

REVICC

Revista de investigación científica
para todas las ciencias

Estrategias de aprendizaje
Volumen 3 N 4
Edición Semestral
Enero- Junio 2023

<https://revicc.ceocapacitacionestrategias.com>

ÍNDICE

1. PLATAFORMA DE STREAMING TWITCH PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE PROGRAMACIÓN DE LA CARRERA DE INFORMÁTICA

TWITCH STREAMING PLATFORM TO PROMOTE LEARNING IN COMPUTER SCIENCE PROGRAMMING CLASSES.

2. EL USO DE INTERNET EN LA EDUCACIÓN COMO MEDIO DE COLABORACIÓN CIENTÍFICA

THE USE OF THE INTERNET IN EDUCATION AS A MEANS OF SCIENTIFIC COLLABORATION

3. EVOLUCIÓN DE LA ENSEÑANZA ASISTIDA POR COMPUTADORAS EN EL FORTALECIMIENTO EDUCATIVO

EVOLUTION OF COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION IN EDUCATIONAL EMPOWERMENT

4. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS VIRTUALES PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL ÁREA DE PROGRAMACIÓN

VIRTUAL TECHNOLOGICAL TOOLS TO PROMOTE COLLABORATIVE LEARNING IN HIGHER EDUCATION IN THE AREA OF PROGRAMMING

5. INFLUENCIA DE LAS APLICACIONES MÓVILES INTERACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

INFLUENCE OF INTERACTIVE MOBILE APPLICATIONS FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING IN HIGHER EDUCATION STUDENTS

6. LAS REDES SOCIALES Y SU INFLUENCIA EN LA SALUD MENTAL DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

SOCIAL NETWORKS AND THEIR INFLUENCE ON THE MENTAL HEALTH OF COLLEGE STUDENTS: A SYSTEMATIC REVIEW

7. LOS NIÑOS DE ERA DIGITAL: ESTILOS DE APRENDIZAJE Y LOS RETOS DE LA PARTICIPACIÓN


CHILDREN OF THE DIGITAL AGE: LEARNING STYLES AND THE CHALLENGES OF ENGAGEMENT

8. PERIODISMO INFORMATIVO VÍA STREAMING MEDIANTE LA RED SOCIAL FACEBOOK.


STREAMING NEWS JOURNALISM THROUGH THE SOCIAL NETWORK FACEBOOK

Plataforma de streaming Twitch para fomentar el aprendizaje en las clases de programación de la carrera de informática


Twitch streaming platform to promote learning in programming classes in computer science majors.

 Ramón, Ariel

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Morán, Lady

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Lozano, Dayanara

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: moranlady006@gmail.com

Recibido: 5-enero-2023; **Aceptado:** 7-marzo-2023

Resumen - La utilización de esta tecnología, en el presente artículo plantea la implementación de la plataforma de Streaming Twitch para el reforzamiento de clases de programación, la educación en línea se refiere a los cursos o asignaturas y, más ampliamente a la instrucción que se ofrece a través de la internet. A pesar de todas las críticas en contra del ambiente educativo en línea los estudios recientes sobre el futuro de la educación indican que la enseñanza/aprendizaje en línea está siendo adoptada cada vez más por instituciones de alto prestigio académico en todo el mundo. El inconveniente aparece cuando las propuestas para emplear nuevos medios tecnológicos son escasas y por lo habitual prefieren valerse de estrategias o metodologías anticuadas causando fastidio e incomodidad en el círculo escolar de la facultad, otra contrariedad también es que no es sencillo que acepten una propuesta innovadora debido a que debe filtrarse por un proceso antes de su implementación y acreditar que es efectiva la propuesta dada. Es por ello que se propone la utilización del streaming como instrumento tecnológico que se adjudica en el aula de clase con la idea de que los 28 estudiantes del curso escogido no se sientan limitados y puedan apreciar un modelo de aprendizaje que los ayude a la obtención de nuevos conocimientos con el fin de una mejorable formación académica ya que esta plataforma está disponible como una aplicación móvil serviría de mucha ayuda para que cada materia tendría un streaming en vivo, para lograr el aprendizaje desnivelado.

Palabras clave: Streaming, Twitch, aprendizaje, programación

Abstract – The use of this technology, in the present project proposes the implementation of the Streaming Twitch platform for the reinforcement of programming classes, online education refers to courses or subjects and, more broadly to the instruction that is offered through the internet. Despite all the criticism against the online educational environment, recent studies on the future of education indicate that online teaching/learning is increasingly being adopted by institutions of high academic standing around the world. The drawback arises when proposals to employ new technological means are scarce and usually prefer to use outdated strategies or methodologies causing annoyance and discomfort in the school circle of the faculty, another drawback is that it is not easy for them to accept an innovative proposal because it must be filtered through a process before its implementation and prove that the given proposal is effective. That is why it is proposed to use streaming as a technological instrument that is awarded in the classroom

with the idea that the 28 students of the chosen course do not feel limited and can appreciate a learning model that helps them obtain new ones knowledge in order to improve academic training as this platform is available as a mobile application would help a lot so that each subject would have a live streaming, to achieve uneven learning.

Keywords: Streaming, Twitch, learning, programming

Introducción

De repente, sus creadores, se dieron cuenta del crecimiento de los contenidos relacionados con videojuegos y decidieron escindirse en una plataforma especializada. Fue lanzada en junio de 2011. Hoy en día la implementación del uso de la tecnología streaming goza de una velocidad de comentarios o incluso por medio de micrófono Twitch nos ha parecido un gran descubrimiento pues además de ser gratuita nos permite mostrar el escritorio del PC, mostrar a la par la webcam y un chat público.

Como valor añadido existe posibilidad de, además de almacenar los vídeos para su posterior visualización, descarga los vídeos para subirlos a otros espacios: Moodle, canal de YouTube, etc. La otra característica que nos gusta particularmente son los panales que permiten añadir, en formato de tablón de anuncios, información adicional asociada a nuestro vídeo. Sería como un Padlet pero para cada vídeo, de esta manera podremos incluir recursos para completar nuestra clase, mayoría de los estudiantes posee un ordenador propio, lo cual ratifica la propuesta como algo posible.

Este medio de aprendizaje además de ser una buena estrategia informativa a docentes, formadores y educadores es un contexto significativo que hará que las clases de programación estén a la par de los estudiantes dando así una manera fácil para cualquier inquietud que haya quedado en duda en clase y creativas de los usuarios

La unión de estos dos medios de aprendizaje como es el streaming y twitch está ayudando a interactuar mucho más con el estudio con el profesor y compañeros, todo esto se utiliza en la formación online para programación a educación debe apoyarse en la tecnología y las herramientas que ésta ofrece con el fin de facilitar los procesos al momento de ofrecer contenido relevante en un mundo altamente innovador. En concreto esta metodología es un factor fundamental, por un lado, los retos que afrontamos en el sistema educativo son importantes y requieren buscar soluciones eficaces en donde esta plataforma nos ayudará la interacción de la tecnología.

MARCO TEÓRICO

En estos últimos años se indaga implementar nuevas metodologías con el propósito de complacer con las expectativas de los educandos que ingresan para instruirse, mejorando su calidad académica y por ello se aplican herramientas dinámicas de instrucción como plataformas virtuales en este caso el twitch.

La inserción de nuevas herramientas tecnológicas en el campo educativo es invariable debido a los cambios tanto curriculares y tecnológicos que se realizan cada año en establecimientos educativos obligando a que la universidad también participe en esas reformaciones, sin embargo, se realizan nuevos proyectos con el propósito de implementar los cambios en la facultad.

En este capítulo se hablará de la programación estructurada como base y herramienta de estudio para los estudiantes del curso 4 A-2, mediante la tecnología Streaming usando la herramienta Twitch. Para comprender el proyecto es importante definir algunos conceptos claves utilizados en el tema de estudio.

1. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

1.1 Encuesta

La encuesta es una técnica sencilla pero muy efectiva cuando se trata de recabar datos completamente objetivos y directos, sin dudas y sin argumentos extras como alguna opinión personal

1.2 Escala de Likert

5 = Muy de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Indiferente

2 = En desacuerdo

1= Muy en desacuerdo.

2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población Se denomina población a una agrupación de personas ubicados en un lugar, región o sector. La población a la que se aplicará este proyecto es a los estudiantes de primer y tercer semestre de la carrera Informática en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil en el periodo lectivo 2018- 2019. Muestra La muestra no se aplicó debido a que la cantidad de personas a las que se realizará las encuestas no supera los 100.

Tabla No. 2 Distributivo de la población

Ítem	Detalle	Cantidad	Porcentaje%
1	Hombres	20	74%
2	Mujeres	7	25%
3	Estudiantes	27	100%

Fuente: Universidad de Guayaquil

Elaborado por: Ariel Ramón Vega

(Muñoz, 2018) *El streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

4.1 Streaming

El streaming no es nada más que transmitir una señal de vídeo en directo a través de Internet a una audiencia específica. En otras palabras, es parecido a cuando vemos un programa de Televisión emitido en directo pero visto por el ordenador, es decir por Internet. (Manu , 2016)

4.2 El Streaming y la Educación online

“La unión de estos dos está ayudando a muchos alumnos que estudian online a interactuar mucho más con el estudio, con el profesor y con sus compañeros virtuales. Siempre siendo con archivos de mucho contenido y peso (audio y vídeo, por ejemplo)” (Blas, 2014)

4.3 Beneficios del uso de Streaming

Según la opinión (librestartps, 2017) “Gracias a esta tecnología, ya no es necesario esperar por la descarga de datos del archivo deseado, pues se realiza paralelamente a su visualización, haciendo que, de esta manera, pueda ser visto instantáneamente y sin sufrir retrasos.”

4.4 ¿Qué es Aprendizaje?

Se entiende por aprendizaje al proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción (Raffino, 2018)

4.5 Programación

Este concepto de programación estructurada fue propuesto por (Mendoza, 2005) “propuso una restricción estructural más flexible esta debe ser posible establecer un diagrama de flujo del programa con todas las biturcaciones hacia adelante a la izquierda, todas

4.6 Innovación y tecnología en contextos educativos

Según lo mencionado por (Trujillo, 2017) señalan que el uso de internet y de los medios sociales está experimentando un crecimiento exponencial en Europa. Sin embargo, se constata a su vez que los sistemas educativos formales no están aprovechando todo el potencial de las Tic's, en los procesos de aprendizajes. El aprendizaje en estos contextos implica altear las formas de aprender y de dar respuestas a las necesidades de formación, características de la sociedad del conocimiento (Lozada, 2014)

Tal y como señalan (Sandoval, 2016) resulta interesante reflexionar en cómo los diseños pedagógicos son capaces de ofrecer materiales que facilitan los aprendizajes, en relación con las necesidades y los alumnos de la sociedad actual.

4.7 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Si bien es cierto actualmente se realizan capacitaciones hacia docentes para que se adecuen a trabajar de forma eficiente con sus estudiantes y que su formación no se vea afectada con los cambios que se ejecutan en los modelos curriculares o en este caso los syllabus en donde constan las temáticas de lo que se planea dar en el año, con mucha más razón se busca que el capacitador tenga al alcance de sus manos una diversidad de metodologías o recursos que pueda usar en clases que motiven al estudiante, que no lo de con dudas y que sea capaz de resolver cualquier inquietud por parte de ellos. (Aranda, 2016).

4.8 FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA

Hasta el presente el uso de nuevas tecnologías en la educación está en apogeo, desde los básicos como usar proyector y laptop para ver videos o diapositivas hasta usar realidad aumentada para ver ilustraciones, (Gonzales, 2017) podríamos nombrar un número grande de recursos que se pueden utilizar en la educación, pero muy poco se escucha de usar streaming o video llamadas.

El personal docente no está acostumbrado o no es capaz de utilizar correctamente el streaming para dar alguna clase en particular porque piensan en negativo, que los estudiantes no aceptarán recibir clases a través de una computadora o dispositivo portátil y eso es una aberración, el solo pensar que no sería beneficioso de por sí es malo ya que hoy en día todos se manejan con herramientas Streaming que permiten hacer video llamadas o videoconferencias en cualquier momento, tenemos el software de Twitch que nos que ofrece un servicio de transmisión de video en vivo.

4.9 Oportunidades y desafíos del Live Streaming

Al trabajar con medios digitales, (Pinyol, 2019) lo primero que se debe identificar es el tipo de contenido que está siendo tendencia en ese momento. Actualmente, un 87% de los profesionales enfocados en marketing online utilizan el vídeo en streaming como estrategia de marketing de contenidos y se prevé que para el 2019 un 80% del tráfico total de Internet estará enfocado en el vídeo. Además, según estadísticas de Facebook, (Fernandez, 2019) los usuarios invierten tres veces más tiempo viendo vídeos en vivo en comparación a los que no lo son. (Rodes, 2019) Por estas razones, el vídeo en vivo se ha posicionado como una herramienta clave de comunicación y promoción para las empresas B2B y B2C. (Castro, 2019)

3. Plataforma digital

Según (Rodríguez, 2019) “Las plataformas digitales son ejecutadas por programas o aplicaciones cuyo contenido es ejecutable en determinados sistemas operativos, ya sean contenidos visuales, de texto, audios, videos, simulaciones, etc.”

Que es twitch

(Català, 2019) Twitch es una plataforma que ofrece un servicio de streaming de video en vivo, siendo una de sus principales funciones la retransmisión de videojuegos en directo.

4. Video en educación

El uso del video educativo tiene sus orígenes en la enseñanza multimedia a distancia, (Morfin, 2019) “La evolución que han tenido estos medios en la educación ha ido desde el texto impreso, el uso de la radio, la televisión, la aparición de las computadoras, audio conferencia, correo electrónico, videoconferencia, web, plataformas de aprendizaje en línea y las redes sociales.”

5. Video-Streaming:

Según (Urbano, 2014) “Es una tecnología, cuyo objetivo es la retransmisión de contenidos multimedia, los cuales pueden ser visualizados en el cliente software a medida que la información vaya siendo recibida en su destino.”

Aprendizaje en línea

Programas de aprendizaje en línea a nivel universitario por lo general siguen el mismo calendario académico como la institución que facilita los cursos. Algunas clases son a su propio ritmo, mientras que los demás se adhieren a un calendario que refleja la programación de un curso. (García , 2017)

Materiales y Métodos

El enfoque cuantitativo hace referencia a cantidad, es decir, que se especializa en datos numéricos o cantidades y que da resultados de forma objetiva, no se desvía por razones singulares o extrañas.

El enfoque cualitativo como su nombre lo indica; dice, se enfoca en cualidades, es decir, expone un lado subjetivo, no se asemeja con el enfoque cuantitativo que es directo ya que si ponemos como ejemplo el uso de interrogantes por un lado tendremos datos seguros como respuestas de sí y no, totalmente de acuerdo o totalmente en desacuerdo como es la escala de Likert.

Y para finalizar este proyecto se aplicó el enfoque cuali - cuantitativo porque no solo se necesita de datos netamente objetivos, el ser humano no es un robot que responde al sí y no, se trata de asegurar que el proyecto sea estimulante y que logre un resultado satisfactorio al ejecutarlo en especial con las personas involucradas que son los estudiantes de cuarto semestre de informática.

Resultados y Discusión

¿CÓMO FUNCIONA EL RESUMEN DE STREAM?

El Resumen de Streaming estará listo unos 10 minutos después de que finalizado tu streaming. También lo encontrarás en la parte superior del panel de control en vivo y en el menú del panel de control izquierdo.



El Resumen de Stream incluye la siguiente información:

Estadísticas: las estadísticas de tu streaming más reciente, incluidos espectadores, seguidores, chats y más. Puedes usar estas estadísticas para saber si eres eficiente convirtiendo a tus espectadores en seguidores o comparar las cifras actuales con las de la transmisión previa.

Gráficos: los gráficos de tu streaming más reciente; incluye la media de espectadores, los nuevos seguidores y más, en incrementos de cinco minutos.

¿Cuáles fueron mis clips más populares? - Los cinco clips más populares de tu streaming. El clip más popular del streaming aparecerá también en la parte superior de tu Resumen de transmisiones. Puedes hacer clic en cualquier clip para verlo.

¿De dónde proceden mis visualizaciones? - Muestra el número total de visualizaciones y su origen. Tus visualizaciones pueden proceder de páginas y productos de Twitch (por ejemplo,

seguidores o examinar página), canales de Twitch y fuentes externas. Puedes hacer clic en Ver detalles para consultar todavía más datos de referencia.

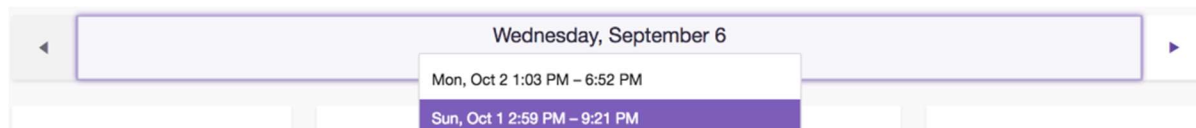
¿Cuál es el video de mi streaming? Muestra el video de tu streaming. Puedes hacer clic en Destacar video para editar directamente los momentos destacados.

Logros: los logros permiten que los streamers que quieren crecer sigan sus progresos y se mantengan motivados durante el streaming. Si quieres ser afiliado o partner, te mostraremos los logros relevantes para dichos objetivos en el Resumen de streaming.

Consejos: una serie de consejos de transmisión dirigidos principalmente a los nuevos streamers. Estamos siempre añadiendo nuevos consejos y trabajando en nuestro sentido del humor.

Para alternar entre los resúmenes de transmisiones solo tienes que hacer clic en las flechas o en la fecha/número de transmisión de la parte superior del resumen. Entonces se te indicará que selecciones un resumen disponible.

Salto de página



Preguntas frecuentes

P. ¿Dónde puedo dejar comentarios sobre el Resumen de transmisiones?

R. Para dejar comentarios sobre el Resumen de streaming, haz clic en el botón "?" situado en la esquina inferior derecha de la página y selecciona "Enviar comentarios".

P. ¿En qué se diferencia el Resumen de streaming de las Analíticas de canal?

R. El Resumen de streaming es un resumen rápido de tu streaming. Si quieres acceder a más información o comparar tu desempeño en distintos periodos, ve a la página de Analíticas de canal.

P. ¿Cómo puedo ver mi Resumen de transmisiones de hace dos meses?

R. Toca las flechas izquierda y derecha de la parte superior del Resumen de transmisiones actual para navegar por las transmisiones de los últimos 30 días. Solo guardamos los resúmenes de transmisiones de los 30 días anteriores, pero puedes visitar tu página de estadísticas para ver información de transmisiones anteriores.

¿Dónde puedo dejar comentarios sobre el Resumen de transmisiones?

R. El Resumen de transmisiones es un trabajo en curso, así que nos encantaría que nos dejaras aquí tus comentarios. Si crees que deberíamos incluir alguna estadística, consejo o panel concreto, no dudes en decírnoslo.

P. ¿Puedo recibir por correo electrónico mi Resumen de transmisiones? ¿El Resumen de transmisiones estará disponible para celulares?

R. ¡Te estás adelantando! Estamos trabajando en eso, así que permanece atento.

¿En qué se diferencia el Resumen de transmisiones de la página de estadísticas?

R. El Resumen de transmisiones en un resumen rápido de tu transmisión e incluye detalles que no aparecen en la página de estadísticas, como el acceso fácil a los logros, consejos, clips más populares y demás. Si quieres acceder a más información o comparar tu ejecución en distintos periodos, ve a la página de estadísticas.

P. Preferiría no ver siempre mis estadísticas. ¿Hay alguna forma de ocultarlas en el Resumen de transmisiones?

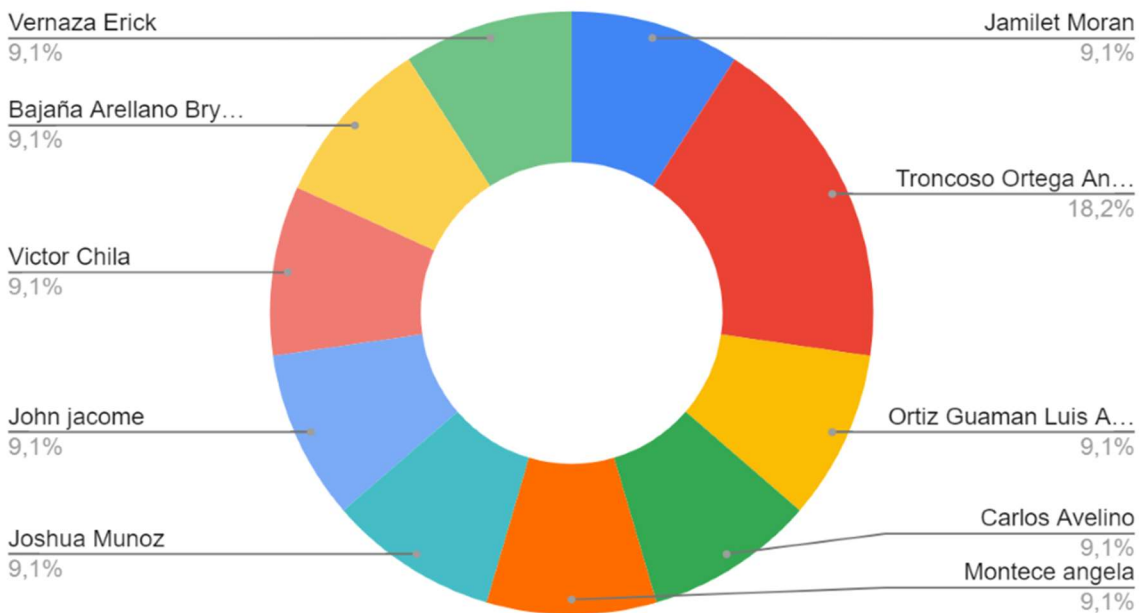
R. De momento no se pueden ocultar las estadísticas en el Resumen de transmisiones. Sabemos que no solo quieres consultar las cifras de tu transmisión; revisar tus logros o ver los consejos de transmisión.

P. Ayuda, no encuentro mi Resumen de transmisiones.

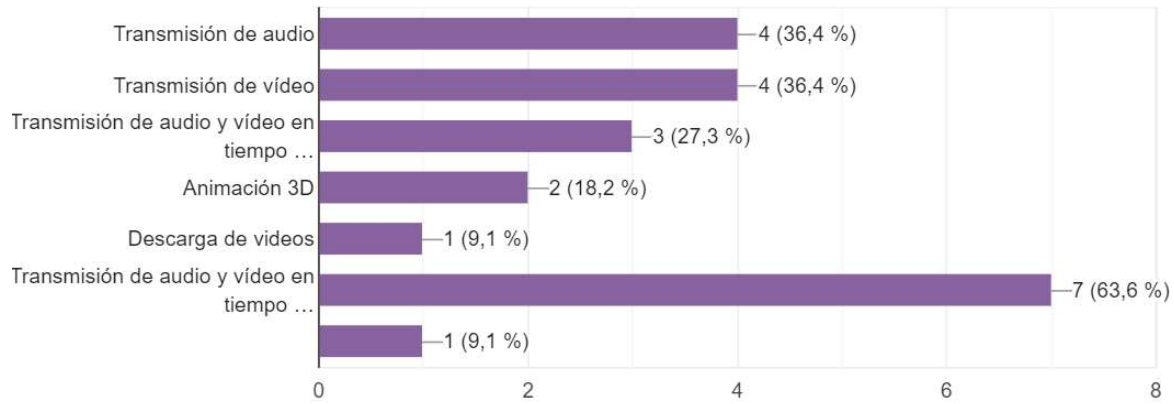
R. Si no ves el resumen de tu última emisión de inmediato, no te preocupes. Podemos tardar hasta 10 minutos en reunir los datos y ponerlos a tu disposición.

Estadísticas en base a las encuestas digitales realizadas.

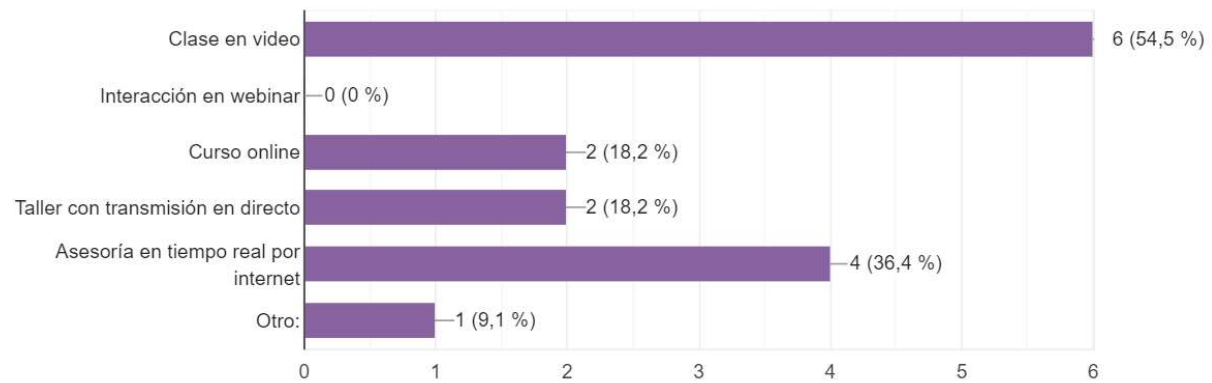
Recuento de Apellidos y Nombres



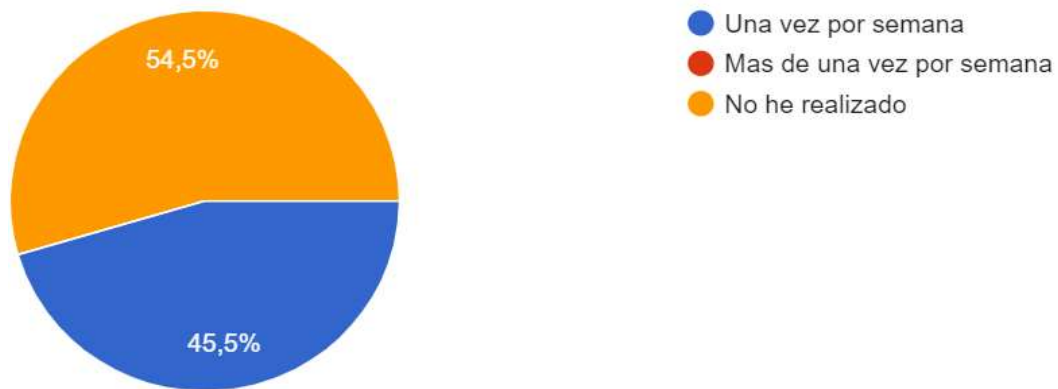
A su juicio, la tecnología Streaming de Twitch está relacionada con...



¿Ha tenido experiencia educativa en la Universidad de Guayaquil con las siguientes modalidades?

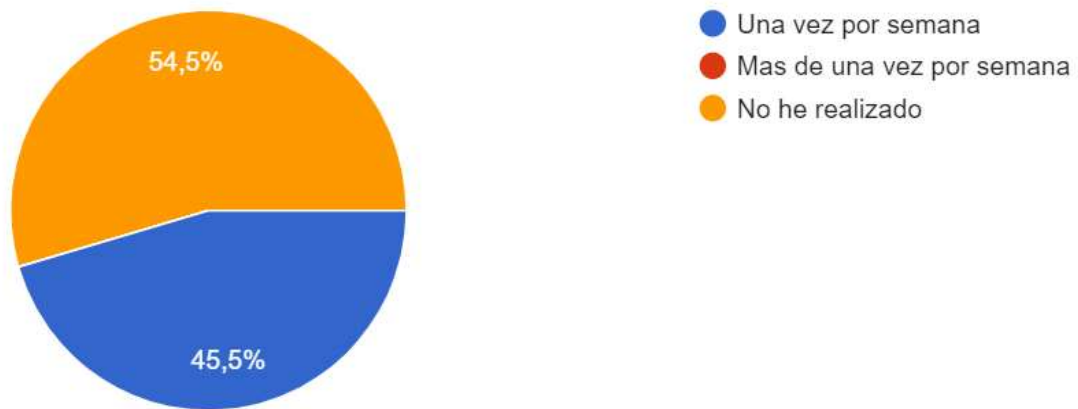


¿Ha participado en actividades académicas mediante vídeo conferencias?

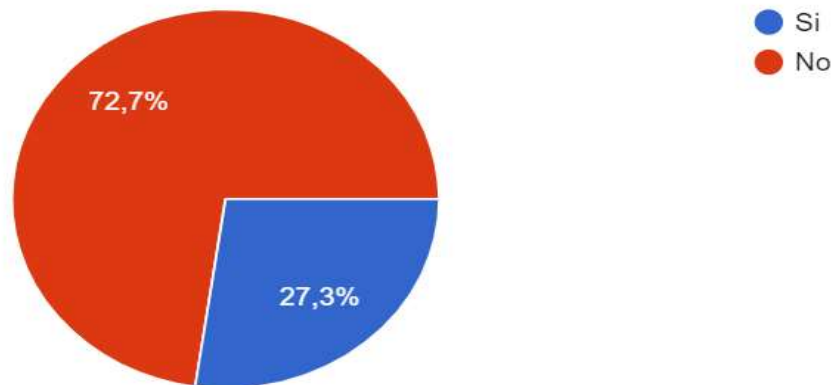


¿Ha participado en actividades académicas mediante vídeo conferencias?

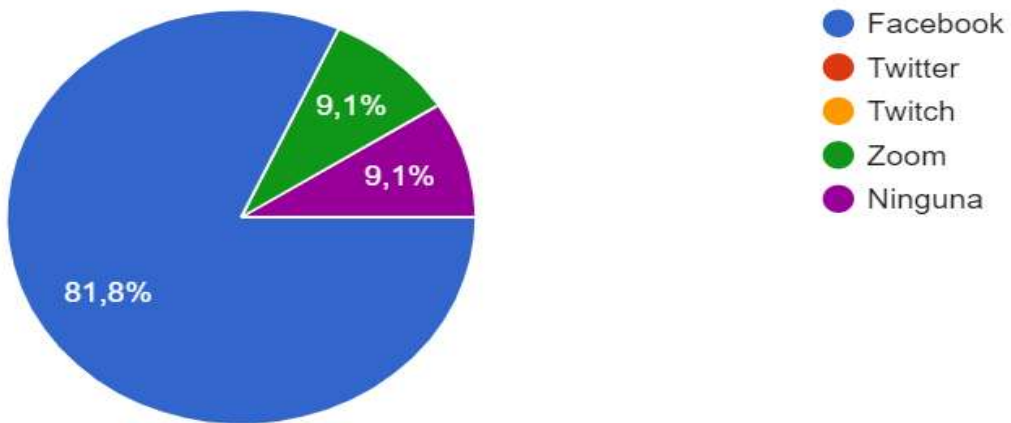
Plataforma de streaming Twitch para fomentar el aprendizaje en las clases de programación de la carrera de informática



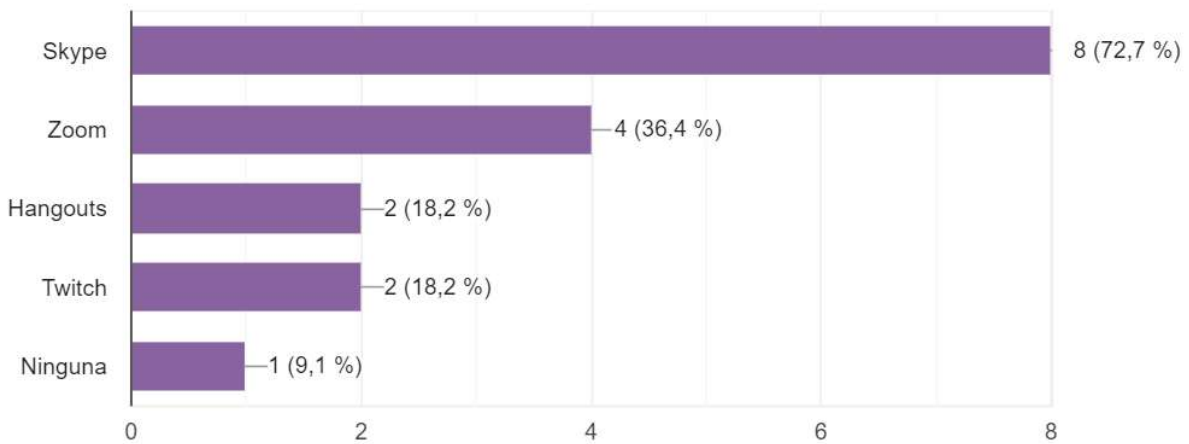
¿Ha cursado algún estudio online fuera de Universidad de Guayaquil?



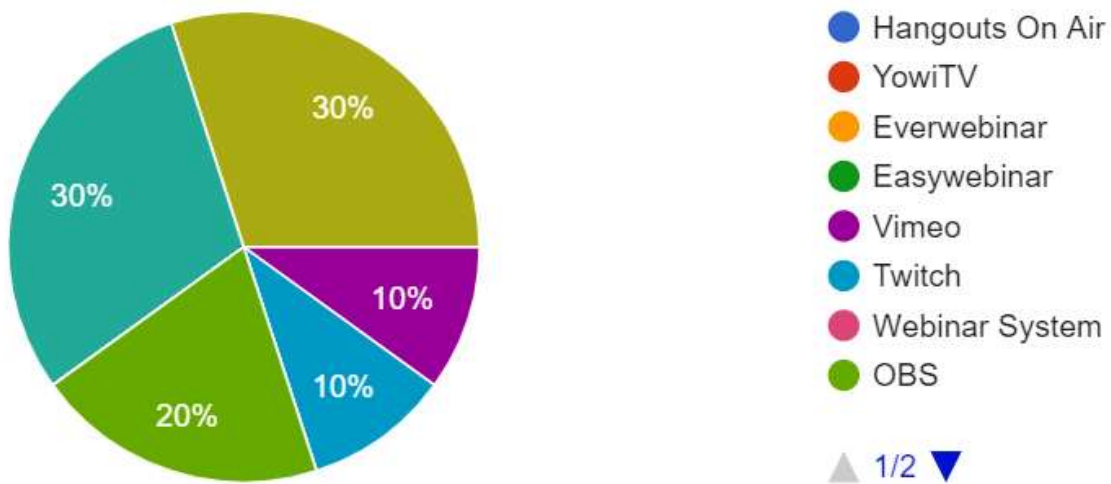
¿Cuál de los siguientes softwares de Streaming en redes sociales ha usado?



¿Cuál de los siguientes softwares de Streaming en herramientas de trabajo colaborativas conoce?

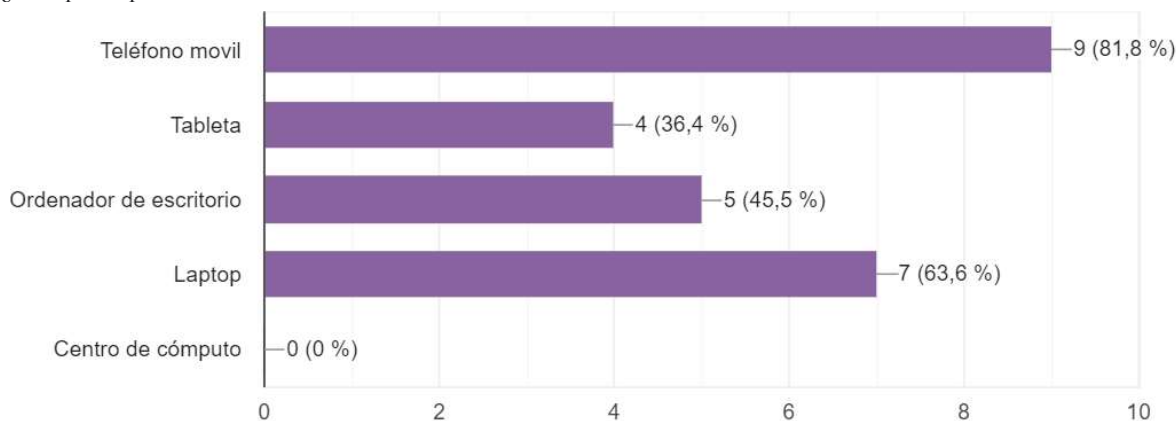


¿Cuál de los siguientes softwares de Streaming para emitir webinars, eventos o formación ha usado?

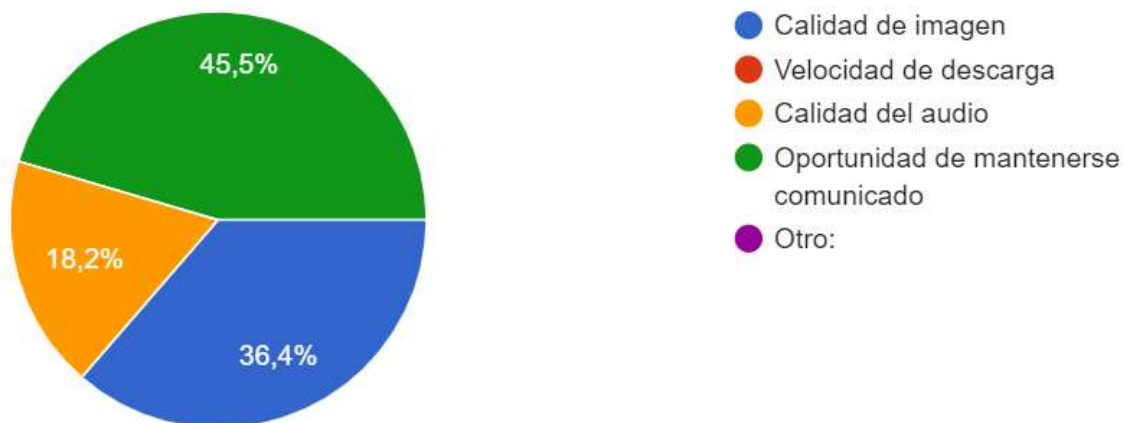


Plataforma de streaming Twitch para fomentar el aprendizaje en las clases de programación de la carrera de informática

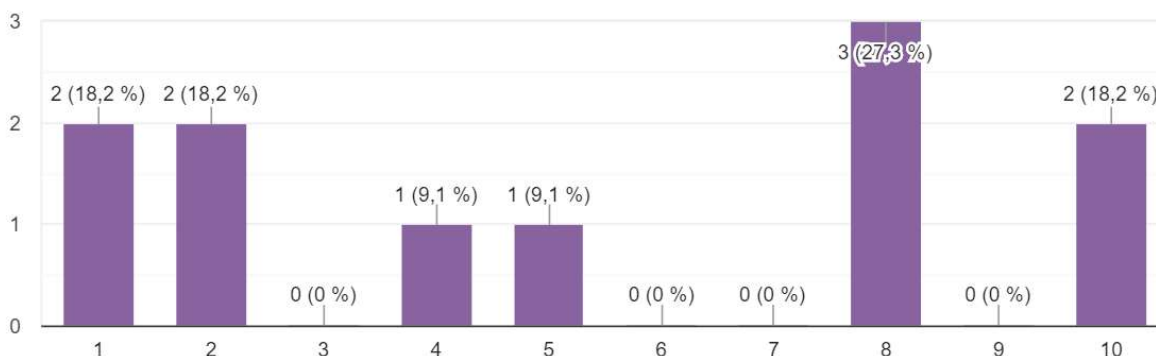
¿Con qué dispositivo se conecta a internet?



Si ha usado tecnología streaming, Qué características le parece mas importante



Del 1 al 10. Califique la calidad de los videos que usted visualiza de manera constante en la plataforma de Twitch.



Conclusiones

De acuerdo con lo observado en los resultados obtenidos de las encuestas digitales aplicadas a los estudiantes de la universidad de guayaquil, facultad filosofía, se concluyó que los objetivos planteados sobre el resumen de transmisiones hay que dejar comentarios haciendo clic en el botón “?” que se encuentra ubicado en la esquina inferior de la página donde se selecciona la parte enviar comentarios. La siguiente pregunta se analizó sobre cuál era la diferencia de streaming en las

analíticas del canal, se mencionó que es un sistema rápido del streaming donde se recalca que para acceder a más información o comparar el desempeño hay que acceder a las analíticas del canal una forma fácil y sencilla.

Referencias

Aranda, D. (5 de Julio de 2016). Portal news. Obtenido de <https://www.uoc.edu/portal/es/news/actualitat/2015/153-videojuegos-aprendizaje.html>

Blas, Y. (14 de marzo de 2014). BlobSeas. Obtenido de BlobSeas: <https://www.seas.es/blog/e-learning/el-streaming-y-la-educacion-online/>

Castro, S. (8 de Enero de 2019). watchity. Obtenido de <https://www.watchity.com/es/blog/el-live-streaming-tendencia-en-las-universidades/>

Català, J. (9 de septiembre de 2019). Judit Català.com. Obtenido de Judit Català.com: <https://juditcatala.com/que-es-twitch/>

Fernandez, G. (8 de Enero de 2019). watchty. Obtenido de <https://www.watchity.com/es/blog/el-live-streaming-tendencia-en-las-universidades/>

García, C. (2 de febrero de 2017). Educacion virtual. Obtenido de Educacion virtual: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2876>

Gonzales, J. (Febreo de 2017). Tecnologia Negocios Estrategias. Obtenido de Tecnologia Nhttps://circulotne.com/realidad-virtual-y-streaming-claves-en-la-educacion.html

librestartps. (27 de marzo de 2017). librestartps. Obtenido de librestartps: <https://www.librestartups.com/streaming-ventajas-y-desventajas/>

Lozada, C. C. (1 de Diciembre de 2014). revista uis ingenieria. Obtenido de Carlos Alberto Cobos Lozada, M. E. (1 de Diciembre de 2014). <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistausingenierias/article/view/1962>

Manu, V. (13 de abril de 2016). Ayuda para maestro. Obtenido de Ayuda para maestro: <http://www.ayudaparamestro.com/2016/04/el-streaming-transforma-la-education.html>

Mendoza, M. (2005). Ejercitación colaborativa y programación estructurada. UIS Ingenierias, <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistausingenierias/article/view/1962>.

Morfin, M. (1 de marzo de 2019). EDUCATE CON CIENCIA. Obtenido de EDUCATE CON CIENCIA.: <http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/583/648>

Muñoz, G. E. (2018). El streaming en el contexto educativo como apoyo para el aprendizaje significativo. Guayaquil: Bachelor's thesis.

Pinyol, F. (8 de Enero de 2019). watchity. Obtenido de <https://www.watchity.com/es/blog/el-live-streaming-tendencia-en-las-universidades/>

Raffino, M. (20 de noviembre de 2018). concepto.de. Obtenido de concepto.de.: <https://concepto.de/aprendizaje-2/>

Plataforma de streaming Twitch para fomentar el aprendizaje en las clases de programación de la carrera de informática

Rodes, A. (8 de Enero de 2019). watchity. Obtenido de <https://www.watchity.com/es/blog/el-live-streaming-tendencia-en-las-universidades/>

Rodriguez, J. (12 de septiembre de 2019). Rankia . Obtenido de Rankia: <https://www.rankia.co/blog/analisis-colcap/4317884-que-son-plataformas-digitales-para-sirven>

Sandoval. (28 de Abril de 2016). Inie. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v19n1/1409-4703-aie-19-01-411.pdf>

Trujillo, F. (29 de Octubre de 2017). Iberoamericana. Obtenido de Trujillo, [Fhttps://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?ultimas-tendencias-para-introducir-grandes-diferencias-en-el-aula-con-fernando](https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?ultimas-tendencias-para-introducir-grandes-diferencias-en-el-aula-con-fernando)

Urbano, A. (13 de mayo de 2014). Escenario de apoyo al B-Learning haciendo uso de la herramienta de Video-Streaming Red51. Obtenido de Escenario de apoyo al B-Learning haciendo uso de la herramienta de Video-Streaming Red51: <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/23/17>

El uso de internet en la educación como medio de colaboración científica


The use of the Internet in education as a means of scientific collaboration

 BAILON-CEDEÑO, MABELIN

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 SABANDO- LEÓN, KARLA

Universidad de guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 ESMERALDAS-COBENÑA, ADRIAN

Universidad de guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor corresponsal: cristhel.chaguayc@ug.edu.ec

Recibido: 3-enero-2023; *Aceptado:* 4-marzo-2023

Resumen - Se espera profundizar la temática del uso de internet en la educación como medio de difusión y colaboración científica. Este documento investigativo tiene la intención de aclarar los conceptos, funciones y beneficios que ha tenido el internet en la educación siendo su sujeto de estudio principal los maestros y estudiantes. Siendo el objetivo de nuestro trabajo investigativo realizar un análisis del uso de los TICs en las ciencias y como este mismo uso puede ser positivo para el aprendizaje de los estudiantes. De esta forma se planea explicar cada una de las fases de implementación de TICs en la educación incluyendo cada una de sus tecnologías. Para esto también se hará uso del método deductivo ya que partiremos de fuentes confiables para sacar nuestras conclusiones, además del trabajo en equipo. Tomamos importancia de esta temática debido a su concepto el cual se caracteriza por referirse a la interconexión que existe a través de una red de los objetivos físicos —cosas— apoyándose en la tecnología proporcionada principalmente por sensores, *software* y otras tecnologías. Según un informe elaborado por Statista, en el mundo existen más de 35.8 mil millones de dispositivos IoT conectados en 2021 y esta cifra podría ir más allá del doble y llegar a los 75.4 mil millones para 2025. Es importante señalar que no se busca presentar un tema de manera superflua, sino que se espera emplear datos verdaderos que prueben la afirmación antes dada.

Palabras clave: Hipertextos, web 2.0, Webquest, software, procesadores de texto.

Abstract It is expected to deepen the theme of the use of the Internet in education as a means of dissemination and scientific collaboration. This investigative document intends to clarify the concepts, functions and benefits that the internet has had in education, being its main subject of study teachers and students. Being the objective of our investigative work to carry out an analysis of the use of ICTs in science and how this same use can be positive for student learning. In this way, it is planned to explain each of the phases of ICT implementation in education, including each of its technologies. For this, the deductive method will also be used since we will start from reliable sources to draw our conclusions, in addition to teamwork. We take importance of this theme due to its concept which is characterized by referring to the interconnection that exists through a network of physical objectives —things— relying on the technology provided mainly by sensors, software and other technologies. According to a report prepared by Statista, there are more than 35.8 billion connected IoT devices in the world in 2021 and this figure could more

than double and reach 75.4 billion by 2025. It is important to note that it is not intended to present a subject in a superfluous way, but it is expected to use true data to prove the statement given above.

Keywords: Hypertexts, web 2.0, Webquest, software, word processors.

Introducción

Sabemos que la educación a partir de los años ha tenido un cambio radical, este cambio se debe a la llegada del internet el cual ha beneficiados a la mayoría de las personas, específicamente a maestros y alumnos, es por eso que en esta investigación nos vamos a enfocar en el uso del internet en la educación como medio de difusión y colaboración científica, así como también para poder comprender y analizar mejor el tema adjuntaremos los beneficio que ha traído en la educación, sus características y las consecuencias. (Bravo, 2002)

Se entiende como difusión y colaboración científica a las investigaciones las cuales son una parte muy común en la educación de manera que tenemos el privilegio de poder apreciarlas siempre en nuestro proceso de aprendizaje, sin embargo, cabe recalcar que para muchos suele ser tediosa, debido a que no tienen las pautas adecuadas para buscar una buena información, llegando así a informarse de respuestas erróneas obteniendo por esa razón aprendizajes confusos de manera que con el tiempo van obteniendo consecuencia y dejando muchos vacíos tanto en alumnos como docentes. (Bravo, 2002)

En la actualidad existen plataformas aquellas en las que se puede encontrar información que ha sido revisada, analizada y diputada y han llevado un largo proceso para poder añadir las a sitios webs de mucha confianza, para que así las personas que estén intentando aprender un nuevo tema puedan obtener aprendizajes reales y beneficiosos. (Bravo, 2002)

En las instituciones los maestros tratan de buscar siempre este tipo de plataformas que puedan darles un aprendizaje benéfico a los alumnos, sin embargo, nos daremos cuenta de que hay muchas instituciones específicamente las del área publica aquellas que debido a la falta de ayuda por parte del gobierno no pueden cambiar y darles una buena información, todos estos factores se irán analizando en el transcurso de la investigación, ayudando así a que muchos puedan entender porque es importante saber las pautas y pasos de aquello y no dejarnos guiar por cualquier sitio web que nos engancha indicando tener una información real. (Gomez, 2008)

Las redes técnicas se han convertido en una herramienta que posibilita el aprendizaje colaborativo, que incluye espacios de intercambio de información que fomentan la colaboración. Una de las herramientas más representativas de la Web 2.0, como son las redes sociales, no debe quedar sin explorar por su arraigo y fascinación estudiantil como una gran oportunidad didáctica. Hoy tenemos internet como base de aprendizaje. Uno de

los aspectos positivos que ya trae el uso de las computadoras en el salón de clases es la adición de varias herramientas para el intercambio global de información y la fácil inclusión en la enseñanza y el aprendizaje.

Las herramientas más conocidas que ofrece WebQuest, uso de las TIC, aprendizaje en línea, software educativo, Educación 2.0, tecnologías de la información relacionadas con el aprendizaje y biblioteca pública. El propósito es fomentar la motivación, la actividad crítica y reflexiva en todas las materias, para que el aprendizaje sea significativo y se imparta en el aula con mayor facilidad y didáctica si estos recursos se utilizan correctamente. (Gomez, 2008)

El internet es una herramienta indispensable principalmente en la educación, porque facilita el trabajo tanto de docentes como de estudiantes, debido a que brinda un sinnúmero de información y plataformas que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los estudiantes se comuniquen entre sí con personas de todo el mundo, lo que proporciona la base para aprender nuevos conceptos todos los días.

Los tradicionales artículos, libros, capítulos, conferencias y seminarios dan paso a nuevos medios de difusión de información científica, como las redes sociales, contribuyendo al concepto de ciencia abierta. Se entiende por ésta la difusión pública deliberada de los resultados de la investigación para que el público en general pueda acceder libremente al conocimiento general.

La primera de las dos opciones es usar la computadora como una ayuda para obtener cierta información. El aprendizaje basado en computadora se refiere al uso de software predesarrollado que se proporciona al estudiante para lograr un objetivo específico. Por tanto, el éxito y la eficacia de esta aplicación depende principalmente de la calidad del software utilizado.

La línea adoptada por el grupo considera el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación como un sustituto de la educación, no presencial, local o a distancia, sino como una continuación natural/cultural de la educación en un nuevo entorno integral. Ya experimentamos que los medios y la información juegan un papel estructural. (Gomez, 2008).

Materiales y Métodos

Este artículo contara con la exposición o redacción de un tema muy importante para la sociedad que es, “El uso de la internet en la educación como medio de colaboración

científica” es decir el impacto que ha tenido tanto el internet como las redes sociales en la educación y su colaboración con la comunidad científica se han logrado avances nuevas investigaciones y desarrollos de diversos programas de una índole científica educativa, este artículo contara con diversos esquemas y secciones de cómo influye el internet en la sociedad. Mediante este se intenta resolver o dar una propuesta de como poder implementar esta tecnología es decir el internet en los diferentes sistemas educativos para el beneficio de toda la comunidad educativa. Este se realizará mediante el método de investigación cuantitativa.

Esta investigación se desarrollará mediante diversas fases:

- 1.- Identificación del problema
- 2.- Análisis del problema
- 3.- Propuestas o ideas de solución
- 4.- Conocimiento de la resolución del problema
- 5.- Exposición del tema

El recurso a utilizar va hacer la encuesta se realizará un pequeño banco de preguntas que luego se le pedirá a un pequeño grupo de personas que las contesten las preguntas serán preguntas cerradas con solo dos opciones. Al final se expondrán las conclusiones y recomendaciones además de la propuesta y los diferentes anexos o evidencias.

Resultados y Discusión

En las aulas hemos conocido y utilizado libros de texto, cuadernos de ejercicios, pizarras, mapas, transparencias, diapositivas, etc. Ahora deberemos incorporar también: ordenadores, páginas web, materiales multimedia, bases de datos electrónicas, hipertextos etc.; y en un futuro, no muy lejano: telefonía de cuarta generación, tables/pc multimedia (en sustitución de los ordenadores), televisión interactiva, etc. Podemos hablar de que se está modificando el entorno de aprendizaje, ampliándolo con nuevos medios.

Hay diversas posturas sobre lo positivo que puede llegar a ser el uso de estos nuevos medios, incluso si el medio modifica realmente los aprendizajes.

1. Fases de implementación de TIC en la Educación

1.1 Tecnologías de la Información y las comunidades (TIC)

Estas tecnologías cuando su uso es planificado tienen un impacto directo en la generación de conocimientos y aprendizaje, ejemplo de ello son los aplicativos, recursos educativos digitales, herramientas como tabletas, computadores o dispositivos portátiles que mediante la planificación de su uso en el aula se conviertan en herramientas TAC.

1.2 Tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC)

Desde un punto de vista perceptivo y crítico Lozano define las TAC (Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento) como “el acto de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el docente, con el objetivo de aprender más y mejor” (Lozano, 2011), sirviendo efectivamente para apoyar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

1.3 Tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP)

Concepto desarrollado por Dolors Reig, quien habla acerca de la educación en la sociedad aumentada a través de las Tecnologías para el Empoderamiento y Participación (TEP) (Reig, Tep-learning, la excelencia que no puede ser masiva, 2013) generando un marco para la generación de comunidades educativas empoderadas e inspiradas en el aprendizaje colaborativo, donde el docente adopte nuevas estrategias para el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas (Reig, Revolución social, cognitiva y creativa: desde las TIC hacia las TAC y las TEP, 2013).

Por otro lado, cuando hablamos de la profesionalización docente este es un proceso en el cual los docentes en ejercicio que no han cursado la formación inicial pueden acreditar actividades académicas formales que conducen a la obtención de un título profesional en docencia; este tipo de programas usualmente se realizan bajo la modalidad a distancia o semipresencial (Cordero, Luna, & Patiño, 2011). La profesionalización de todo docente es indispensable, ya que su papel es fundamental en lo que concierne a la calidad y la pertinencia de la educación, siendo “la llave maestra del mejoramiento de la calidad en la educación” (Tenti, 1995)

La profesionalización busca mejorar las competencias de los Docentes para que sean facilitadores y promotores del aprendizaje digital en los estudiantes. Las Instituciones de Educación Superior son las llamadas a dar atención a esta demanda, orientando el proceso educativo en función de las necesidades, intereses y expectativas del estudiante y la sociedad.

Conectividad

Las Instituciones Educativas deben disponer de conexión de banda ancha fija o móvil en las aulas tanto para docentes, como para estudiantes

Equipamiento tecnológico

Dotar de conectividad de Internet y equipos tecnológicos a todas las aulas de las Instituciones Educativas deben disponer de equipamiento tecnológico de calidad para docentes y estudiantes. En la Tabla 5 se describe el alcance de cada componente en las etapas de implementación

Internet y su Uso

Internet es un espacio de creatividad, con una infinidad de posibilidades. Lo fue desde el inicio y se está intensificando día a día, gracias a las posibilidades de intercomunicación que, de manera cada vez más amplia, está propiciando.

El fenómeno de las Redes Sociales en Internet, cada vez más popular, aporta interesantes indicadores de participación social y de influencia colectiva. (Duart, 2009) Ahora bien, debemos saber usar esa infinidad de posibilidades y recursos de una manera correcta, adecuada y consciente, ya que nuestros educandos serán los futuros educadores del mañana.

Tras el análisis de estudios sobre la influencia de los programas de ordenador en la formación de estudiantes, podemos clasificar las funciones formativas de las TICs en tres categorías relacionadas con el desarrollo de objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que se sintetizan y se comentan a continuación. Entre los objetivos de carácter conceptual, ligados a la adquisición de conocimientos teóricos, hay que destacar la función de las TICs en facilitar el acceso a la información y su influencia en el aprendizaje de conceptos científicos.

Los recursos multimedia desempeñan importantes funciones informativas y contribuyen a mejorar la adquisición de conocimientos de tipo conceptual porque, entre otras cosas, facilitan el acceso a contenidos educativos sobre cualquier materia y permiten presentar todo tipo de información (textos, imágenes, sonidos, vídeos, simulaciones...) relacionada con fenómenos, teorías y modelos científicos. (Rieber, 1994; Kelly & Crawford, 1996; Cortel, 1999) muestran la existencia de diversos tipos de recursos informáticos que contribuyen a desarrollar conocimientos procedimentales y destrezas como la construcción e interpretación de gráficos, la elaboración y contrastación de hipótesis, la resolución de problemas asistida por ordenador, el manejo de sistemas informáticos de adquisición de datos experimentales, o el diseño de experiencias de laboratorio mediante programas de simulación de procedimientos experimentales.

El segundo tipo de funciones educativas que hemos apuntado anteriormente está relacionado con la formación docente del profesorado en el uso educativo de las TICs. Este es un tema que se ha estudiado también en diversos trabajos de investigación, de los que se han deducido algunas conclusiones interesantes. Por ejemplo, el uso de las TICs en actividades de formación favorece la familiarización del profesorado con estas herramientas y mejora sus recursos didácticos. desarrollar habilidades científicas tales como el trabajo en grupo o la emisión y contrastación de hipótesis utilizando programas de simulación (Baird & Koballa, 1988) y también ayuda a mejorar la formación científica o a adquirir una imagen más adecuada de la ciencia (Greenberg et al. 1988). diversas funciones tales como la mejora de la formación en los tres aspectos que se describen a continuación:

Formación tecnológica. Este aspecto de la formación docente está relacionado con el manejo de programas de ordenador de propósito general (procesadores de texto, presentaciones, bases de datos, hojas de cálculo...), con la búsqueda de información educativa en Internet y con el manejo de software específico para la enseñanza de cada disciplina.

Formación científica. Se puede ampliar o actualizar la formación científica, mediante la búsqueda de información actualizada sobre cualquier tema de su disciplina y el manejo de programas de simulación o de resolución de problemas que pueden resultar útiles para su actividad docente.

Formación pedagógica. Se puede mejorar la formación pedagógica, mediante el diseño y experimentación de estrategias que utilicen las TICs en la práctica docente como instrumentos que puedan favorecer el aprendizaje activo y reflexivo de los alumnos.

La formación del profesorado, aunque se advierte que en muchos casos los profesores han ido adquiriendo formación docente sobre el uso de las TICs de forma autónoma, por interés personal o por la necesidad de ponerse al día en estos temas, ya que no existe una planificación general en todos los países sobre la forma adecuada en que debe llevarse a cabo la formación inicial y permanente del profesorado en relación con el uso docente de las TICs.

Tabla I *Aplicaciones de las TIC..creada por el estudiante (2023)*

Aplicaciones de propósito general	Aplicaciones de carácter específico
Procesadores de texto Bases de datos, Hojas de cálculo, Diseño de presentaciones, Entornos de diseño gráfico Navegadores de internet Gestores de correo electrónico Diseño de páginas Web	Programas de ejercitación y autoevaluación Tutoriales interactivos Enciclopedias multimedia Simulaciones y laboratorios virtuales Laboratorio asistido por ordenador Tutores inteligentes Sistemas adaptativos multimedia Sistemas de autor

La finalidad de esta exhausta investigación abre entradas hacia una gran cantidad de información, conocimiento y recursos educativos, incrementando las oportunidades de

aprendizaje dentro y fuera del aula. Los docentes usan material en línea para preparar lecciones y los alumnos lo usan para ampliar su amplitud de aprendizaje. Internet no es, por supuesto, la solución a todos los desafíos que plantea la educación. Las políticas nacionales que aúnan experiencia en educación y en tecnología, dentro del contexto nacional de cada país, son esenciales para maximizar la contribución de Internet a la educación. El éxito de Internet en la educación será medido por los resultados educativos: mejoras en los logros y oportunidades laborales de los alumnos y su contribución al desarrollo nacional

Tabla 1: objetivos educativos

Objetos Educativos	Funciones a Desarrollar
Conceptuales	Facilitar el acceso a la información. Favorecer el aprendizaje de conceptos
Procedimentales	Aprender procedimientos científicos. Desarrollar destrezas intelectuales.
Actitudinales	Aprender procedimientos científicos. Aprender procedimientos científicos Aprendizaje de la ciencia

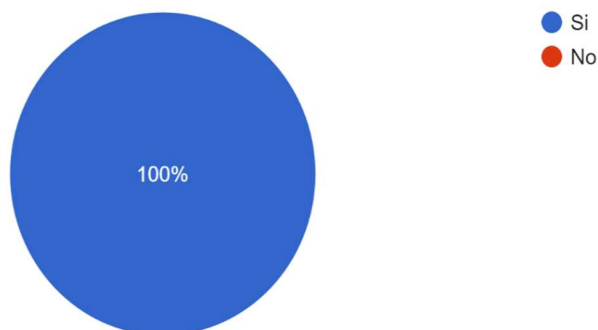
Fuente: elaboración creada por el estudiante(2023)

Seguidamente, se presenta un ejemplo de figura (ver figura 2):

Figura 1: Ejemplo de gráfico de personas que confirman haber usado medios digitales comprende el conjunto de personas que han usado o usan libros digitales, cuadernos de ejercicios, pizarras, mapas y diapositivas como método de estudio para aprender haciendo uso de las tecnologías brindadas por el internet.

¿ Sabía usted que la tecnología nos ha ayudado a prender como utilizar libros digitales, cuadernos de ejercicios, pizarras, mapas , diapositivas?.

17 respuestas



Conclusiones

No cabe duda de que el uso de Internet se ha desarrollado paulatina e inexorablemente en todos los ámbitos de nuestra vida, desde el ocio y las actividades recreativas hasta las relaciones sociales, y es una fuente de información de referencia sobre cualquier tema o condición. Los adolescentes de hoy deben ser considerados "nativos digitales", por lo que han crecido con la tecnología digital, Internet, videojuegos, teléfonos móviles y diversos gadgets (pequeños dispositivos con funciones específicas y/o mini-apps que brindan diversas funciones) en aras de de tecnología. comparten algunas características comunes, como su ubicuidad y facilidad de uso, brindan acceso a una amplia gama de contenido y permiten el mantenimiento simultáneo de una gran cantidad de contactos y relaciones sociales. Por ende, para dar por concluida el resultado de nuestra investigación se basa en la buena influencia que el internet ha tenido desde su conocimiento ejercer una gran influencia en la educación científica y también pueden desempeñar a corto plazo un papel importante en la formación inicial y permanente del profesorado.

Referencias Bibliográficas

- Adell, J.(2003). *Internet en el aula: a la caza del tesoro*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, EDUTEC, N16, abril. Recuperado de: <http://www.uib.es/depart/gte/edutec->
- Aguaded. J. (2005). Estrategias de edu-comunicación en la sociedad audiovisual. Gobierno del ecuador. Recuperado de: <https://www.unir.net/educacion/revista/redes-sociales-educacion/>
- Alvarado, C. (2003).*Las nuevas tecnologías en la educación*. Revista pixel,bit. Recuperado de: <https://dugi.doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/8389/Evolucion-y-Utilizacion.pdf>
- Alvarez. M..(2017). *Propuesta para el uso del internet de las cosas con herramientas de software libre aplicado a la educación*.Unab. Recuperado de: <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3410>
- Colás Bravo, M. P. (2002). La investigación educativa en la (nueva) cultura científica de la sociedad del conocimiento. *En-clave pedagógica*, 4 (2), 77-94.

- Díaz. B.(2008).*Educacion y nuevas tecnologías de la información:¿Hacia un nuevo paradigma educativo innovador?.* Sinéctica. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99819167004.pdf>.
- García, N. M., & León, D. A. (2010). Internet 2. *TecnoCultura*, 29-29.Recuperado de: Internet 2 | TecnoCultura.
- Solano. I.(2007).*Estrategias metodológicas para el uso de las redes en educación infantil*.digitum. recuperado de:https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/14619/1/Metodolog%c3%adas_y_estrategias_did%c3%a1ctcias_Infantil.pdf.
- Sunkei, trucco y Espejo.(2013).*La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de américa latina y el caribe*. Una mirada multidimensional. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21681/S2013023_es.pdf
- Marín. V. y Cabero J.(2019).*Uso de las redes sociales como estrategias de aprendizaje, ¿Transformación educativa?.* Universidad de guadalajara.Recuperado de: <http://udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/198/213>
- Olmeda-Gómez, C., Ovalle-Perandones, M. A., Perianes-Rodríguez, A., & Moya-Aneón, F. (2008). Impacto internacional de la investigación y la colaboración científica de las Universidades de Cataluña: 2000-2004. Recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Lozano, G. et al(1991). Modelling in physics Teaching. The role of computer Simulation. Recuperado de: <http://ww.redalyc.org/pdf/920/92020102.pdf>
- Villota, Zamora y Vargas(2003).*Uso del internet como base para el aprendizaje*. Revista: atlante.Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/05/internet-aprendizaje.html>
- Cuevas, F.(2014). Las Tic en la formación docente. Congreso iberoamericano de ciencia, tecnología, innovación y educación. Recuperado de: tesis completa.PDF (tdx.cat)

Zambrano, G. et al. (1991). Modelling in Physics Teaching: The Role of Computer Simulation. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/920/92020102.pdf>


Autores: CHAGUAY CRUZ Cristhel, CUSME QUIJJE Alejandro, QUITO SOLORZANO Mariela,

Evolución de la enseñanza asistida por computadoras en el fortalecimiento educativo

Evolution of computer-assisted instruction in educational enhancement

 TORRES-VEINTIMILLA, Santiago
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 ESPINOZA-TORRES, Taily
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 MEZA-AROCA, Virginia
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: santiago.torresv@ug.edu.ec

Recibido: 7-enero-2023; **Aceptado:** 9-marzo-2023

Resumen - El presente trabajo de investigación tiene como objetivo dar a conocer la evolución de la enseñanza asistida por computadoras, para que así los lectores de este proyecto tengan una idea más clara sobre la evolución que ha tenido durante el tiempo la enseñanza asistida por una gran herramienta tecnológica como es la computadora. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo. Para realizar este trabajo se emplearon varios recursos tecnológicos e investigativos. Se procedió con la búsqueda y recopilación de datos de distintas redes y páginas web de carácter netamente académico. Este trabajo investigativo posee un enfoque cualitativo. Se utilizó el método histórico-lógico ya que mediante este método se pudo hacer la recopilación de toda la bibliografía relacionada a la enseñanza asistida por computadoras, así como también antecedentes relacionados con el tema de investigación anteriormente expuesto. Se utilizó además el método inductivo, el cual permitió realizar un análisis sobre las teorías generales utilizadas para el marco teórico. Es necesario dar a conocer sobre la evolución que han tenido las computadoras en el campo de la enseñanza para así dimensionar la gran ayuda que nos da esta herramienta en el campo académico, así como también sacarle el máximo provecho posible a la misma.

Palabras clave: Evolución, enseñanza, computadoras, herramientas tecnológicas, fortalecimiento educativo.

Abstract – The objective of this research work is to publicize the evolution of computer-assisted teaching, so that the readers of this project have a clearer idea about the evolution that teaching assisted by a great technological tool has had over time. how is the computer This research has a qualitative approach. To carry out this work, several technological and investigative resources were used. We proceeded with the search and collection of data from different networks and web pages of a purely academic nature. This investigative work has a qualitative approach. The historical-logical method was used since by means of this method it was possible to compile all the bibliography related to computer-assisted teaching, as well as background information related to the previously exposed research topic. The inductive method was also used, which allowed an analysis of the general theories used for the theoretical framework. It is necessary to make known about the evolution that computers have had in the field of education in order to measure the great help that this tool gives us in the academic field, as well as to get the most out of it.

Keywords: Evolution, teaching, computers, technological tools, educational strengthening.

Introducción

Históricamente, la enseñanza ha clave para la superación personal, asimismo para alcanzar metas tanto académicas como profesionales. Desde los años 60s y con la introducción de las computadoras al mundo, esta se ha convertido en una gran aliada en la educación, revolucionándola y sacándole el máximo provecho posible.

Actualmente, el uso de las computadoras en el campo de la enseñanza se ha incrementado exponencialmente, especialmente dentro de los salones de clase, asimismo como en los hogares de alumnos y maestros. En nuestro país, el 58,22% de estudiantes usan un computador en casa como apoyo en el proceso de enseñanza, siendo las búsquedas académicas y/o investigaciones de campo las que ocupan el mayor porcentaje de tiempo empleado en esta herramienta. (Román & Murillo, 2020)

Este tema de investigación fue elegido debido a la desactualización de la mayoría de miembros de la comunidad educativa con respecto a la gran importancia que tienen las computadoras en el campo de la enseñanza y el alcance que puede llegar a tener las mismas a sus usuarios. Debido a esto, es importante resaltar el avance histórico que ha tenido esta herramienta durante los años.

El objetivo de este trabajo investigativo es dar a conocer a los lectores del mismo como ha evolucionado el computador en el campo de la enseñanza, así como también como podemos utilizar esta herramienta tecnológica en el campo antes mencionado. También se busca dar a conocer los distintos recursos tecnológicos educativos con los que se puede acceder desde un computador. (América & el Caribe, 2021)

Materiales y Métodos

Este trabajo investigativo posee un enfoque cualitativo. Se utilizó el método histórico-lógico ya que mediante este método se pudo hacer la recopilación de toda la bibliografía relacionada a la enseñanza asistida por computadoras. Se utilizó además el método inductivo, el cual permitió realizar un análisis sobre las teorías generales utilizadas para el marco teórico.

Resultados y Discusión

Se evidenció que la gran mayoría de estudiantes en nuestro país no están socializados con la enseñanza asistida por computadoras, así como también con las distintas herramientas que existen para la producción científica de nuestro país. Además de esto, se investigó y se llegó a la conclusión de que existen distintas herramientas que los maestros y estudiantes pueden usar para sus producciones científicas en nuestro país. El producto de esta investigación fue plasmado, publicado y difundido a través de un blog interactivo, específicamente en el sitio web Jimdo.

En este blog que tiene como título “Evolución de la enseñanza asistida por computadoras en el fortalecimiento educativo” se incluyen las distintas herramientas tecnológicas presentadas en esta investigación. Se dividió en 10 sub temas entre los cuales se incluyen las plataformas educativas más usadas en el campo de la enseñanza. Cada uno de los sub temas incluyen una breve, pero muy explicativa información sobre cada una de las herramientas ya mencionadas.

El objetivo principal de crear el mencionado blog es difundir de manera interactiva los resultados de esta investigación, así como también conocer la opinión de los lectores de la misma, ya que este sitio web tiene como opción un apartado de comentarios en el cual cada lector del blog puede dejar sus opiniones, comentarios o preguntas respecto a este trabajo investigativo.

La computadora como medio de enseñanza

Las computadoras comenzaron a popularizarse en las universidades, especialmente en los Estados Unidos, comenzaron a usarse y se convirtieron en parte integral del desarrollo de los estudiantes universitarios. Rápidamente comenzaron a experimentar con las mismas computadoras en otros niveles educativos.

Convirtiéndose en una poderosa herramienta multifuncional que cambia a los estudiantes de receptores pasivos de información en participantes activos de un proceso de aprendizaje enriquecido, donde la fácil conexión de diferentes tipos de información juega un papel importante, personalizando la enseñanza y permitiendo que cada estudiante progrese según sus propias capacidades. (Escalona, 2022.)

El nuevo orden mundial obliga a la sociedad a cambiar, actualmente la llamada era digital está marcando el camino, la integración de la tecnología y particularmente de las computadoras. En nuestra vida cotidiana es innegable a donde volteamos la vista encontramos una computadora, en la cocina, bancos, autos, cine, escuela, videojuegos, etc. El uso de Internet nos permite tener acceso a todo tipo de información sin casi ninguna restricción, lo que ha llevado a cambiar todos los ámbitos de la sociedad de ahí que se le ha denominado sociedad de la información, pero como en todas las sociedades en esta también existen desigualdades ya que no toda la población tiene la misma oportunidad económica para tener una computadora con conexión a la red esta diferencia es conocida como brecha digital. (Robledo, 2020)

Para hacer frente a los nuevos retos sociales los sistemas educativos necesitan realizar cambios en su estructura y en los roles que juegan sus integrantes en la llamada sociedad de la información, deben ser más participativos, receptivos, propositivos y con una actitud crítica pero si el alumno debe cambiar de actitud ante la era digital el profesor debe hacer lo mismo hoy por hoy los docentes ya no pueden seguir siendo la figura de conocimiento absoluto e incuestionable, ahora representan una guía para que el estudiante llegue a sus propios conocimientos sin embargo y pese a que los docentes tienen el reto de cambiar y adecuarse a los nuevos modelos educativos también deben permanecer actualizados en su área de conocimiento, en el manejo y aplicación de las tecnologías de información y la comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje. No hay que olvidar que en este trabajo de transformación del sistema educativo los directivos también juegan un papel importante pues deben cumplir con ciertas características como liderazgo pedagógico y profesional, claridad de liderazgo, ser promotores de la innovación y enfoque participativo y unidad de propósitos. (Monsalve, 2021.)

De esta manera vemos como las computadoras son una herramienta educativa eficaz y un instrumento para formar personas libres, solidarias, amorosas por la verdad y la justicia.

Influencia de las computadoras en la educación

En el campo de la educación se ha producido un proceso de grandes cambios correspondientes a los cambios que se están produciendo en nuestra sociedad, que exige cada vez más la participación del docente y también la ampliación cuantitativa y cualitativa de la enseñanza y el aprendizaje. como una eficaz “publicación que pretende incluir el derecho inalienable a la educación de la población con discapacidad y así convertirse en un producto factor de progreso. Ante esta realidad, la educación especial y en especial el Instituto de Calificación Especial de Panamá se responsabilizaron de la educación de los niños. niñas con discapacidad del país, para lo cual programas calificados con diferentes discapacidades que desbordan a la población estudiantil de nuestro país. Todos los que laboramos en el Instituto Panameño de Calificaciones Especiales, conocemos las perspectivas y oportunidades que esta institución brinda a las personas, los recursos y esfuerzos que se invierten en aumentar y mejorar los servicios, las medidas preventivas y los niveles educativos y competencias Ayuda. También somos conscientes del volumen de los programas y nos identificamos con el principio de que un niño o niña con discapacidad no debe ser excluido, sino más bien incluidos en una clase regular para que puedan comenzar su integración y participación en la vida social, una unidad de pensamiento y un agente de su propio desarrollo. Según este mandato, nos motiva desarrollar este trabajo con metas mucho más altas desde el momento en que pensamos en un programa informático que corresponda a la realidad y necesidades de un niño con discapacidad intelectual incluido en el sistema educativo principal. Presentamos el estudio en cuatro capítulos así: El primer capítulo es un marco de la educación especial en Panamá, su desarrollo, logros y el metal del Instituto de Cualificaciones Especiales de Panamá como ente responsable de este proceso. El segundo capítulo describe el programa de discapacidades del desarrollo como pionero de la educación especial en nuestro país. Atendemos todos los lineamientos y políticas educativas al respecto y apoyamos la última tendencia de que las aulas inclusivas son una forma más favorable de trabajar: en el proceso de rehabilitación de niños con discapacidades del desarrollo. El tercer capítulo trata de lo nuevo en la enseñanza: Las tecnologías de la información y su uso en la pedagogía especial. Introducimos claramente el uso de la computadora y su efectividad en el aprendizaje general y especialmente en el caso de niños con discapacidades del desarrollo. En este nivel, ofrecemos los programas más personalizables, el rol del maestro y los beneficios para el usuario. El último capítulo es en realidad nuestra contribución y presenta el programa informático incluido en el sistema de educación básica para estudiantes con retraso mental. Antes de transcribir el programa, hacemos un análisis real de la educación informática en nuestras escuelas primarias para llamar la atención de las autoridades competentes, porque de nada sirve un laboratorio si no se cuenta con recursos humanos calificados para el aprendizaje del proyecto. El programa propuesto es un intento de orientar al docente. Lo hemos dividido en objetivos específicos, contenido/dominio, actividades de aprendizaje y evaluación. Es tarea de un profesor de asignatura y de un profesor de informática adaptarlo a las necesidades de cada niño con discapacidad intelectual. (Montano, 2021.)

Inicio de las computadoras en la docencia

La entrada de las computadoras a la docencia es que sin duda marca una gran parte de la facilidad de aprendizaje para los estudiantes, Al hablar de computación, es hablar de un tema apasionante en todos los sentidos, nos hace soñar sobre el futuro, nos hace discutir sobre las tecnologías apropiadas y sus costos, Ya que las políticas nos permiten desarrollar una gran capacidad de aprendizaje para el país. Pero también hablar de computación o informática es hablar de la necesidad de recursos humanos capacitados, de los cambios en lo que vaya a formar para un recurso complementario de trabajo, de las nuevas posibilidades de desarrollo man or woman y hasta de aprendizaje con la capacidad de ordenador; hablar de computación es hablar de educación. Sin embargo, aún con estos logros, sigue existiendo una manera actual de enseñar, entre lo que muchos chicos hacen en su casa y lo que les brindan en el colegio. La función de un verdadero directivo no sólo es estar a la altura de lo que un alumno puede hacer, sino también estar un paso adelante. A principio de los años 60 las habían comenzado a extenderse por las universidades, sobre todo en Estados Unidos, y su uso comenzó a ser parte de la formación de los estudiantes universitarios en algunas carreras. Después se empezó a tratar de utilizar prácticamente esas mismas computadoras en otros niveles de enseñanza. Patrick Suppes, filósofo y matemático de la universidad de Stanford, en un artículo que apareció en 1966, en la famosa revista Scientific American, resumía las posibles expectativas y las ideas de esa capacidad ya que sostenía que la verdadera función revolucionaria de las computadoras en la educación, se debía a la nueva área de la instrucción asistida por Allí comenzaba prediciendo que: "dentro de unos pocos años millones de escolares tendrán acceso a algo de lo que gozaba el hijo de Filipo de Macedonia, Alejandro, como una prerrogativa actual : los servicios personales de un showtan bien informado e adecuado como Aristóteles". En los años 50 aparecieron los primeros sistemas de enseñanza, los que fueron llamados programas lineales, en los que nada pudo cambiar el orden de enseñanza establecido en su único momento por el programador. Estos sistemas desconocían la posibilidad de que el alumno no hubiera entendido correctamente los conceptos expuestos hasta el momento. Esta delimitación tiene su origen en la teoría conductiva defendida en su momento por BF Skinner (1950), estos sucesos, se obtendrían unas respuestas concretas. (Roberto, 2020)

Enseñanza programada

La educación programada es el último intento de personalizar la educación para que cada alumno aprenda a su ritmo y según sus capacidades. Está sistematizado por B. F. Skinner de la Universidad de Harvard. Su aplicación en investigaciones de carácter intelectual ha dado resultados esperanzadores: casi un 50% superiores a los obtenidos mediante la docencia en grupo. Las instrucciones de programación se pueden hacer usando máquinas, anotaciones o libros. Las máquinas usadas pueden ser de dos tipos: lineales y con servicio. Las máquinas "lineales", a instancias de los alumnos, presentan problemas en pequeñas dosis, tan pequeñas que sus respuestas son prácticamente siempre correctas. Las máquinas de tipo "separador" más sofisticadas pueden corregir a los estudiantes cuando cometen errores. Si se comete un error, la máquina proporciona formación adicional. Cuando se entiende la pieza equivocada, la máquina sigue presentando ese problema en la línea principal de investigación. En anotaciones o libros, los problemas se presentan en pequeñas secciones e inmediatamente presentan problemas de práctica y prueba con respuestas calculadas por los estudiantes a medida que los resuelven, dándoles un control constante sobre su aprendizaje. Las lecciones programadas permiten que cada estudiante aprenda a su propio ritmo, mientras que los maestros pueden ayudar individualmente a todos los estudiantes según sea necesario. El contenido que se presenta en una máquina, anotación o libro consiste en elementos pequeños, simples y fáciles de asimilar, pero lógicamente relacionados y ordenados en orden creciente de complejidad. Los estudiantes se involucran inmediatamente en el trabajo de autocorrección durante el aprendizaje, eliminando la posibilidad de aumentar las dificultades de aprendizaje. La motivación es muy efectiva en el aprendizaje programado porque es causada por el éxito de una persona en el aprendizaje. No hay duda de que la enseñanza programada es todo lo contrario de las clases grupales, especialmente las clases expositivas, que son confusas, incompletas y, como era de esperar, ilógicas. Este método alivia el problema de las clases heterogéneas y las diferencias en las habilidades de aprendizaje de los estudiantes. No es adecuado para el trabajo de socialización, pero nada impide que se complemente con prácticas sociales y de socialización que reúnan a los estudiantes para actividades integradoras y colaborativas. Cabe recalcar que el aprendizaje procedimental comenzó a usarse en cursos básicos en Estados Unidos y luego se expandió gradualmente a cursos intermedios y avanzados. La formación programada permite a los alumnos trabajar individualmente. Los temas se presentan en una secuencia lógica y bien estructurada que se vuelve progresivamente más difícil y compleja en pequeños incrementos. Asegura que el aprendizaje se confirme después de cada secuencia, permite la corrección inmediata de errores y no deja espacio para que crezcan los defectos o las brechas de aprendizaje. Un programa creado después de la enseñanza programada debe seguir la secuencia de introducción a la enseñanza, ejercicios y preguntas de prueba de aprendizaje y debe llevar a cabo un desarrollo general en una secuencia clara, bien estructurada y definida.

Se puede concluir que la instrucción de programación:

- a) Eficaz para la enseñanza y el aprendizaje;
- b) El aprendizaje de los principios básicos y principios básicos de la materia es válido;
- c) Los métodos de enseñanza y la experiencia de orientación son efectivos;

d) No es apta para investigaciones profundas sobre temas y cuestiones ideológicas que requieran reflexión, ni es apta para labores educativas y de socialización.

Inspirados en la enseñanza programada, comenzaron a surgir métodos de enseñanza de "preguntas y respuestas", reviviendo una de las formas de enseñanza más antiguas y dañinas de una manera nueva. En 1954, el psicólogo Burrhus Frederick Skinner se propuso desarrollar una "máquina de aprendizaje" que facilitaría el aprendizaje de manera más eficaz que los métodos de enseñanza tradicionales.

El psicólogo opinaba que: "la enseñanza tradicional se fundamentaba en exceso en el castigo" (Skinner, 1954)

Principios de la enseñanza programada.

Los ocho principios en los que se basa la instrucción programática son:

1. El principio de las pequeñas dosis. Los estudiantes aprenden mejor cuando el aprendizaje es gradual: poco a poco.
2. Principio de reacción activa. Un estudiante aprende mejor cuando tiene que responder preguntas relacionadas con lo que está aprendiendo.
3. El principio de evaluación inmediata. Un estudiante aprende mejor si puede verificar inmediatamente la exactitud de su trabajo.
4. Principio de velocidad propia. Un estudiante aprende mejor si puede aprender a su propio ritmo, lento o rápido, de acuerdo con sus habilidades y disposición para trabajar.
5. Principios de la documentación de resultados. El aprendizaje se vuelve más efectivo cuando los estudiantes conocen su progreso y sus errores. Para estos últimos, una vez identificados, puede hacer correcciones para eliminarlos.
6. Principio de instrucción o estímulo. Cuantos menos errores cometan los estudiantes, mejor; Facilidad de dar pistas, pistas y pistas que llevan a la respuesta correcta.
7. El principio del despido. Los aprendizajes se completan y completan mejor cuando los temas desconocidos se conectan con los familiares, o cuando hay repetición; de ahí viene el miedo a conectar lo viejo con lo nuevo y repetirlo todo constantemente.
8. Principios del éxito. Cuando un estudiante siente que está mejorando, es decir, está teniendo éxito académico, se interesa más por ellos y se siente motivado para seguir aprendiendo. (Fons, 2021)

Software educativo

El software educativo es un programa de computación que por medio de una plataforma digital ayuda a facilitar la información para los conocimientos, se pueden utilizar en las escuelas tanto en las casas así facilitando la adquisición de conocimientos.

El software educativo es importante para las nuevas formas de educar a distancia y tiene el potencial de usarlas en las aulas de clases.

Las ventajas de usar software educativo son:

- Facilita el aprendizaje para personas no pudientes de asistir a una institución.
- Se puede usar para que grandes cantidades de alumnos puedan estudiar.
- Hace que los estudiantes vean el aprendizaje de manera llamativa y moderna.

Son una herramienta progresista para despertar el interés en los estudiantes ya que con ella se facilita la información, existen variedad de software educativos. (Arroyo, 2021)

Tipos de software educativos.

1. Programas de práctica y ejercicios.

Este software es el más parecido a la enseñanza tradicional que nos dan los libros, primero muestran teoría y después ejercicios de practica ejemplo: GCompris.

2. Programas de simulación

Este software copia la realidad y eso hace que el aprendizaje sea fácil para el estudiante, se puede adaptar a varios niveles tanto de los alumnos como para los docentes.

3. Programas de resolución de problemas

Este software es especializado en la resolución de problemas y así obtener un aprendizaje positivo, desarrolla la capacidad del alumno, ya que le permite al alumno analizar todas las posibilidades y así poder seguir la secuencias para resolver un problema.

4. Enciclopedias virtuales.

Son muy útiles ya que tenemos más agilidad para búsquedas de información. Gracias a ellas no debemos de salir a las bibliotecas en busca de información y así ahorramos tiempo ya que en ellas podemos encontrar todo tipo de información más rápido y ágilmente.

5. Tutoriales

Los tutoriales son una herramienta que nos ayuda con conocimientos de un educador o conocedor del tema el cual estamos investigando, los tutoriales son pasos a seguir para aprender o hacer algo. Los tutoriales pueden ser de video, audio o de formato de texto.

6. Juegos

Los juegos son una de las herramientas más didácticas que existen para el aprendizaje de los niños y jóvenes (para todas las edades), el objetivo de los juegos es motivar a los alumnos a través de cuestionarios o rompecabezas que les ayudan a obtener más conocimiento de forma didáctica.

Ejemplos de software educativos:

- Kahoot
- Quizlet
- Coursera
- Duolingo

Conclusiones

1. Los indicadores de enseñanza asistida por computadoras en nuestro país son bastante bajos.
2. En la actualidad existe un sinnúmero de aplicaciones y herramientas tecnológicas que son de gran utilidad al momento de realizar cualquier tipo de investigación o producción científica en la educación superior.
3. La enseñanza asistida por computadoras supone una inversión bastante menor en comparación a otras herramientas físicas. Además, estas nos permiten usarlas en cualquier momento y espacio, lo cual supone una gran ventaja en cuanto a otras opciones.
4. Al ser de fácil acceso, estas herramientas tecnológicas supondrían un gran avance a lo que producción e investigación científica se refiere en nuestro país.

Referencias

- América, E. N., & el Caribe, L. Y. *USO DE TIC EN EDUCACIÓN*. <http://www.uis.unesco.org>
- Area-Moreira, M. *CAPÍTULO 1 TECNOLOGÍA EDUCATIVA: LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE CON TIC*.
- Arroyo, E. (2006). Software educativo y colaborativo para el aprendizaje de la asignatura Tecnología Didáctica I. *Omnia Año, 12(3)*, 109–122.
- Baltazar, J., & Ramirez, C. (2007). *El trabajo colaborativo asistido por computadora*. <https://www.researchgate.net/publication/368391036>
- Cano, D. P., David, J., & Grajales, P. *Diseño de estaciones de ensamble manual mediante el uso de tecnología de realidad virtual para la creación de prácticas de laboratorio que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje*.
- Cascales-Martínez, A., & Encarnación Carrillo-García, M. *Evaluación de apps para la creación de ciberpoesía y su contribución al desarrollo de la competencia literaria Emotional Intelligence and its implementation in primary school View project Neurodidactics of Language and Literature View project*. <https://www.researchgate.net/publication/359392662>
- Chacón, G., Jefe, G.-E., Falk De Losada, M., Jesús, O., Velázquez, R., Duarte, D. P., Sánchez, R., Miguel, L., & Borges, Á. *Comité editorial*.
- Chacón, G., Jefe, G.-E., Falk De Losada, M., Jesús, O., Velázquez, R., Duarte, D. P., Sánchez, R., Miguel, L., Borges, Á., Prieto, H., Bonilla, H., Alberto, J., Torres, R. A., Konrad, R.-U., Jesús, L., Novoa, F., Javeriana, R.-U., & Duarte, J. (2022). *Simposio de Matemáticas y Educación Matemática*. 9(1).
- De, C. *UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR FACULTAD DE CIENCIAS AGRARIAS IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN WEB QUE ASIGNE TUTORÍAS DE ENSEÑANZA (MOODLE), MANEJADA POR LA DOCENTE DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN LA CARRERA DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA PROPUESTA TECNOLÓGICA*.
- Dialnet-LaComputadorasComoMedioEducativoEnElProcesoDeForma-6173494*. (n.d.).
- Escudero, E. B. *Capítulo 19 INTRODUCCIÓN A LA GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE ÍTEMS*. www.metrica.edu.mx
- Faviola, M., José, E., & Coordinadores, A.-C. *Innovación e investigación para la transformación educativa*.
- Fernández, A., & Cesteros, P. *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*.
- Idaly, M., & Aguirre, R. *Las tecnologías educativas*. <https://www.researchgate.net/publication/365089670>
- Libro-Investigacion-CIENTIFICA*.

Los-retos-de-la-educación-en-tiempos-de-pandemia.

Magaña María, M., López Rubén Jesús, P., Ochoa Gonzalo, P., Vázquez Luis Gabriel, G., & Israel Rodríguez Arias, J. (2021). *Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje para Prácticas Híbridas en la Asignatura de Procesos de Fabricación* (Vol. 10, Issue 3). www.mecamex.net/revistas/LMEM

OLGA MARTÍNEZ PALMERA Coasesor, M., & Huguet Alba, A. *Trabajo presentado Como Requisito para Optar al Título Magister en Educación.*

Por, I., Luis, J., Martín, F., & Balcells, J. P. *NUEVOS MEDIOS Y TÉCNICAS PARA LA ENSEÑANZA SUPERIOR: II. LA ENSEÑANZA PROGRAMADA.*

Quispe Grandez, G. del P., & Vislao Correa, R. G. (2022). Alfabetización digital: conocimiento indispensable para la labor docente durante la pandemia. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(25), 1606–1614. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.439>

Revista+de+inv.+Transdisciplinaria-+capitulo+7+-+Vol.+9+-+29+de+julio,+2022.

Roberto, J., Carlos, J., & Vargas, S. *El uso de las computadoras como herramientas de enseñanza, problemas frecuentes y soluciones alternativas para un nuevo paradigma educativo.*

Román, M., & Murillo, F. J. (2014). Disponibilidad y uso de TIC en escuelas latinoamericanas: Incidencia en el rendimiento escolar. *Educação e Pesquisa*, 40(4), 879–895. <https://doi.org/10.1590/s1517-97022014121528>

Soto, Y. C., Ángel, M., Deler, M., & García Chávez, M. *Utilidad del aula virtual en la enseñanza y aprendizaje de la Metodología de la Investigación.*

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE I 1) PARTE INFORMATIVA: Área: Comunicación y Lenguaje Sub-área Tecnología de la Información y Comunicación para el Aprendizaje I Profesor: M Sc. Ing. César Josué González Marroquín Secciones: A Lcdo. Gerson Estuardo de León Pisquiy Secciones: B Semestre: Tercero. Jornada: Matutina Tiempo presencial: 57 Horas Tiempo no presencial: 34 Horas.

Herramientas Tecnológicas Virtuales para Fomentar el Aprendizaje Colaborativo en la Educación Superior en el Área de Programación

Virtual Technological Tools to Promote Collaborative Learning in Higher Education in the area of Programming

 ROMERO-TAPIA, Erick

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 FRANCO-ROSADO, Samantha

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 VELEZ-BAQUE, Emily

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor corresponsal: samantha.franco@ug.edu.ec

Recibido: 9-enero-2023; *Aceptado:* 11-marzo-2023

Resumen - El presente proyecto busca un nuevo paradigma de enseñanza aprendizaje con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación que son herramientas tecnológicas más utilizadas por los estudiantes y como estas influye en su proceso educativo. El instrumento es utilizado en la actualidad y es la modernización de la educación virtual que es diferente al modelo tradicional en todos los niveles educativos y está a nivel global. En tal sentido, Rubiano (2015) realizó el estudio “Efectos de las formas de comunicación en red sincrónica y asincrónica en el aprendizaje de los conceptos básicos del mercado en un ambiente computacional”, en el cual se plantea responsabilidades académicas del alumno para consolidar los conocimientos con el propósito de asegurar la calidad de los aprendizajes de contenidos observados en la plataforma virtual, de tal manera que los alumnos puedan lograr las competencias para su ejecución en el mercado laboral profesional. Sin embargo, los profesores no asumen este rol como corresponde, conforme se evidencia, en las limitadas asesorías y en las respuestas tardías a las interrogantes que los estudiantes plantean. De igual manera los profesores no estimulan a los alumnos el desarrollo de las competencias planificadas. Por eso, para este cambio radial en el planteamiento didáctico, esta información es relevante para los docentes, y puede ser útil para generar y aplicar estrategias diversas en el salón de clase, ya que para los alumnos estas herramientas son necesarias en su proceso educativo y pueden ayudar a mejorar su desempeño académico y para facilitar el proceso cognitivo de los estudiantes.

Palabras clave: Herramientas Tecnológicas, Virtual, Enseñanza, Aprendizaje.

Abstract – This project seeks a new teaching-learning paradigm with the help of information and communication technologies, which are technological tools most used by students and how they influence their educational process. The instrument is currently used and is the modernization of virtual education that is different from the traditional model at all educational levels and is global. In this sense, Rubiano (2015) carried out the study "Effects of the forms of synchronous and asynchronous network communication on learning the basic concepts of the market in a computational environment", in which the student's academic responsibilities are raised to consolidate the knowledge in order to ensure the quality of content learning observed on the virtual platform, in such a way that students can achieve the skills for their execution in the professional labor market. However, teachers do not assume this role accordingly, as evidenced in the limited advice and late responses to questions raised by students. In the same way, teachers do not encourage students to develop the planned skills. Therefore, for this radial change in the didactic approach, this information is relevant for teachers, and can be useful to generate and apply various strategies in the

classroom, since for students these tools are necessary in their educational process and They can help improve their academic performance and to facilitate the cognitive process of students.

Keywords: Technological Tools, Virtual, Teaching, Learning.

Introducción

Es necesario ahondar en la influencia que tiene la educación en el desarrollo de la sociedad y como esta permite fortalecer sus bases para adaptarse a nuevos cambios y circunstancias propias en la que el ciudadano tenga información sólida para reflexionar y tomar decisiones sobre conocimientos que se presenta en la vida cotidiana que está inmerso y que no puede evadir. Por lo tanto, es oportuno reconocer la relación existente entre la educación y la revolución tecnológica de la comunicación e información, a partir del análisis y surgimiento de las nuevas transformaciones que se han dado en los patrones tradicionales y de todas causas que impulsan el acceso a la información, generando consigo un mayor bienestar y progreso en el conglomerado social.

En este sentido, es pertinente realizar un ejercicio reflexivo en torno a la modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las TIC. Teniendo en cuenta que la modernización global, la educación juega un papel fundamental y las TIC son herramientas favorecedoras de los procesos de enseñanza aprendizaje. Los sistemas de las plataformas virtuales favorecen la educación de los alumnos y no solamente a ellos, sino al contrario, facilitando incluso a los docentes dando los mejores recursos de tal forma que se optimicen los procesos y los resultados educativos. Las nuevas tecnologías han de estar al servicio de la educación para esparcir las brechas sociales que se han generado por la falta de recursos económicos y de cultura digital. La tecnología abre una nueva puerta para el conocimiento y a la facilidad de acceso al conocimiento para todos, así como a los saberes de las diferentes áreas.

Para muchas personas dadas sus circunstancias y de conectividad, su acceso se imposibilita en la práctica, como es el caso de quienes habitan en zonas rurales, sin embargo, la zona urbana cuenta con mayor acceso a esta. Al respecto, el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), señala que:

El 60,6 % de personas en el territorio nacional usa un computador, de ellos 59 % se conecta a internet. Los principales usuarios de internet, según el rango de edad, son los jóvenes entre 12 y 24 años en 80,6 %, siendo los estudiantes de secundaria y universitarios los principales usuarios. (López-Ponce & Arcila-Calderón, 2016 , p. 291)

Esto obliga al sistema a someterse a una adaptación acelerada a los avances, implicando la aplicación de metodologías de formación adecuada, en las que se promueve el equilibrio entre información, conocimiento, comunicación y producción del mismo conocimiento. En ese orden, las TIC están relacionadas con el contexto escolar en el sentido social (comunicación e interacción virtual), y de consulta

El uso adecuado de las TIC en la educación abre nuevos horizontes de comprensión del quehacer educativo y su validez en la apropiación del conocimiento y, por lo tanto, genera nuevos retos y posibilidades de implementación de las TIC en el contexto de las instituciones educativas tanto privadas como públicas a la hora de utilizar plataformas que respondan a las necesidades de sus usuarios en condiciones de equidad social. Lo anterior evidencia la importancia de las TIC y las relaciones sociales que de ellas emergen, como medio socio-relacional para el desarrollo de

procesos pedagógicos, porque ofrecen posibilidades para la interacción, tanto con materiales didácticos en distintos formatos, como en la acción formativa en sí misma. Aunque los estudiantes en sus interacciones pueden tener relaciones sociales, así como vínculos que desarrollan: “relaciones entre actores y de las estructuras sociales que surgen de la recurrencia de esas relaciones” (Porrás-Martínez, 2014).

En este sentido, es necesario plantear una serie de actividades con ayuda de las herramientas técnicas disponibles específicamente para que los alumnos tengan destrezas básicas, destrezas comunicativas, actitudes, habilidades intelectuales, etc. Como todos sabemos, para que las TIC tengan un impacto en la educación se tendrá que invertir tiempo, es decir seleccionar materiales, contenidos, planear actividades como foros, chat y toda una serie de recursos técnicos.

Marco Teórico

1.1 Herramientas Virtuales

Las herramientas virtuales son softwares que engloban distintos tipos de implementos que proveen entornos educativos para el aprendizaje, están asociadas al desarrollo del conocimiento utilizando la información disponible en Internet con el objetivo de ampliar diferentes temas o asignaturas que se imparten dentro de las aulas virtuales.

Actualmente, la innovación conforme a las herramientas virtuales pretende abarcar todas aquellas necesidades vinculadas con el entorno educativo. La educación actualmente gira en torno al mundo virtual, es así que, la computación avanza de manera rápida y se enlaza con el aprendizaje relacionado al área de programación.

Estos softwares o plataformas virtuales han evolucionado a través del tiempo y han logrado crear diferentes ambientes adaptados al conocimiento de algoritmos y lenguajes de programación para su continuo desarrollo, ya que, estas plataformas se movilizan a través de múltiples programas basados en programación, lo que, contribuye a futuro con la invención de muchos más medios y contenidos de forma digital.

La educación superior en modalidad virtual es un proceso de formación posibilitado por el uso de dispositivos electrónicos, *software* y conectividad. Los estudiantes deben acreditar habilidades para un aprendizaje autónomo, entendido como la capacidad de dirigir el propio aprendizaje formal en ausencia del marco institucional de la universidad y las coordinadas espacio temporales para el desarrollo de las actividades académicas. (Pérez Lasprilla, 2020).

El uso significativo de estas plataformas genera un gran beneficio para los estudiantes, debido a que, esta dispone de una mejor navegabilidad en cuanto a la variedad de herramientas que brinda, para así acceder a la información e incrementar el conocimiento de los contenidos con apoyo tecnológico, facilitándole tanto al docente como al estudiante el proceso de enseñanza-aprendizaje simultáneo. Estas se han convertido en una oportunidad para la formación académica virtual que conlleva un relevante progreso en el estudio, que no impide, sino que mejora el desenvolvimiento de las habilidades individuales de cada estudiante. Los recursos que ofrece, potencializan la producción del conocimiento y dinamizan la relación docente/estudiante y crea una experiencia amigable entre ambas partes.

Algunas herramientas principales para trabajo colaborativo son:

1.1.2 Microsoft Teams

Una herramienta que permite espacios colaborativos con el objetivo de alcanzar el aprendizaje en la modalidad virtual, puesto que, cuentan con una gran accesibilidad y disponibilidad para organizar información y desarrollar guías didácticas que se pueden implementar para fortalecer el trabajo en grupo dentro del aula virtual.

1.1.3 Google Classroom

Es una herramienta que permite crear, gestionar clases y actividades por medio de la tecnología, el cual, también facilita la interacción en tiempo real, de manera que, según Maldonado et al. (2019) sugieren que “los alumnos son capaces de trabajar en un mismo documento desde diferentes computadoras en tiempo real compartiéndolo a través de Google Drive. Esto fomenta el trabajo colaborativo con el uso de las TIC” (p.7). Por esta razón, contribuye en gran medida al aprendizaje de manera colaborativa y enriquece las experiencias de los estudiantes dentro del aula virtual.

1.2 Aprendizaje

La adquisición del aprendizaje es el proceso de asimilación de información que da acceso a nuevo conocimiento. Es un factor importante en el que se obtiene como resultado diversas habilidades y destrezas que permiten un mejor razonamiento, instrucción y desarrollo en la vida académica e incluso profesional.

Los cambios en la educación en el nivel superior vienen dándose desde tiempo atrás, donde la tecnología ha jugado un papel muy importante dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, y donde la información a través de las redes sociales, el internet, están a la orden del día. Por esta razón, la educación tradicional debe ir cambiando para fortalecer así el conocimiento virtual a nivel mundial. (Morillo Reveo & Morales Puruncaja, 2022)

Estos métodos sirven para complementar o sustituir el proceso tradicional, ya que este, en gran medida no puede incluir cosas, contenidos y más, que la tecnología si puede brindar. Es decir, la educación actual de manera virtual dió un gran giro a la formación académica de nivel superior, puesto que, las dificultades en el aprendizaje durante el cambio a la virtualidad pudieron tener grandes limitaciones en los que ciertos estudiantes no poseían las herramientas tecnológicas necesarias para incluirse en el actual modelo educativo y en otros casos afectó la falta de conocimiento para operar dichas plataformas.

1.3 Trabajo Colaborativo

El impulso del trabajo colaborativo es una parte fundamental en la enseñanza que permite la construcción del conocimiento mediante debates grupales, trabajos en equipo y otras tareas que pueden ser aplicadas para una mayor interacción dentro del aula virtual.

Las herramientas tecnológicas en la enseñanza – aprendizaje se basan en el camino del desarrollo del pensamiento humano, adquiriendo habilidades intelectuales pertinentes en el aprendizaje impulsado por computadora y sus equipos.

El ambiente virtual ha ganado en cierto porcentaje su espacio en la educación contemporánea, sin embargo, estos nuevos escenarios de aprendizaje pretenden que los contenidos académicos sean más dinámicos y colaborativos.

Estas plataformas tecnológicas abarcan un impulso para la práctica pedagógica, no obstante, utilizan recursos innovadores al emplear, otras herramientas tecnológicas de la información y la comunicación.

1.4 Educación Superior

En un trabajo colaborativo, se han desarrollado en la facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación de la universidad técnica de Manabí según que, evidencian que la pandemia (COVID 19), deben optimizarse y/o potenciarse adquiriendo nuevos escenarios de enseñanzas, desarrollando diversas herramientas TIC'S en el proceso académico.

Recursos como las plataformas Zoom, Moodle, Google Meet, redes sociales, etc. Tanto que el docente y los estudiantes fomenten el cambio en la practica virtual, con herramientas tecnológicas y sobre todo en su pensamiento. (Armendáriz, 2021).

Dada las circunstancias en este nuevo sistema en tecnología, se consideran “analfabetos digitales” aquellos individuos que carecen de conocimientos sobre el uso de un computador, internet, de esta manera la educación superior esta en la obligación de impartir todos sus conocimientos, constituyendo una necesidad de alfabetización informática, para alcanzar un mayor conocimiento sobre la realidad.

Según (Dondi, 2008) “En la educación superior describen características técnicas y uso didácticos de los entornos virtuales de aprendizaje utilizables en la escuela”.

Se propone varios diversas orientaciones socioculturales y educativas que abordan la justificación en su integración curricular, dando características técnicas y uso didácticos en los entornos virtuales de aprendizaje utilizables en las escuelas de educación superior.

El objetivo es describir las características técnicas y uso didácticos de los entornos virtuales de aprendizaje utilizables en la escuela. (I, 2011)

“La enseñanza – aprendizaje del uso de las herramientas tecnológicas, se ha convertido en una inquietud permanente de los docentes”.

El docente debe disponer con varias y/o diferente metodologías herramientas tecnológicas que se dé una manera fácil a los procesos de enseñanza – aprendizaje al estudiante, dando un ambiente seguro en el aula virtual, existiendo una interacción agradable de la enseñanza en todos los parámetros en el camino virtual.

Metodología

1.1 Enfoque de investigación

Para este trabajo se seleccionó un método de investigación cuantitativa en el cual ambos métodos incluyen métodos cuantitativos estos son experimental y no experimental. Los estudios presentados aquí pertenecen a la última categoría y son del tipo encuesta, los avances tecnológicos nos permiten cuestionar qué herramientas utilizan más los estudiantes, así como también, conocer si tienen una mayor conciencia de la eficacia de los contenidos del aula y los procesos de aprendizaje. Conocer los indicadores individuales es muy importante para mejorar el nivel de educación.

Se llevó a cabo el proceso mediante el instrumento con ayuda de un formulario de Google, puesto que, este software permite crear encuestas. Sucesivamente, se hizo llegar a varios grupos de destacadas facultades, con la ayuda del grupo en algunos casos. De esta forma se remitió a la liga de correos de que cada uno se tomaba la tarea de rellenar la encuesta. Esto se ejecutó en una institución pública de educación superior.

Inicialmente se tomaron las siguientes dimensiones para las variables “Herramientas utilizadas en el aula”, “Internet y redes sociales”, pero luego no se agruparon las dimensiones según dichas variables. La variable se almacena donde aparece en el gráfico resultante, es decir, se toma la variable "herramientas de texto", su porcentaje se mantiene constante, dependiendo del número de veces que se presente, aunque se puede obtener en la dimensión "herramientas utilizadas en clase" para una mejor descripción. Cabe mencionar que la herramienta fue creada de acuerdo a los programas que se manejan en esta institución.

1.2 Muestra

Se llevó a cabo un diseño cuantitativo - descriptivo con un análisis comparativo la herramienta más empleada por los estudiantes. Con esto se logró entender el uso tanto dentro de la institución como el uso personal. Se tomó en consideración una cantidad de 50 estudiantes de diversas instituciones de educación superior.

Las variables utilizadas fueron: “Herramientas de estudiante”, “Herramientas de uso personal”, “Herramientas de correo y navegador”. Para recopilar información, se obtuvo una tabla electrónica de datos en la encuesta de Google. Se reduce a la forma de Excel y comienza en este programa para lograr porcentaje y gráficos. Se realizaron tablas dinámicas y sus respectivos gráficos. Cabe mencionar que se realizaron gráficos propios, no se utilizaron los que genera automáticamente el formulario de Google.

1.3 Métodos y técnicas utilizadas en la investigación

Dada la importancia de adquirir estrategias meta cognitivas que permitan aprender de forma autónoma, y que están presentes en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, el propósito de este libro es proponer herramientas metodológicas innovadoras que posibiliten mejorar el desarrollo autónomo del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El proyecto se exponen aspectos esenciales de la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior, con énfasis en las características del aprendizaje activo y la enseñanza con ayuda de la tecnología. En el segundo se detallan múltiples estrategias de enseñanza y aprendizaje. En el tercero se describen los métodos de enseñanza en la educación superior, metodologías de educación virtual y metodologías innovadoras para potenciar el aprendizaje activo. Finalmente, se analizan dos casos prácticos sobre la aplicación de metodologías innovadoras y sus resultados.

1.4 Métodos de Investigación

1.4.1 Análisis de Contenido en Línea

También llamado Análisis Textual Online, se refiere a una colección de técnicas de investigación usadas para describir y hacer inferencias sobre material online a través de la codificación y la interpretación sistemáticas. Algunas técnicas básicas son:

1. La formulación de una pregunta de investigación enfocada en identificar hipótesis que puedan ser puestas a prueba y que puedan dar lugar a avances teóricos.
2. La definición de un marco de muestreo de donde se obtendrá una muestra y construir a partir de ahí una muestra de contenido para ser analizada.

3. Desarrollar e implementar un esquema de codificación que podrá ser usado para categorizar contenido para poder responder la pregunta del paso 1. Esto necesita especificar un periodo de tiempo, un contexto y una codificación de categorías del contenido.

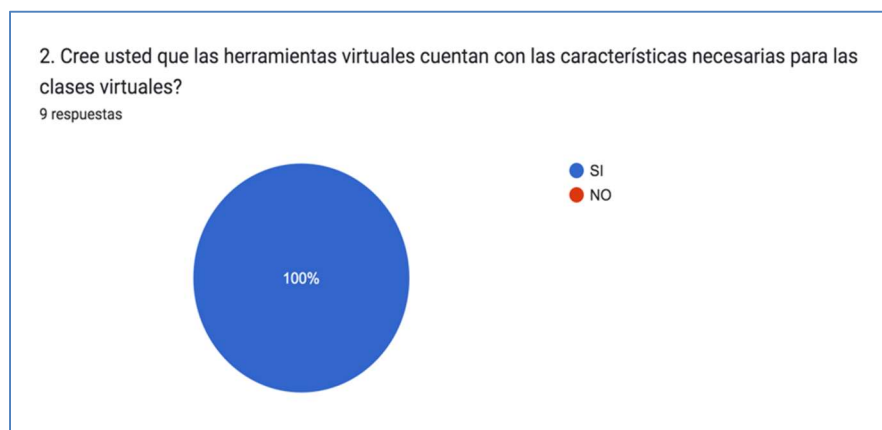
1.4.2 Grupos Online

Para la investigación de consumidor, investigación business-to-business e investigación política. Interactuar online ahorra el gasto en tiempo y dinero que supone el viajar. Usualmente los participantes se abren más en línea que en persona, lo cual es valioso para temas de cierta sensibilidad. Están limitados a 10 participantes y simulan muchas de las características de los focus groups presenciales. Se utiliza un software de conferencia que luego se conecta via online. La interacción es en tiempo real, entre los participantes y el moderador.

Resultados



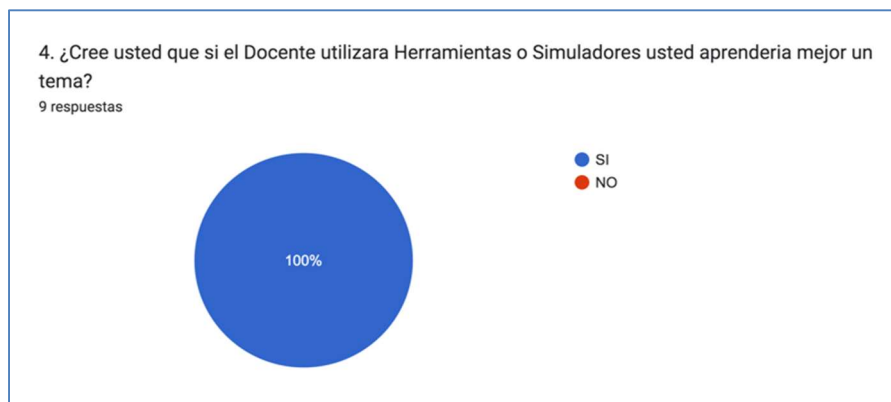
Se utilizó la herramienta Google Forms para desarrollar esta encuesta, donde se puede observar en esta primera pregunta, que hemos obtenido un 100% de la pequeña muestra que hemos utilizado.



Se puede observar en el grafico la segunda pregunta hemos obtenidos un 100% de la pequeña muestra que hemos utilizado.



Se puede observar en el grafico la tercera pregunta hemos obtenidos un 100% de la pequeña muestra que hemos utilizado.



Se puede observar en el grafico la cuarta pregunta hemos obtenidos un 100% de la pequeña muestra que hemos utilizado.



Se puede observar en el gráfico la quinta pregunta hemos obtenidos un 88.9% han indicado que, SI es necesario tener conocimientos sobre tecnología para la formación en línea, de la pequeña muestra que hemos utilizado. Y una minoría de 11.1% que no es necesario tener conocimiento para la formación en línea.

Nos hemos hecho miles de preguntas clave sobre cómo se han abordado los entornos mediante el análisis de datos. En este sentido, lo virtual ayuda al desarrollo del aprendizaje colaborativo, esto fortalece el aprendizaje colaborativo mediante el uso de una variedad de contextos. Y ofrecen diseñar actividades adaptables que se pueden utilizar tanto dentro como fuera del aula así, permitiendo la creación de una ecología de aprendizaje colaborativo digital.

Como resultados tenemos fuentes abiertas y técnicas que funcionan en estas circunstancias. En consecuencia, los hallazgos de encuestas y entrevistas en esta área tienen un gran valor para examinar el potencial y los desafíos del proceso colaborativo en entornos y obtener una visión virtual de las posibles áreas de investigación en torno a los aspectos.

Discusión

En nuestro país, el progreso en esta área no ha avanzado de una manera que se pueda tomar verdaderamente significativa, debido a que no despertamos esa curiosidad por aprender. Por eso se plantea que, si podemos conocer que herramientas usan para aprender podremos tener una mejor perspectiva de cómo mejorar la enseñanza y así motivar al estudiante y mostrarle que la clase de Computación no son "tediosas" y "aburridas", sino que también son un "arte" con su propia historia. Por eso decidimos utilizar los métodos cuantitativos son ideales para descubrir quién, qué, cuándo y dónde. Se puede reunir información de un número relativamente grande de participantes.

Conclusiones

Los estudiantes están relacionados con las herramientas tecnológicas, pues utilizan varias aplicaciones en la escuela y para su uso personal, así como dispositivos electrónicos como la computadora, teléfono y tableta. El dispositivo que más utilizan los estudiantes en la escuela es la computadora, y las aplicaciones más usadas allí son Drive, Facebook y YouTube. Y aunque la mayoría no han recurrido a las videoconferencias para sus clases, entre los estudiantes que sí la han utilizado sobresalió la herramienta Skype, seguida por Web ex. Cabe mencionar que, a pesar del tiempo que ha pasado, los programas de Microsoft Office siguen siendo los preferidos por los estudiantes, ya que el procesador de texto que más se utiliza es Word, seguido del procesador de texto en línea.

Esto conduce a pensar que los estudiantes están muy involucrados con las herramientas tecnológicas, ya que, aunque sigan apareciendo nuevas aplicaciones, ellos estarán dispuestos a utilizarlas. Con esto, los estudiantes pueden estar motivados durante su estancia en las instituciones, además de que estarán involucrados en su formación al participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando y aplicando herramientas para lograr un máximo aprovechamiento escolar, a la vez que aumentan su espacio social.

Referencias

- Arcila-Calderón, L.-P. &. (2016). Las tecnologías digitales.
- Armendáriz, E. J. (2021). *Herramientas tecnológicas* . En *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información (2021)* (pág. 1). Manabi.
- Díaz, A. R. (2015). Efectos de as formas de comunicacion en red sincronica.
- Dondi, C. (2008). La calidad de la experiencia de aprendizaje, de las herramientas tecnologicas. Complutense (Madrid), pág. 5.
- I, S. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Buenos Aires.
- Maldonado, G., Domínguez, M., Hinojosa, P., & de Tamaulipas, B. E. N. F. (2019). *El uso de Google Classroom como apoyo para el docente*.
- Molinero Bárcenas, María del Carmen, & 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>
- Morillo Reveo, J., & Morales Puruncaja, I. (2022). La educación virtual en la Universidad Central del Ecuador: ¿un nuevo reto académico? *Estudios de La Gestión. Revista Internacional de Administración*. <https://doi.org/10.32719/25506641.2022.11.6>
- Pérez Lasprilla, M. A. (2020). El aprendizaje autónomo en la educación superior, modalidad virtual. *Academia y Virtualidad*, 13(1), 80–92. <https://doi.org/10.18359/ravi.4361>
- Porrás-Martínez, 2. (2014). Hitos de las Redes Sociales en el Marketing. Ceupe.

Real Zumba, . G., Mora Aristega, A. M. ., Sánchez Soto, M. A. ., Daza Suárez, S. K. ., & Zúñiga García, D. I. . (2022). Estrategias y metodologías de enseñanza para el aprendizaje activo en la Educación Superior. *JNM. Editorial Tecnocintífica Americana*, 1–142.

<https://doi.org/10.51736/eta.vi.21>

Influencia de las aplicaciones móviles interactivas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior

Influence of interactive mobile applications for English language learning in higher education students.

 TRIVIÑO CURAY, Joselyne

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 JARAMILLO BACILIO, Melanye

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 ZAMORA BUSTAMANTE, Jair

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: joselyne.trivinoc@ug.edu.ec

Recibido: 11-enero-2023; **Aceptado:** 13-marzo-2023

Resumen - En la actualidad el avance tecnológico ha provocado grandes iniciativas e influencias en los diferentes sitios de aplicaciones que de tal manera su función principal es el aprendizaje. Pero ¿podría decirse qué esta es una nueva metodología tanto de enseñanza y de aprendizaje de lenguas extranjeras? En el presente proyecto se ampliará información que nos brindará ayuda de cómo hacer uso de aquellas aplicaciones, y su influencia en la actualidad, que de tal manera es un nuevo método para el aprendizaje de nuevas lenguas extranjeras que se acomoda a las necesidades del usuario, ya sea su nivel de enseñanza e intelecto, ya que es algo práctico. Se realizó una encuesta a los estudiantes de la Universidad de Guayaquil, con la finalidad de poder determinar la influencia que tienen las aplicaciones para aprendizaje del inglés en estudiantes de nivel superior. Basado en los resultados del estudio se puede determinar así, que las aplicaciones para aprender inglés tienen muchos beneficios consigo, y son de gran ayuda para los estudiantes de nivel superior. Gracias a la información brindada por estudiantes de la Universidad de Guayaquil se puede decir que la influencia de las aplicaciones interactivas para el aprendizaje de inglés juega a favor en los detalles estadísticos recolectados y que su uso sería para un mejor aprendizaje de un nuevo idioma.

Palabras clave: Aplicaciones, Interactivas, Aprendizaje, inglés, Educación superior.

Abstract – Nowadays, technological progress has brought about great initiatives and influences in the different application sites that in such a way that their main function is learning. But could it be said that this is a new methodology for teaching and learning foreign languages? In the present project we will expand information that will give us help on how to make use of those applications, and their influence in the present time, which in such a way is a new method for learning new foreign languages that accommodates the user's needs, whether it is their level of teaching and intellect, since it is something practical. A survey was conducted among the students of the University of Guayaquil, in order to determine the influence of English learning applications on higher level students. Based on the results of the study, it can be determined that English learning apps have many benefits and are of great help to higher education students. Thanks to the information provided by the students of the University of Guayaquil it can be said that the influence of interactive applications for learning English plays in favor of the statistical details collected and that its use would be for a better learning of a new language.

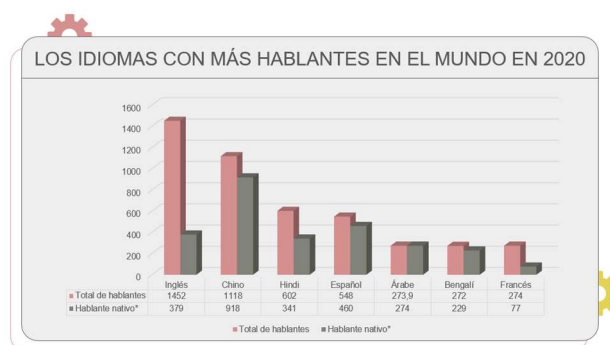
Keywords: Applications, Interactive, Learning, English, Higher Education.

Introducción

Los idiomas han tomado un papel fundamental en el desarrollo individual de las personas, por ello aprender 2 o más idiomas es una competencia que el individuo de cumplir para su desarrollo personal, principalmente aquel que se prepara en una institución de tercer nivel está llamado a tomarla en cuenta como parte de su desarrollo personal y profesional.

La globalización ha traído consigo distintos cambios culturales, el idioma ha tomado una función importante puesto que permite que este intercambio cultural se lleve a cabo con mayor armonía.

Tabla 1 Los idiomas con más hablantes en el mundo. (2020)



Fuente: elaboración propia.

Según la BBC de los 7.097 idiomas registrados en el mundo, el inglés junto al mandarín y el español son los idiomas más hablados en el mundo, el inglés con alrededor del 20% de la población mundial (BBC English Mobile , 2020)

No es un secreto que el inglés más allá de permitir el desarrollo profesional; se ha convertido en una herramienta de entretenimiento, la mayor parte de entretenimiento que consumimos se produce en dicho idioma, de esto nace una importante si el inglés es tan importante ¿Por qué se nos dificulta aprender?

Las aplicaciones móviles interactivas pueden ser una herramienta útil para los estudiantes universitarios que desean mejorar sus habilidades o aprender nuevas en inglés, Estas aplicaciones a menudo ofrecen una variedad de lecciones de vocabulario, gramática y pronunciación, así como ejercicios interactivos y juegos que permiten a usuario mejorar su nivel y poder aplicar dichos conocimientos en las diferentes áreas que este se desarrolla.

Entre aplicaciones que nos permiten aprender a través de la interacción se pueden encontrar Duolingo, Memrise, HelloTalk, Quizlet, entre otros. Algunas aplicaciones también incluyen características de conversación en tiempo real con hablantes nativos, lo que puede ayudar a los estudiantes a mejorar su confianza y fluidez al hablar inglés. Según un estudio realizado por la Universidad de Leeds, "la capacidad de interactuar con hablantes nativos de inglés a través de aplicaciones móviles proporciona una oportunidad única para mejorar las habilidades de comunicación en inglés" (Cenkci & Yildirim, 2018)

Sin embargo, es importante tener en cuenta que el uso de una aplicación móvil no es un sustituto para la instrucción en vivo y un ambiente de aprendizaje interactivo. Según un estudio realizado por la Universidad de Cambridge, "el aprendizaje móvil es mejor utilizado como un complemento para el aprendizaje tradicional, en lugar de como un sustituto" (Warschauer & Matuchniak, 2010)

Las aplicaciones cumplen un papel de suplemento en el aprendizaje de los idiomas, mas no una guía en su totalidad, por ello se debe de usar como un acompañante en el desarrollo del aprendizaje de nuevos idiomas.

El presente proyecto busca analizar los pro y contras de cómo influyen las aplicaciones móviles interactivas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior.

Materiales y Métodos

La hipótesis es que para los jóvenes de enseñanza de nivel superior es más fácil y posible motivar el aprendizaje del idioma inglés a través de la tecnología, en este caso las aplicaciones móviles.

Para describir detalladamente la investigación sobre la influencia de aplicaciones en el aprendizaje de inglés se realiza una encuesta para obtener detalles de la muestra o participantes. Para obtener dicha muestra se aplica el cálculo del tamaño de la muestra y así conocer las estadísticas de los diferentes, facultades y carreras de los estudiantes de nivel superior en la universidad de Guayaquil y su desenvolvimiento en aquellas aplicaciones.

Cabe recalcar que las preguntas realizadas solo serán contestadas por estudiantes de niveles superiores, específicamente con un promedio de #30 estudiantes

Entre las preguntas recopiladas en la encuesta podemos encontrar las siguientes:

Preguntas abiertas

- Nombre y apellido
- Carrera en la que usted estudia
- Facultad a la pertenece

Preguntas cerradas SI/NO

- ¿Haría uso de aplicaciones interactivas como Duolingo para aprender inglés?
- ¿Cree usted que el uso de aplicaciones interactivas de inglés puede mejorar el rendimiento académico?
- ¿Considera factible el desarrollo práctico de estas aplicaciones, es decir, el uso y el manejo al momento de usarlas?

Pregunta de opción

- ¿Con que métodos considera un mejor resultado en el aprendizaje de Inglés?
- Aplicaciones Móviles/ Docentes de inglés/ Ambas

Fórmula para calcular el tamaño de la muestra:

$$n = \frac{z^2 N s^2}{z^2 s^2 + (N-1) e^2}$$

- Nivel de confianza = 95%
- Tamaño de la población/ Promedio de encuestados = 35
- Margen de error = 10 %
- Tamaño ideal de la muestra= 26

Mediante el cálculo de los valores realizados podemos para encontrar el número de encuestados, se llegó a un límite de 26 participantes de las distintas facultades de la universidad de Guayaquil.

Resultados y Discusión

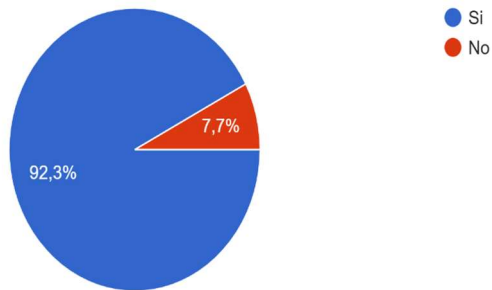
Los resultados obtenidos en este estudio se deben a las encuestas realizadas previamente que obtuvieron datos favorables de acuerdo con el tema de investigación. A raíz de la hipótesis y objetivo planteado se pudo indagar más acerca del aprendizaje del idioma inglés mediante recursos tecnológicos, como lo son los dispositivos celulares por medio de aplicaciones móviles.

Gracias a la información brindada por estudiantes de la Universidad de Guayaquil se puede decir que la influencia de las aplicaciones interactivas para el aprendizaje de inglés juega a favor en los detalles estadísticos recolectados y que su uso sería para un mejor aprendizaje de un nuevo idioma.

De acuerdo con los gráficos que se mostrarán a continuación se pueden visualizar los resultados de la encuesta realizada, los cuales dirán que tan favorable y no favorable es el uso de estas aplicaciones interactivas.

Gráfico 1: Resultados obtenidos

¿Haría uso de aplicaciones interactivas como Duolingo para aprender inglés?
26 respuestas



Fuente: elaboración propia.

Según los datos obtenidos se puede observar que un 92.3% están a favor que Duolingo es un buen aplicativo para aprender inglés, por el contrario, un 7.7% de los encuestados no están de acuerdo que sea una buena forma de estudiar inglés y que existen mejores métodos para aprenderlo.

Lo incluí en mi rutina diaria, pero hay métodos más efectivos en los que me centré, para construir unos buenos fundamentos.

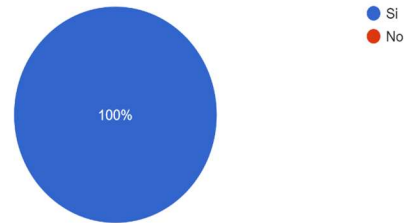
Mi opinión es que Duolingo es una buena aplicación para meterla por ahí mientras se estudia un idioma de forma más efectiva. O, en otras palabras: hay ventajas en usarla, pero no es el método que aprovecha mejor mi tiempo de aprendizaje. (Pau Ninja, 2023)

Creo que Duolingo es un gran recurso de ayuda. Esto significa que es excelente para aprender un idioma, aprender vocabulario más fácil o simplemente practicar. Pero si realmente quieres dominar un idioma y aprenderlo con éxito, te diré que no puedes hacerlo solo con Duolingo. (García, 2021)

De acuerdo con la opinión de distintos autores, consideran que Duolingo tiene sus pro y contras en la enseñanza de un nuevo idioma en este caso el inglés, el cual solo es efectiva si se quiere aprender lo básico o solamente a mejorar la fluidez, pero si se quiere aprender más que eso es preferible buscar otra metodología de aprendizaje.

Gráfico 2: Resultados obtenidos

¿Cree usted que el uso de aplicaciones interactivas de inglés puede mejorar el rendimiento académico?
26 respuestas



Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con el gráfico, los datos que se muestran son del 100% a favor, que los aplicativos celulares sirven tener un mejor rendimiento académico y que el uso de estos son recomendable para mejorar en el idioma inglés.

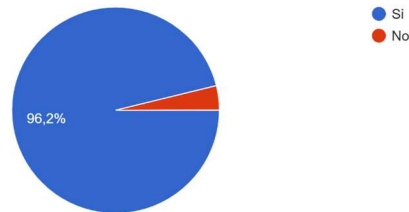
(GÓMEZ, 2016) Cree que estos dispositivos móviles tuvieron "un gran impacto en su bajo rendimiento académico, y la distracción en clase le hacía perder la concentración y perderse las explicaciones del profesor. Además, se olvidaba de las tareas y ejercicios sugeridos".

Realmente, en la actualidad el uso de celulares o algún otro aparato tecnológico es útil en la enseñanza, pero si se le da un mal uso de estos será perjudicial en el aprendizaje de lo que se quiera aprender en este caso el idioma inglés, lo cual creará un retroceso de lo que se quiere aprender.

Así que se debe de buscar una buena forma de implementarlos sin que perjudique al que está buscando una nueva forma de enseñanza ya sea en aprender un nuevo idioma o en cualquier otro ámbito.

Gráfico 3: Resultados obtenidos

¿Considera factible el desarrollo practico de estas aplicaciones, es decir, el uso y el manejo al momento de usarlas?
26 respuestas



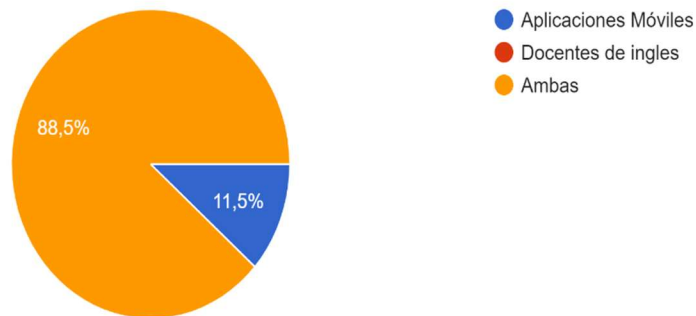
Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con el grafico mostrado, del 100% los encuestados solo el 96.2% consideran que las aplicaciones ayudan en el desarrollo del aprendizaje y que es son factible, es decir son recomendables en el uso de la enseñanza como los son las clases, ya que pueden dar una nueva forma de instrucción y el restante, es decir, el 3.8% cree que no son aplicables en la educación o no pueden lograr su objetivo en la enseñanza o tal vez ellos nos son capaces de poder manejarlas y por eso niegan que sería beneficioso.

Realmente las aplicaciones educativas están tomando impulso en la actualidad ya que es un medio de enseñanza el cual hace que el docente innove y busca nuevas formas de hacerle llegar conocimientos y no simplemente ser repetitivo en la enseñanza, lo cual las apps educativas hacen ayudan.

Gráfico 4: Resultados obtenidos

¿Con que métodos considera un mejor resultado en el aprendizaje de Ingles?
26 respuestas



Fuente: elaboración propia.

Mediante el siguiente gráfico se puede observar que los estudiantes escogieron con el 88,5% que tanto las aplicaciones de aprendizaje de inglés como la enseñanza de los docentes son importantes para un mejor resultado en el método de enseñanza – aprendizaje de un nuevo idioma, mientras que el 11,5% considera que las aplicaciones utilizan un método más objetivo y que son más interactivas para aprender y no son tan metódicas como lo sería un docente.

Si bien (Rea, 2018) dice que las plataformas virtuales ha producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento ya que por medio de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicado en su proceso y desarrollo.

En mi opinión, considero tanto los docentes como las herramientas tecnológicas o aplicativos interactivos que se usen para la enseñanza- aprendizaje son válidos en la educación o ámbito personal ya que cumplen con su objetivo el cual es enseñar, instruir, educar, dar conocimientos no solo a estudiantes sino a toda persona en general ya sean de diferentes edades sin distinción alguna.

En este caso, las apps móviles para el aprendizaje del idioma inglés según la encuesta su uso es bueno ya que si están sin ningún conocimiento alguno esta aplicación te da lo básico para la adquisición del inglés o en caso de que estes más avanzado o tengas más conocimientos de este, te ayuda a reforzar aún más ya que el aplicativo busca la manera de hacerse entender y así atraer a más usuarios de diferentes partes del mundo como lo hace Duolingo.

Además, si bien, las aplicaciones forman parte de una metodología de enseñanza, los docentes deben de estar preparados para el uso de este la cual deben de estar actualizados tal como lo dice.

(Carrera, 2018) “Los cambios tecnológicos y la nueva era digital han creado nuevos desafíos para los docentes, ya que tienen que actualizar los sistemas de aprendizaje tradicionales a sistemas de aprendizaje menos tradicionales, más dinámicos e interactivos, donde los docentes y los estudiantes crean un diálogo para el conocimiento compartido”.

Finalmente, he estado aprendiendo nuevos idiomas el cual es inglés y francés por medio el aplicativo Duolingo, respecto a mi experiencia realmente si te enseña mucho contenido como vocabulario, escritura, lectura y hasta pronunciación el cual te corrige si hay alguna falla, pero como todo programa o aplicación no todo siempre va como se espera, Duolingo suele ser repetitivo en su forma de enseñarte, pero supongo que es la manera más práctica y común de enseñar, de ahí si se recomendaría buscar nuevas formas de aprender inglés o algún otro idioma que estes interesado ya que no todo lo que te enseña en los programas o apps se aplica en la vida diaria.

Conclusiones

Finalmente, podemos concluir que, a diario todo va avanzando, como el cambio y uso dispositivos como los teléfonos, Tablets modernas, laptops, permitiendo crear ambientes virtuales que sean beneficiosos para la cooperación social y el trabajo colaborativo, por ende, cuanto más el desarrollo

de la lengua extranjera deberá hacer uso de dispositivos ya que tiene un gran porcentaje de importancia a nivel global, convirtiéndose en un aprendizaje fundamental esto se debe, que el 80% de información que hay en internet se encuentra en dicho idioma mencionado.

De esta manera varias instituciones exigen tanto a los estudiantes como a los docentes que deben aprender dos o más idiomas para que no haya dificultad al momento de hablar el inglés con fluidez y confianza, que estén abiertos a adquirir nuevos conocimientos estar capacitados y preparados para implementar cambios de estrategias a futuro tendrá mucha relevancia la toma de estas decisiones en la educación superior. Las oportunidades que nos ofrece el entorno son para un mayor crecimiento que se tomará en cuenta, ya que esto es un reto de como cumplir con el desarrollo no solo personal sino también profesional.

De lo dicho se desprende que existen estudios en muchas universidades que indican que el aprendizaje móvil es más útil como un complemento pero no para reemplazarlo; lo cual muy necesario facilitar el manejo distintas herramientas como: Duolingo, Memrise, HelloTalk, Quizlet, entre otros. Porque cada una de estas aplicaciones que están diseñadas para cumplir como un soporte, puedan adaptarse al método pedagógico de la enseñanza tomando en cuenta los recursos que este trae como: las imágenes, video, sonidos, etc. Obteniendo que sea atractivo para cada uno de ellos, logrando mantenerlos enfocados, ofreciendo la variedad u múltiples opciones para su mejoramiento en el aprendizaje siendo más interactivo y motivador con la finalidad de desarrollar las habilidades o destrezas de tal manera que se llegue a promover algo innovador en la formación del estudiante.

Tras el análisis que se hizo en las encuestas a distintas personas de la universidad de Guayaquil, muchas ventajas que tiene la influencia de la tecnología será un recurso de gran ayuda siempre y cuando se le de uso correcto. Otro de los fines con el cual se realizó, fue para solventar u confirmar nuestra teoría entre preguntas abiertas, recolección de la información de datos estadísticos que si se consideraba factible u práctico la adaptación ante lo mencionado, los resultados fueron que el 92% que están de acuerdo que se haga el uso de las aplicaciones móviles ya que estas tienen gran influencias para el aprendizaje de inglés que se lograría cumplir con el rendimientos no solo de los estudiantes de educación superior, sino a toda persona en general sin distinción alguna.

Referencias

- BBC English Mobile . (8 de Julio de 2020). *BBC English Mobile* .
- Cenkci, B., & Yildirim, S. (2018). The effectiveness of mobile-assisted language learning in improving communication skills in English as a foreign language. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 1-15.

Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 179-225.

Carrera, V. (25 de junio de 2018). *UTPL*. Obtenido de <https://noticias.utpl.edu.ec/5-razones-por-las-que-un-docente-debe-estar-actualizado>

García, I. G. (09 de noviembre de 2021). *GoStudent*. Obtenido de <https://insights.gostudent.org/es/duolingo-ventajas-inconvenientes-app-idiomas>

GÓMEZ, L. M. (06 de julio de 2016). *Vanguardia*. Obtenido de <https://www.vanguardia.com/entretenimiento/jovenes/el-uso-del-celular-influye-en-el-rendimiento-academico-de-los-jovenes-KGVL364718>

Pau Ninja. (febrero de 2023). *Idiomas ninja*. Obtenido de <https://idiomas.ninja/duolingo-opiniones/>

Rea, V. F. (julio de 2018). *Eumed*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>

Las Redes Sociales y su influencia en la Salud Mental de los estudiantes universitarios: Una Revisión Sistemática

Social Networking and its Influence on Mental Health in College Students: A Systematic Review.

 ANCHUNDIA-GARCIA, Maria
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 CHOEZ-LUCAS, Shirley
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 ERAZO-QUINDE, Aytor
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: melaine.ronquillo@ug.edu.ec

Recibido: 14-enero-2023; **Aceptado:** 16-marzo-2023

Resumen Los problemas de salud mental y su relación con las redes sociales son fenómenos relevantes de estudiar dada su alta incidencia y utilización entre los estudiantes universitarios. El objetivo de esta revisión sistemática fue determinar la influencia de las redes sociales en la salud mental de los estudiantes universitarios y establecer factores de riesgos y posibles impactos. La búsqueda se realizó siguiendo la metodología PRISMA en los buscadores Web of Science, Scopus, Pubmed, Taylor and Francis y Medline, entre enero de 2018 a diciembre de 2021, además se evaluó la calidad metodológica a través de la escala Newcastle-Ottawa (NOS). Respecto a los resultados al término de la búsqueda se lograron identificar trece estudios relevantes para analizarlos. Al concluir se logró estipular que los altos niveles de uso de las redes sociales en estudiantes universitarios se correlacionaron con la aparición de depresión, ansiedad, estrés, adicción a internet, Fomo, problemas de aprendizaje y trastornos del sueño. Estos resultados deben llamar la atención de autoridades académicas y políticas para prevenir la aparición de problemas de salud mental en estudiantes universitarios.

Palabras clave: Redes sociales, salud mental, virtuales, estudiantes universitarios, bienestar mental

Abstract Mental health problems and their relationship with social networks are relevant phenomena to study given their high incidence and use among university students. The objective of this systematic review was to determine the influence of social networks on the mental health of university students and to establish risk factors and possible impacts. The search was carried out following the PRISMA methodology in the Web of Science, Scopus, Pubmed, Taylor and Francis and Medline search engines, between January 2018 and December 2021, in addition the methodological quality was evaluated through the Newcastle-Ottawa scale (NOS). Regarding the results at the end of the search, thirteen relevant studies were identified for analysis. At the conclusion, it was possible to stipulate that the high levels of use of social networks in university students were correlated with the appearance of depression, anxiety, stress, Internet addiction, Fomo, learning problems and sleep disorders. These results should draw the attention of academic and political authorities to prevent the appearance of mental health problems in university students.

Keywords: Social networking, mental health, virtual, college students, mental wellness

Introducción

En los últimos años, se ha visto el trayecto del aumento de todo tipo de conectividad de manera online y el por igual el acceso a cualquier tipo de navegación por teléfonos digitales o en general aparatos tecnológicos. Muchos alumnos universitarios logran experimentar ciertos cambios en ellos por la presión ya sean de materias o el abuso excesivo de uso de la tecnología, esto lleva a que tengan comportamientos problemáticos, un bajo autoestima o en casos extremos depresión u ansiedad. González, A. L., & Herrero García, N. (2019).

El ingreso a la educación superior abre grandes oportunidades, pero también supone sobrellevar los desafíos propios de la transición a la edad adulta. Este periodo de “adultez emergente” (18-28 años) viene acompañado muchas veces por un alejamiento de las familias, migración desde las localidades de origen, la necesidad de equilibrar estudios con empleo, dificultades económicas e incertidumbre respecto al futuro. Muchos jóvenes se deben adaptar además a cambios profundos en los roles sociales, como la transición desde un modelo escolar altamente estructurado y protegido a uno caracterizado por la flexibilidad, autonomía, nuevas exigencias y métodos de aprendizaje.

Asimismo, el paso por la universidad se puede asociar a inconsistencias o desajustes entre las altas expectativas (mayores oportunidades laborales e ingresos, movilidad social ascendente) y las oportunidades reales que disponen los estudiantes una vez egresados. (alta competencia en el mercado laboral, tensiones asociadas al endeudamiento).

En este sentido surge el interés en describir las vivencias que tienen los estudiantes universitarios, ya que la transformación de las vivencias ahora también se traspolan a un espacio intangible, pero con implicaciones palpables tanto en la salud física como en la mental.

Distintos estudios han demostrado que la obtención de títulos universitarios tiene un efecto protector contra los problemas de salud mental a lo largo de la vida. Sin embargo, el periodo universitario es un momento particular donde los jóvenes presentan una alta prevalencia de problemas de salud mental. Se trata, de hecho, de un periodo que coincide con el inicio de la mayor parte de los trastornos mentales.

Por otra parte, encontramos que la promoción de la salud mental consiste en acciones que generan ambientes y condiciones de vida que promueven la salud mental y permiten que las personas adopten y mantengan estilos de vida saludables. (OMS, 2018). En el contexto académico, los universitarios son un grupo de gran interés, debido a que en todo el transcurso

académico, ellos enfrentan ciertos desafíos relacionados a la adaptación del entorno, el Revisión sistemática de la salud mental en universitarios de América Latina.

El rendimiento académico, el ritmo de actividades y trabajos; por lo cual, si no conservan un adecuado y estable equilibrio emocional, los universitarios pueden llegar a tener un desbalance en su salud mental, por tal motivo esta investigación dio a conocer a la sociedad los factores de riesgo que conlleva los estudiantes universitarios de América Latina en su salud mental.

Los problemas de salud mental y conductual se caracterizan por cambios en el pensamiento, el comportamiento o el estado de ánimo asociados con la angustia o el deterioro en el funcionamiento psíquico general.

Estos problemas se deben a aspectos biológicos asociados con factores culturales y muy influenciados por la sociedad, y pueden intensificarse por una predisposición del individuo. Los trastornos mentales, especialmente la ansiedad y la depresión, son una de las principales causas de morbilidad en la sociedad actual, comprometiendo las actividades diarias del individuo, especialmente las relaciones sociales. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), al menos 350 millones de personas en todo el mundo viven con depresión. La Encuesta Nacional de Salud 2013 de Brasil mostró una prevalencia de depresión en el 7,6% (IC 95% 1,2-8,1) de la población adulta brasileña. Tales números han hecho de la salud mental una prioridad de salud pública.

El uso de las redes sociales como Instagram, Facebook, Twitter y YouTube es un hábito relativamente reciente, por lo que todavía se está tratando de comprender los efectos de esta nueva forma de interacción social en diferentes poblaciones. El aumento del tiempo dedicado al uso de las redes sociales está relacionado con la sensación de aislamiento del mundo real, lo que puede contribuir al desarrollo de trastornos mentales.

Materiales y Métodos

A lo largo de este proyecto se ha sustentado de manera narrativa los impactos negativos que tiene las redes sociales en la salud mental de los estudiantes, pero para ser el fiel al método que nos concierne, método científico, llevaremos nuestra investigación a la praxis empírica para darle un valor agregado evidenciable. Para ello nos regiremos bajo diferentes enfoques, trataremos un diferencial de variables, técnicas, etc. que nos brindaran perspectivas diferentes de un mismo horizonte.

El enfoque cualitativo nos permitirá hacer eco a realidades completamente diferentes. Como ya hemos de saber la conducta humana se puede ver afectada por un sin número de factores internos y externos que regularan el comportamiento humano.

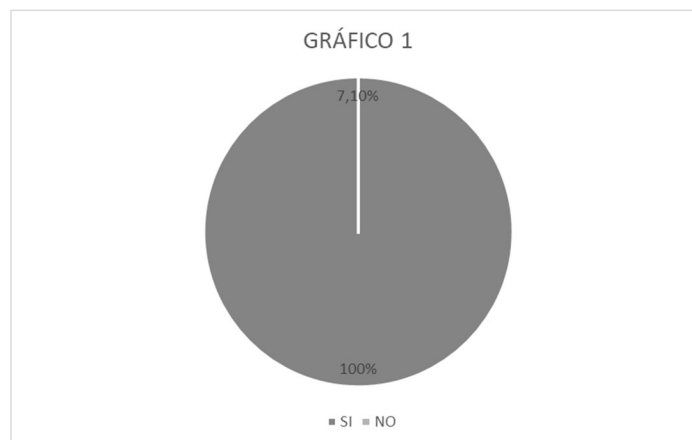
Para ellos las variables cualitativas nos facilitara un factor común de dichas realidades que podremos analizar y profundizar al detalle.

Nuestra investigación es cuantitativa, brevemente desarrollamos una encuesta como método de recolección de datos para su posterior análisis y conclusión, encuestamos a varios estudiantes de la Universidad de Guayaquil.

Resultados y Discusión

¿Sabía usted las consecuencias que puede causar las redes sociales en la salud mental?

Figura 1: Consecuencias de las redes sociales en la salud mental

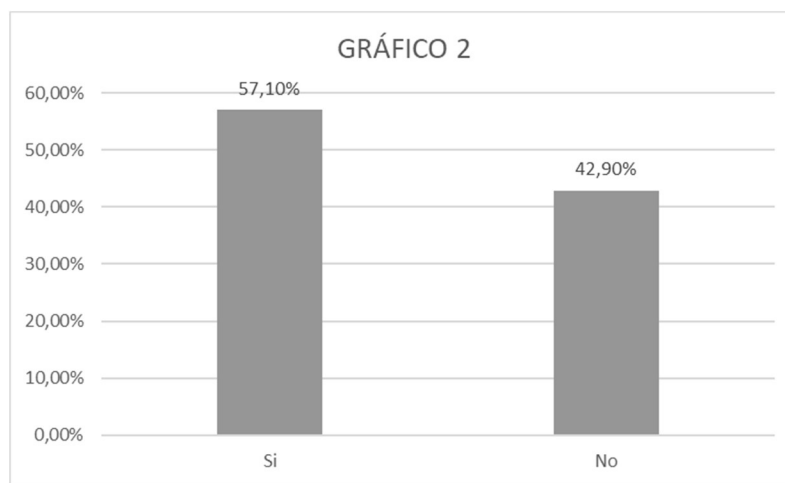


Fuente: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6z0luL10ybWEVM5bLLdbCJEI1LtQv7LSwHiL8wgurD5Xq1w/viewform> (2023)

Del 100% de los encuestados sobre las diversas consecuencias que puede causar las redes sociales en la salud mental el 92.90% respondió de forma afirmativa mientras que el 7.10% respondió de forma negativa. Esto demuestra que un avance rápido de la tecnología y sobre todo en los medios para el desarrollo e interacciones personales tiene diversas consecuencias en jóvenes y adultos si no son controlados o usados a conciencia.

¿Cuándo termina de utilizar las redes sociales, sabe tener cansancio y estrés?

Figura 2: Notación de cansancio y estrés

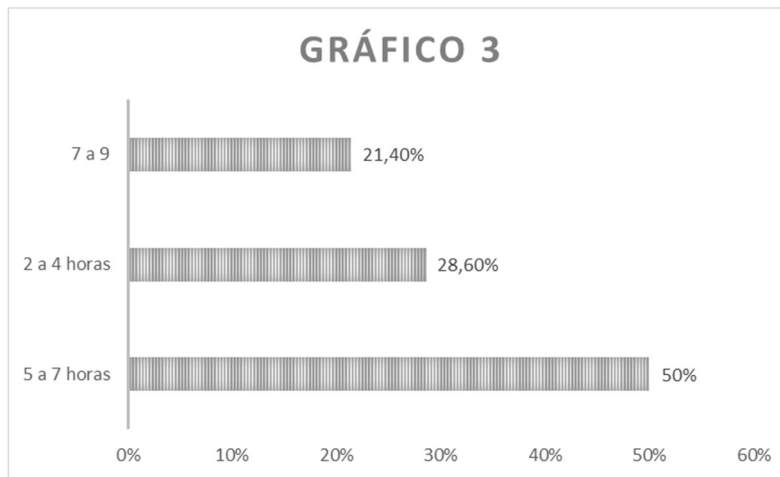


Fuente: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6z0luL10ybWEVM5bLLdbCJE11LtQv7LSwHiL8wgurD5Xq1w/viewform> (2023)

Varios estudios han demostrado que algunas de las principales consecuencias que representa el uso de las redes sociales de forma desmedida y desconcientizada pueden ser cansancio o estrés, por ello del 100% de encuestados el 57.10% si nota estos malestares que deja el uso constante de redes sociales, mientras que el 42.90% no lo nota.

¿Cuántas horas al día utiliza las redes sociales?

Figura 3: Uso de las redes sociales en un día



Fuente: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6z0luL10ybWEVM5bLLdbCJEI1LtQv7LSwHiL8wgurD5Xq1w/viewform> (2023)

El 50% de los encuestados usan un promedio de 5 a 7 horas en redes sociales, mientras que el 28.60% usa entre 2 a 4 horas sin embargo, el 21.40% usa entre 7 a 9 horas las redes sociales, lo cual es a considerar, sobre el impacto y desgaste personal.

¿Cree que es importante crear conciencia del uso correcto y las horas que se deben usar las redes sociales?

Figura 4: Conciencia del uso de las redes sociales



Fuente: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6z0luL10ybWEVM5bLLdbCJE11LtQv7LSwHiL8wgurD5Xq1w/viewform> (2023)

Con respecto a la pregunta sobre crear conciencia del uso correcto y las horas que se usa un dispositivo tecnológico para ver las redes sociales el 100% de los encuestados respondió de forma afirmativa, y es que en un mundo tan globalizado y con información descontrolada es de considerar que ven las personas a todo momento.

Conclusiones

Cabe recordar que el objetivo principal era analizar y estudiar las influencias positivas y negativas de las redes sociales virtuales en las conductas, comportamientos y hábitos de consumo de los jóvenes y adolescentes, para conocer su relación con la Salud Mental.

Por un lado, se ha llegado a la conclusión de que las redes sociales si se usan bien, pueden servir para mejorar el bienestar mental de jóvenes y adolescentes, ya que, gracias a ellas, se mantienen conexiones entre personas e incluso se crean relaciones sociales con el fin de mejorar la comunicación activa y experimentar experiencias con otras personas.

En cambio, por otro lado, se ha llegado a la conclusión de que el uso inadecuado y excesivo de las redes sociales, puede ser perjudicial para la salud mental de jóvenes y adolescentes, ya que por ejemplo puede afectar a la imagen corporal de las personas e incluso a la manera de valorarse cada uno. Además, el uso inadecuado de las redes sociales puede provocar grandes enfermedades de salud mental, como trastornos de la ansiedad, del sueño, alimenticios, depresivos, ciberbullying, FOMO, etc. Del mismo modo, aparte de provocar estos trastornos mentales, también puede provocar el consumo de sustancias (alcohol, drogas, etc.). Así bien, cabe destacar que después de realizar este trabajo, se obtiene una imagen distinta de las redes sociales, ya que no nos damos cuenta de las consecuencias tan graves que nos puede provocar, como, por ejemplo, enfermedades mentales.

La mayoría de los jóvenes y adolescentes estamos diariamente utilizando las redes sociales, y lo más seguro es que la mayoría no somos conscientes de las grandes repercusiones que tiene un uso tan inadecuado. Por eso, se debería impulsar desde la educación un uso saludable de las redes sociales, para que solo nos beneficie y nos ayude y, por tanto, que nunca nos perjudique.

Aunque, no todo es negativo, las redes sociales con uso saludable pueden mejorar nuestro bienestar mental, ya que, gracias a ellas, podemos conseguir apoyo emocional, construir relaciones, conocer nuevas amistades y muchos aspectos positivos más. En definitiva, se ha llegado a la conclusión de que las redes sociales pueden ayudar la salud mental de jóvenes y adolescentes pero que, el uso inadecuado y excesivo, perjudica gravemente la salud mental de este colectivo.

Referencias


- (Álvaro Jiménez Molina, Graciela Rojas, 11.03.2019) CIPER- Problema de salud mental en universitarios. Obtenido de <https://www.ciperchile.cl/2019/03/11/problemas-de-salud-mental-en-estudiantes-universitarios-i-consecuencias-de-la-sobre-carga-academica/>
- (Daniela, Angelica, & Alejandra, 2021) REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA SALUD MENTAL EN UNIVERSITARIOS DE AMÉRICA LATINA. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/44428/2/2021_salud_mental.pdf
- Celaya. (2008). *Reflexiones*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>
- Correduría Inteligente. (2019). *Píldoras del Conocimiento*. Obtenido de <https://www.mpmsoftware.com/es/blog/redes-sociales-definicion-y-caracteristicas/>
- Goncalves, W. (2016). Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/>
- Goncalves, W. (s.f.). *ROCKCONTENT*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/>
- Holzner. (2009). Obtenido de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5523.pdf>
- Rockcontent Blog. (19 de Diciembre de 2019). *Redes sociales: qué son, cómo funcionan, qué tipos existen y cómo influyen en las estrategias de Marketing*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/que-son-las-redes-sociales/>

Los niños de era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación

Children in the Digital Age: Learning Styles and the Challenges of Participation

 MOREIRA-ZAMORA, Virmania
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 CAMPOVERDE-AYALA, Melissa
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 MIELES-YAGUACHI, Maite
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor corresponsal: virmania.moreiraz@ug.edu.ec

Recibido: 19-enero-2023; **Aceptado:** 4-marzo-2023

Resumen - E Sin lugar a duda la educación digital conlleva un sin número de ventajas durante la enseñanza de niños y niñas, Según la Unicef "Las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizajes y educación a niños, especialmente en regiones remotas y durante la crisis humanitaria", esto lleva a que las Tics han facilitado un gran intercambio de conocimientos, ha abierto la facilidad a los niños que se conecten entre ellos mismos y disfruten de una mayor conectividad. Como propósito para una educación digital que implemente diferentes estilos de aprendizaje y la activa participación estudiantes se basa en la creación de una estrategia consolidada por un conjunto de actividades en un Recurso Educativo Digital que debe de ser aplicada en el aula como refuerzo de actividades escolares curriculares, junto con actividades de desarrollo en el proceso lector a través del método constructivista, como herramientas que permitan involucrar a los estudiantes y docentes, en la adaptación de elementos necesarios para la formación de procesos en articulación de la enseñanza de manera comprensiva como medio de flexibilización y de trascendencia. "Debe mejorar la calidad de la educación, en lugar de exacerbar las desigualdades existentes en la sociedad". "No para destruirlo." Gran parte de su informe especial estuvo relacionado con las políticas para cerrar la "brecha digital" en la educación. Sin duda, la clave de la educación digital no es preguntarnos qué educamos, sino cómo y para qué educamos, y las herramientas digitales son las que nos ayudan a conseguirlo.

Palabras clave: Era Digital, Aprendizaje, Participación, Niños, Educativo.

Abstract – Without a doubt, digital education entails a number of advantages during the education of boys and girls, According to Unicef "Digital technologies provide learning and educational opportunities for children, especially in remote regions and during the humanitarian crisis", this leads Because ICTs have facilitated a great exchange of knowledge, it has opened the facility to children who connect with each other and enjoy greater connectivity. As a purpose for a digital education that implements different learning styles and the active participation of the students, it is based on the creation of a strategy consolidated by a set of activities in a Digital Educational Resource that must be applied in the classroom as reinforcement of activities. curricular schoolchildren, together with development activities in the reading process through the constructivist method, as tools that allow students and teachers to be involved in

the adaptation of necessary elements for the formation of processes in articulation of teaching in a comprehensive way as a means of flexibility and transcendence. "It must improve the quality of education, instead of exacerbating existing inequalities in society." "Not to destroy it." Much of his special report was related to policies to close the "digital divide" in education. Undoubtedly, the key to digital education is not asking what we educate, but how and why we educate, and digital tools are what help us achieve it.

Keywords: Digital Age, Learning, Participation, Children, Educational.

Introducción

Nos basaremos a los datos que hay sobre la educación en la era digital y como se ha vuelto una necesidad para poder incitar el aprendizaje mediante plataformas y apps que nos ayudan a que el alumno no pierda interés en los estudios. Mediante los niños, niñas y adolescentes van creciendo se va involucrando más en la digitalización, haciéndolas parte de su vida social y aprendizaje.

Hay que tomar en cuenta que hay niños, niñas y adolescentes de bajos recursos los cuales se privan de digitalizarse impidiéndoles progresar, al no tener como incluirse en la era digital y la innovación se les dificultara tener un buen futuro, ya que al privarse de esta era digital no podrán estar al nivel del resto de niños y adolescentes que si gozan de esta tecnología. Los beneficios que nos da la digitalización es que los niños podrán desarrollar sus potenciales educativos de diferentes formas. Debemos saber que en esta nueva era digital es en donde más riesgos pueden correr nuestros niños ya que no existe una seguridad total a nuestra información y esto puede afectar el bienestar de nuestros niños. También bajo estos riesgos de seguridad existe otros tipos de peligros como lo es el ciberbullying o ciberacoso, el grooming, el sexting y la ciberadicción.

Los riesgos que abarca la tecnología en adolescentes y niños son "desarrollo personal" e "información", el riesgo con la información es que los menores de edad se pueden topar con contenidos inapropiados en momentos donde no se encuentra un adulto que lo guíe y puede haber un mal uso de las redes o paginas web, por otra parte, en el desarrollo personal puede afectar la comunicación social o la exploración con su entorno familiar.

La inclusión de la digitalización en la educación tiene un impacto positivo en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta el entusiasmo y la interacción de los estudiantes. Por otro lado, fomenta la cooperación entre los alumnos, fomentando la iniciativa y la creatividad. Además del aprendizaje académico, las TIC ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades transversales como la comunicación interpersonal, el trabajo colaborativo o la creatividad, aumentando así su participación en el aula y eliminando posibles barreras de integración. Se debe saber que hay que inculcarles a nuestros niños el buen uso de estas herramientas tecnológicas ya que se debe tener un límite de uso apropiado.

Desde una perspectiva diferente se puede observar que después de la pandemia las TIC fueron incluidas mucho más al sistema educativo ya que esto permitió que los niños puedan seguir con sus estudios desde la comodidad de su hogar, solo así abrió una ventana de muchas oportunidades para atender las necesidades educativas que necesitaban los niños, niñas y adolescentes. Al día de hoy las TIC ya forman parte del sistema educativo y ha sido una excelente herramienta de aprendizaje.

Si bien sabemos las tendencias en el uso de las TIC ocurren en todos los grupos de edad, los adolescentes están más comprometidos con las nuevas tecnologías, incorporándolas a su vida diaria como herramientas para interactuar, socializar, trabajar y jugar. Por otro lado, también es

claro que el uso de las TIC genera desconfianza y desconfianza en la sociedad, considerando la presencia de nuevas tecnologías en sus vidas propiciando el surgimiento de cosas nuevas, juzgando moralmente lo que los jóvenes hacen por necesidades y valor social. Cada vez hay más pruebas empíricas de que los niños acceden a Internet a una edad cada vez más temprana.

Los dispositivos inteligentes están consumiendo una "cultura de dormitorio" y, para muchos niños, el acceso en línea es cada vez más personal, privado y con menos supervisión. Desde el punto de vista de la capacitación, muchos autores abogan por preparar a una nueva generación para que sean participantes digitales informados y educados, equipados con las habilidades para interpretar activamente el mundo que los rodea. Asimismo, se ha investigado el uso de Internet como indicador de la participación de niños y adolescentes en la sociedad digital y como sinónimo de oportunidad, bajo el supuesto de que, a mayor actividad, mayores posibilidades de inclusión y acceso a oportunidades en línea. (UNICEF, 2017)

La educación digital implica el uso innovador de la tecnología en el proceso de enseñanza para producir una experiencia de aprendizaje más motivadora, rica y personalizada y adaptada a las necesidades de este siglo. La UE cree que la integración y la integración de contenido y recursos digitales en el aula es clave para permitir un aprendizaje más efectivo. (Castro, 2007)

Marco teórico

En los últimos años, las tecnologías digitales y el uso de Internet han modificado sustancialmente el tiempo libre y el ocio de los jóvenes en las sociedades más prósperas.

Además de posicionarse como nuevo soporte de algunas actividades practicadas tradicionalmente, las herramientas de comunicación online se han convertido en sí mismas en un espacio en el que disfrutar del ocio. Es esperable que la actitud de los jóvenes hacia esta forma de ocio sea mayoritariamente positiva, ya que, en términos generales, muestran una extendida aceptación ante las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y consideran que son un motor de cambio.

Aunque la tendencia a usar las TIC se da en todas las edades, son los adolescentes los que muestran una relación mucho más estrecha con las nuevas tecnologías, al haberlas incorporado a sus vidas cotidianas como herramientas de interacción, de socialización, de trabajo y de diversión. También es evidente, por otro lado, el recelo y la desconfianza que el uso de las TIC ha suscitado en la sociedad, que juzga moralmente a los jóvenes por lo que hacen, al considerar que la presencia de las nuevas tecnologías en sus vidas está provocando la aparición de nuevas exigencias y valores sociales.

Por otro lado, la era digital se define como la era de la información o del conocimiento, ya que durante este periodo se implementó una gran incorporación de tecnologías digitales y tanto como la invención del internet y de grandes aparatos modernos y avanzados que hoy en día permite que sea un pilar fundamental para la modernización de nuestro siglo.

Ha revolucionado nuestra forma de comunicarnos, y se convertido en pionera en el modo de relacionarnos con amigos y personas de nuestro entorno laboral, de obtener información, ha generado nuevas vías y formatos de buscar noticias, y ha creado nuevas formas de ocio. Este acontecimiento ha permitido que niños y niñas tengan acceso a los mejores recursos de educación a nivel internacional.

1.1.2 Los niños, la educación y la Era digital

La educación ha tenido una enorme transformación a partir de la implementación de herramientas tecnológicas. Antes, cuando hablábamos de educación inmediatamente se pensaba en el aula física. Sin embargo, hoy en día al hablar de educación es inevitable e indispensable pensar en el Internet y los medios digitales como los recursos del mañana.

Actualmente la enseñanza tradicional se ha dejado atrás y ha dado paso a una nueva época de tecnología, así es que en la sociedad se ha planteado varios de los métodos que donde niños y niñas se someten a aprender con nuevas metodologías de enseñanzas, Muchas instituciones educativas habilitan un gran desempeño intelectual en la formación de los estudiantes, garantizarán la formación en el uso y seguridad de los medios digitales y la protección de los derechos fundamentales en Internet, esto no es una desventaja para ellos ya que como nueva generación de jóvenes la era digital nace con ellos y adaptan cada vez más, que permiten que su aprendizaje sea exitoso.

A la raíz de la pandemia del Covid-19, muchas instituciones debieron cambiar su metodología de enseñanza tradicional y adaptarse a una educación virtual donde todas las herramientas deberían ser aplicadas mediante las TIC, según este sucedo muchos estudiantes definen este método como efectivo, a pesar de estar acostumbrado a una educación presencial, a pesar de eso este modo de educación es clave, también para los docentes, ya que ellos también deben capacitarse cada minuto, aprender para poder enseñar y poder alcanzar objetivos planteados con los estudiantes de cada institución

Sin lugar a duda La educación digital conlleva un sin número de ventajas durante la enseñanza de niños y niñas, Según la Unicef (2017) “Las tecnologías digitales brindan oportunidades de aprendizajes y educación a niños, especialmente en regiones remotas y durante la crisis humanitaria”, esto lleva a que las Tics han facilitado un gran intercambio de conocimientos, ha abierto la facilidad a los niños que se conecten entre ellos mismos y disfruten de una mayor conectividad. Pero ¿Cómo podemos aprovechar estos recursos como futuros docentes?

Como docentes del futuro, debemos desarrollar nuestras competencias digitales y tener entornos de aprendizaje flexibles y adaptables con contenido que ofrezca rutas de aprendizaje personalizables, recursos que fomenten la participación activa de los estudiantes, conecten con sus realidades y promuevan un aprendizaje de gran alcance y una recepción de información contextualizada, así proponemos nuevas metas para nosotros los docentes contemporáneos.

Estilos de Aprendizaje

Métodos y retos de la participación

Como propósito para una educación digital que implemente diferentes estilos de aprendizaje y la activa participación estudiantes se basa en la creación de una estrategia consolidada por un conjunto de actividades en un Recurso Educativo Digital que debe de ser aplicada en el aula como refuerzo de actividades escolares curriculares, junto con actividades de desarrollo en el proceso lector a través del método constructivista, como herramientas que permitan involucrar a los estudiantes y docentes, en la adaptación de elementos necesarios para la formación de procesos en articulación de la enseñanza de manera comprensiva como medio de flexibilización y de trascendencia. Utilización de páginas web que garanticen un aprendizaje digno para niños y niñas

y cabe mencionar también que la participación se debe dar de manera adecuada, visible y comprensible para los jóvenes que se va a enseñar.

Según (Senosiain, 2021) “hablar de la era digital es, para los jóvenes, casi un lugar común en el cual se sienten cómodos al utilizar las tecnologías de la información –Tics– para prácticamente todo lo que requieren, desde comprar una computadora hasta «bajar» un libro.” Por lo tanto, La era digital está generando una multitud de retos y oportunidades para aquellos que la saben manejar y aprovechar de la mejor manera. A partir de esto Es por esto que la educación digital “debe aumentar, no restringir el acceso. Debe promover la equidad, no exacerbar las desigualdades existentes en la sociedad. Debe desagregar, no crear nuevas barreras. Debe mejorar la calidad de la educación, en lugar de exacerbar las desigualdades existentes en la sociedad”. No para destruirlo.” Gran parte de su informe especial estuvo relacionado con las políticas para cerrar la “brecha digital” en la educación. Sin duda, la clave de la educación digital no es preguntarnos qué educamos, sino cómo y para qué educamos, y las herramientas digitales son las que nos ayudan a conseguirlo.

Los retos escolares en la era digital Este nuevo escenario social demanda cambios también sustantivos en la formación de los futuros ciudadanos y por tanto plantea retos ineludibles a los sistemas educativos, a las escuelas, al currículum, a los procesos de enseñanza y aprendizaje y, por supuesto, a los docentes. Los cambios en el quehacer educativo han de ser de tal calado que conviene hablar de cambiar la mirada, de reinventar la escuela. Las reformas parciales sin sentido global ya no son suficientes. La explosión exponencial y acelerada de la información en la era digital requiere La era digital. Nuevos desafíos educativos reconsiderar de manera sustancial el concepto de aprendizaje y los procesos de enseñanza. Demasiados docentes parecemos ignorar la relevancia extrema de esta nueva exigencia en nuestra tarea profesional. El reto de la escuela contemporánea se sitúa en la dificultad y necesidad de transformar el torrente desordenado y fragmentario de informaciones en conocimiento, es decir, en cuerpos organizados de proposiciones, modelos, esquemas y mapas mentales que ayuden a comprender mejor la realidad, así como en la dificultad para transformar ese conocimiento en pensamiento y sabiduría. En esta sociedad global, basada en la información fundamentalmente digital, es necesario considerar seriamente el papel de las nuevas herramientas y plataformas por las que transita la información, porque sin duda constituyen el factor central del cambio. ¿Quiere esto decir que la escuela como organización responsable, en la historia reciente de la humanidad, del desarrollo educativo de las nuevas generaciones ha dejado de tener sentido y será pronto sustituida por las redes virtuales? Predecir es siempre una tarea arriesgada y frecuentemente estéril, pero al menos, parece evidente que ya no pueden entenderse los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde los individuos se ponen en contacto con la información y el conocimiento disponible, sin la presencia poderosa y amigable de las TIC y en particular de la red de redes. La proliferación de las computadoras y otros artefactos tecnológicos usados de manera permanente fuera y dentro de las escuelas ha cambiado, y va a cambiar, la definición del aula como espacio pedagógico, el concepto de currículum y el sentido de los procesos de interacción del aprendiz con el conocimiento y con los docentes. La enseñanza frontal, simultánea y homogénea es incompatible con esa nueva estructura y va a exigir a los

profesores el desarrollo de una metodología mucho más flexible y plural, así como una atención más personalizada a los estudiantes. Modernizar la escuela, no obstante, no supone simplemente la introducción de aparatos, e infraestructuras que permitan la comunicación en red. Es algo más que utilizar las nuevas herramientas para desarrollar las viejas tareas de manera más rápida, económica y eficaz. Como destaca DUSSEL (2011) los usos más ricos de los nuevos medios como la creación de contenidos multimedia, la reflexión sobre la multimodalidad, el acceso a procedimientos más complejos de producción del conocimiento, la traducción y la navegación entre distintas plataformas aparecen todavía muy raramente en la escuela. MARTÍN-BARBERO, en 2006, y BURBULES y CALLISTER en 2001, sugieren reorganizar la enseñanza pensando en los nuevos rasgos de producción de los saberes, como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad.

(Morata)

Motivaciones y retos en torno a la educación digital

Existen diferentes motivaciones y desafíos para los diversos tipos de actores involucrados en la educación digital. Sin embargo, se hace énfasis en los proveedores del aprendizaje y la educación y en los estudiantes individuales.

- Proveedores de aprendizaje y educación La tecnología hace que la educación sea más eficiente, escalable y accesible.

“Los proveedores de aprendizaje y capacitación podrían llegar a estudiantes más aislados y adaptar la experiencia a las necesidades del individuo” (Ainscow, Conteh, Dyson, & Gallannaugh, 2010). Sin embargo, es probable que la falta de un sistema político y de voluntad política afecte la financiación y aumente los costos del aprendizaje y de los proveedores de educación, según los participantes. También se destacó que se podría hacer más para mejorar el DPC de los docentes. Los desafíos adicionales discutidos fueron la identificación de la necesidad del mercado y cómo los proveedores de aprendizaje podrían determinar el nivel de demanda (Belshaw, 2012). Por otro lado, también podría haber una gran demanda, pero una falta de oferta por parte del proveedor de capacitación, sin un proveedor de aprendizaje o educación capaz de brindar la educación que se requiere. Otro desafío mencionado “es el interés creado en mantener el interés particularmente por parte de las instituciones de educación superior que aún no han aprovechado las oportunidades que ofrece la educación digital” (Macdonal, 2020).

- Estudiantes individuales

Un motivador clave para este grupo es cómo se puede hacer que la educación formal sea más interactiva, inclusiva y segura para diferentes tipos de estudiantes. “La tecnología se puede utilizar para ayudar al aprendizaje, lo que podría ser una forma para que los alumnos descubran material que no necesariamente tendrían de otra manera” (Astudillo, Chévez, & Oviedo, 2020). Este sentimiento también se hizo eco en los grupos focales de jóvenes, donde los jóvenes afirmaron que el uso de la tecnología les ayudó a practicar y repasar. “El aprendizaje digital de alta calidad se considera como una expectativa, porque es relevante para lo que los estudiantes usan todos los días” (Belshaw, 2012). Por lo que se considera que la calidad digital de las tecnologías de aprendizaje debe utilizarse como base para que las escuelas o instituciones mejoren sus estándares. Entre los retos o desafíos se plantean factores relacionados con el nivel de habilidades, aceptación y exclusión. Esto se debe a que no todos en la sociedad tienen habilidades digitales, ni tampoco la

motivación para desarrollar estas habilidades o una comprensión de lo que podrían obtener de la educación digital (Astudillo, Chévez, & Oviedo, 2020). Los jóvenes también pueden sentirse desanimados por las tecnologías de bajo nivel utilizadas en las escuelas, en comparación con el contenido digital de alta calidad al que están acostumbrados fuera de la escuela. Se necesita hacer más para proporcionar evidencia sobre la educación digital y sus beneficios. Un desafío final se relaciona con la asequibilidad de las tecnologías, donde la exclusión puede ocurrir en función del acceso a las tecnologías. (Adriana Muñoz, 2022)

Materiales y Métodos

Los niños de educación básica en la era digital. Estilos de aprendizaje y los retos de participación. En este artículo se describen y comparan diversas literaturas relacionadas con Los niños en la era digital: estilos de aprendizaje y los retos de la participación. Para desarrollar este proceso de investigación, la metodología a utilizar es la recopilación y revisión bibliográfica de información de diversas fuentes que cuentan con información veraz y actualizada, como Scielo, Google Scholar y Mendeley. De acuerdo con (R, 2013) “La tarea de la metodología, en consecuencia, se encamina a examinar, valorar, refutar o corroborar la eficacia de los métodos en los diversos campos del conocimiento”.

De acuerdo con la afirmación del autor, toda práctica de investigación necesita de acciones metodológicas, como analizar, revisar y leer una variedad de documentos que contengan ideas claras sobre el tema en consideración. Sólo a través de estas acciones se podrá comprobar su exactitud y utilidad, así como los resultados que se pueden obtener en diversas áreas del conocimiento.

Resultados y Discusión

Se presenta los resultados de una encuesta realizada a padres de familia que viven juntos a sus hijos un cambio digital en la educación.

- Cree usted que la educación digital en los niños es la adecuada.

Figura 1: Indica si a criterio de los padres es correcta la educación digital



Fuente: <https://shre.ink/cvSg>

Del 100% de las personas encuestadas, el 44% de los encuestados indican que no están de acuerdo con que la educación digital sea adecuada para los niños, mientras que el 66% si está de

acuerdo; con esto queda demostrado que más de la mitad de las personas encuestadas se está adaptando al cambio de la educación actual.

- Con la educación actual, los padres de familia están preparados para el apoyo en casa de los estudiantes.

Figura 2: Indica los padres están preparados para apoyar en la educación digital



Fuente: <https://shre.ink/cvSg>

Del 100% de las personas encuestadas, el 56% de los encuestados indican que no están preparados para darles el suficiente apoyo académico a los estudiantes, mientras que el 44% indica que si o trata de estarlo.

- Está de acuerdo que la educación en los estudiantes de todos los niveles educativos sea digital.

Figura 3: Indica si la educación digital es la adecuada para los estudiantes de todos los niveles



Fuente: <https://shre.ink/cvSg>

Del 100% de las personas encuestadas, el 56% de los encuestados indican que la educación digital no es la correcta para todos los estudiantes ocasionando un paradigma, mientras que el 44% de los encuestados indican que si es decir están dispuestos a evolucionar en la educación.

- Cree usted que la educación digital impartida por las instituciones educativas es la adecuada.

Figura 4: Indica si la educación digital que se imparte en los planteles educativos es la adecuada



Fuente: <https://shre.ink/cvSg>

Del 100% de las personas encuestadas, el 50% de los encuestados indican que la educación digital impartida en los planteles educativos es la correcta mientras que el otro 50% indica que no; esto puede indicar que dependiendo del sector y estatus social cambian las herramientas digitales con las que se educa.

Conclusiones

Un tema importante de este análisis es que la modalidad de acceso Hogar-Celular es menos asociada a la presencia de habilidades digitales y la participación en ambientes digitales. En pocas palabras, la forma de inclusión entre alumnos y docentes es al mismo tiempo la que muestra tener menos resultados positivos en las oportunidades del uso de tecnologías, así como en las habilidades para el uso.

En otro ámbito, el acceso para todos; las políticas de tecnología educativa han de ser escalables y replicables. Es necesario planificar e implementar políticas capaces de garantizar inclusión y equidad. En lugar de enfocarse en contextos ideales (difícilmente replicables), las intervenciones educativas digitales deben implementar estrategias que apoyen y asistan a estudiantes y maestros, independientemente del contexto social y económico, la ubicación geográfica o el origen étnico.

Al reducir la brecha digital de género, las mujeres pueden ayudar a sacar a sus familias de la pobreza extrema y convertirse en activas agentes de cambio. Para reducir las diversas brechas digitales (de infraestructura, conectividad y habilidades técnicas, entre otras) se requerirán políticas integrales. Para lograr que la educación digital sea inclusiva requiere reconocer a grupos que experimentan diversas expresiones de exclusión. Estos aspectos deben considerarse cuidadosamente en cada etapa del diseño de la política, pero también durante la adopción y el monitoreo para así garantizar que nadie quede fuera. Para acceder a las oportunidades que ofrece la sociedad digital, es fundamental tener en cuenta los desafíos y las oportunidades que ofrece el futuro sin ignorar las necesidades de quienes se encuentran hoy en posiciones menos privilegiadas.

Referencias

Cotino Hueso, 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>

UNICEF. (Diciembre de 2017). Estado Mundial de la Infancia 2017. Obtenido de Niños en la era digital: <https://www.unicef.org/media/48611/file>

Jove Villares, D. (2021). El derecho a la educación digital en España. Regulación jurídica e importancia para la preservación del estado democrático de Derecho. Anuario Da Facultade de Dereito Da Universidad de Da Coruña, 25, 94–110

A. H. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios Políticos*, 28, 81-103.

SPenélope, Bonilla-Castro ERodríguez. (2005). Más allá del dilema de los métodos. En B.-C. E. SPenélope, Más allá del dilema de los métodos (págs. 1-421). la investigación en ciencias sociales.

Cabello, P. y otros (2018), “La inclusión digital de niños y adolescentes chilenos desde la perspectiva de usos y habilidades”, en E. Jiménez y M. Garmendia, Entre selfies y whatsapps. España: Editorial GEDISA/Universidad del País Vasco

Adriana Muñoz, A. M. (28 de Junio de 2022). Polo de conocimiento. Obtenido de https://sga.unemi.edu.ec/media/evidenciasiv/2022/07/04/articulo_202274990.pdf

Dennis Salcedo, B. F. (30 de octubre de 2021). Recimundo. Obtenido de <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/1295/1822>

Morata, E. (s.f.). Scielo. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n40/n40a9.pdf>

Senosiain, L. B. (2021). Los retos de la historia académica en la era digital.

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/estilos-de-aprendizaje-en-la-educacion-virtual/>

[https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(4\).oct.2021.37-44](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(4).oct.2021.37-44)


<https://revistaestilosdeaprendizaje.com/>

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6252.pdf>


<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52772>

Periodismo informativo vía streaming mediante la red social Facebook.

Information journalism via streaming through the social network Facebook.

 Piedra, Jenner

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Baque, Edward

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Hungría, Jean

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Navarrete, Emanuel

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Vernaza, Erick

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: jennerppa@outlook.es

Recibido: 25-enero-2023; Aceptado: 23-marzo-2023

Resumen - El periodismo informativo en los últimos años se vio modificado por la llegada de la era digital, quien trajo conseguido nuevos elementos y plataformas para comunicar, en la actualidad la forma como se consume la información es diferente, los usuarios acceden a ella fácilmente y al instante a través de dispositivos electrónicos con una conexión a internet. Los medios de comunicación tienen la ardua tarea de adaptarse a esta nueva tendencia de consumo que avanza a pasos agigantados, empleando diversas plataformas digitales para el consumo de información. Para esta investigación se tomó a las plataformas streaming, debido a que su valor con el paso de los años creció, para la construcción de nuevas propuestas periodísticas informativas. Los profesionales están anclados en las rutinas tradicionales, en la separación radical entre medios, en la comunicación unidireccional, en la escritura lineal y en los horarios rígidos de cierre; y el periodismo digital implica no sólo superar esas características de la información convencional, sino adoptar nuevas destrezas, habilidades, estrategias y rutinas para adaptar el periodismo a la red.

Es importante ser conscientes de este cambio porque el periodismo digital ya ha dejado de ser novedad para muchos, y a la espera de adoptar decisiones definitivas, se siguen trasladando las tareas de siempre. Y sería una oportunidad perdida para la profesión periodística, toda vez que las características de las tecnologías digitales permiten hacer un periodismo cualitativamente distinto, y cualitativamente mejor.

Palabras clave: Streaming, Periodismo digital, Facebook live, tecnología, información.

Abstract – The informative journalism in the last years was modified by the arrival of the digital era, which brought new elements and platforms to communicate, at present the form as the information is consumed is different, the users accede to her easily and instantly through electronic devices with a connection to Internet. The media have the difficult task of adapting to this new consumer trend that is advancing by leaps and bounds, using various digital platforms for the consumption of information. For this research, streaming platforms were taken, because their value grew over the years, for the construction of new informative journalistic proposals. Professionals are anchored in traditional routines, in the radical separation between media, in one-way communication, in linear writing and in rigid closing schedules;

and digital journalism involves not only overcoming these characteristics of conventional information, but adopting new skills, abilities, strategies and routines to adapt journalism to the web. It is important to be aware of this change because digital journalism is no longer a novelty for many, and while waiting for final decisions, the usual tasks continue to be moved. And it would be a lost opportunity for the journalistic profession, since the characteristics of digital technologies allow for a qualitatively different, and qualitatively better, journalism.

Keywords: Streaming, digital journalism, Facebook live, technology, information.

Introducción

El periodismo ha tomado un rumbo muy extenso dentro de la sociedad, en donde es una parte muy importante dentro de la comunidad, el periodismo siempre será muy fundamental.

En este presente tema se dará la información de una manera más rápida y fácil para los usuarios, sin embargo antes el periodismo está muy poco dentro de la plataformas que dan el uso de la herramienta streaming en vivo, ya ahora se dio esta facilidad para la transmisión a tiempo real de lo que se pueden suscitar en el país, pero a veces esto también lo utilizan para otros medios como los youtubers que hacen blogs por streaming en Facebook o en Instagram, aunque nunca se dio ese pensamiento de que el periodismo abarque dentro del streaming dentro de la red social Facebook, casi no se tomaba en cuenta porque no era tan fundamental en esta red social y también porque no se daba resultados de que los usuarios tengan interés en la información que se imparte, la tecnología se ha mezclado tanto con el periodismo que antes los métodos tradiciones de la información solamente era visible en los televisores o emisoras de radio, pero ahora en la actualidad en pleno siglo actual se da streaming hasta dentro de la página oficial de los televisivos, con toda esta herramienta que van implementando se han dado muchos buenos resultados pero no mucho trabajan con este método en Facebook.

El periodismo a través de un streaming en vivo por Facebook se implementa en la que todos los usuarios que tengan dispositivos móviles puedan estar conectado con información que se de en esos momentos, más que todo información de sucesos que pasan en el país, pero esto depende tanto del tema que se desea dar, este tema debe ser específico y más que todo hacer saber a las personas que nuestro periodismo se basará en la transmisión de sucesos dentro de la universidad de Guayaquil.

Marco Teórico

En la actualidad se ha hecho énfasis en la indagación de nuevos métodos que les permitan a las personas una mejor comunicación y por ende también una mejor forma en la transmisión de conocimientos, con la expectativa de que todas las personas puedan mejorar su calidad de vida mediante progresos tecnológicos que les permita hacer de esta más fácil.

Llevar estas nuevas tecnologías al campo del periodismo a sido un verdadero reto para quienes conforman dicha comunidad debido a los cambios que se generan año tras año en sus tecnologías, sin embargo, se han tratado de vincular nuevos proyectos que permitan la inserción de nuevos métodos en el ámbito periodístico.

En el presente capitulo se hablará sobre periodismo informativo y como este a avanzado y ha llegado a involucrarse en la era digital. Para esto nosotros estudiantes del 4to Semestre A-2 Carrera de Informática, nos hemos inmiscuido en el ámbito del periodismo informativo vía Streaming en el cual hemos replicado una serie de Streamings en el que hemos informado a un publico en general

sucesos que se han llevado a cabo en la Facultad de Filosofía, y en el cual analizaremos los resultados obtenidos.

PERIODISMO INFORMATIVO

El periodismo informativo se encarga de informar de manera objetiva e imparcial una noticia a un público, trata de que el mensaje sea claro y digerible para todo público sin irse a los tecnicismos o palabras rebuscadas.

En este tipo de periodismo no hay una sección de opiniones ya que el periodismo informativo no busca interpretaciones. (Serna, 2017, pág. 114)“consiste en relatar los hechos de la manera más alejada posible de los juicios de valor, para mostrarlos tal cual son”

El internet y el periodismo informativo han tenido un gran recorrido de avances juntos, con el uso de este la información cada vez se recepta de manera más rápida, la desventaja en cuestión es que el internet es libre y esa misma libertad les permite a usuarios malintencionados crear noticias para mal informar o que muchos no se sustenten con fuentes fidedignas (Núñez, 2017, pág. 15)“El periodismo ha sido durante varios siglos un tipo de actividad profesional nacido de dos condicionantes históricos, la especialización del trabajo y la tecnología de la comunicación.” La especialización que dice Núñez es la profesionalidad del periodista a no dar juicios de valor o interpretaciones.

El periodismo informativo nace en 1870 y coexiste durante cierto tiempo con el periodismo ideológico. Se centra más en la narración o relato de los hechos que en las ideas. Tienen más importancia los géneros informativos: la noticia, la crónica y el reportaje.

La noticia

Noticia es todo aquello que ocurre o que va a ocurrir y que, al pensar del periodista, tendrá gran repercusión en los medios.

Uno de los autores más clásicos del periodismo, Emil Dovifat, afirma que la noticia constituye una «comunicación sobre los hechos surgidos en la lucha por la existencia del individuo y de la sociedad» y considera que deberá ser:

1. Que sirva para el público que recibe la información.
2. Nueva, es decir, no antes transmitida.

(García, 2014, pág. 880) “la credibilidad que los usuarios otorgan a las informaciones no sólo depende de las acciones que desarrollen los medios, sino que el prestigio de la marca y la imagen social de sus periodistas también son factores que pueden condicionar”

Periodismo Informativo en las redes sociales

El periodismo en las redes sociales en los últimos años ha tomado un realce notable, teniendo en cuenta que las plataformas son libres, usuarios con o sin experiencia en este mundo han tomado iniciativas de informar de manera objetiva como es en el caso del periodismo informativo. Incluso se han tomado de manera obligatoria el uso de las redes sociales las grandes cadenas televisivas, radios y periódicos. Despegándose de su zona de confort e innovando con distintos tipos de estrategias para captar la atención del público.

(Yilin, 2014, p.13) “dimensión de vinculación social, a través de la publicación de los contenidos, por la cual los usuarios pueden crear una comunidad y comunicarse”

Periodismo digital en la actualidad

El periodismo ha cambiado durante el trayecto de la profesión, antes el periodismo se basaba en noticias que solamente se veía en los televisores, se informaban todo lo que pasaba dentro del país, pero ahora que ha avanzado la tecnología, se han tomado en cuenta que la información puede ser vista a través de las redes sociales, anteriormente nunca se había dado estos casos pero solamente se dieron casos en que la información se veía nomas en las páginas web de los mismo canales pero no haciendo transmitiendo en vivos por las redes sociales, en el pasar de los años esto se ha estado dando como proyectos a futuros pero nunca se ha implementado.

Ante ese panorama el mundo de Internet y Redes sociales se han manifestado al día de hoy como un negocio redondo en el que millones de personas conviven en un sistema virtual. (Estrada, 2019)

Ahora en este mundo actual las redes sociales han implementado un nuevo método digital en la cual puedan transmitir todo lo que quieren hacer, pero antes en el 2007 nunca se dio esta implementación de transmisiones, sino que antes se publicaban videos cortos con los que se veían de muy mala calidad, pero con el pasar del tiempo se ha dado la herramienta para que se transmitan en vivo a todas los dispositivos, sin embargo el periodismo cogió esta herramienta para dar facilidad de transmisión de información a todos los usuarios que tienen sus dispositivos, ahora la tecnología ha cambiado tanto que en el país se dan información de distintos temas, como por ejemplo: el transmisión de noticias acerca de sucesos de clima en el país o transmisión de noticias de políticas entre otros más, etc..

Paula M Pérez señala que “Uno de los aspectos que más determinan el nuevo ámbito digital recientemente establecido es el concepto de dinamismo, que se centra en el uso de cuatro características que son inherentes al concepto del periodismo digital, como son la hipertextualidad, la multimedialidad, la interactividad y la frecuencia de actualización.” (Blanco, 2016)

En esta actualidad existen muchos programas y aplicaciones para transmisiones en vivo, pero las redes sociales siempre será necesario para el buen funcionamiento del periodismo para informar todo lo que se acontece en todo el mundo, en la actualidad se da más plataformas que dan este uso de streaming en vivo, pero usualmente la era digital avanza más y más con el paso del tiempo, con

esto se puede dar más formas de periodismo a través de distintos medios como la radio o también desde la misma página web oficial se da la transmisión.

“El avance de los cybermedios en los últimos veinte años ha sido vertiginoso, pero lo cierto es que no ha hecho más que empezar.” (Espinosa, 2016)

Aunque las nuevas tecnologías tienen sus desventajas ya que pueden utilizarlo para otras cosas no buenas sino malas, pero siempre se debe concientizar el buen uso de estas plataformas de streaming y más que todo hacer saber cómo deben manejarlo para sacar provecho en beneficio para la sociedad.

“Las nuevas tecnologías de comunicación son al mismo tiempo una consecuencia y un factor que propicia la sociedad de la información y el conocimiento.” (Pérez, 2015)

El periodismo en el Ecuador en la actualidad está expandiéndose, existen diferentes medios que lo transmiten, no obstante no muchos toman en cuenta el periodismo por las redes sociales o por las mismas páginas web de los canales televisivos, sino que la gente le interesa más otros tipos de información que no tiene nada que ver con el streaming sino que más bien tiene que ver con la navegación y la búsqueda de información de otro tipo de temas, pero poco a poco la gente vea lo positivo del periodismo digital que más que todo es un medio donde se influyen mucha información de índole educativo y más que todo informativo. “El crecimiento mostrado por los medios digitales en el país ha sido lento, principalmente por la falta de infraestructura tecnológica y los altos costos que implicaba mantener una conexión de internet para una vivienda.” (Clara Robayo Valencia, Maldonado Espinoza, & Otaneda Vivanco, 2015)

PERIODISMO DIGITAL VÍA STREAMING

El periodismo digital es uno de los temas de la actualidad y conforme el tiempo va avanzando se genera un debate. Todos estamos conscientes de la magnitud que es el internet para nuestras vidas y en nuestros hogares siendo una herramienta de comunicación e información.

Esto quiere decir que aprovecha los recursos tanto digitales como analógicos para ampliar de forma inmediata y eficaz. Además, esto conlleva cierto recelo por partes de los periodistas que no poseen conocimientos o bases acerca de esta plataforma y esta a su vez desarrolle nuevos proyectos innovadores. (Maestros del Web, 2009)

¿Qué características tiene el periodismo digital?

Las principales características tienen que ver con las nuevas tecnologías: el ciberperiodismo se realiza a través de una pantalla electrónica y no en papel como el medio tradicional, lo que lo vuelve un medio con gran accesibilidad a cualquier tiempo y en cualquier lugar. Además, gracias a su valor multimedia, la información puede ser enriquecida con más herramientas digitales.

Multimedialidad: se refiere a integrar diferentes formatos en una misma plataforma, pueden ser textos, videos, audios, gráficos, animaciones, etc., con el fin de complementar la información.

Interactividad: el ciberperiodismo permite que el usuario o lector interactúe con la información, el medio o sus autores; se busca que haya una comunicación directa entre el medio y los lectores, así como, de cierta manera, una retroalimentación.

Hipertextualidad: la información se convierte en multidireccional y deja lo lineal a un lado, lo que significa que hay varias vías para acceder al medio, pues permite una navegación en el contenido con ayuda de los enlaces o hipervínculos.

(Concepto-Definición, 2018)

Periodismo digital y las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías han cambiado el modelo de negocio de los periódicos, pues, como sabemos, el internet es gratis de cierta manera, por lo que es más fácil y hay mayor acceso a la información.

Se creía que la fusión entre el periodismo digital y las nuevas tecnologías traerían consigo rentabilidad en el modelo de negocio, pero ¿realmente fue así?

El estudio señala que los ingresos solamente han crecido en los pagos a través de apps y pagos por documentos con un 8 y 3 por ciento, respectivamente. En el caso de la tarifa plana de contenidos, acceso gratuito a contenidos para suscriptores de versión impresa y portales para suscriptores se han mantenido. El acceso gratuito financiado por la publicidad.

Para los periodistas medir el éxito de sus publicaciones con las nuevas tecnologías ha cambiado. El 50 por ciento se mide a través del número de visitas únicas, el 47 por ciento con el número de impresiones, el 39 por ciento con el incremento de seguidores en redes sociales y el 36 por ciento mediante los ‘me gusta’ y número de comentarios. Solo el 26 y 17 por ciento lo miden a través de ingresos publicitarios y el número de exclusivas escritas.

Gabriel Bermúdez señala que la introducción de la Web 2.0 ha añadido una nueva competencia a los periodistas, pues la socialización con el mundo es tan grande que se debe competir con ciudadanos que tienen información o simplemente estuvieron en el momento de la noticia.

“Los periódicos impresos y digitales [...], cada uno iba por su carril y cada tanto podía echar un vistazo para saber si estaba siendo superado y debía esforzarse más o mantener el ritmo para seguir liderando”. (Bermúdez, 2019)

Streaming, una nueva forma de hacer periodismo

El streaming está cambiando la forma de ver la televisión, pero también la forma de hacer televisión. Y es que el mundo del periodismo ha visto cómo el streaming ha modificado sus tareas laborales.

Las nuevas tecnologías han llevado a los medios tradicionales a realizar una transformación digital donde la inmediatez se está imponiendo.

Otras de las ventajas de la televisión digital es que los usuarios pueden convertirse en periodistas ya que pueden enviar la información de lo que ocurre en su zona, o aquello que consideran oportuno de compartir con la audiencia.

Con el streaming los medios obtienen grandes beneficios ya que ahorran en costes de producción, ganan en inmediatez, necesitan menos personal ya que un único periodista puede cubrir el evento para todo el grupo. (Shoowit, 2017)

La información en la era digital

Si bien se conoce la información y el periodismo son tratadas como si fueran la misma cosa, existen diferencias situación entre la información y el conocimiento que se intenta transmitir. El conocimiento implica el medio de información que está integrada en las personas. Esto significa que toda información puede ser transferida. La transformación del dato en conocimiento requiere de mediaciones no solo de como medios tradicionales, sino que sea a través de las redes comunicacionales. Esto hace que sujeto con el tiempo deberá disponer para la búsqueda y selección de la información que deberá ser apropiada para ser luego utilizada como insumo del conocimiento.

La información que se encuentra y a la que se accede desde los diferentes medios de difusión no es igual al conocimiento que se produce sobre su base.

“La información puede ser transmitida como está, el conocimiento necesita ser construido como una red de conexiones significativas por un sujeto en una situación determinada” (Lion, 2006)

Estos procesos de apropiación se modifican cuando se encuentran mediados por tecnologías de distinto orden. en este caso es señalado al principio búsqueda de información, estas herramientas no son únicamente soportes suerte que se convierten en vehículos de opinión, potenciadores de los principios que modifican nuestra manera de ver el mundo. Las nuevas tecnologías nos hacen cavilar de modo diferente. Las relaciones se pueden establecer entre la consideración y la sinceridad son intervenidas por las operaciones constructivas de la tecnología. Por tanto,

“Las TIC ya no pueden ser pensadas como meras mediaciones (en el sentido atribuido a los medios de comunicación de masas). Las TIC efectivamente construyen y constituyen nuevas formas, espacios y tiempos de relación social, nuevas formas institucionales, nuevas formas de aprehensión personal y social, nuevas dimensiones de la cultura”. (Vizer, 2007)

En los últimos años las redes como Facebook ha generado un profundo impacto sobre la propia noción de conocimiento esto implica nuevos modos de organización de la información y, por lo tanto, nuevas formas de construcción del saber.

La era tecnológica ha venido para estar definitivamente entre nosotros ofreciendo nuevas bases en el conocimiento manifestándose a través de una verdadera revolución de aparatos tecnológicos (Internet, ordenadores, dispositivos y herramientas TIC, foros, chats, blogs, elementos de comunicación, etc.) con el pasar del tiempo se va transformando de manera clara y profunda los hábitos, el lenguaje, la fortaleza y las costumbres de muchas personas para originar una nueva cultura “la cultura dactilar”.

Además, con esto puede producir muchedumbres tecnológicas que supone un torneo para que las personas puedan aprender los conocimientos, actitudes y habilidades; y, por otra parte, El poder usar todas las ventajas que ofrece naciente mundo dactilar aquí el mundo formador tiene que ser consciente de oriente justo afirma. (Einstein a. , 2018)

“¿Por qué esta magnífica tecnología científica, que ahorra trabajo y nos hace la vida más fácil, nos aporta tan poca felicidad? Porque aún no hemos aprendido a usarla con tino” (p.20).

No cabe ninguna duda que al momento de enviar hay muchas ventajas que la era digital ofrece a la sociedad y a las personas que son capaces de adaptarse a esta situación (más eficiencia, capital de costes, más nota disponible, y toda la curiosidad educativa asociada a la era dactilar.

sin embargo, este reciente mundo invadido por tecnología abre puertas mucho más allá del conocimiento informativo, tiene asimismo algún plus cuando nos olvidamos que por encima de la tecnología están las personas y por partida deberían ser un entorno y no un fin en sí mismas (Einstein A. , 2012) afirma. “Temo el día que la tecnología sobrepase a la humanidad, entonces el mundo solamente tendrá una generación de idiotas” (p.40). Las tecnologías por tanto no son ni buenas ni malas, otra cosa es su explotación que el propio usuario y lo que es más importante requieren mucha pedagogía social del uso y la producción de nuevos medios.

Por tanto, todas estas herramientas que ofrece informar y la notar lo que estamos creando se tiene que servir para restablecer el adiestramiento y la instrucción y para dar valor a las personas así las personas podrán innovar de tal forma que serán efectivas si aportan valentía al pensionado para poner a las tecnologías al empleo de las personas y procurar y sacar todo lo embravecido que tienen y por mano enfocarnos en sus ventajas. El comunicado era digital nos ofrece un planeta nuevo de oportunidades que podamos descubrir y debemos aprovechar, sin sepultar que todo ello habrá querido la lástima, pero podremos si trabajamos para poblar una creación mejor, con el beneficiar de recobrase el dinamismo de muchas personas con el fin que puedan ser más felices, más

válidas sin que produzca achares esa reparación del globo pasa por un mejor aprendizaje para nuestros hijos.

El periodismo a partir que una información sea válida rompe con la linealidad y permite la interacción entre los lectores, estamos hablando de otra cosa que permita conocer lo que se quiere informar, pues bien, natural es que para que el pensamiento se cumpla a cabalidad es necesaria la respuesta del perceptor. Y no puede poblar periodismo sin comunicación, donde no hay la una no existe el otro.

Además, la comunicación se maneja en colaboración de un trabajo que les corresponde a los elementos que, para ser considerados de nueva y no de simple informe, deben proporcionar la información completa y verídica con los espacios necesarios para la respuesta de los lectores, televidentes, radioescuchas o internautas. Como en cualquier esfera del periodismo, la virtud y la responsabilidad social estar consciente que cualquier noticia, todos los instrumentos necesarios para su comprensión. Esto es diversos puntos de vista, análisis ponderado y objetivo, contextualización y afán de respuesta.

En este caso suele pasar en algunos ámbitos, al punto que hace pocos años los principios comprendieron que su grado en gran medida más que mandar datos para que el cabildo los tragara sin masticarlos, sin digerirlos. En las últimamente lo comprendido es así y comenzaron a empezar espacios para que, por lo menos, tuviese que manifestarse.

Materiales y Métodos

Para llegar al resultado u objetivo, se llegaron a ciertas conclusiones, mediante varias investigaciones que profundizaron a raíz la vinculación del periodismo y la red social de Facebook.

La herramienta utilizada para incluir el periodismo en las redes sociales es FACEBOOK LIVE, utilizada para transmitir en tiempo real una clase dinámica con los usuarios conectados en ese momento, el tema es TIPOS DE PENSAMIENTO, donde se estudiarán varios pensamientos tales como: el inductivo, deductivo, creativo y analítico. La posibilidad de esta herramienta es la manera en la que el que transmite puede comunicarse con el usuario que está conectado, eso da la ventaja de despejar dudas en el preciso momento que se está transmitiendo. Antes de eso la información que se está impartiendo está respaldada por documentos que en la misma página se pueden descargar, ahí constan las diapositivas y referencias que se utilizan en el streaming, todo para la verificación de la INFORMACIÓN OBJETIVA. (Fuente, 2019)

Aparte del Uso de FACEBOOK LIVE, se utilizará Kahoot una herramienta que permite la interacción del emisor al receptor en tiempo real, al mismo tiempo que se está haciendo el

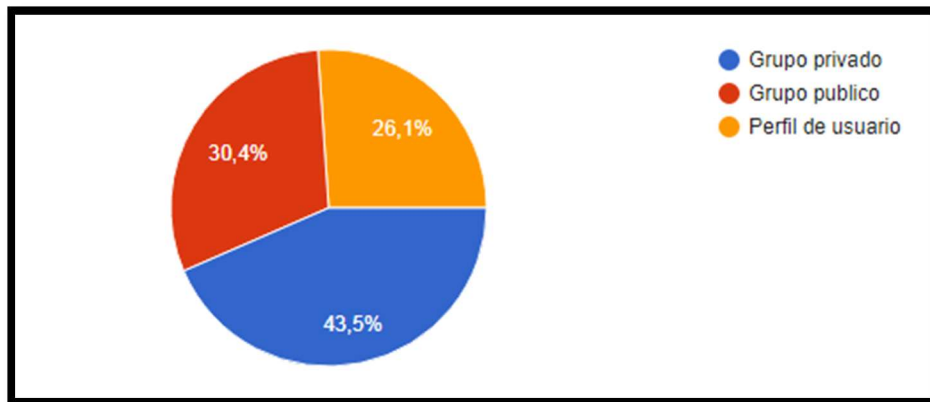
streaming. La combinación de estas 2 herramientas es para comprobar que el receptor haya asimilado la información brindada. Consta de varias preguntas las cuales tienen un puntaje que medirá el conocimiento, aparte crea una competitividad sana y se sabrá que emisor ha asimilado mejor el streaming.

El uso de estas herramientas está visualizado para un futuro en donde las clases en línea estén más normalizadas, así existirán nuevos métodos de enseñanza en el cual se pueda educar a la sociedad que no tienen la posibilidad de una educación presencial.

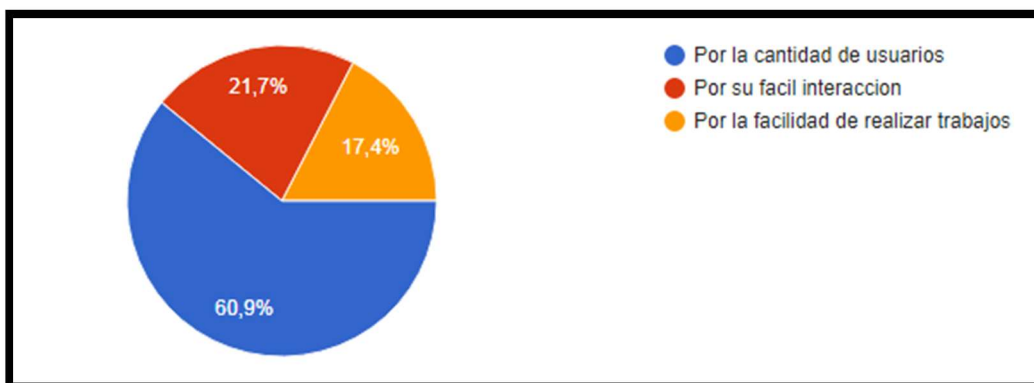
Resultados y Discusión

Encuesta realizada al público en general de la facultad de filosofía acerca del periodismo informativo digital

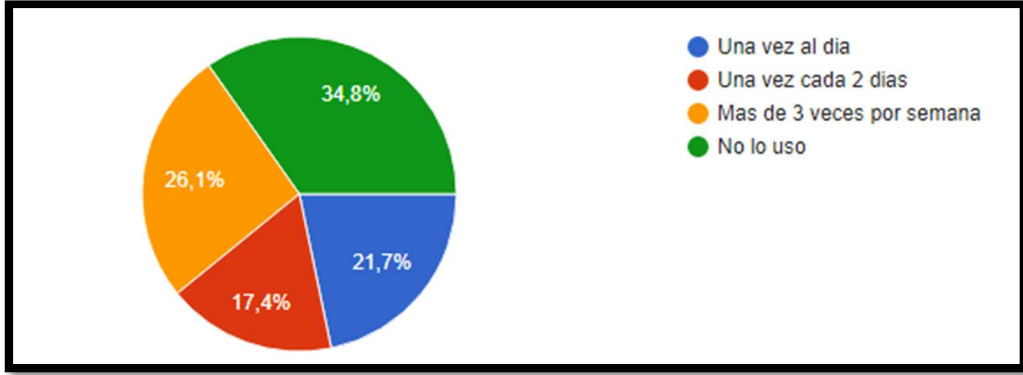
1) ¿Cuál es la mejor opción para hacer un streaming en Facebook?



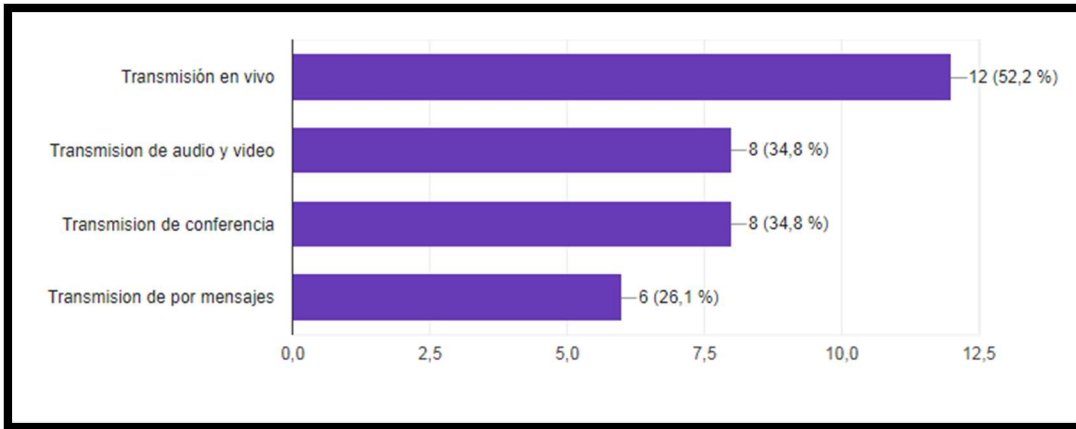
2) ¿Por qué cree que Facebook es usada como herramienta de periodismo?



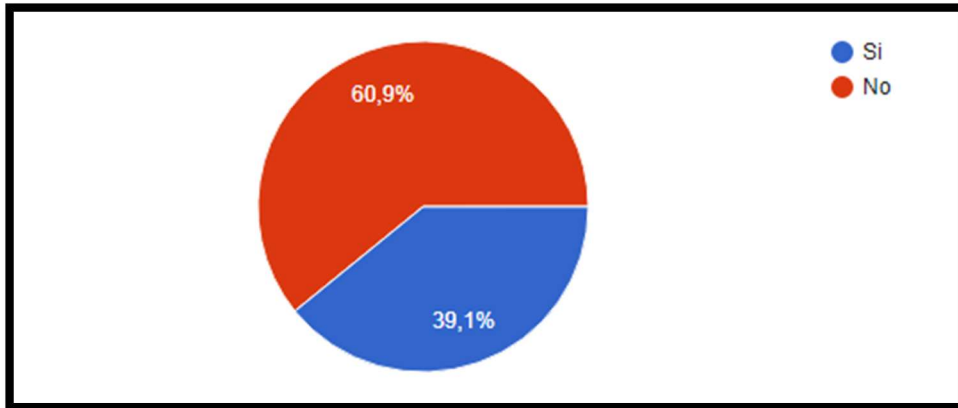
3) ¿Con qué frecuencia usa internet como medio para transmitir información del mundo en vivo?



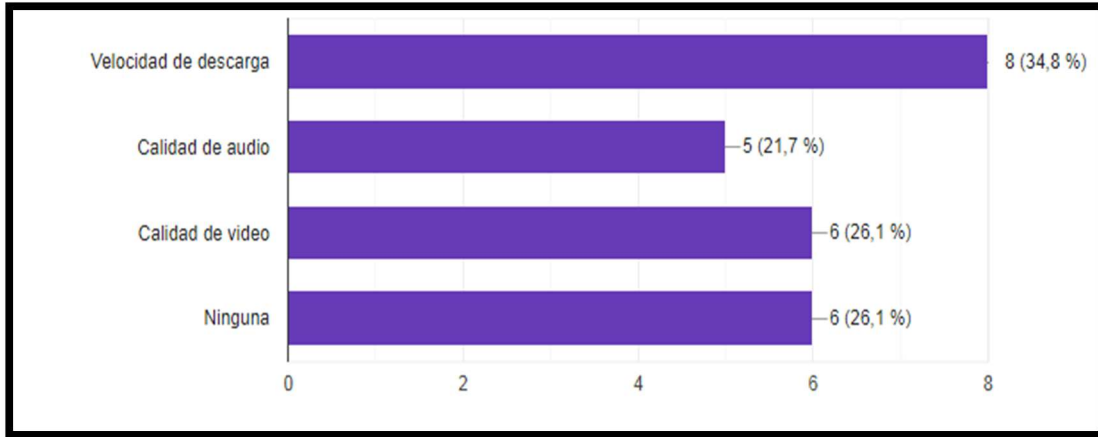
4) ¿Que se le viene a la mente con periodismo informativo?



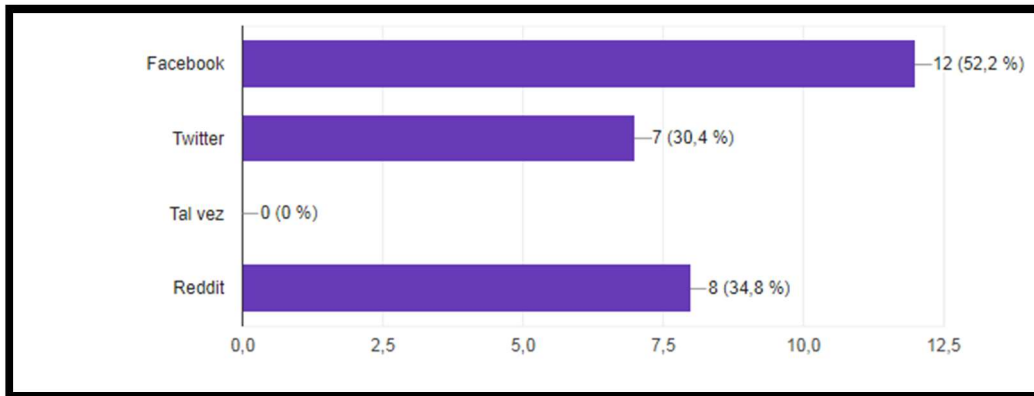
5) ¿Ha cursado algún estudio online fuera de Universidad de Guayaquil?



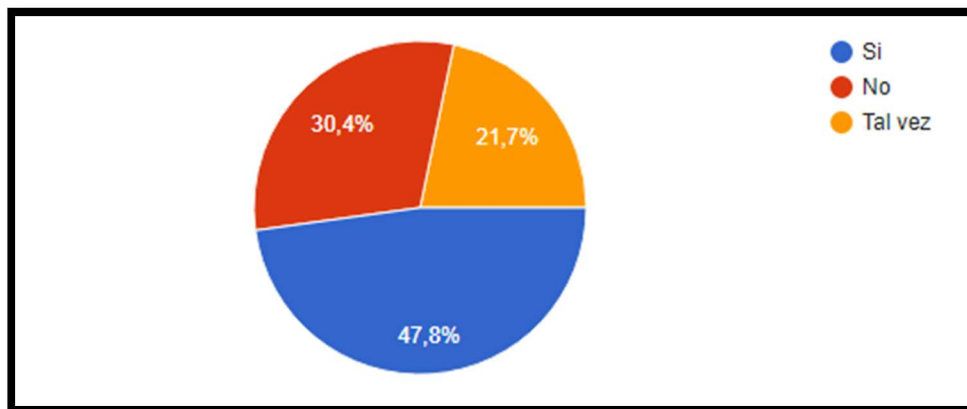
6) Si ha usado tecnología streaming, ¿Qué características le parece más importante?



7) ¿Que redes sociales utiliza como medio de información?



8) ¿Cree usted que sería útil implementar una serie streamings en Facebook para informar diversos acontecimientos dentro de la universidad?



Conclusiones

Siendo esto una carga para la propia universidad del no poseer ciertas informaciones que como estudiantes nos corresponden adquirir tomando en cuenta las necesidades que nos corresponden en esta institución debemos tener en cuenta que el periodismo conforme la tecnología avanza es muy importante tanto empresarial como estudiantil.

Por ello se indagó en distintas partes de la facultad presentando a los estudiantes una encuesta basada netamente sobre el periodismo y su relevancia con el streaming que conocimientos obtenían de esto y además se publicó en nuestra página oficial las actividades que como facultad participamos, lo transmitimos en vivo y en directo para que nuestros compañeros puedan tener noción de los que les estamos presentando.

Sabemos que aún nos queda bastante por recorrer como estudiantes, pero tenemos la capacidad necesaria para proyectar a la universidad distintas actividades que se realicen vía streaming, como también en algún artículo científico y presentarlo como una ponencia.

Referencias

Bermúdez, G. (25 de Mayo de 2019). crisis del periodismo . Obtenido de <https://crisisdelperiodismo.com/2019/06/18/periodismo-digital/>

Blanco, P. M. (20 de 04 de 2016). Diario El Pais. Obtenido de Diario El Pais: https://elpais.com/elpais/2016/04/13/opinion/1460540302_620130.html

Clara Robayo Valencia, Maldonado Espinoza, M., & Otaneda Vivanco, L. J. (12 de 2015). researchgate. Obtenido de researchgate: https://www.researchgate.net/publication/298793384_El_periodismo_digital_en_el_Ecuador_y_su_relacion_con_los_publicos_estudio_de_los_diarios_nacionales_El_Comercio_y_El_Universo

Concepto-Definición. (15 de Febrero de 2018). ConceptoDefinición. (Redacción, Editor) Recuperado el 16 de Febrero de 2020, de ConceptoDefinición: <https://conceptodefinicion.de/periodismo-digital/>

Einstein, A. (2012). Albert Einstein Quotes. Obtenido de Retrieved from BrainyQuote.com

Einstein, a. (2018). The collected Papers of Albert Eintein (Vol. 15). Berlin: Princeton University Press.

Espinosa, P. M. (11 de 12 de 2016). revistas ucm. Obtenido de revistas ucm: <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/download/58046/52231/>

- Estrada, S. (01 de 06 de 2019). crisisdelperiodismo. Obtenido de crisisdelperiodismo: <https://crisisdelperiodismo.com/2019/06/01/actualidad-y-retos-del-periodismo-ante-la-era-digital-en-tiempos-de-internet/>
- Fuente, M. H. (2019). Facebook live y la Television Social. 7-19.
- García, J. (2014). 880.
- Lion, C. (2006). Imaginar con teclonogia. Relaciones entre tecnologias.
- Maestros del Web. (26 de Octubre de 2009). Maestros del Web. (Platzi, Editor) Recuperado el 16 de Febrero de 2020, de Maestros del Web : <http://www.maestrosdelweb.com/periodismo-digital-definiciones-caracteristicas/>
- Ñúñez, L. (2017). Funciones del periodismo en el entorno digital. Periodismo en la red: géneros, estilos y normas. España. 14-37.
- Pérez, I. M. (27 de 07 de 2015). UDGVIRTUAL. Obtenido de UDGVIRTUAL: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/237/383>
- Robles, F. A. (2014). La credibilidad de los contenidos informativos en internet para los ‘nativos digitales’: estudio de caso. . 875-894.
- Serna, M. (2017). Influencia del periodismo informativo y de opinión en el voto de los estudiantes de comunicación social y periodismo en el plebiscito del 2 de octubre de 2016. . 114.
- Shoowit. (14 de Junio de 2017). ShoowitStreaming. (Quality, Editor) Recuperado el 16 de Febrero de 2020, de ShoowitStreaming: <http://shoowit.com/2017/05/25/streaming-una-nueva-forma-periodismo/>
- Vélez, B. W. (2019). Periodismo Informativo Guayaquileño en plataformas Streaming. 10-32.
- Vizer, E. A. (2007). Movimientos sociales y activismo militantes (Vol. 71). comunicacion e innovacion.
- Yilin, D. (2014). La transformación del periodismo tradicional en el nuevo entorno digital (tesis de maestría), España. 1-2.