apoya de la utilización de herramientas digitales, los resultados serán óptimos pues el estudiante entenderá que él tiene un papel importante en la adquisición de conocimientos apoyado en el uso correcto de dichas herramientas y esto también debido a que hoy en esta era digital la figura del maestro como las metodologías de enseñanza han tenido que adecuarse a dicha era.

Viñals y Cuenca (2016) afirman que en la era de la información el docente debe adoptar 5 dimensiones:

1. **Información:** Reconocer, almacenar, recopilar, organizar, analizar y evaluar información digital para comprender su relevancia.
2. **Comunicación:** Utilizar herramientas en línea para compartir recursos, contribuir con otros empleando herramientas digitales y participar en comunidades y redes para construir un entendimiento intercultural.
3. **Creación de contenido:** Dar a conocer textos, imágenes, videos buscar producir recursos digitales, contenidos multimedia sabiendo respetar los derechos o propiedad intelectual.
4. **Seguridad:** Preservar los datos, así como la identidad digital buscando una seguridad informática.
5. **Resolución de problemas:** Elegir herramientas digitales que satisfagan

sus necesidades y le permitan resolver problemas técnicos y conceptuales utilizando herramientas digitales adecuadas.

En esta era digital en la que vivimos y contando con diversas herramientas digitales se hace necesario e indispensable que sepamos encontrar y establecer la información de una manera metódica para que de esa manera el **manejo de información** que se imparte se identifique correctamente y de ese modo sea confiable y pueda ser empleada de manera adecuada tanto por los docentes como por los estudiantes.

Las herramientas digitales y tecnológicas ayudan en el manejo de la información y **proceso de enseñanza** permitiendo el acceso a una gran cantidad y variedad de información frente a las posibles limitaciones y dificultades que se puede tener al querer tener acceso a información que están en los libros o los videos ya que muchos de ellos solo están disponibles físicamente, mientras que en internet la información está almacenada y disponible de manera casi ilimitada por lo que acumular información es factible hacerlo en cualquier momento, por lo que es importante que se analice de una manera concienzuda y responsable para que la misma pueda ser debidamente organizada y luego pase por una evaluación que permita ver y saber su relevancia y de ese modo hacer que la información sea atractiva y facilite su comprensión y ello contribuya con el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes logrando resultados significativos para los mismos.

No se puede dejar de lado que las herramientas digitales permiten que los estudiantes puedan hacer uso de organizadores visuales digitales como: Prezi (presentaciones de alto impacto), Mindmeister (herramienta de creación de mapas mentales), Canva, etc., que ha de permitir organizar y analizar mejor la información a la que ellos pueden acceder y que han de proporcionarles varias ventajas: clarificar su pensamiento, retener y recordar nueva información, acumular nuevos conocimientos, reforzar la comprensión pues van a poder reproducir con sus propias palabras lo que han aprendido, identificar conceptos erróneos que han de permitir al docente hacer la retroalimentación pertinente, desarrollar habilidades de pensamientos superior (González, 2018).

Según Cooperberg (2002), es importante que se reflexione acerca de los **recursos digitales** (correo electrónico, chat, videoconferencias, blogs, foros) que las Herramientas Digitales pueden aportar en la manera como los docentes y estudiantes se comunican a través de los medios con los que se cuentan el día de hoy. Esto con la finalidad de que los recursos que se comparten en línea aporten y colaboren con el propósito que se tiene, que es de llevar a cabo estrategias que permitan un aprendizaje significativo a través de herramientas digitales y el de que participen en comunidades y redes que contribuyan con dicho aprendizaje y de ese modo se vaya construyendo una conciencia donde se respete la cultura y la cultura de los demás permitiendo al estudiante analizar, discutir, comprender y generar nuevos conocimientos (Viñals y Cuenca, 2016).

Marin-Marin et al., (2022) señalan que la **creación de contenidos** se refiere a la creación y edición de nuevos contenidos digitales que tienen como objetivo integrar y transformar conocimientos y contenidos previos, así como la creación de obras de arte, contenidos multimedia y programas informáticos donde se conocen los derechos y usos de propiedad intelectual, y respeta la importancia de los materiales y la información en Internet y debe saber utilizarlos adecuadamente.

Castillejos López (2019) afirma que en esta era que se caracteriza por lo digital los estudiantes han dejado de ser menos consumidores de datos y buscan ser creadores de recursos y conocimientos por lo que es conveniente que la creación de contenidos digitales a través de las herramientas digitales debe ser promovida desde una educación formal y que los docentes en sus prácticas pedagógicas deben fomentar que sus estudiantes hagan uso correcto en la creación de sus contenidos editando textos, imágenes, videos contribuyendo con la producción de recursos digitales y contenidos multimedia pero en donde tienen que respetar los derechos de propiedad intelectual así como el uso correcto de las licencias.

Hoy en día, los discentes tienen la oportunidad de convertirse en creadores de contenidos, por lo que la creación, distribución y remezcla de contenidos ha aumentado gracias a la conveniencia de las herramientas digitales. Es conveniente que el docente motive a los alumnos en la creación de contenidos apoyados en herramientas digitales ya que les va a permitir desarrollar su creatividad así como que

tengan un juicio crítico en el uso de los mismos para que tenga un mejor desempeño en sus actividades académicas y aprovechen las potencialidades de la tecnología y de ese modo la creación de sus contenidos tengan una diferencia significativa y lo empleen en el desarrollo de sus sesiones y contribuyan con ello a que sus compañeros tengan un aprendizaje significativo (Cubillo et al., 2014).

La teoría que sustenta el presente trabajo es la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia donde Mayer, R. (2014) nos hace saber que el estudiante llega a aprender de una manera más profunda cuando la información es presentada con palabras e imágenes más que con palabras solas y de esta manera hay más posibilidades de que el aprendizaje sea significativo. Esta teoría se basa en tres principios: a) Cuando procesamos la información lo hacemos a través de una canal dual: visual – pictórico y auditivo - verbal y esto se debe porque cuando procesamos la información, solemos hacerlo de manera separada; b) Capacidad limitada de procesamiento: es decir, los canales de información pueden llegar a saturarse y eso es algo que debemos cuidar; c) El aprendizaje activo, que implica llevar a cabo todo un conjunto coordinado de estrategias cognitivas durante el aprendizaje y en donde es importante la participación activa del estudiante.

El aprendizaje significativo a partir de elementos multimedia es el resultado de la actividad del alumno en la presentación de la información, que activa dos canales, creando conocimiento organizado e integrado. Debido a que la carga cognitiva en la memoria de trabajo es bastante limitada, presentar demasiados elementos del mismo tipo a la vez puede sobrecargarla más allá de la capacidad de procesamiento, lo que resulta en que algunos de ellos no se procesen satisfactoriamente. Por lo tanto, para reducir la carga, es útil iniciar dos canales diferentes por un momento, en lugar de reiniciar un canal. Todo esto implica que el docente haga uso correcto de las herramientas digitales para que el aprendizaje en los estudiantes sea verdaderamente significativo.

### **III. METODOLOGÍA**

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

##### **3.1.1. Tipo de Investigación**

El tipo de investigación que se está desarrollando es el básico, debido a que esta investigación está orientada a un conocimiento básico pues no se manipulan las categorías y lo que pretende es ampliar los conocimientos teóricos y de esa manera contribuir con la investigación (Bisquerra, 2009). En este caso se busca la percepción de un grupo de participantes sobre el empleo de las herramientas digitales en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundaria.

El estudio se desenvuelve bajo el enfoque cualitativo, este enfoque se define como una actividad sistemática orientada a la comprensión de manera profunda con los fenómenos que tienen que ver con el campo educativo que permitan una correcta toma de decisiones, así como el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimiento (Bisquerra, 2023). En caso de este estudio para recolectar los datos se utilizará entrevistas.

##### **3.1.2. Diseño o Método de Investigación**

El estudio se desarrolla dentro del diseño constructivista en la medida en que entendemos que los seres humanos no descubren conocimientos, sino que lo van construyendo. Se elaboran modelos, conceptos y esquemas que permitan darle sentido al trabajo de investigación que se realiza y que estas construcciones se van comprobando y modificando a la luz de nuevas experiencias e investigaciones (Sandín, 2003).

Se busca que el estudiante sea el constructor y artífice de su propio conocimiento con el apoyo y acompañamiento del docente que ha de convertirse en un facilitador y de ese modo lograr que los estudiantes se enriquezcan y compartan sus experiencias y de ese modo el aprendizaje sea colaborativo y construya un aprendizaje significativo.

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

La categoría por investigar es **Herramientas Digitales** la cual puede ser definida

como los recursos digitales que contribuyen en el proceso de formación de los estudiantes permitiéndoles un buen manejo de información y creación de contenidos.

Las subcategorías son:

**Recursos Digitales:** Son materiales innovadores y útiles que se integran al proceso educativo a través de un entorno virtual utilizando tecnología que permite a los estudiantes analizar, discutir, comprender y crear nuevos conocimientos (Delgado-Cobeña y Moreira, 2023).

**Proceso de Enseñanza:** Fases detalladas que se centran en la transferencia de conocimientos, capacidades y valores que los docentes intentan inculcar en los estudiantes, por lo que es necesario utilizar estrategias y actividades para motivar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes (Carranza, M. del R., 2017).

**Manejo de Información:** Permite organizar y analizar la información disponible para los discentes y las que han de emplear en sus actividades permitiéndoles clarificar su pensamiento y acumular nuevos conocimientos (González, 2018).

**Creación de Contenidos:** Creación y edición de contenidos digitales buscando reelaborar conocimientos y contenidos que le sean útiles en sus aprendizajes comprendiendo la importancia de la honestidad y el respeto por el material e información empleada cuidando la calidad del contenido y diseño (Marín-Marín et al., 2022).

### 3.3. Escenario de estudio

La Institución Educativa donde se realizó este estudio queda en el Distrito de Santiago de Surco y tiene los niveles de inicial, primaria y secundaria. Los estudiantes son hijos del personal subalterno de las Fuerzas Armadas de un nivel económico medio alto, de familias constituidas y que en su mayoría viven cerca de la institución en una villa militar. El grado seleccionado para el presente trabajo es el tercer año de secundaria, que cuenta con 7 secciones con 25 estudiantes, aproximadamente, por aula.

### 3.4. Participantes

Los integrantes que participaron en el presente estudio fueron estudiantes del tercer año de secundaria que han tenido docentes que han hecho uso de herramientas digitales y que en algún momento han recibido clases en las aulas de innovación (salas de cómputo) y también en sus aulas. Los estudiantes participantes

son voluntarios y se recurrió a la Oficina de Evaluación para saber qué estudiantes del tercer año tienen los mejores niveles de logro, así como los que tienen un rendimiento regular académicamente y fueron ellos los convocados de manera voluntaria para que participen en la presente investigación.

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

La técnica empleada para la recolección de datos es la entrevista que consiste según Lanuez y Fernández (2014) en el método empírico basado en la comunicación interpersonal que se establece entre el investigador y el sujeto o sujetos que están comprendidos en el estudio con el propósito de obtener respuestas verbales a las preguntas que se plantean sobre un problema determinado. Esta técnica es importante ya que permite obtener información que a través de la observación son imposible de obtener. Lo que se busca es conocer las vivencias de los discentes con relación al objetivo de estudio y para ello es importante que el participante exprese sus opiniones, experiencias y lo haga manteniendo una comunicación flexible y abierta.

Para la recolección de datos se construyó una guía de entrevista que consta de preguntas que miden subcategorías como: recursos digitales, proceso de enseñanza, manejo de información y creación de contenidos que están en relación con la matriz de categorización que permita recopilar información pertinente con el trabajo de investigación.

### **3.6. Procedimiento de recolección de datos**

Para recoger los datos se elaboró una guía de entrevista que fue de tipo semiestructurada en función a las categorías y subcategorías, con preguntas orientadoras que nos ayudó a recolectar experiencias de los estudiantes con respecto a sus experiencias en el empleo de herramientas digitales que hicieron los maestros en sus sesiones de aprendizaje. Antes de aplicar los instrumentos se coordinó con la directora de la Institución Educativa para que autorice la aplicación del instrumento. Una vez conseguido el permiso se hizo una reunión con los papás por Meet para informarles acerca del objetivo de la investigación y que firmen la hoja de consentimiento informado. La entrevista fue grabada para luego hacer un transcrito en Word. Los datos recolectados se registraron en una matriz para su posterior

análisis. Las preguntas y respuestas de las entrevistas se organizaron en formato horizontal. Se aplicó la triangulación metodológica para corroborar y validar los hallazgos, siguiendo el enfoque propuesto por autores como Denzin y Lincoln (2018).

### **3.7. Rigor científico**

Se ha cumplido con el criterio de objetividad en donde lo que se pretende es eliminar o aspirar a eliminar la importancia del juicio personal en la descripción y valoración de los datos obtenidos, y también con el criterio de profundidad en la recolección de datos en donde lo que se busca es la fiabilidad, veracidad, confiabilidad, credibilidad, congruencia que le dé validez a la investigación pues si un estudio no ofrece resultados válidos esto puede traer como consecuencia que las decisiones que se vayan a tomar más adelante no sean las correctas (Sandín, 2003). Para ello se elaboró una guía de entrevista semiestructurada respecto a la categoría de la problemática de estudio, que luego se aplicó a los entrevistados. Estas entrevistas fueron cuidadosamente transcritas y con exactitud de lo manifestado por los informantes. A su vez el investigador actuó con veracidad y neutralidad en todo momento. El rigor científico garantiza una metodología, un análisis, una interpretación y un informe de resultados sólidos e imparciales.

### **3.8. Método de análisis de la información**

El análisis realizado en la presente investigación fue de manera inductiva ya que la información que se obtuvo fue a los datos que se extrajeron de la entrevista que se tuvo con estudiantes y que permitió elaborar teorías que permitan desarrollar estrategias para mejorar las sesiones de aprendizaje.

Después de transcribir los audios de las entrevistas, se realizaron codificaciones abiertas para destacar la información clave sobre la experiencia en el uso de herramientas digitales proporcionada por los participantes. Estas codificaciones se agruparon en categorías amplias para facilitar su integración y luego se revisaron para seleccionar las más relevantes. Se llevó a cabo un análisis cruzado de los datos recopilados de las entrevistas utilizando Excel. El contenido de cada entrevista se organizó en función de la categoría y subcategorías predefinidas para identificar patrones y llegar a conclusiones que abordaran el problema de investigación.

### **3.9. Aspectos éticos**

Para el estudio se priorizó el consentimiento informado de los sujetos que intervienen en la investigación, los datos de las instituciones y sujetos que conforman la población de estudio se mantuvieron en completa discreción. Se aplicó la guía de entrevista previa información y consentimiento de los entrevistados. Se evitó en todo momento el plagio, fraude y engaño tal como refiere Armijo et al. (2021) cumplir siempre el rigor científico garantizando la competencia profesional. Por ello, se aplicó el código de ética de la UCV, que permite realizar la no maleficencia, entendida como el respeto a la integridad física y psicológica de toda persona que participe en el estudio buscando no generar incomodidad en los estudiantes. También tener la autonomía de continuar o desistir de la investigación y buscar que se beneficien de los estudios. Cabe resaltar el principio de respeto, la garantía de proteger la información, de no ser divulgada sin el consentimiento (confidencialidad); transparencia, honestidad y propiedad del autor (autorías); las cuales quedaron registradas en las referencias, de acuerdo con las normas APA-séptima edición.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

**Objetivo General: analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria.**

El objetivo general de esta investigación fue analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria. Los resultados obtenidos a través de las entrevistas a estudiantes y la triangulación de los datos proporcionan una visión con respecto a las experiencias que han tenido los estudiantes en sus aprendizajes al usar herramientas digitales.

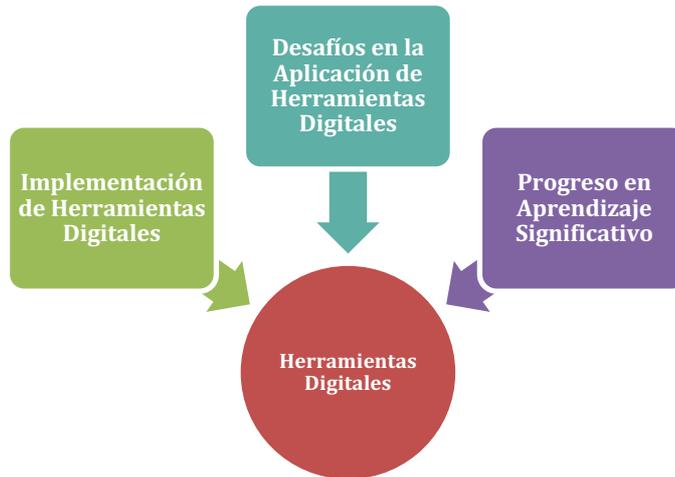
Con respecto al uso de herramientas digitales, los estudiantes destacaron la importancia y necesidad de su uso en sus quehaceres académicos pues les ha permitido mejorar en sus aprendizajes ya que las clases de los docentes son más dinámicas y hay mayor interactividad entre ellos y los trabajos que se realizan hace que obtengan productos de mejor calidad (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A7, A8, A9). Por ello, la importancia de integrar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza es muy significativo ya que ocasiona un cambio en el modelo educativo pues se pasa de una mirada centrada en el dar conocimientos a una mirada en donde el estudiante aprenda y construya su aprendizaje y para estos es de suma importancia incluir recursos educativos que resulten atractivos y que motiven a los educandos al logro de buenos aprendizajes (Villegas, 2020).

Y referente al aprendizaje en los estudiantes, ellos manifiestan que el uso de las herramientas digitales les ha permitido comprender mejor las clases de sus profesores considerando el uso de las herramientas digitales como una influencia buena, positiva pues les permite indagar, investigar y de ese modo el poder profundizar en los temas que sus docentes desarrollan llevándolos a una mejor comprensión, lo que les permite obtener mejores resultados en el logro de sus aprendizajes (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9). Este aspecto es algo que concuerda con lo que Lema et al., (2023) en su investigación realizada en Ecuador concluyó que en el proceso de formación de los estudiantes, el empleo de las herramientas digitales ofrece beneficios significativos en el aprendizaje de los mismos pues ellos asumen el compromiso y tienen la motivación para indagar y

mejorar sus habilidades tecnológicas permitiéndoles una experiencia de aprendizaje más atractiva, dinámica, personalizada y acorde con lo que el mundo actual demanda.

### Figura 1

*Categorías: Herramientas digitales*



Fuente: Elaboración propia

### **Objetivo Específico 1: Describir el uso de los recursos digitales en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario.**

El análisis de las respuestas de los estudiantes reveló que el uso de los recursos digitales ha tenido un impacto positivo con respecto a sus aprendizajes. Los entrevistados coinciden que las herramientas digitales “son útiles en el desarrollo de las clases de sus profesores pues hacen que las mismas sean más dinámicas e innovadoras permitiendo que ellos hagan uso de su creatividad y al hacer trabajos de manera colaborativa, éstos se hagan con mayor facilidad y haya una mejor comprensión” (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9). Por ejemplo, un estudiante (entrevistado A1) mencionó que “desde su experiencia los recursos digitales son útiles pues son un apoyo esencial pues facilitan la comprensión del tema” lo que hace ver que el uso de dichos recursos es favorable para sus aprendizajes.

Estos resultados tienen relación con la teoría del trabajo de investigación pues Villegas et al., (2020) nos dice que el integrar las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje tiene una repercusión significativa pues trae consigo un cambio en el modelo educativo ya que se pasa de una mirada centrada en el de dar solo

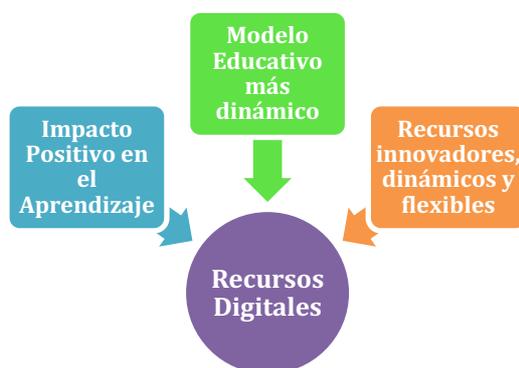
conocimientos a una mirada centrada en el que el discente aprenda y construya su aprendizaje.

Asimismo, los entrevistados coinciden que para que los recursos digitales sean innovadores y tengan un mayor impacto en el desarrollo de las clases, deben ser fáciles de usar, interactivas, dinámicas, flexibles y en donde ellos puedan interactuar (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A7, A8). Por ello, sugieren que los docentes al momento de escoger dichos recursos deben tener en cuenta que sean accesibles, que tengan facilidad al momento de usarlas, que permitan una mejor comprensión de los temas y que faciliten el trabajo colaborativo entre ellos (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9). Lo mencionado es importante considerar pues si se logra ello, los estudiantes podrán desarrollar sus actividades, así como desarrollar destrezas metacognitivas que le permitan tomar conciencia del uso responsable de dichos recursos que les será favorable para que sus aprendizajes sean significativos (Lerma, Flores y Rebolledo, 2020).

En conclusión, el uso de recursos digitales tiene un impacto importante y significativo en el aprendizaje de los estudiantes pues le permite un mayor y mejor entendimiento de las clases lo que hace que sus aprendizajes sean más significativos.

## Figura 2

*Categorías: Recursos Digitales*



Fuente: Elaboración propia

**Objetivo Específico 2: Describir el proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario.**

Las respuestas indicaron que con respecto al proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes hacen saber que, a diferencia de la enseñanza tradicional, hoy en día las sesiones de aprendizaje que desarrollan los docentes a través de las herramientas digitales tienen una repercusión favorable y motivadora para los estudiantes pues permite que los discentes comprendan mejor las clases y se sientan motivados a indagar, investigar y de ese modo, profundizar en la comprensión de los contenidos que se desarrollan logrando mejores niveles de logro (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9).

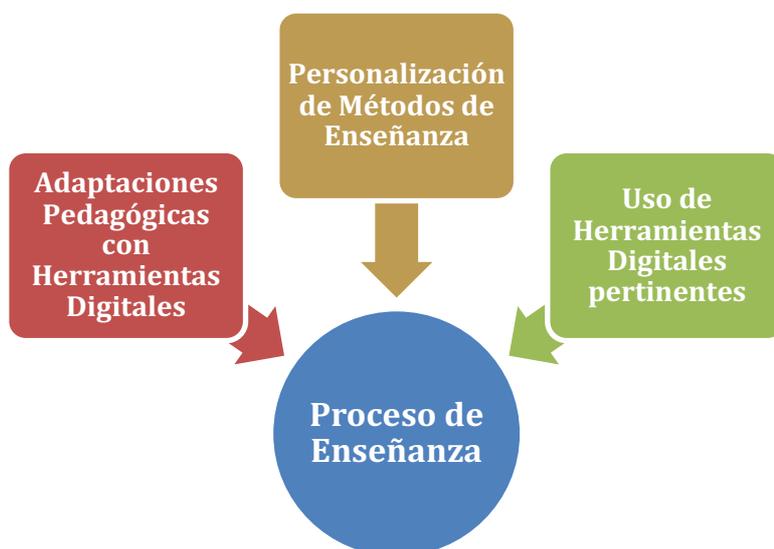
Es importante y necesario resaltar el papel que juega el docente en el proceso de enseñanza con respecto al aprendizaje de los estudiantes ya que debe usar de manera adecuada el uso de las herramientas digitales en dicho proceso buscando integrarla de una manera reflexiva en su labor pedagógica (Hernández, Orrego y Quiñones, 2018). De hacerlo, es seguro que su labor docente será más dinámica y eficiente y estará contribuyendo de manera efectiva y eficiente en una nueva forma de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, los entrevistados hacen saber que, gracias al uso pertinente de las herramientas digitales por parte de sus profesores, ha mejorado la interacción con ellos y sus pares y que los trabajos colaborativos aportan sobremanera en la comprensión de los contenidos.

Por otro lado, los estudiantes recomiendan a sus profesores que continúen con el uso de las herramientas digitales, pero también se haga uso de fichas interactivas, cuestionarios, así como herramientas de gamificación que no solo se centren en el juego, sino que ayuden a los mismos a una búsqueda responsable de información que les permita, a través del juego, motivarse a un mejor logro de la comprensión de los contenidos a largo plazo (entrevistado A1, A3, A4, A7, A9)

En conclusión, integrar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje permite que los estudiantes mejoren sus niveles de logro, que haya una mejor interacción entre ellos y que al trabajar de manera colaborativa haya una mejor comprensión de los contenidos que se desarrollan y que es importante que los docentes no descuiden la integración de dichas herramientas en sus sesiones de aprendizaje.

### Figura 3

Categorías: *Proceso de Enseñanza*



Fuente: Elaboración propia.

#### **Objetivo Específico 3: Describir el manejo de información en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario.**

Los datos recopilados indicaron que, con respecto al manejo de la información en el aprendizaje, los participantes, en su mayoría, mencionan que no han tenido mucho problema en entender dicha información pues consideran que sus maestros tienen mucho cuidado al momento de seleccionar la información y ello les permite entender mejor los temas que son desarrollados en clase (entrevistado A1, A5, A6, A7, A8, A9). Viñals y Cuenca (2016) enfatizan que en esta era digital en la que vivimos y habiendo diversas herramientas digitales, se hace necesario e indispensable que sepamos encontrar y establecer la información de una manera metódica y adecuada para que el manejo de la misma en las sesiones de aprendizaje se identifique correctamente y pueda ser empleada adecuadamente tanto por los mismos docentes como por los estudiantes.

Por otro lado, tres de los entrevistados (entrevistado A2, A3, A4) manifestaron que con respecto a la información que se les presenta, tuvieron dificultad ya que algunos maestros no tienen el cuidado de seleccionar y sistematizar bien la información a

emplear en sus clases ni tampoco cuidan el tamaño ni color de la fuente a emplear. Cabe mencionar que Molina (2021) en su investigación realizada en Ecuador menciona que si los docentes hacen uso adecuado de las herramientas digitales en sus sesiones de aprendizaje hará que los estudiantes tengan una mejor disposición, así como motivación que permita una mejor y mayor significado en sus aprendizajes.

En conclusión, el manejo correcto de la información que se hace a través de las herramientas digitales en las sesiones de aprendizaje es favorable, pero los estudiantes son conscientes de que es importante que se haga una buena indagación y verificación de las fuentes ya que ello les ha de permitir contar con los conocimientos adecuados para la realización de sus trabajos que le permitan una mejor comprensión de los temas que se desarrollan.

#### **Figura 4**

*Categorías: Manejo de Información*



Fuente: Elaboración propia

#### **Objetivo Específico 4: Describir la creación de contenidos en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario.**

La información obtenida en base a la entrevista de los estudiantes permite sostener que con respecto a la creación de contenidos al usar las herramientas digitales en el aprendizaje de los jóvenes es un aspecto que lo valoran mucho debido a que pueden

hacer uso de su creatividad haciendo que sus contenidos sean llamativos, así como les permite comprender de manera más rápida y efectiva lo que estudian (entrevistado A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9).

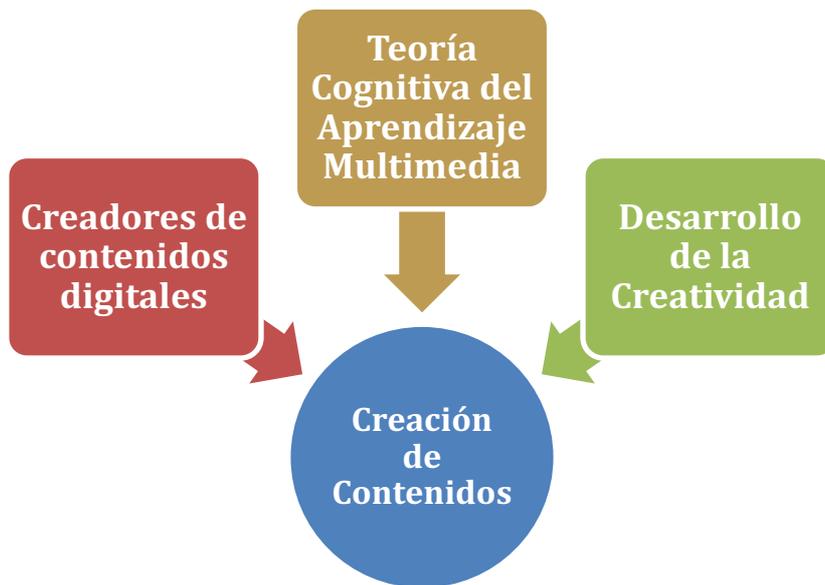
Al respecto, la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia nos hace saber que el estudiante llega a aprender de una manera más profunda y significativa cuando la información es presentada con palabras e imágenes más que con palabras solas (Mayer, 2014). Esta era que se caracteriza por lo digital hace notar que los estudiantes han dejado de ser menos consumidores de datos y buscan ser creadores de recursos y conocimientos por lo que es conveniente que se fomente la creación de contenidos digitales a través de las herramientas digitales orientando que se respete la propiedad intelectual, así como el uso correcto de las licencias (Castillejos, 2019).

Asimismo, los entrevistados (A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9) consideran que para que un contenido digital sea efectivo y atractivo y de ese modo contribuya con sus aprendizajes deben ser: fáciles de entender, que tengan un buen diseño, que esté bien estructurado, que haya un buen uso de imágenes, gráficos y que el contenido a emplear no sea abrumador. Por otro lado, un estudiante (entrevistado A9) considera que un aspecto importante a considerar es que se haga uso de la gamificación y en donde haya una mayor participación que permita que tengan un mejor desempeño en sus actividades académicas y aprovechen las bondades de la tecnología para que la creación de sus contenidos tenga una diferencia significativa y contribuyan a que sus compañeros tengan un aprendizaje significativo (Cubillo et al., 2014).

En conclusión, la creación de contenidos en base a las herramientas digitales permite que los estudiantes tengan la oportunidad a que hagan uso de su creatividad y esto les permite hacer contenidos de calidad que les permite poder comprender mejor las sesiones y ayudar a que sus compañeros tengan una mejor comprensión de la misma. Es importante que se haga de una manera estructurada, cuidando el impacto visual y que la información esté debidamente sistematizada pues todo ello permitirá que el aprendizaje se torne significativo y los niveles de logro sean cada vez mejores y mayores.

## Figura 5

Categorías: Creación de Contenidos



Fuente: Elaboración propia.

## V. CONCLUSIONES

El uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria ha sido favorable y este hallazgo se basa en las experiencias que los mismos entrevistados manifiestan ya que hacen saber que ello les ha permitido una mejor comprensión de los temas que sus profesores desarrollan en sus sesiones de aprendizaje alcanzando buenos logros de aprendizaje y esto también se avala con la investigación que se realizó en Ecuador donde al usar herramientas digitales los aprendizajes fueron más dinámicos y eficaces. Este aspecto es importante resaltarlos pues en esta investigación los actores han sido los estudiantes, algo que no se ha podido observar ni encontrar en otras investigaciones las cuales se basaron en las experiencias de los docentes.

El uso de recursos digitales a través de las herramientas digitales ha sido beneficioso para los estudiantes pues expresan que ha mejorado su aprendizaje debido a que sus clases se han vuelto más dinámicas, interactivas, despiertan su creatividad y trabajan colaborativamente. Esto permite afirmar que es importante que los docentes no descuiden el uso correcto de las herramientas digitales y que tengan en cuenta las sugerencias que los entrevistados hacen: que sean accesibles, fáciles de usar, que permitan una mejor comprensión de los temas, que promueva el trabajo colaborativo pues todo ello contribuirá a que el aprendizaje de los estudiantes sea cada vez más significativo y que sus logros de aprendizaje sean cada vez mejores.

Respecto al proceso de enseñanza en los estudiantes, los entrevistados refieren que cuando los docentes hacen uso de herramientas digitales tienen una mejor disposición y motivación en sus aprendizajes ya que no solo se quedan con lo que se les imparte, sino que tienen el interés de indagar, investigar y así ahondar en la comprensión de los contenidos. Este punto es un aspecto que los docentes no deben descuidar ya que cuando integran a sus labores pedagógicas herramientas digitales adecuadas, logran aprendizajes eficientes y significativos por lo que también deben, a sugerencia de los entrevistados, incluir herramientas que promuevan la gamificación ya que ello ha de contribuir a un mejor logro de los contenidos a un largo plazo.

Es de suma importancia que los maestros tengan en cuenta que deben sistematizar de la mejor manera la información que han de dar a sus estudiantes, pues al hacerla con ayuda de las herramientas digitales permiten una mejor atención y comprensión en sus estudiantes ya que el impacto visual es muy importante tal como lo manifiestan los entrevistados. Descuidar este punto provocaría un retraso en lo que se ha venido logrando en las sesiones de aprendizaje. Manejar adecuadamente la información permitirá una mejor comprensión y disposición en los estudiantes con respecto a sus aprendizajes para que sean significativos.

Finalmente, los estudiantes manifiestan que el poder crear sus contenidos digitales con ayuda de las herramientas digitales les resulta de mucho provecho pues les permite desarrollar su creatividad, así como el poder comprender de una manera más efectiva los contenidos que presentan a sus pares. Este aspecto es de suma importancia que se fomente en los estudiantes ya que la teoría del aprendizaje multimedia hace ver que las personas captan y comprenden mejor cuando la información se les presenta no solo con palabras sino cuando estas van acompañadas de imágenes logrando un mayor y mejor impacto visual así como un aprendizaje más significativo.

## VI. RECOMENDACIONES

**A la directora,** promover y planificar que los docentes sean debidamente capacitados en el uso de herramientas digitales que les permita mejorar su labor docente y de ese modo sus sesiones de aprendizaje sean cada vez más dinámicas, interactivas y que permitan que sus estudiantes logren alcanzar mejores resultados de aprendizaje. Asimismo, sería conveniente que coordine con la entidad pertinente para que se mejoren las laptops y el internet, así como el mantenimiento de los mismos para prestar un óptimo servicio a la comunidad educativa.

**A los docentes,** continuar mejorando cada día su trabajo docente y seguir capacitándose en el uso de nuevas herramientas digitales, así como crear un espacio de colaboración donde puedan compartir sus experiencias, estrategias efectivas y recursos adaptados, facilitando el aprendizaje mutuo y la mejora continua en beneficio de los educandos.

**A los estudiantes,** fortalecer el uso correcto de las herramientas digitales en sus sesiones de aprendizaje haciendo que sus productos académicos tengan contenidos de calidad que les permita una mejor comprensión de los contenidos que sus docentes desarrollan para que de ese modo sean competentes y contribuyan con el desarrollo de la sociedad. Asimismo, colaborar con sus docentes para que siempre busquen mejores estrategias que les permita un aprendizaje significativo.

## REFERENCIAS

- Agustín Padilla Caballero, J. E., Rojas Zuñiga, L. M., Valderxrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., y Flores Cabrera de Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 669–678. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Alvarez Viera, P. (2018). Ética e investigación. *Revista Boletín Redipe*, 7(2), 122–149. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/434>
- Armijo, I., Aspillaga, C., Bustos, C., Calderón, A., Cortés, C., Fossa, P., Melipillan, R., Sánchez, A., y Vivanco, A. (2021). Manual de Metodología de Investigación. Universidad del Desarrollo. Facultad de Psicología. Chile.
- Barón, C. Y., y Caicedo, E. (2021). Transformación digital, un desafío en la educación superior. *INVENTUM*, 16(30). <https://doi.org/10.26620/uniminuto.inventum.16.30.2021.3-11>
- Barroso, M., Ardini, C., y Corzo, L. (2020). Herramientas digitales de comunicación en contexto COVID 19. El impacto en la relación estudiantes-instituciones educativas en Argentina. *ComHumanitas: Revista Científica De Comunicación*, 11(2), 98-122. <https://doi.org/10.31207/rch.v11i2.251>
- Bisquerra Alzina, R. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa*. Editorial La Muralla.
- Borja, G., y Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación de las Américas*, 10(2), 1- 13. <https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Cansigno-Gutiérrez, Y. (2020). El rol del docente actual frente a la masiva utilización de las TIC. *Revista Lengua y Cultura*, 53,54,55. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/5430/7036>

- Carcaño Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*.  
<https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Carranza, M. del R. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE. Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15), 898–922. <https://doi.org/10.23913/RIDE.V8I15.326>
- Castillejos López, B. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor millennial. *Apertura*, 11(1), pp. 24-39.  
<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1375>
- Castro Delgado, A. M., y Cedeño-Palma, E. A. (2022). Herramientas digitales y el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai en la Institución “Teresa Intriago Delgado. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 23–39.  
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1661>
- Cooperberg, A. F., (2002). Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (3), 0.
- Cotino, L. (2021). La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus. *Revista de Educación y Derecho*, 21.  
<https://doi.org/10.1344/reyd2020.21.31283>
- Cubillo, J., Gutiérrez, M., Castro, M., y Colmenar, A. (2014). Recursos digitales autónomos mediante realidad aumentada. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 241-274.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331431248012>

- Delgado-Cobeña, E. y Moreira, J. (2023). Recursos didácticos digitales para el desarrollo del aprendizaje significativo. Elaboración de una metodología de enseñanza. Editorial ReligacionPress. DOI: [10.46652/ReligacionPress.58](https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.58)
- Delgado-Cobeña, E. y Moreira, J. (2023). Recursos didácticos digitales para el desarrollo del aprendizaje significativo. Elaboración de una metodología de enseñanza. Editorial ReligacionPress.  
DOI: [10.46652/ReligacionPress.58](https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.58)
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). The Sage handbook of qualitative research (5th ed.). Sage Publications
- Durán Chinchilla, C. M., García Quintero, C. L., y Rosado Gómez, A. A. (2021). El rol docente y estudiante en la era digital. *Revista Boletín Redipe*, 10(2), 287–294. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i2.1213>
- Flores Tena, M., Ortega Navas, M. C., y Sánchez Fuster, M. C. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.406051>
- Franco, H. (2020). Herramientas digitales colaborativas y su contribución en la aplicación del método de casos en estudiantes de una universidad privada de Arequipa 2020-2. Repositorio Institucional de la Universidad Tecnológica del Perú, posgrado. Perú. Disponible en:  
<https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4817>
- García, S., y Cantón, I. (2019). Uso de tecnología y rendimiento académico en estudiantes adolescentes. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, COMUNICAR (59), 73- 81. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-0>
- Gómez, I., y Escobar, F. (2021). Educación Virtual en Tiempos de Pandemia: Incremento de la Desigualdad Social en el Perú. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://doi.org/10.37135/chk.002.15.10>

- González Garza, A. M. (2017). Educación holística. El arte de llegar a ser lo somos en esencia. *Voces De La educación*, 2(4), 56–61.  
<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/65>
- González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos.
- Hernández, R. M., Orrego Cumpa, R., y Quiñones Rodríguez, S. (2018). Nuevas formas de aprender: La formación docente frente al uso de las TIC. *Propósitos Y Representaciones*, 6(2), 671–701. <https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.248>
- Lanuez, M. y Fernández, E. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. (CDROM). IPLAC, La Habana, Cuba.
- Lema, S., Guamán, N., Villa, M., y Chamorro, A. (2023). Herramientas digitales de enseñanza interactiva y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 2320–2344.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v9i2.3412>
- Leonardo Almaraz, A. J. (2020). Ventajas de la tecnología. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico De La Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 2(4), 31-32.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/6159>
- Lerma, C., Flores, M. y Rebolledo, G. (2020). In- Context: Una aplicación móvil para mejorar las estrategias de aprendizaje en la universidad. *Revista Científica de Comunicación y Educación COMUNICAR* 28, 109– 118.  
<https://doi.org/10.3916/C64-2020-10>
- Lor Zambrano, J. M., y Cevallos Zambrano, D. P. (2023). Uso de Herramientas Digitales como Método de Enseñanza-Aprendizaje en el Bachillerato. *CoGnosis: Revista De Ciencias De La Educación*. ISSN 2588-0578, 8(E1), 97–126. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iE1.5192>

- Loza, J., Salinas, V., y Glasserman, L. (2017). Rendimiento académico de los alumnos de secundaria que participan en el programa de aulas digitales. *EDMETIC Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(2), pp. 60-80.  
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.5791>
- Marin-Marin, A., Hernández-Romero, M., Borges, J., y Blanqueto, M., (2022). Creación de contenidos como competencia digital en estudiantes universitarios. *ESPACIOS EN BLANCO Revista de educación*. 43. 72.
- Maxi, J. (2023). Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lectoescritura en el segundo “B” de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Fray Vicente Solano, año lectivo 2021-2022. Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana, posgrado, Ecuador. Disponible en: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24086>
- Maya, J., & Maraver, J. (2020). Teaching-Learning Processes: Application of Educational Psychodrama in the University Setting. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11).  
<https://doi.org/10.3390/IJERPH171113922>
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 43–71). chapter, Cambridge: Cambridge University Press.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Méndez Santos, M. del C., y Concheiro Coello, M. del P. (2018). Uso de herramientas digitales para la escritura colaborativa en línea: el caso de Padlet. *MarcoELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 27, 1–17.  
<https://n9.cl/l61h>
- Molina Orozco, M. (2021). Impacto de las Herramientas Digitales Utilizadas por los Docentes en los Procesos de Enseñanza del Grado Transición de la I.E.D Laurel de Cera a Partir de la Pandemia Covid-19. Universidad Cooperativa de Colombia, Posgrado, Maestría en Educación, Bogotá. Disponible en:

<https://hdl.handle.net/20.500.12494/36159>

- Molinero Bárcenas, María del Carmen, y Chávez Morales, Ubaldo. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), e005. Epub 15 de mayo de 2020. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Orellana Zapata, C. de M., Aquije Huamán, E. L., Zubiaur Alejos, M. Ángel, Castillo Navarro, J. A., y Cárdenas Palomino, F. R. (2022). Uso de las herramientas digitales en los centros públicos de educación secundaria. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 429–438. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.345>
- Ortiz, J. L. S., y Gastelú, C. A. T. (2015). Desarrollo de competencias de colaboración en línea en Educación Superior. In *Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad* (Vol. 1, No. 5).
- Ortiz, Y. T., Soto, O. D. C., y Muñoz, S. I. (2019). Recursos educativos digitales propuestos por el Ministerio de Educación de Chile para atender a estudiantes que asocian algún tipo de discapacidad. *Conocimiento Educativo*, 6, 23–36. <https://doi.org/10.5377/ce.v6i0.8039>
- Peralta Roncal, L. E., Gaona Portal, M. del P., Luna Acuña, M. L., y Dávila Rojas, O. M. (2022). Herramientas digitales e indagación científica en estudiantes de educación secundaria: una revisión de la literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 989-1006. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.1933](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1933)
- Rodríguez, N. C., Lorenzo-Rial, M.-A., y Rodríguez, U. P. (2022). Competencia digital docente para crear contenidos: autopercepción del profesorado en formación didáctico-científica de Galicia (España). *Educação E Pesquisa*, 48(continuo), e243510. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248243510>

- Ruiz, A. (2017). *Propuesta para la integración de TIC en la docencia de la línea curricular de formación integral de la Universidad San Sebastián (Sede Santiago)*. [Tesis de maestría, Pontificia Universitaria de Chile].  
<https://doi.org/10.7764/tesisUC/COM/21451>
- Sandín, M.P. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. Editorial McGrawHill.
- Silva Batatina, M. D., (2017). El transitar en la investigación narrativa y su empleo en la construcción de teoría. *Revista de Investigación*, 41(91), 124-142.
- Soto Ortiz, J. L., y Torres Gastelú, C. A. (2016). La percepción del trabajo colaborativo mediante el soporte didáctico de herramientas digitales. *Apertura*, 8(1), 1-12.
- Tarazona, C. N. (2021). Tensiones respecto a la brecha digital en la educación peruana. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), e21039-e21039. <https://dx.doi.org/10.15381/rpiiedu.v1i2.21039>
- Torres-Cajas, M., y Yépez-Oviedo, D. (2018). Aprendizaje cooperativo y TIC y su impacto en la adquisición del idioma inglés. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(78), 861-882.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14057728009>
- Vera-Moreira, T. L., y Cedeño-Azanki, M. E. (2022). Actividades didácticas para promover el uso de herramientas digitales en los estudiantes de séptimo grado. *Dominio De Las Ciencias*, 8(4), 936–955.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i4.3119>
- Villegas, M., Mortis, S., García, R. y Del Hierro, E. (2017). Uso de las TIC en estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria. *Apertura*, 9(1), 50–63. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n1.913>

Viñals Blanco, A., y Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114.  
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>

Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9-12.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de Categorización

AMBITO TEMÁTICO	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN / ESPECÍFICAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	CÓDIGOS	
<b>Las herramientas digitales desde la perspectiva de los estudiantes</b>	¿Cómo ha sido la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria?	Analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria	¿Cómo ha sido la experiencia en el uso de recursos digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria?	Describir el uso de los recursos digitales en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario	<b>Uso de Herramientas Digitales para el aprendizaje</b>	Recursos Digitales	Grado de Utilidad Grado de Innovación Adaptación	
			¿Cómo ha sido la experiencia en el proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria?	Describir el proceso de enseñanza en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario		Las herramientas digitales son recursos digitales que contribuyen en el proceso de enseñanza de los estudiantes permitiéndoles un buen manejo de información y creación de contenidos.	Proceso de Enseñanza	Nivel de Interacción Motivación Estrategias Logros de Aprendizaje Evaluación
			¿Cómo ha sido la experiencia en el manejo de información en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria?	Describir el manejo de información en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario		un buen manejo de información y creación de contenidos.	Manejo de Información	Presentación de la Información Facilidad de Uso de la Información
			¿Cómo ha sido la experiencia en la creación de contenidos en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria?	Describir la creación de contenidos en el aprendizaje en estudiantes del nivel secundario			Creación de Contenidos	Calidad del Contenido Calidad de Diseño

## Anexo 2: Guía de Entrevista

### Anexo

### GUÍA DE ENTREVISTA - ESTUDIANTE

Usted ha sido invitado a participar de la presente entrevista que es parte del trabajo de investigación de segunda especialidad en Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora, realizado por el estudiante César Adán Altuna Castro de la Universidad César Vallejo, cuyo trabajo de investigación "**Experiencias en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje en estudiantes de secundaria**" cuyo objetivo es analizar el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria.

La información proporcionada en la entrevista será de uso académico para el presente trabajo de investigación y se guardará confidencialidad de la información personal del entrevistado. Usted tiene derecho a pedir información que aclare inquietudes o dudas acerca del presente trabajo de investigación asimismo tiene el derecho de retirarse del presente estudio en cualquier momento.

Acepto voluntariamente participar en este estudio como colaborador (a) y firmo en señal de conformidad.

Nombre y apellido del colaborador: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Fecha de entrevista: \_\_\_\_\_

Hora: \_\_\_\_\_

Medio: \_\_\_\_\_

Dirigido a: Estudiante

**OBJETIVO:** Analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria

#### Datos del Participante:

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_

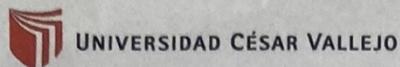
Edad: \_\_\_\_\_

Rol de Experiencia: \_\_\_\_\_

## PREGUNTAS

1. Desde tu experiencia como estudiante ¿qué utilidad tienen los recursos digitales en el desarrollo de tus clases con tus profesores?
2. Desde tu experiencia como estudiante, ¿qué características o rasgos debe tener una herramienta digital para que sea innovadora (entendiendo como innovador algo que es novedoso) e impacte en el desarrollo de las clases de tus profesores?
3. En base a lo vivido en tus experiencias en tus clases, ¿qué aspectos crees deben tener presente los profesores al momento de escoger una herramienta digital para emplearlas en las clases?
  
4. ¿De qué manera el uso de herramientas digitales ha mejorado tu interacción con tus compañeros y profesores en comparación con métodos de enseñanza tradicionales?
5. ¿De qué manera el uso de herramientas digitales ha influido en tu motivación para aprender? ¿Has experimentado un aumento en tu motivación al utilizar ciertas herramientas digitales en comparación con métodos tradicionales de enseñanza?
6. ¿Qué estrategias podrían implementar los profesores para integrar las herramientas digitales de manera más efectiva en sus clases?
7. De acuerdo con tu experiencia en el manejo de herramientas digitales, ¿De qué forma ha influido en el logro de aprendizajes?
8. En base a tu experiencia, ¿De qué modo las herramientas digitales podrían facilitar el proceso de evaluación en la escuela?
  
9. ¿Has experimentado alguna vez dificultades para entender la información presentada a través de herramientas digitales? Si es así, ¿qué aspectos crees que podrían mejorarse?
10. En tu experiencia, ¿cómo las herramientas digitales facilitan o dificultan la búsqueda adecuada de la información para tus estudios? ¿Influyen en tu capacidad de aprender?
  
11. ¿De qué manera el manejo de las herramientas digitales contribuye a mejorar la calidad de tus contenidos digitales para estudiar o aprender en la escuela? ¿Puedes compartir una experiencia en la que hayas creado contenido digital que consideres útil y bien elaborado?
12. ¿Qué aspectos crees que son importantes considerar para que un contenido digital sea efectivo y atractivo para los estudiantes en sus aprendizajes?

## Anexo 3: Consentimiento Informado del Apoderado



### Anexo 4

#### Consentimiento Informado del Apoderado\*\*

Título de la investigación: **“Experiencias en el uso de herramientas digitales en estudiantes de secundaria”**

Investigador (a) (es): **César Adán Altuna Castro**

#### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Experiencias en el uso de herramientas digitales en estudiantes de secundaria”, cuyo objetivo es analizar la experiencia en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de Segunda Especialidad en Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte – Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Este trabajo de investigación permitirá analizar la experiencia de los estudiantes en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje para de ese modo poder realizar las mejoras pertinentes e implementar nuevas estrategias que permitan un aprendizaje significativo de los dicentes.

#### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “Experiencias en el uso de herramientas digitales en estudiantes de secundaria”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de la Oficina del Capellán de la institución educativa. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\*\* Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

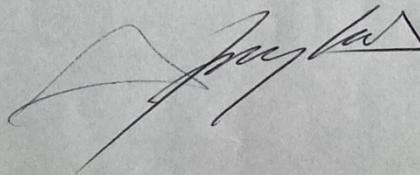
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Altuna Castro César Adán, email: caltunac@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Dra. Angela María Herrera Álvarez, email: aherreraa@ucvvirtual.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: ..... *Miguel Angel Hoyos Suarez* .....

Fecha y hora: ..... *Lunes 13 5:00 pm* .....



## Anexo 4: Solicitud autorización trabajo de investigación

SOLICITO: Autorización para realizar  
trabajo de investigación.

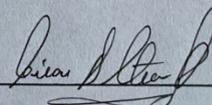
Señora Directora de la I.E. Técnico FAP Manuel Polo Jiménez  
Lic. Martha Mosqueira López  
S.D.

Yo César Adán Altuna Castro, identificado con DNI 07754095, docente del área de Educación Religiosa del nivel secundaria de la I.E. Técnico FAP Manuel Polo Jiménez que Ud. dignamente dirige, con el debido respecto me presento y expongo:

Que buscando seguir creciendo profesionalmente, actualmente me encuentro cursando el último ciclo de una Segunda Especialidad en Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora de la Universidad César Vallejo y que estoy realizando un trabajo de investigación con un enfoque cualitativo titulado: "Experiencias en el uso de herramientas digitales en estudiantes de secundaria" y que para la realización de este es necesario realizar una entrevista a 8 estudiantes del tercer año de secundaria que permitirá analizar la experiencia de los mismos con respecto al uso de herramientas digitales en sus aprendizajes y saber las mejoras que se deben realizar para permitir un aprendizaje significativo de los docentes. Asimismo, hacerle saber que se enviará a los padres un consentimiento informado donde autorizan la realización de la entrevista.

Por tanto: es la cordialidad que espero alcanzar de Ud. para poder realizar dicho trabajo de investigación.

Lima, 10 de mayo de 2024



César Altuna Castro

DNI 07754095



# Anexo 5: Resultado de Similitud

Feedback Studio - Google Chrome  
ev.turmitin.com/app/carta/es/?s=18&ro=103&o=2413923928&lang=es&u=1088032488

feedback studio CESAR ADAN ALTUNA CASTRO Experiencias en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje en estudiantes de secundaria /100 4 de 26

## UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA

#### TRABAJO ACADÉMICO

Experiencias en el uso de herramientas digitales en el aprendizaje en estudiantes de secundaria

#### Trabajo Académico para Obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora

**AUTOR:**  
Altuna Castro César Adán (<https://orcid.org/0009-0004-7233-4760>)

**ASESOR:**  
Dra. Herrera Álvarez Angela María (<https://orcid.org/0000-0002-6399-3850>)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Educación y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
Apoyo a la reducción de brecha y carencias en la educación en todos sus niveles

**OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE:**

### Resumen de coincidencias

18 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	6 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	5 %
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	campusvirtual.uma.es Fuente de Internet	<1 %
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
6	repositorio.unjfc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
7	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
8	dokumen.pub Fuente de Internet	<1 %
9	www.trabalhosfeitos.c... Fuente de Internet	<1 %
10	(Carlinda Leite and Mig... Publicación	<1 %
11	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 29 Número de palabras: 8193 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 16°C Parc. soleado 10:00 a.m. 08/07/2024

## Anexo 6: Matriz de Triangulación

RECURSOS DIGITALES			
	GRADO DE UTILIDAD	GRADO DE INNOVACIÓN	ADAPTACIÓN
	Desde tu experiencia como estudiante ¿qué utilidad tienen los recursos digitales en el desarrollo de tus clases con tus profesores?	Desde tu experiencia como estudiante, ¿qué características o rasgos debe tener una herramienta digital para que sea innovadora (entendiendo como innovador algo que es novedoso) e impacte en el desarrollo de las clases de tus profesores?	En base a lo vivido en tus experiencias en tus clases, ¿qué aspectos crees deben tener presente los profesores al momento de escoger una herramienta digital para emplearlas en las clases?
A1	Desde mi experiencia es una fuente de <b>apoyo esencial</b> en la actualidad, ya que facilita la comprensión del tema, en especial <b>cuando estos recursos son dinámicos</b> . También se presenta una mejor calidad en nuestros trabajos gracias al acceso de información y apps que permiten la creación de nuestro material de apoyo en las exposiciones.	Los docentes deben de tomar en cuenta que <b>sean adaptables para todo tipo de aprendizaje e interactivos</b> , debido a que la mayoría solo presta atención cinco minutos. Por ejemplo; el año pasado, en el curso de ciencias sociales, no captaba toda la información porque solo utilizaban videos de seis minutos.	La <b>accesibilidad</b> ya que mayormente los estudiantes no tienen datos para acceder, en especial cuando se da un Kahoot o un Quizizz; por lo tanto, son excluidos en el desarrollo de la clase. Por otro lado, también influye la cantidad y calidad de los dispositivos que cuenta el colegio, como los proyectores y laptops.
A2	Me ayudan a <b>agilizar las actividades</b> o trabajos que los profesores nos dejan como realizar todo tipo de mapas (mentales, conceptuales, etc.) o también cuando nos dejan de trabajo hacer un ppt.	Que sea <b>dinámica y fácil de usar</b> como Canva, porque tú puedes crear de una manera sencilla y tiene detalles que hacen que se vuelva entretenido de ver.	<b>Que sea una ayuda visual</b> más que nada porque la mayoría de veces colocan ppt con puro texto y se dedican a leer. Otro aspecto que mencione anteriormente es que <b>no sea aburrido de ver, sino que mantenga a alumno entretenido</b> .
A3	Los recursos digitales son de gran utilidad, debido a que nos ayudan a presentar información de una forma más compleja para nosotros, los alumnos; y nos <b>facilita su uso para alguna actividad grupal</b> .	Según mi experiencia con diversas herramientas digitales, deberían de <b>contar con opciones que permitan a los estudiantes a interactuar con los demás, o contar con actividades que, mediante juegos, ellos puedan comprender correctamente el tema</b> . Como, por ejemplo: Kahoot, o Liveworksheets	Deben de considerar que <b>sea fácil el ingreso</b> de los estudiantes a la plataforma digital y <b>llamativa</b> para que los alumnos puedan captar las ideas o conceptos que quieren llegar a presentar los profesores
A4	Desde mi experiencia como estudiante, estos recursos digitales como Canva, Power Point, Excel, Word, Genially son útiles para organizar información e interactuar con mis compañeros en línea y hacer actividades excelentes que <b>complementan lo que enseñan los profesores en clase</b> .	Una herramienta digital innovadora debe ser <b>intuitiva y fácil de usar</b> , porque si es complicada nadie querrá usarlo. Dado que esto ayuda mucho en el tema de aprendizaje y claro los estudiantes les resultaría más dinámico para aprender. Por ejemplo, Quizizz, Kahoot!, las páginas de cuestionarios hacen que el aprendizaje sea más divertido y fácil de aprender.	Los profesores deben asegurarse de que la herramienta sea <b>fácil de usar</b> , que <b>ayude a lograr los objetivos</b> de aprendizaje y que <b>permita interactuar con todos los estudiantes</b> . Por ejemplo, Quizizz es una herramienta digital que facilita a los estudiantes de aprender de manera más rápida y les permite probar sus conocimientos. Dado que tiene un tiempo para responder las preguntas, se puede visualizar su desempeño en la tabla de posiciones. Últimamente estoy viendo que algunos profesores deben actualizarse con la tecnología, porque algunos siguen pidiendo papelote cuando podemos aprovechar utilizando un ppt u otra herramienta.

			utilizando un ppt u otra herramienta.
A5	Les brindan a mis profesores ventajas como organizar de manera más puntual los conceptos de los temas que nos enseñan y de esa manera nos permite comprender más fácilmente los temas.	Debe ser <b>atractiva visualmente</b> para que llame nuestra atención, como por ejemplo debe tener colores, compartimientos, entre otras.	Necesitan utilizar herramientas digitales <b>fáciles de comprender</b> para beneficio de los alumnos, además estas deben <b>contener colores, resúmenes para que puedan llamar la atención de los estudiantes.</b>
A6	Desde mi experiencia se ha convertido en algo básico para hacer las clases porque estos recursos ayudan al profesor con la explicación de su tema facilitándole muchos aspectos.	Pienso que para que sea innovador tendría que ser algo tangible o sea que los alumnos poder acercarse y poder controlarlo con sus manos en mi opinión sería algo muy innovador que ayudaría al docente a explicar y al alumnado a poder comprender	Uno de los aspectos más importantes en mi opinión es que sea <b>fácil de comprender</b> y también que sea <b>interactivo</b> para que de esa manera los alumnos que aprenden de esa forma puedan desenvolver mejor
A7	En base a mi experiencia personal, los recursos digitales ayudan mucho a que las clases sean más dinámicas e innovadoras para los alumnos permitiendo explorar más en el desarrollo creativo y colaborativo.	Creo que la característica más importante es que tenga bastantes <b>opciones de decoración para nuestros trabajos y a la vez sea fácil de usar en clases.</b> Además los profesores tienen que buscar aplicaciones con dinámicas y juegos interactivos para hacer una clase.	En base a mi experiencia deberían tomar en cuenta las habilidades, destrezas y motivación de los alumnos en el uso de herramientas digitales para poder crear una clase con un ambiente más moderno. Un aspecto importante también sería la calidad de Internet del colegio y de los estudiantes.
A8	Me ayudan mucho al realizar algún trabajo, alguna exposición o un PPT; todo esto lo puedo realizar de una manera más <b>rápida y eficiente.</b>	Algunos rasgos pueden ser: <b>Facilidad de uso:</b> La herramienta debe ser intuitiva y fácil de usar tanto para los profesores como para los estudiantes, <b>Flexibilidad:</b> Debe permitir adaptarse a diferentes estilos de enseñanza y necesidades de los estudiantes e <b>Interactividad:</b> Una herramienta digital impactante debe fomentar la interacción activa entre los estudiantes y con el contenido; esto puede generar un impacto significativo en el desarrollo de las clases con los profesores, mejorando la experiencia de aprendizaje.	Primero que deberían ser conscientes de la herramienta que van a escoger, investigar bien sobre aquella herramienta y luego realizar alguna prueba de cómo se usa.
A9	Los recursos digitales en lo personal, me han permitido extraer información con mayor <b>facilidad y de manera más rápida.</b> Nuestra generación esta acostumbrada a lo tecnológico, por lo que el uso de recursos digitales, hace que la mayoría haga un buen producto, pues sabemos manejar ese tipo de cosas. Asimismo, hace que las clases de los profesores se vuelvan más dinámicas y fáciles de comprender. Ya sea que nos ponga un video explicando un tema complejo, o un ppt con imágenes. A veces eso es más fácil de digerir que un montón de texto en la pizarra o en una hoja. Claro, obviamente para ciertos temas puntuales.	Para que una herramienta digital sea innovadora, tiene que ser si o si <b>interactiva.</b> Que facilite por ejemplo, las encuestas a tiempo real, debates en línea o que tenga una opción tipo kahoot no estaría mal. Esto mantiene el interés y participación de los estudiantes. Una opción muy llamativa también podría ser emplear el término " <b>Gamificación</b> " que básicamente incorpora recompensas, niveles, puntos. Por ejemplo: para subir de nivel, tener más puntos y recompensas, debo responder todas estas preguntas y hacer estas actividades. Esto motivaría a más de uno definitivamente ( me incluyo ). También podría tener <b>opciones de personalización, para adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno</b> , ofreciéndole así contenidos y ejercicios personalizados que se ajusten a su método y ritmo de aprendizaje.	Deberían tener presente que tiene que ser <b>intuitiva, práctica, interactiva y adaptable</b> a distintos tipos de aprendizaje. Deben tener <b>contenidos actualizados, y facilitar la colaboración de todos los estudiantes</b> en un trabajo grupal por ejemplo. Ya que nos suelen mandar trabajos grupales, que mejor que una web que sea fácil de trabajar, eficaz, práctica( que no sea compleja de entender y usar ) y encima que puedan editar o colaborar entre todos el trabajo. Un paraíso para el que siempre termina haciendo todo el ppt de la exposición, o la infografía grupal, etc. Casi siempre existen esos casos. Y por el lado de presentaciones, pues que sean <b>llamativas, dinámicas, ordenadas.</b> Así estoy seguro que cualquiera le prestaría más atención a lo de que se este hablando, incluso por ahí alguno lo pudiese entender mejor que cuando no se usa esa herramienta digital, ya sea canva, ppt, powton, etc.

A9	Los recursos digitales en lo personal, me han permitido extraer información con mayor <b>facilidad y de manera más rápida.</b> Nuestra generación esta acostumbrada a lo tecnológico, por lo que el uso de recursos digitales, hace que la mayoría haga un buen producto, pues sabemos manejar ese tipo de cosas. Asimismo, hace que las clases de los profesores se vuelvan más dinámicas y fáciles de comprender. Ya sea que nos ponga un video explicando un tema complejo, o un ppt con imágenes. A veces eso es más fácil de digerir que un montón de texto en la pizarra o en una hoja. Claro, obviamente para ciertos temas puntuales.	Para que una herramienta digital sea innovadora, tiene que ser si o si <b>interactiva.</b> Que facilite por ejemplo, las encuestas a tiempo real, debates en línea o que tenga una opción tipo kahoot no estaría mal. Esto mantiene el interés y participación de los estudiantes. Una opción muy llamativa también podría ser emplear el término " <b>Gamificación</b> " que básicamente incorpora recompensas, niveles, puntos. Por ejemplo: para subir de nivel, tener más puntos y recompensas, debo responder todas estas preguntas y hacer estas actividades. Esto motivaría a más de uno definitivamente ( me incluyo ). También podría tener <b>opciones de personalización, para adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno</b> , ofreciéndole así contenidos y ejercicios personalizados que se ajusten a su método y ritmo de aprendizaje.	Deberían tener presente que tiene que ser <b>intuitiva, práctica, interactiva y adaptable</b> a distintos tipos de aprendizaje. Deben tener <b>contenidos actualizados, y facilitar la colaboración de todos los estudiantes</b> en un trabajo grupal por ejemplo. Ya que nos suelen mandar trabajos grupales, que mejor que una web que sea fácil de trabajar, eficaz, práctica( que no sea compleja de entender y usar ) y encima que puedan editar o colaborar entre todos el trabajo. Un paraíso para el que siempre termina haciendo todo el ppt de la exposición, o la infografía grupal, etc. Casi siempre existen esos casos. Y por el lado de presentaciones, pues que sean <b>llamativas, dinámicas, ordenadas.</b> Así estoy seguro que cualquiera le prestaría más atención a lo de que se este hablando, incluso por ahí alguno lo pudiese entender mejor que cuando no se usa esa herramienta digital, ya sea canva, ppt, powton, etc.
COMPARACION	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes manifiestan que la Herramientas Digitales son útiles en el desarrollo de las clases pues hacen que sean más dinámicas y que los trabajos grupales se hagan con más facilidad. <b>DIFERENCIAS:</b> Uno de los estudiantes manifiesta que las HD permiten a los profesores que puedan organizar mejor los conceptos en el desarrollo de sus clases. Otro, manifiesta que la hacer uso de las HD las clases son más innovadoras.	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes coinciden que para que las HD sean innovadoras y tengan un mayor impacto en las clases deben ser: fáciles de usar, dinámicas, interactivas, flexibles y que permita que los estudiantes puedan interactuar. <b>DIFERENCIAS:</b> Un estudiante manifiesta que una característica importante para que la HD sea innovadora es que esté relacionada con la gamificación, es decir que se incorporen recompensas, niveles, puntos pues esto motivaría a los estudiantes a una mejor participación en las clases.	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes consideran que los profesores al momento de escoger una HD para emplearlas en sus clases, deben tener en cuenta que sean accesibles, fáciles de usar, de comprender, intuitivas y que faciliten el trabajo colaborativo entre los estudiantes. <b>DIFERENCIAS:</b> Dos estudiantes consideran que deben ser llamativas y que los docentes deben tener conocimiento y manejo de la HD.
RESULTADOS	Todos coinciden que las HD son útiles en el desarrollo de las clases de los docentes pues hacen que las clases sean más dinámicas y los trabajos grupales se hacen con mayor facilidad.	Todos coinciden que para que las HD sean innovadoras y tengan un mayor impacto en el desarrollo de las clases deben ser fáciles de usar, interactivas, dinámicas, flexibles y que los estudiantes puedan interactuar.	Los estudiantes consideran que para que los docentes escojan una HD para emplearlas en el desarrollo de sus clases, éstas tienen que ser accesibles, fácil de usar, de comprender, intuitivas y que faciliten el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

PROCESO DE ENSEÑANZA					
	NIVEL DE INTERACCIÓN	MOTIVACIÓN	ESTRATEGIAS	LOGROS DE APRENDIZAJE	EVALUACIÓN
	¿De qué manera el uso de herramientas digitales ha mejorado la interacción con tus compañeros y profesores en comparación con métodos de enseñanza tradicionales?	¿De qué manera el uso de herramientas digitales ha influido en tu motivación para aprender? ¿Has experimentado un aumento en tu motivación al utilizar ciertas herramientas digitales en comparación con métodos tradicionales de enseñanza?	¿Qué estrategias podrían implementar los profesores para integrar las herramientas digitales de manera más efectiva en sus clases?	De acuerdo con tu experiencia en el manejo de herramientas digitales, ¿De qué forma ha influido en el logro de aprendizajes?	En base a tu experiencia, ¿De qué modo las herramientas digitales podrían facilitar el proceso de evaluación en la escuela?
A1	He tenido calificaciones sobresalientes en los trabajos grupales porque facilita la colaboración de todos gracias a las apps que permiten la edición del material con los integrantes como el Drive y el Canva.	En mi caso <b>no ha cambiado mi motivación</b> en el estudio porque no me atrae la idea de aprender nuevas cosas.	Deben de estar familiarizados con estos recursos y luego integrados gradualmente en el aula con actividades colaborativas. Además; la evaluación constante de estos recursos, teniendo en consideración si muestra una mejora en el rendimiento y comodidad en ello; y si no presenta algún progreso, cambiario por otro.	En mi experiencia, he comprendido mejor los temas de historia con videos educativos y he identificado mis errores con los Kahoot. de igual modo, facilita mis tiempos al realizar investigaciones. Por ende, <b>consigo resultados de manera satisfactoria.</b>	Ahora tiempo al docente por la automatización de corrección en los formularios de Google o en línea, y proporciona una forma eficiente de recopilar y organizar datos de evaluación. Asimismo, se obtiene estadísticas o gráficos donde muestra que preguntas tuvo más errores; por lo tanto, el docente brinda una retroalimentación y adapta su enseñanza.
A2	Me ayuda a comunicarme con mis compañeros o profesores de manera más rápida y fácil ya que puedo interactuar con ellos mediante drive o puedo escribirles por medio de Gmail. En cambio, antiguamente uno tenía que reunirse con los compañeros y asegurarse que todos puedan a cierta hora.	Las herramientas digitales me han motivado a realizar mis trabajos con mucho más esfuerzo y ganas que sin el uso de estas. Si ya que las herramientas digitales me facilitan el realizar trabajos por lo que no tengo que hacer un esfuerzo extra como en los métodos tradicionales de enseñanza. Por ejemplo, cuando uno tiene que	Podrían dejar trabajos que se deban realizar con herramientas digitales, ya sea una presentación usando las diferentes aplicaciones como PowerPoint, canva, etc.	Con respecto a mi aprendizaje me ha ayudado a encontrar la información de una forma más sencilla ya que puedo simplemente buscarlo por internet me aparecen miles de opciones y me ha ayudado a comunicarme mejor con mis compañeros y profesores.	Mediante el uso de aplicativos escolares como puede ser el Google classroom, porque el docente puede dejar alguna actividad y los alumnos desde su casa a podrían enviársela sin necesidad de ir al colegio F6
A3	Nos ha ayudado a realizar diversas actividades grupales sin la necesidad de juntarnos en una casa, permitiéndonos completar cada uno lo que le corresponde en diversos tiempos. Antes, si era necesario que nos juntáramos y debíamos de terminar en un cierto tiempo el proyecto...ahora todo es más simple	Al ser plataformas novedosas y prácticas, me han ayudado a seguir aprendiendo por mi propia cuenta temas que son de interés para mí. Si, me han motivado a seguir indagando ideas o conceptos que a través de las plataformas digitales son como juegos. También con el apoyo visual en los ppt que utilizan los profesores, ayudan a comprender mejor el tema...en comparación al uso de los métodos tradicionales	Podrían implementar el uso de cuestionarios o fichas interactivas después del término de la clase, para verificar si los estudiantes comprendieron correctamente el tema	Me han facilitado la búsqueda de información, y han originado que pueda expresar mi creatividad al crear presentaciones para plasmar cierta información, lo cual me ayuda a comprender mejor el tema	Pues...los profesores podrían comenzar a emplear los cuestionarios digitales, como lo es GoogleForms, o el Wordwall que contiene juegos llamativos. Ambas opciones facilitan el proceso de evaluación
A4	En mi caso, me ha facilitado demasiado, donde he mejorado la comunicación con mis compañeros y profesores a través de las plataformas como Meet o Zoom que permite realizar videoconferencias y trabajar en equipo. Además, si tenemos alguna duda nos podemos comunicar por el Gmail institucional, porque años atrás teníamos que esperar el día siguiente o una semana para resolver nuestra duda.	Para mí ha influido de una manera impresionante para aprender. Digo impresionante porque he tenido la oportunidad de instalar algunas herramientas digitales que me ha permitido organizarme con mis exámenes, tareas, exposiciones u otros proyectos. Por ejemplo, Polus es una extensión que me permite organizarme, otro sería Kahoot! Donde hay preguntas y un tiempo para responder que me facilita aprender de manera más rápida y probar mis conocimientos. También, Duolingo es una herramienta increíblemente porque aprendo idiomas y mantiene mi interés porque puedo ver mi progreso y recibir recompensas por mis logros, lo que no siempre es posible en métodos tradicionales.	Capacitar en enseñar a los profesores a usar las herramientas digitales de manera adecuada. Luego, comenzar con actividades que requieran el uso de estas herramientas, siempre en cuando dejando un tutorial de cómo funciona y usar la herramienta digital.	Estas herramientas digitales, ha mejorado mi aprendizaje al ofrecerme métodos de estudio. Al ver videos en YouTube me ayuda a reforzar lo visto en clase o utilizar el método Pomodoro que mejora la concentración y el rendimiento para estudiar. Esto permite entender mejor los temas y estudiarlos desde diferentes ángulos que son más efectivos para mí.	Google Forms es una de las herramientas que permite crear exámenes en línea que se corrijan automáticamente, lo que ahorra tiempo a los profesores. Además, aplicaciones que permiten el seguimiento del progreso, como Khan Academy, ayudan a los profesores a identificar cursos donde los estudiantes necesitan más apoyo. En base a eso, las notas lo pueden colocar en Excel, dado que resulta ser más fácil y práctico.
A5	En mi opinión les permite a los profesores explicarnos los temas mejor que en vez de pasarse la clase escribiendo en la pizarra, ellos abren la herramienta digital, en donde ya tienen el tema explicado y ellos solo se encargan de hacer que lo entendamos mucho mejor.	Debido a que es más interesante mirar herramientas digitales que ver la pizarra. Si ya que antes lo más común era que los profesores escribieran mucho texto en la pizarra, lo cual muchas veces no captaba la atención de los estudiantes, en cambio ver pantallas, las cuales no son muy comunes llama más la atención.	Mostrar videos para que cuando no les entendamos a ellos el tema, lo refuerzan con estos, para beneficio de los estudiantes.	Les permite a los profesores nuevas formas de enseñar que pueden organizarlas informaciones de sus temas a través de esquemas, cuadros y diferentes factores.	Es más fácil para los estudiantes entender los temas cuando los profesores los explican en vez de cuando se pasan todo el tiempo escribiendo sin explicar el tema.
A5	En mi opinión les permite a los profesores explicarnos los temas mejor que en vez de pasarse la clase escribiendo en la pizarra, ellos abren la herramienta digital, en donde ya tienen el tema explicado y ellos solo se encargan de hacer que lo entendamos mucho mejor.	Debido a que es más interesante mirar herramientas digitales que ver la pizarra. Si ya que antes lo más común era que los profesores escribieran mucho texto en la pizarra, lo cual muchas veces no captaba la atención de los estudiantes, en cambio ver pantallas, las cuales no son muy comunes llama más la atención.	Mostrar videos para que cuando no les entendamos a ellos el tema, lo refuerzan con estos, para beneficio de los estudiantes.	Les permite a los profesores nuevas formas de enseñar que pueden organizarlas informaciones de sus temas a través de esquemas, cuadros y diferentes factores.	Es más fácil para los estudiantes entender los temas cuando los profesores los explican en vez de cuando se pasan todo el tiempo escribiendo sin explicar el tema.
A6	Han mejorado mucho mi interacción con mis compañeros un ejemplo de esto es que al reunirnos de manera virtual para realizar actividades también podemos compartir lo que nos pasa a lo largo del día mejorando nuestra socialización	Me ha influenciado bastante porque lo vi como un método más fácil de poder entender y me habría un sinnfin de posibilidades. Si debido a que los métodos tradicionales ya se me hacían muy monótonos y las herramientas digitales me han ayudado a recobrar la motivación por estudiar	Podrían comenzar viendo tutoriales para que de esa forma sepan de antemano como usarlo y después ponerlo en práctica ya en su clase.	Ha logrado mucho debido a que alumnos que tal vez no entendían al 100% las clases con las nuevas herramientas digitales han tenido la oportunidad de comprender y aplicar lo aprendido de forma eficiente	Podrían ayudar en el ahorro de suministros debido a que si los exámenes fueran online no habría la necesidad de gastar tantos recursos como en otro tipo de exámenes
A7	He visto un gran avance en la calidad de mis tareas y al momento de hacer un trabajo en clase con las herramientas digitales junto a mis compañeros tengo más destreza y oportunidades de poder aportar ideas y usar las opiniones en conjunto.	El uso de herramientas digitales influye en mi motivación para aprender por la variedad de opciones que existen y facilitan más el desarrollo de los trabajos dando un toque artístico. El uso de herramientas digitales me motivo a desarrollar mis tareas de una manera más elaborada y poder ordenar mis ideas más fáciles.	Podrían implementar más aplicaciones que tengan juegos donde los alumnos puedan participar y dar un ambiente divertido aprendiendo a través de la tecnología.	En mi experiencia he logrado alcanzar mejores notas al momento de utilizar las herramientas digitales como Canva para mis tareas en vez de hacerlas manualmente porque me permiten utilizar mi creatividad y combinar las opciones para una tarea con logro destacado.	Las herramientas digitales como Kahoot o quizziz ayudan a las evaluaciones porque hacen de los cuestionarios una forma más divertida donde los estudiantes se motivan a practicar y destacar entre los demás.
A8	Ahora las clases son un poco más interactivas, permitiendo que mis compañeros y yo podamos comprender mejor el tema.	Sí, porque la interacción que ocurre con estas herramientas permite que preste mayor atención a las clases y así poder entender las explicaciones de los profesores.	Al proyectar un PPT con el tema de la clase o un video sobre el tema a hablar.	Comprendo mucho mejor el tema y esto me permite sacar buenas notas.	Por ejemplo: Variedad de formatos: Las herramientas digitales ofrecen una amplia variedad de formatos de evaluación, que van más allá de los típicos exámenes escritos, también algunas herramientas digitales permiten la evaluación colaborativa, donde, entre mis compañeros podemos evaluar el trabajo de cada uno de manera constructiva.
A9	Pues que tenemos comunicación "instantánea". Con un mensaje basta para aclararnos una duda o tener en cuenta alguna recomendación del profesor. Eso no podríamos hacerlo sin las herramientas digitales. También la colaboración en proyectos, pues herramientas como el Google Docs y otras aplicaciones permiten trabajar en equipo de manera simultánea, haciendo que hagamos el trabajo de forma más eficaz. Asimismo, las herramientas digitales nos brindan flexibilidad horaria, pues ya que estamos en nuestro hogar, basta con prender la computadora y poder interactuar y dialogar cualquier tema pendiente que tengamos. Y como no mencionar herramientas como zoom o Google meet, que siempre nos facilita las reuniones grupales.	En lo personal ha influido bastante, pues yo no soy muy bueno para lo que es el orden y decoración/presentación de mapas conceptuales, infografías, presentaciones, etc. En el método tradicional tengo que hacerlo todo eso a mano, y siempre me sale mal. Pero cuando los profesores permiten utilizar herramientas digitales, me da una sensación de alivio, porque con ellas puedo elaborar un mejor trabajo, más ordenado y decorado. Por otro lado, que los profesores utilicen herramientas digitales en sus clases, las hacen más dinámicas y "despiertas" por lo que si motiva mucho más en comparación en algunos métodos tradicionales. Bueno, creo que siempre llama más la atención ver un video o imágenes en un ppt, que copiar como máquina lo que pone el profesor en la pizarra.	Podrían empezar el bimestre dictando que utilizarán una serie de programas para dicho bimestre "Alumnos, a lo largo del bimestre estaremos usando las siguientes herramientas digitales: Google docs, power, canva, ". etc. E ir usándolas de manera gradual a lo largo del bimestre. También usar herramientas digitales que usen la Gamificación y el método de evaluación como kahoot o un quizz, es casi imposible que los alumnos rechacen eso. Se implementarían de una forma mucho más efectiva a las clases, sin lugar a dudas. También que el profesor analice la efectividad de esas herramientas digitales en los alumnos, evaluando su desempeño y notas. Así va descartando cuáles usar y cuáles no son muy convenientes o compatibles con los estudiantes. También desarrollar y comunicar políticas claras sobre el uso adecuado de las herramientas digitales, asegurando que los alumnos entiendan las expectativas y normas relacionadas con su uso en el entorno educativo.	De manera positiva, ya que me permite indagar con mayor facilidad (a pesar de que me gusta leer bastante libros en físico también) y como mencioné anteriormente, los productos como mapas conceptuales, infografías, etc. Me los permite elaborar con una mayor efectividad que con los métodos tradicionales. Siempre son prácticas y me hacen ahorrar bastante tiempo, ya que tengo todo a la mano por si tengo mis dudas.	Últimamente nos han llevado a los laboratorios de ept a realizar formularios y pruebas de matemática a través de una web. Esto mismo es un claro ejemplo de como facilita el proceso de evaluación pues esta web evalúa automáticamente las respuestas del alumno, dando en cuestión de segundos su nota final más sus aciertos y errores. Esto ahora muchísimo tiempo a los profesores. Además que existen una variedad de cuestionarios y diversidad en los tipos de preguntas. Y un dato muy importante es que algunas herramientas digitales pueden analizar los datos en el desempeño de los estudiantes, pudiendo encontrar tendencias, patrones, áreas problemáticas. Eso facilitaría el saber a que tema darle más énfasis.

	mis opiniones en conjunto.	más estructura y poder ordenar mis temas más fáciles.		para que sea un trabajo más fácil.	
A8	Ahora las clases son un poco más interactivas, permitiendo que mis compañeros y yo podamos comprender mejor el tema.	Sí, porque la interacción que ocurre con estas herramientas permite que preste mayor atención a las clases y así poder entender las explicaciones de los profesores.	Al proyectar un PPT con el tema de la clase o un video sobre el tema a hablar.	Comprendo mucho mejor el tema y esto me permite sacar buenas notas.	Por ejemplo: Variedad de formatos: Las herramientas digitales ofrecen una amplia variedad de formatos de evaluación, que van más allá de los típicos exámenes escritos, también algunas herramientas digitales permiten la evaluación colaborativa, donde, entre mis compañeros podemos evaluar el trabajo de cada uno de manera constructiva.
A9	Pues que tenemos comunicación " instantánea " . Con un mensaje basta para aclararnos una duda o tener en cuenta alguna recomendación del profesor. Eso no podríamos hacerlo sin las herramientas digitales. También la colaboración en proyectos, pues herramientas como el Google Docs y otras aplicaciones permiten trabajar en equipo de manera simultánea, haciendo que hagamos el trabajo de forma más eficaz. Asimismo, las herramientas digitales nos brindan flexibilidad horaria, pues ya que estamos en nuestro hogar, basta con prender la computadora y poder interactuar y dialogar cualquier tema pendiente que tengamos. Y como no mencionar herramientas como zoom o Google meet, que siempre nos facilita las reuniones grupales.	En lo personal ha influido bastante, pues yo no soy muy bueno para lo que es el orden y decoración/presentación de mapas conceptuales, infografías, presentaciones, etc. En el método tradicional tengo que hacerlo todo eso a mano, y siempre me sale mal. Pero cuando los profesores permiten utilizar herramientas digitales, me da una sensación de alivio, porque con ellas puedo elaborar un mejor trabajo, más ordenado y decorado. Por otro lado, que los profesores utilicen herramientas digitales en sus clases, las hacen más dinámicas y " despiertas " por lo que si motiva mucho más en comparación en algunos métodos tradicionales. Bueno, creo que siempre llama más la atención ver un video o imágenes en un ppt, que copiar como máquina lo que pone el profesor en la pizarra.	Podrían empezar el bimestre diciendo que utilizarán una serie de programas para dicho bimestre "Alumnos, a lo largo del bimestre estaremos usando las siguientes herramientas digitales: Google docs, power, canva, " etc. E ir usándolas de manera gradual a lo largo del bimestre. También usar herramientas digitales que usen la Gamificación y el método de evaluación como kahoot o un quiz; es casi imposible que los alumnos rechacen eso. Se implementarían de una forma mucho más efectiva a las clases, sin lugar a dudas. También que el profesor analice la efectividad de esas herramientas digitales en los alumnos, evaluando su desempeño y notas. Así va descartando cuáles usar y cuáles no son muy convenientes o compatibles con los estudiantes. También desarrollar y comunicar políticas claras sobre el uso adecuado de las herramientas digitales, asegurando que los alumnos entiendan las expectativas y normas relacionadas con su uso en el entorno educativo.	De manera positiva, ya que me permite indagar con mayor facilidad ( a pesar de que me gusta leer bastante libros en físico también ) y como mencioné anteriormente, los productos como mapas conceptuales, infografías, etc. Me los permite elaborar con una mayor efectividad que con los métodos tradicionales. Siempre son prácticas y me hacen ahorrar bastante tiempo, ya que tengo todo a la mano por el tiempo mis dudas.	Últimamente nos han llevado a los laboratorios de epi a realizar formularios y pruebas de matemática a través de una web. Esto mismo es un claro ejemplo de como facilita el proceso de evaluación, pues esta web evalúa automáticamente las respuestas del alumno, dando en cuestión de segundos su nota final más sus aciertos y errores. Esto ahorra muchísimo tiempo a los profesores. Además que existen una variedad de cuestionarios y diversidad en los tipos de evaluación. Y un dato muy importante es que algunas herramientas digitales pueden analizar los datos en el desempeño de los estudiantes, pudiendo encontrar tendencias, patrones, áreas problemáticas. Eso facilitaría el saber a que tema darle más énfasis.
COMPARACIÓN	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes manifiestan que el uso de las HD si ha mejorado la interacción con sus compañeros y docentes debido a que la comunicación es más rápida, pueden realizar trabajos colaborativos en donde tienen la oportunidad de dar sus opiniones y los trabajos lo pueden hacer en cualquier momento del día. <b>DIFERENCIAS:</b> Un estudiante dio a saber que a través de estos medios pueden hacer consultas a sus docentes.	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes expresan que el uso de HD si ha influido de manera considerable en su motivación por aprender pues las clases se les torna más dinámicas, llamativas e interesantes a diferencia de ver una pizarra llena de letras con plomones. Asimismo les ayuda a entender mejor la explicación de sus profesores y tienen un interés por averiguar y hacer mejores trabajos. <b>DIFERENCIAS:</b> Una estudiante manifestó que no ha tenido ninguna influencia por parte de las HD en su motivación para aprender pues no le gusta aprender cosas nuevas.	<b>SIMILITUDES:</b> Consideran que los docentes debían integrar el uso de HD en sus clases de manera progresiva solicitando a los estudiantes que cuando realicen sus trabajos hagan uso de ellas y que también hagan uso de cuestionarios y fichas interactivas. Asimismo recomiendan que hagan uso de la gamificación que es algo que a los estudiantes les llama mucho la atención. <b>DIFERENCIAS:</b> Un estudiante manifestó que es importante que los docentes también se familiaricen con el uso de las HD para que las empleen en sus clases.	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes manifiestan que el uso de las HD ha influido en el logro de aprendizajes pues entienden mejor las clases así como el deseo de indagar e investigar para comprender mejor los temas que los docentes desarrollan permitiéndoles alcanzar logros favorables en sus aprendizajes. <b>DIFERENCIAS:</b>	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes consideran que las HD si facilitan el proceso de evaluación en la escuela debido a que automatiza la evaluación y es ahorro de tiempo para el docente y los estudiantes pueden tener la información más rápida. Asimismo consideran que permiten una evaluación colaborativa donde los estudiantes pueden evaluar el trabajo de cada uno de ellos de manera constructiva. <b>DIFERENCIAS:</b> Un estudiante considera que con las HD las evaluaciones pueden ser diversidad y los motiva a querer mejorar de manera permanente.
RESULTADOS	Los estudiantes coinciden en que el uso de las HD les ha permitido mejorar la interacción con sus padres y docentes pues a través de ellos pueden realizar trabajos colaborativos en donde todos aportan y que cada uno puede manejar sus tiempos y hacerse consultas a través de esos medios.	Los estudiantes coinciden que el uso de las HD ha influido de manera positiva y considerable en su motivación por aprender debido a que las clases se vuelven más dinámicas, interesantes y llamativas en donde también tienen el deseo de investigar y realizar productos mejor elaborados que les permiten entender mejor lo que estudian.	Los estudiantes consideran que los docentes deben integrar el uso de las HD en sus clases de manera gradual y que es de suma importancia que soliciten a sus estudiantes que hagan uso de ellas en la elaboración de sus trabajos y/o presentación de los mismos. Asimismo recomiendan que los profesores hagan uso de fichas interactivas, cuestionarios así como herramientas de gamificación, que es algo que llama mucho la atención a los estudiantes.	Los estudiantes hacen saber que emplear las HD les ha permitido entender mejor las clases y de ese modo consideran que las HD son una influencia buena ya que les permite también el indagar, investigar y de ese modo profundizar en los temas llevándolos a una mejor comprensión por lo que obtienen mejores niveles de logro en sus aprendizajes.	Los estudiantes manifiestan que la HD si facilitan el proceso de evaluación en la escuela debido a que se puede automatizar la evaluación donde hay ahorro de tiempo y la información y retroalimentación a los estudiantes les puede llegar de manera más rápida y eficaz. Por otro lado, consideran que se fomenta la evaluación colaborativa en donde los estudiantes tienen la oportunidad de evaluarse y ayudarse de manera constructiva.

MANEJO DE INFORMACIÓN		
PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN	FACILIDAD EN EL USO DE LA INFORMACIÓN	
¿Has experimentado alguna vez dificultades para entender la información presentada a través de herramientas digitales? Si es así, ¿qué aspectos crees que podrían mejorarse?	En tu experiencia, ¿cómo las herramientas digitales facilitan o dificultan la búsqueda adecuada de la información para tus estudios? ¿Influyen en tu capacidad de aprender?	
A1	Hasta el momento no he experimentado ninguna dificultad porque los profesores nos han ido familiarizando con distintas apps desde que se presentó la pandemia. Además, tengo la habilidad de aprender rápido.	En lo personal, reduce el tiempo de búsqueda en comparación a lo tradicional, facilita la organización y el almacenamiento de información. Sin embargo, puede afectar en la evaluación por las fuentes desactualizadas o erróneas. Influye positivamente o negativamente; permite que el estudiante obtenga habilidades como sintetizar o identificar lo más relevante, comparar datos, entre más. También, pueden ser causa de distracción y limita su capacidad de pensamiento crítico al ser dependientes de estas herramientas.
A2	Sí, más que nada al momento de ver la presentación o el video, o no son muy claros o tiene mucho texto. Tal vez se podría sacar las partes importantes y lo extra lo puede explicar el profesor.	Facilitan la búsqueda ya que en el internet se pueden hallar muchas fuentes o estudios que te presenten la información de una manera clara, influye mucho ya que se puede aprender leyendo o viendo videos acerca del tema.
A3	Sí, según yo, creo que se debe tener en cuenta los colores, la fuente y el tamaño de la letra, y lo más importante serían las imágenes o algún grafico que se quiere presentar. Este debe ser impactante para que nosotros, los estudiantes, prestarle la atención debida.	Pueden dificultar, ya que algunas de las herramientas digitales presentan bastantes anuncios o se requiere pagar un cierto costo para su uso, lo que puede llegar a incomodar al momento de buscar información
A4	Sí, he tenido dificultades para entender la información presentada digitalmente. Por la cantidad de información que hay, se ve abrumadora. Mejoraría si las herramientas fueran más intuitivas y rápidas.	En mi experiencia, si facilita y a la vez dificulta. Me facilita para buscar información porque puedo acceder a varias páginas. Sin embargo, también puede dificultar si no sabemos cómo buscar correctamente y sacar información irrelevante. Para ello, debemos sacar las ideas principales y aprender a usar filtros de búsqueda.
A5	No, ya que en mi caso las herramientas digitales me facilitan entender los temas que los maestros exponen.	Facilitan ya que nos brindan informaciones mucho más completas por tanto si influyen en nuestra manera de aprender de manera positiva y constructiva.
A6	A decir verdad, nunca he tenido ese tipo de problemas debido a que como estudiante puedo captar la clase con o sin necesidad de herramientas digitales	Facilitan mucho la búsqueda de información debido a que no es necesario indagar en libros si no basta con apretar unas cuantas teclas o por medio de la voz para obtener mucha información

A7	<p>No he presentado dificultades para entender información debido a que la forma simplificada y resumida de los profesores me ayuda a captar fácilmente mi atención y dar un buen rendimiento en el colegio.</p>	<p>En mi experiencia las herramientas digitales me facilitan buscar información porque me aparecen bastantes resultados y me permite comparar con otros sitios y comprobar la información verdadera y concreta. Tiene una buena influencia porque me ayuda a usar mis habilidades para investigar y corroborar los resultados de mis búsquedas.</p>
A8	<p>No, la verdad es que hasta ahorita todo ha sido muy eficaz</p>	<p>En mi experiencia, las herramientas digitales facilitan la búsqueda adecuada de información, ya que muchas veces esta información es extraída de distintas fuentes confiables y esto genera mayor amplitud en información y conocimientos.</p>
A9	<p>No he presentado dificultades , pues mis profesores son muy selectivos a la hora de usarlos , y procuran escoger herramientas digitales prácticas y digeribles .</p>	<p>Contribuye de una manera demasiado positiva en mis contenidos digitales , en realidad todas las tareas que dan libertad de escoger si es a mano o por alguna app o web , siempre escojo la segunda . Porque se me facilita todo con las herramientas digitales , me hacen hacer trabajos más competentes en lo decorativo y en lo que viene ser el orden</p>
COMPARACION	<p><b>SIMILITUDES:</b> La mayoría de los estudiantes (seis), expresan que no han tenido ni han experimentado dificultad alguna para entender la información que sido presentada en las clases haciendo uso de las HD y esto debido a que sus docentes han tenido el cuidado de seleccionar de manera adecuada la HD y además porque la información fue presentada de manera sistematizada. <b>DIFERENCIAS:</b> Tres estudiantes expresaron que sí han tenido alguna dificultad y sugieren que se tenga cuidado con la cantidad de información que se presenta, así como la fuente, el tamaño, color que se emplean.</p>	<p><b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes manifiestan que las HD facilitan la búsqueda adecuada de información para sus estudios pues el acceso a la información es rápida y de bastante contenido pero son conscientes de que es importante indagar y verificar las fuentes para que la información que obtienen sea la correcta y adecuada y de ese modo puedan elaborar buenos trabajos. Asimismo expresan que esta búsqueda de información influye positivamente en su capacidad de aprender pues la información que obtienen les permite tener una mayor amplitud de conocimientos. <b>DIFERENCIAS:</b> Un estudiante expresa una dificultad en la búsqueda de la información a través de las HD ya que para acceder a toda la información se requiere de un pago y además porque se debe tener mucho cuidado con información que no es confiable</p>
RESULTADOS	<p>Los estudiantes en su mayoría (6 de los 9 entrevistados) hacen saber que con respecto a la información que los docentes han presentado en sus clases a través de la HD no han tenido dificultad alguna pues sus maestros han tenido mucho cuidado al momento de seleccionar la HD a utilizar y además porque la información presentada fue debidamente sistematizada permitiendo que los estudiantes entendieran mejor el desarrollo de la sesión. Por otro lado, tres estudiantes de los nueve entrevistados, expresaron que tuvieron dificultad con respecto a la información presentada por lo que sugieren que se debe poner cuidado en la cantidad de información así como en la fuente, tamaño y color que se emplean.</p>	<p>Los estudiantes expresan que con respecto a la búsqueda de información adecuada para sus estudios las HD les facilitan dicha búsqueda ya que el acceso a la misma es rápida y pueden obtener bastante información pero son conscientes de la importancia de indagar y averiguar si la fuente que consultan es confiable para de ese modo saber que la información empleada es la correcta y pertinente para sus trabajos que tienen que realizar y presentar. Esta facilidad en la búsqueda de información influye positivamente en su capacidad de aprender pues la información obtenida les permite contar con mayores conocimientos. Un estudiante manifestó que la dificultad que él encuentra es que en algunas HD para acceder a la información se necesita de un pago y hface incapié en la importancia del cuidado con la obtención de la información para evitar que no sea confiable.</p>

CREACIÓN DE CONTENIDO		
	CALIDAD DEL CONTENIDO	CALIDAD DEL DISEÑO
	<p>¿De qué manera el manejo de las herramientas digitales contribuye a mejorar la calidad de tus contenidos digitales para estudiar o aprender en la escuela? ¿Puedes compartir una experiencia en la que hayas creado contenido digital que consideres útil y bien elaborado?</p>	<p>¿Qué aspectos crees que son importantes considerar para que un contenido digital sea efectivo y atractivo para los estudiantes en sus aprendizajes?</p>
A1	<p>En un trabajo grupal realizamos un PPT interactivo utilizando imágenes, videos, efectos del programa, referencias y con información enriquecedora con estadísticas, porcentajes de varias investigaciones. Obteniendo una calificación sobresaliente y la felicitación de la profesora. Por tal motivo, <b>permite desarrollar nuestra creatividad al crear y personalizar el contenido al ser visual y atractivo.</b></p>	<p>El contenido <b>debe de relacionarse con ejemplos de la vida cotidiana o experiencias, mostrando un lenguaje sencillo y directo.</b> Igualmente, con un <b>diseño único y visualmente agradable</b>, que capture y mantenga la atención, y facilite la comprensión.</p>
A2	<p>Mediante las herramientas digitales de pueden <b>realizar muy buenos trabajos</b> ya que estas te proporcionan los materiales (información e imágenes) para hacer estos mismos. Porejemplo, una vez me pidieron hacer una exposición acerca de la aplicación "Spotify" y use la herramienta digital "PowerPoint", con ayuda del internet pude obtener todas la imágenes e información necesaria para culminar mi trabajo.</p>	<p>Se debe considerar que <b>el contenido sea claro y preciso</b> para garantizar que estudiantes de todo tipo puedan entender y usar las herramientas.</p>
A3	<p>Las herramientas digitales me <b>ayudan a cautivar la apreciación de los espectadores</b> con el uso de imágenes y colores adecuados, según la actividad que este realizando. Claro, uno de mis últimos trabajos fue una presentación Canva de las células madre del cordón umbilical. En la cual resalta junto a mi equipo, los temas que íbamos a tratar, el diseño de la presentación, y las imágenes a utilizar</p>	<p>Yo creo que se debería de <b>considerar más importantes las imágenes o gráficos y emplear menos texto</b>, ya que, los jóvenes actualmente se aburren y dejan de prestar atención cuando el formato se encuentra muy lleno y abrumado por letras</p>
A4	<p>Efectivamente el manejo de las herramientas digitales si me ha ayudado demasiado, me ha permitido <b>crear contenidos digitales de mayor calidad</b>, como PowerPoint o Canva unas de las herramientas más usadas donde <b>puedo añadir animaciones, fuente de texto, color, imágenes, entre otros.</b> Una vez, para una exposición de biología, hice un Canva que lo transformé en PowerPoint usando animaciones y elementos interactivos. Mis compañeros y mi profesora quedaron impresionados con mi exposición y por el trabajo que había realizado. Además, me felicitaron por el manejo de las dispositivos.</p>	<p>En definitiva, para que un contenido digital sea llamativo tiene que <b>ser claro, verse bonito, presentable y bien estructurado</b> para mantener el interés e interactuar con los estudiantes de una manera divertida y dinámica.</p>
A5	<p>Debido a que <b>es más práctico elaborar productos digitales que a mano</b>, como porejemplo en las clases del curso de EPT todos los productos son elaborados digitalmente, estos productos comprenden mapas conceptuales, esquemas, cuadros comparativos, infografías, las cuales las <b>elaboro de manera más rápida</b> porque las aplicaciones digitales que utilizo me brindan todos los recursos que necesito para elaborarlos de manera completa.</p>	<p>Que <b>no sean complejos de entender</b>, con respecto a su manejo y lectura. También que sean <b>atractivos visualmente</b> para que llamen nuestra atención.</p>
A6	<p>Me ayuda bastante debido a que puedo <b>realizar mis presentaciones de manera más ordenada y bonita</b> debido a las diferentes opciones que me presenten este tipo de herramientas. Nuestro último trabajo de bimestre del curso de Biología consistía en elaborar una presentación y utilizarla para salir a exponer delante del salón entonces mi grupo y yo nos decidimos a elaborar una presentación usando el aplicativo canva todo salió muy bien y aprobamos</p>	<p>Para que sea efectivo y atractivo debe de tener un <b>buen diseño</b> para que atraiga la atención del espectador y <b>entretenerlo</b> para que <b>sea fácil de comprender y que genere más entusiasmo</b> al que lo mire</p>

A7	Me ayudo a utilizar y encontrar técnicas de estudio y repaso de mis clases a la vez organizando las ideas y temas de estudio que debo memorizar y comprender. Una aplicación que siempre me ayuda a crear contenido útil y elaborado es Canva y Genially porque puedo hacer esquemas donde resuma la información y pueda aprender palabras claves y adelantar mis clases con los temas de estudio.	Algunos aspectos importantes son la cantidad de gráficos y palabras que incluya el contenido digital, también debe tener dinámicas y oportunidades de participación de los alumnos creando un espacio divertido y didáctico.
A8	Puesto que es mucho mejor, más ventajoso y práctico realizar trabajos digitales que hechos a mano, como por ejemplo en distintos cursos a veces nos piden hacer infografías, PPT, cuadros comparativos, etc, mayormente esto sucede en el curso de EPT que también realizamos mapas mentales, organizadores gráficos, cuadros de doble entrada y muchos más; todo esto lo he elaborado en distintas aplicaciones como: Word, Canva, Power Point y Genially, que me brindan los recursos necesarios para poder trabajar.	Que no sean difíciles de entender y que el contenido sea atractivo para que podamos utilizarlo de la manera adecuada.
A9	Contribuye de una manera demasiado positiva en mis contenidos digitales , en realidad todas las tareas que dan libertad de escoger si es a mano o por alguna app o web , siempre escojo la segunda . Porque se me facilita todo con las herramientas digitales , me hacen hacer trabajos más competentes en lo decorativo y en lo que viene ser el orden	Seré reiterativo en esta ocasión para mencionar nuevamente las apps/web que usen la Gamificación , y que tengan métodos de evaluación como un quizz o kahoot. Que sea fácil de usar y manejar . También dinámico , eficaz , con opciones actualizadas y que permitan trabajar en equipo de manera simultanea .
COMPARACION	<b>SIMILITUDES:</b> Los estudiantes manifiestan que el manejo de las HD contribuye a mejorar la calidad de sus contenidos digitales ya que pueden usar su creatividad, son visualmente llamativos, son ventajosos y prácticos, así como les permite ser más ordenados al presentar sus trabajos a la vez que pueden añadir imágenes, color, animaciones, fuentes diversas... todo esto les permite estudiar y aprender mejor. Las experiencias que manifiestan tienen que ver con el desarrollo de calidad de sus contenidos en diversas áreas obteniendo buenos resultados. <b>DIFERENCIAS:</b> .	<b>SIMILITUDES:</b> Los aspectos que los estudiantes consideran debe tener un contenido digital para que sea efectivo y atractivo son: llamativo, fáciles de entender, que tenga un buen diseño, bien estructurado, uso de imágenes, gráficos y que el contenido no sea abrumador. <b>DIFERENCIAS:</b> Un estudiante manifiesta que un aspecto a considerar para que el contenido digital sea efectivo y atractivo debe hacer uso de la gamificación y otro estudiante considera que debe brindar la oportunidad de que los estudiantes puedan participar.
RESULTADOS	Los estudiantes hacen saber que el manejo de las HD les permite mejorar en cuanto a la calidad de sus contenidos digitales que preparan para sus clases y esto debido a que pueden hacer uso de la creatividad, sus contenidos son visualmente llamativos, las herramientas usadas son prácticas y les permite ser más ordenados a la vez que pueden añadir imágenes, animaciones, color, hacer uso de fuentes diversas y todo ello les permite estudiar con mayor motivación y aprender de una manera más significativa. Las experiencias que dan a conocer tienen que ver que suelen usar dichas HD en la calidad de su contenido en las diversas áreas que estudian.	Los estudiantes consideran que los aspectos que se deben considerar para que un contenido digital sea efectivo y atractivo y de ese modo los estudiantes tengan aprendizajes significativos son: fáciles de entender, que tengan un buen diseño, que esté bien estructurado, que haya un buen uso de imágenes, gráficos y que el contenido a emplear no sea abrumador. Por otro lado, un estudiante considera que un aspecto importante a considerar es que se haga uso de la gamificación y otro que dicho contenido digital brinde la oportunidad de que el estudiante pueda participar.