



## Artículo de investigación científica y tecnológica

# Uso de recursos educativos digitales de los docentes en las instituciones educativas de la ciudad de Santa Marta

## Use of digital educational resources by teachers in educational institutions in the city of Santa Marta

Gregorio Alberto Peña-Coronado <sup>1</sup>, Tulio Enrique Cano-Velásquez <sup>2</sup>

**Para citar este artículo:** Peña-Coronado, G, Cano-Velásquez, T. Uso de recursos educativos digitales de los docentes en las instituciones educativas de la ciudad de Santa Marta. 2025;21(1): xx-xx. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.6255>.

Recibido en octubre 24 de 2024

Aceptado en diciembre 17 de 2024

Publicado en línea en marzo 10 de 2025

### RESUMEN

El desarrollo académico y la calidad educativa se fortalecen mediante los niveles de apropiación efectiva de las nuevas tecnologías por parte de los docentes y la incorporación de medios digitales que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta investigación es determinar el uso de recursos educativos digitales por los docentes en las instituciones educativas de la ciudad de Santa Marta, a través de un análisis cuantitativo, descriptivo, transversal, con una muestra de doscientos docentes del nivel básica primaria de colegios de tres localidades de la ciudad; se utilizó una encuesta para la recolección de datos, analizándola con el programa R Studio, obteniendo como resultado que los docentes están de acuerdo con el uso de recursos de almacenamiento en línea, la mayoría no utilizan innovaciones tecnológicas y están en desacuerdo con el manejo de las pedagogías emergentes al considerarse los maestros inmigrantes digitales y en las instituciones educativas escasean los recursos tecnológicos, lo que evidencia poca apropiación de las competencias digitales. El reto es motivar a los docentes para que se apropien de los conocimientos relacionados con las nuevas tecnologías y que las instituciones adquieran recursos tecnológicos generando así nuevos entornos de aprendizaje, nuevas metodologías de formación.

**Palabras clave:** TIC; formación docente; competencias docentes; innovación tecnológica; recursos digitales.

### ABSTRACT

Academic development and educational quality are strengthened through the levels of effective appropriation of new technologies by teachers and the incorporation of digital media that facilitate the teaching-learning process. The objective of this research is to determine the use of digital educational resources by teachers in educational institutions in the city of Santa Marta, through a quantitative, descriptive, transversal analysis, with a sample of two hundred teachers at the basic primary school level, from three locations in the city; A survey was used to collect data, analyzing it with the R Studio program, obtaining as a result that teachers agree with the use of online storage resources, the majority do not use technological innovations and disagree with the management of emerging pedagogies when teachers are considered digital immigrants and technological resources are scarce in educational institutions, which shows little appropriation of digital competencies. The challenge is to motivate teachers to appropriate knowledge related to new technologies and for institutions to acquire technological resources, thus generating new learning environments and new training methodologies.

**Keywords:** TIC; teacher training; teaching skills; technological innovation; digital resources.

1. Can. PhD. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología. Correo: [gregoriopena.est@umecit.edu.pa](mailto:gregoriopena.est@umecit.edu.pa) - <https://orcid.org/0000-0002-5122-5758>

2. PhD. Universidad Rafael Belloso Chacín. Correo: [tuliocano.doc@umecit.edu.pa](mailto:tuliocano.doc@umecit.edu.pa) - <https://orcid.org/000-0003-4598-312X>

## INTRODUCCIÓN

Uno de los principales desafíos que deben abordar las escuelas y los educadores después del confinamiento provocado por la proliferación mundial del SARS-CoV-2 es la mediación tecnológica en el proceso educativo. Esto implica no solo la adecuación de las instalaciones con espacios que cuenten con los recursos necesarios y acceso a internet, sino también la importancia alfabetización digital de los educadores como punto de partida, enfatizando que esta es la base para desarrollar competencias en entornos virtuales. Una adecuada alfabetización digital permite a los docentes utilizar de manera eficiente los recursos en línea, organizar actividades académicas efectivas y aplicar estrategias innovadoras que potencien el proceso educativo, ya sea en formatos sincrónicos o asincrónicos.

Los educadores deben estar atentos a los cambios que ocurren en su entorno y deben adaptar su práctica formativa a las transformaciones curriculares y a los métodos pedagógicos que sean compatibles con las tecnologías. Esto implica la adquisición de competencias digitales como el manejo de dispositivos electrónicos para la gestión del conocimiento, además de la participación en redes colaborativas en línea (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, 2017).

Las innovaciones en las prácticas docentes implican una serie de cambios significativos que demandan a los educadores abandonar los métodos tradicionales que han sustentado su experiencia previa. En el contexto actual, el docente debe comprometerse con el saber específico, y además con el perfeccionamiento de habilidades didácticas y tecnológicas. Es menester que el enfoque en el desarrollo de contenidos, competencias y destrezas no se limite a la obtención de resultados, promoviendo en su lugar la creación de productos. De esta manera, los estudiantes podrán apreciar la importancia del trabajo en equipo, la investigación y el uso de herramientas tecnológicas como apoyo en su proceso educativo y profesional.

Hoy en día, las TIC se han convertido en un tercer entorno de interacción humana, junto a los entornos natural y urbano. Lo que ha permitido sacarnos de nuestra zona de confort y generar cambios profundos en nuestras vidas, tanto en el ámbito social como en el educativo (López, C. y Estrada, V., 2022), interacción que debe iniciar en la niñez y continuar en la adolescencia, convirtiéndose en un hábito diario que se manifiesta en espacios enriquecidos por nuevos recursos digitales, así como en entornos virtuales y redes interconectadas, donde la mediación se realiza a través de pantallas, sonidos, videos y aplicaciones disponibles en dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras (Rosenberger, S., 2020).

En la actualidad, los estudiantes han crecido inmersos en un entorno tecnológico, lo que los ha llevado a ser clasificados como "Nativos digitales". Esta generación posee la habilidad de recibir y procesar información de manera ágil, aplicándola en diversas actividades académicas, tales como trabajos colaborativos, gráficos, infografías, gamificación y videos (Prensky, M., 2001). Por otro lado, muchos docentes en América Latina son considerados "Inmigrantes digitales", ya que, aunque no nacieron en la era digital, han adoptado varios aspectos de las nuevas tecnologías. Sin embargo, han necesitado capacitación en TIC, lo que ha impedido que alcancen un dominio pleno de las herramientas tecnológicas. Esta situación ha sido evidenciada en estudios realizados por el Banco de Desarrollo de América Latina (Estrada, R., 2020). En consecuencia, este estudio tiene como objeto determinar el uso de recursos educativos digitales por los docentes en las instituciones educativas de la ciudad de Santa Marta.

Según lo expuesto por García, F. (2011), los recursos digitales posibilitan la creación de nuevos escenarios que promueven la expresión y la comunicación. Para los discentes, estos recursos educativos digitales funcionan como un vínculo en la transmisión del conocimiento, facilitando la adquisición de nuevas

competencias. De esta forma, actúan como un medio para desarrollar diversas temáticas y, al mismo tiempo, como un mecanismo que permite acceder a la información de manera más sencilla. Con la introducción de nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida humana, especialmente en el educativo, se ha incrementado el uso de estas herramientas. Esto implica que los docentes deben poseer la creatividad, la innovación y el manejo adecuado de la didáctica y la tecnología para poder comunicar eficazmente en el contexto digital.

La idea clave es que los maestros desarrollen sus propios recursos educativos digitales. De acuerdo con Vargas (2017, p. 68), estos recursos son un soporte pedagógico que ayuda a los docentes a la optimización del proceso de aprendizaje de los educandos. Es fundamental que el diseño de estos recursos se realice de manera práctica para los estudiantes, considerando el contexto y las características de estos. Además, el docente debe saber seleccionar las estrategias metodológicas pertinentes, y esforzarse por mejorar sus competencias y habilidades a través de la incorporación de estos recursos en su labor pedagógica.

En función de su rol educativo y sus características, los recursos digitales son considerados materiales que satisfacen las necesidades pertinentes para favorecer el aprendizaje. En este marco, se caracterizan por informar sobre diversas temáticas, facilitar la obtención de conocimientos, atender situaciones desfavorables y reforzar el perfeccionamiento de competencias específicas (Pinto, M. et al., 2012).

Cabe mencionar que los recursos educativos digitales reúnen un conjunto de herramientas didácticas que son óptimas en función de sus elementos digitales. Para su correcta utilización, es fundamental llevar a cabo una producción adecuada que garantice el acceso a la información. Esto favorece, entre otros aspectos, la realización de actividades programadas, el fomento de la motivación, la comprensión de los conceptos y el autoaprendizaje, teniendo en cuenta la manera de aprender de los estudiantes.

### **Tipos de recursos digitales**

A partir de la percepción del alumnado, se analizaron diversos diseños didácticos estableciendo tres niveles progresivos los cuales permiten al profesor utilizar los entornos de aprendizaje, haciendo que el profesor anime al estudiante a utilizar los recursos tecnológicos (primer nivel), involucre a los estudiantes en procesos de autorregulación y auto seguimiento (segundo nivel) y por último que el mismo pueda gestionar la información (tercer nivel) (Dabbagh, N. y Kitsantas, A., 2012, como se citó en Llorente, M., 2013). Así mismo, González, M. et al. (2020) establece que, para que el estudiante interactúe y comprenda estos entornos debe conocer y trabajar con los recursos digitales y estableciendo cuatro tipos, a saber: Los de acceso, búsqueda y gestión; los de creación y edición de contenido; de interacción y comunicación; y por último los denominados, avanzados. (Tabla 1).

**Tabla 1.** Tipos de recursos digitales.

<b>Tipos de Recursos digitales</b>	<b>Ejemplos</b>	<b>Aplicaciones</b>
<b>Recursos de acceso, búsqueda y gestión de información</b>	Video tutoriales Marcadores sociales Repositorio de objetos virtuales de aprendizaje Herramientas digitales de toma de notas Gestores digitales de tareas Almacenamiento en la nube	Delicious, Diigo Minerva, investigo  OneNote, Evenote  Google Task Dropbox, Google Drive

<p><b>Recursos de creación y edición de contenido</b></p>	<p>Blogs Wikis Sitios web para la escritura en línea Herramienta de edición de audio Redes centradas en la información Redes centradas en agrupar contenido y comentar contenido Redes generalistas Ofimática</p> <p>Multimedia y creación de formato Aula virtual</p>	<p>Blogger Wikipedia</p> <p>Podcasts Slideshare</p> <p>Pinterest</p> <p>Facebook, Google+ Microsoft Office, Office libre, PDF Photoshop, Powtoon Moodle, Blackboard</p>
<p><b>Recursos de interacción y comunicación</b></p>	<p>Redes de microblogging Redes centradas en la imagen Redes profesionales Mensajería móvil Correo electrónico Videoconferencias</p>	<p>Twitter Instagram LinkedIn WhatsApp Gmail Skype, Zoom</p>
<p><b>Recursos avanzados</b></p>	<p>Inteligencia artificial Realidad aumentada</p>	<p>Códigos QR</p>

Fuente: elaboración propia a partir de González, M. et al., (2020).

### Recursos de acceso, búsqueda y gestión de información

La gestión de la información se define como la integración de elementos y procedimientos clave en diversas dimensiones, lo cual es fundamental para el desarrollo de actividades informacionales en instituciones educativas y organizaciones (Suárez, A. et al., 2015). El avance de las TIC ha abierto la puerta a la creación y utilización de variados recursos tecnológicos, tales como software, redes sociales, entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y objetos virtuales de aprendizaje (OVA); además de motores de búsqueda en internet. Estos recursos permiten una personalización del proceso educativo, donde cada estudiante puede aprender de manera distinta, adaptándose a nuevas metodologías y herramientas didácticas en contextos educativos, de investigación, profesionales y recreativos. La competencia digital, que abarca tanto el conocimiento como la aplicación práctica, tiene como objetivo fomentar un uso crítico y reflexivo de las aplicaciones y recursos digitales en los ámbitos educativo, científico y participativo, tal como lo indica el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2017).

### Recursos de creación y edición de contenido

Este aspecto permite crear contenidos de información como los blogs, la wiki, páginas web donde puede incluir textos, imágenes, audio, entre otros aspectos en línea, herramientas de edición de audio generando contenidos pertinentes apoyados en estos recursos, los cuales potencializan la comunicación, lo tecnológico y fortalecen la elaboración de los Podcasts. También existen plataformas enfocadas en la información como es el Slideshare, y redes que permiten agrupar y comentar contenidos como Pinterest, que son útiles para organización y el intercambio de información multimedia. Así mismo, se incluyen redes sociales generalistas (Facebook, Google+), herramientas de ofimática (MS Office, Office libre. PDF), así como programas de creación de contenidos visual (Photoshop, Powtoon) y entornos de aula virtual (Moodle, Blackboard) entre otros.

Los recursos de creación de contenido conforman una serie de aplicaciones educativas de gran utilidad para la planeación y ejecución de las clases por parte de los docentes, mediante estas aplicaciones pueden generarse recursos para navegar y evaluar los contenidos (Hernández, D., 2019). de la clase de manera síncrona o asíncrona. Con estos recursos los docentes pueden elaborar una serie de contenidos digitales abiertos que sirvan para los estudiantes e incluso para otros docentes que quieran incursionar en el mundo digital, también pueden crear videos interactivos, cortar y editar con el fin de fortalecer las competencias tecnológicas e incorporarlos en los procesos pedagógicos, didácticos y metodológicos.

### **Recursos de interacción y comunicación**

Las plataformas más utilizadas para la interacción comunicativa y de intercambio de información están: microblogging (Twitter), redes medidas con imagen (Instagram), redes profesionales (LinkedIn), comunicación por medio de un móvil (WhatsApp), email y videoconferencias (Skype, Zoom, Google Meet). Actualmente, las redes digitales son las herramientas esenciales que los jóvenes utilizan principalmente para comunicarse mediante texto y voz. Este uso ha crecido notablemente en el ámbito educativo, beneficiando tanto a los jóvenes como a los educadores, quienes incorporan estas herramientas para transmitir la información, pero también como medio para crear sinergias de trabajo colaborativo y utilizar los recursos tecnológicos que nos ofrece la vida para sacarle mejor provecho.

Colocando la atención en el campo educativo, encontramos que los estudiantes se encuentran prestos a estar conectados en Internet, esto ha generado que los estudiantes abran las puertas a las herramientas de 2.0 y bajo su estructura se articulen no solo como recursos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que puedan ser muy agradable en su proceso de formación, los cuales llegan hacer significativos para su enseñanza y poder sacarle el máximo provecho a la herramienta.

De igual manera el incremento de las redes ha traído consigo muchas aplicaciones, recursos educativos digitales y herramientas que se han incorporado en las diferentes actividades de los docentes en sus aulas; así como estudios realizados por Awidi, Paynter y Vujosevic, señalan que Facebook, Twitter y Youtube generan un serie de oportunidades para las personas donde pueden interactuar y compartir información con todos los usuarios y a la vez de un salto al ámbito educativo y sirva como complemento a la docencia y obviamente al aprendizaje (Awidi, I. et al, 2019, como se citó en Marín, V. y Cabero, J., 2019). Se debe tener en cuenta que estas redes sociales en primera instancia nacieron como medio de comunicación social y no como recurso educativo, pero que fueron dando ese vuelco importante como recurso didáctico para el docente y para los estudiantes como recurso académico.

Por su parte, Chávez, J. (2015), señala que el uso de estas redes aplicado a la educación trae consigo unas nuevas metodologías de aula que “promueven el trabajo en equipo, genera motivación en los alumnos por la incorporación tecnológica y por ende conlleva al mejoramiento académico, aumentando y diversificando la comprensión y mejorando la atención de lo aprendido” en consecuencia, permite la ayuda entre los estudiantes provocando el intercambio de saberes, el aprendizaje significativo, el crecimiento académico del estudiante y docente.

Según el estudio realizado por Gómez, M. y Saba, M. (2018), las redes sociales desempeñan un papel fundamental en la vida universitaria. Actualmente los maestros y grupos cuentan con blogs, páginas web que son visitados diariamente y utilizan redes de comunicación (Instagram), donde muestran información, materiales abiertos, donde pueden visualizar todos los recursos educativos digitales como videos, imágenes, infografías, podcast, noticias de interés, investigaciones y todo lo relacionado con su quehacer

pedagógico donde tenga que reflexionar y pueda ir mejorando en su planeación con el apoyo de estos recursos didácticos.

De acuerdo con Scorians, E. (2017) al manejar las redes sociales en el ambiente escolar los docentes despiertan en los alumnos nuevos procesos de aprendizaje logrando explorar los conocimientos y disposición de trabajar con ellos, fomentando la interacción dentro y fuera de las clases, lo que propicia importantes beneficios. Por ejemplo, el docente organizar una actividad sobre una lectura de tecnología e informática donde se creará un grupo de WhatsApp, se les explica las pautas o normas para realizarla, luego de analizar, reflexionar, refutar y proponer alternativas de solución a la problemática utilizando el medio social determinado por el docente, genera interactividad con las temáticas tanto en el estudiante como en el docente, ganando todos los actores con el fin de propiciar conocimiento y ver los recursos desde otras perspectivas.

### **Recursos avanzados**

Todas estas tecnologías emergentes que se incorporan en la educación se harán más evidentes cuando los entes territoriales las impulsen desde los centros educativos para así generar cambios en la praxis de los docentes y transformaciones en los entornos de aprendizaje innovadores y poder adaptarlos al contexto de cada institución. Como resultados, los educadores podrán realizar con mayor agilidad y aplicar las tendencias educativas contemporáneas, utilizando las nuevas tecnologías como herramientas que optimicen el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para ellos como sus alumnos.

Durante la fase de desarrollo de los recursos avanzados, es necesario integrar varias disciplinas para poder crear con mayor profundidad las aplicaciones, donde participen diferentes personas, con diferentes perfiles, con niveles de experiencia y conceptos divergentes de cómo deben de ser y crearse los recursos didácticos, permitiendo convertirse en creadores de contenidos. Berrocal, A. y Aravena, M. (2021) expone que los creadores de estos materiales pueden ser diseñadores gráficos, programadores, especialista en la materia, especialistas en pedagogía, profesores y los mismos estudiantes.

En fin, lo ideal es que tanto docentes como estudiantes desarrollen competencias digitales desde las diferentes áreas del conocimiento y que estén estrechamente vinculadas con la parte pedagógica, los contenidos y la tecnología como exterioriza Koehler y Mishra en el modelo TPACK, y que ayuden a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje (Leal. L. y Rojas, J., 2020).

## **METODOLOGÍA**

Este estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un paradigma positivista y un nivel explicativo. En cuanto al diseño metodológico, se optó por un enfoque no experimental de campo, específicamente, se realizó en las instituciones educativas seleccionadas. Por otro lado, el estudio es transeccional, ya que la información fue recolectada en un momento específico en tres localidades de Santa Marta. La muestra elegida para la investigación consistió en 200 participantes, todos ellos docentes de educación básica primaria de instituciones educativas distritales en tres (3) localidades de la ciudad de Santa Marta (Tabla 2).

**Tabla 2.** Distribución muestral por localidad.

Localidades	Docentes
Localidad 1	95
Localidad 2	65
Localidad 3	40
<b>TOTAL</b>	<b>200</b>

Fuente: elaboración propia.

El instrumento de recolección de datos constituyó un cuestionario estructurado bajo la escala de Likert conformado por 12 ítems vinculados a la variable de recursos digitales, organizados con base en los cuatro tipos de recursos relacionados en la Tabla 1. El instrumento fue sometido a la revisión de 3 expertos en el área específica y aplicando el método de Alfa de Cronbach se obtuvo un coeficiente de 0,83 resultando una alta confiabilidad. Para el análisis de los resultados se generaron tablas de distribución de frecuencias en Excel. Así mismo, se utilizó el programa R Studio para la realización del análisis estadístico descriptivo; así como la creación de gráficos de Boxplot.

La investigación se inició con la selección del tema de investigación y la formulación de los objetivos; luego, se realizó un rastreo documental sistemático de las fuentes de información, analizando los diferentes enfoques y paradigmas relevantes. Se eligió la población y la muestra de informantes clave, se elaboró el instrumento para la recolección de datos y se procedió a su análisis, así como la revisión de la tabulación y representación gráfica de los resultados, para su interpretación adecuada.

## RESULTADOS

Los resultados con respecto a los medios digitales para la gestión de la información evidencian que los maestros en su práctica pedagógica manifestaron estar de acuerdo con la utilización de los recursos de almacenamiento en línea. Para Lozano, A. y Llaven, M. (2018) los maestros consideran que estos recursos le aportan mucho en el proceso de enseñanza, también pueden administrar los tiempos estipulados en la organización de las actividades, lo que indica una mejor producción por parte del docente.

En lo que respecta a las actividades donde se involucra la búsqueda de la información y videos tutoriales utilizados en las clases planificadas; se evidenció que los docentes se mostraron neutrales, ya que indicaron que podían realizar muy pocas sesiones con tecnología debido a la escasez de estos recursos en los colegios, lo que limita la implementación de estas actividades en todas las clases. Esto representa un reto para la educación de hoy, donde según Ríos, Y. (2021) se debe reevaluar y modificar los métodos de enseñanza, adaptando el aula tradicional a un formato virtual. Esto requiere uso de recursos didácticos digitales que permitan desarrollar actividades innovadoras donde la participación y el conocimiento de los estudiantes sea más dinámico.

Esta idea coincide con lo que argumentan González, M. et al. (2020) quienes indican que la promoción de la necesidad de utilizar las TIC, tanto individual como institucional, capacita a los educadores para aprovechar mejor las oportunidades para el aprendizaje en la sociedad actual. Es importante mencionar que, según Ortegon, Y. y Delgado, J. (2021) esto no es solo importante para los docentes, sino también para los estudiantes y manifiesta que con la implementación de las TIC se obtienen mejores resultados y ayuda a mejorar las competencias y las habilidades apoyándose en la modalidad b-Learning, lo que se refleja en el desempeño académico de los alumnos.

Todo esto confirma que los recursos para la gestión del conocimiento aportan considerablemente las capacidades del docente en cuanto a la parte de tecnología con la finalidad de generar, diseñar e implementar actividades para que el estudiante pueda aprender a realizar todo este tipo de actividades y puedan sacar los mejores beneficios que ofrecen las tecnologías como articulación del aprendizaje (Gamboa M. et al., 2021).

Por otro lado, los resultados obtenidos relacionado a la pregunta si disponen de páginas con objeto de aprendizaje como el slideshare o similares, demuestran que fueron muy variados debido a la diversidad de opiniones evidenciando esto que la gran mayoría no utilizan el blog como herramienta didáctica para el proceso pedagógico. Así mismo, los intercambios que se originan en las redes virtuales utilizadas por los docentes tienen una intencionalidad pedagógica que orientan o guían el proceso significativo y contribuyen a la información, los cuales ayudarían al docente desarrollar competencias y habilidades tecnológicas y lograr articulación con otras áreas del saber (Rojas Y., 2018).

En relación con el uso de aplicaciones para la edición de audio, como los podcast se observó que los docentes carecen de las habilidades necesarias para implementar estas actividades, las cuales son primordiales para el mejoramiento de la comprensión y difusión de las actividades planificadas.

Jiménez, L. y Ortíz, M. (2018) expresa que los recursos educativos digitales se consideran herramientas o materiales en formato digital, destinados a apoyar el proceso educativo, lo que puede potenciar el aprendizaje de los docentes. Por esta razón, es fundamental que los educadores reciban capacitación en el uso de estas tecnologías, integrándolas como métodos de enseñanza – aprendizaje en sus clases, para poder iniciar procesos transformadores en las instituciones educativas.

Con la implementación de la mediación digital es necesario replantear los procesos pedagógicos, donde se aplique una educación flexible en la que el docente utilice varias estrategias pedagógicas que llenen las expectativas y necesidades del estudiante y el aprendizaje sea significativo, valioso y útil para poder aplicarlo en los diferentes contextos que pueda desenvolverse. Es por ello, que la capacitación del profesorado, el acomodamiento atractivo de su diseño de aprendizaje, de sus estrategias innovadoras y la variedad de herramientas tecnológicas que utilicen en las actividades académicas deben generar una mejora en la calidad pedagógica y por ende en el aprendizaje de sus estudiantes (Juca, F., 2016)

Respecto a los recursos de interacción social, los resultados demuestran que en su gran mayoría los docentes participantes del estudio se comunican a través de las redes sociales, se evidenció que están de acuerdo con este tipo de comunicación. Con respecto al uso de herramientas de videoconferencias, las respuestas fueron más cerradas dejando ver que por medio de estas herramientas se pueden articular videos, sonidos, textos, haciendo que las actividades académicas sean más atractivas para los estudiantes, además es importante mencionar que muchos de ellos utilizan con mayor frecuencia y prefieren el uso del WhatsApp para envío de la información junto con el correo electrónico.

Esta situación puede estar mediada por la etapa postpandemia, que permitió que más docentes se apropiaran del uso de las tecnologías, aun sin tener la destreza y la habilidad para manejarlas correctamente. Berrocal y Aravena exponen que los docentes cualificados en el uso de la tecnología informática las utilizan como medios didácticos para el aprendizaje dentro y fuera del aula de clases, además sirve como multiplicador de las TIC. (Berrocal, A. y Aravena, M., 2021)

Todas las redes sociales deben verse desde un punto de vista académico, con unos objetivos claros

relacionándolos con las temáticas abordadas en cada una de las áreas para sacar el mejor provecho, donde el docente y el estudiante miren esto como una actividad de aprendizaje, puedan organizar grupos, asignar lecturas encaminadas a preguntas problematizadoras que generen discusión, análisis y reflexión con el fin de conseguir mejores resultados de aprendizaje en cada una de las competencias.

En relación a los recursos avanzados, se evidencia que la población estudiada manifiesta no estar de acuerdo con la aplicación de inteligencia artificial, uso de simuladores y realidad aumentada, todo esto puede deberse a que estas instituciones no cuentan con recursos tecnológicos suficientes para su implementación, sin embargo, es importante romper estos paradigmas por lo que la inteligencia artificial permite el aprendizaje autónomo, basado en una programación donde la computadora trabaja a través de algoritmos, pasos lógicos, acciones previas y también permite un aprendizaje profundo, donde estas órdenes de maniobras inspiren en la estructura y función del cerebro humano. Cabe destacar que el aprendizaje por refuerzo requiere de una toma de decisión por parte de la máquina de forma lógica, de acuerdo a lo que desea buscar, del comando digitalizado y a la entrada y salida de la información (Carbonell, C. et al., 2023).

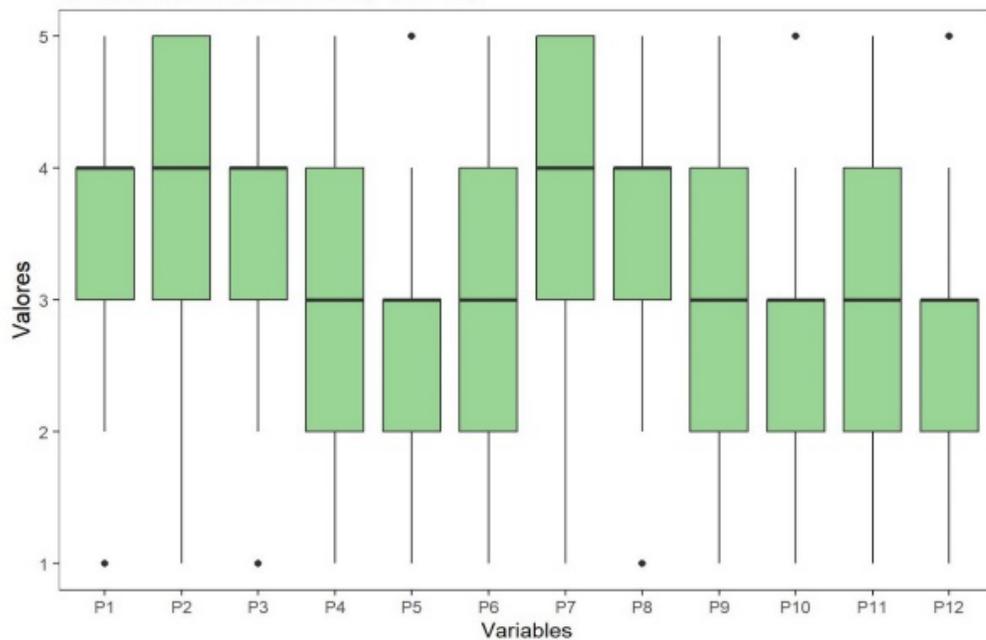
Por otro lado, se debe tener en cuenta que los simuladores hoy en día son importantes y sirven como herramienta de gran potencial educativo y son muy fácil de utilizarlos, los cuales permiten evaluar las situaciones que pueden suceder y realizar sus respectivos ajustes relacionados con los resultados de aprendizaje. Se puede decir, de manera general, que la simulación como recurso didáctico, apoya la transferencia del conocimiento causando un impacto en las actividades académicas, cautivando la atención, logrando que los estudiantes participen e interactúen con el software aprendiendo significativamente y lograr utilizar todos esos conocimientos, competencias y habilidades en su entorno (Vergel, M. et al., 2021).

Con respecto a la realidad aumentada se puede afirmar que esta es importante en el ámbito educativo y permite teletransportarlo en una era digital en tiempo real, provocando en el estudiante que las actividades realizadas por el docente las mire como algo atractivo, participativo y dinámico en cualquier nivel académico que se encuentre (Marín, V. y Sampedro, B., 2020).

Josfal, E. (2020) expone que los recursos avanzados en el área pedagógica establecen una herramienta poderosa, ya que por sus ventajas genera un motivo llamativo para los estudiantes en los diferentes niveles educativos, pero también es una alternativa para el docente que tiene la manera de escudriñar y aprender el potencial que tienen estos recursos avanzados, llevándolos a establecer una relación entre lo que vienen aplicando en sus actividades y lo que podría aplicar generando en sí un cambio en sus estructuras mentales y tecnológicas. Es importante destacar hoy en día el uso de portafolios digitales se ha vuelto de mucha utilidad y que apuntan en los programas de formación como una herramienta didáctica que permite elaborar unos contenidos aterrizados a la realidad, interacción, procesos reflexivos entre docentes y estudiantes (Vega, M. y Appelgren, D., 2019).

Por último, es importante mencionar que con relación a la utilización de recursos de creación y edición de contenido en el desarrollo de las actividades académicas los docentes manifestaron usar en mayor medida los Objetos de aprendizaje sobre los blogs y los podcasts. En cuanto al uso de recursos avanzados como inteligencia artificial y los simulares en las clases, los docentes manifestaron tener poco conocimiento y manejo de estas herramientas en gran parte debido a la falta de capacitación y la falta de estos recursos tecnológicos en las instituciones educativas. En la figura 1 se relaciona la tabulación de los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento en la población objeto de estudio.

**Figura 1.** Tabulación de los resultados.



Fuente: elaboración propia.

## DISCUSIÓN

Diferentes autores indican que hoy en día las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han configurado como un pilar estructural para todos los procesos, especialmente en el ámbito educativo. Bolaños, M. et al., (2021) señalan que, en un entorno inmerso en la tecnología, su uso en la escuela es valioso para la construcción del conocimiento. En este contexto, se propone la utilización de la tecnología para promover el empoderamiento y la cooperación social, facilitando así que las transformaciones científicas fortalezcan las dinámicas democráticas y, por ende, las interacciones sociales. En este estudio se evidenció que los docentes utilizan con mayor frecuencia los recursos de almacenamiento en línea, mientras que en menor medida aplican actividades que impliquen la búsqueda de información y videos tutoriales, esto debido a que las instituciones educativas analizadas no disponen de los recursos necesarios para su implementación efectiva en las clases.

Pensar en una didáctica de la educación hoy día sin las innovaciones digitales, es adentrarse a un retroceso en la educación, estas surgen como respuesta a la necesidad de comunicación. Estas herramientas permiten mejorar la interacción del hombre con su entorno; y la era digital no solo ha ofrecido herramientas para lograrlo, sino que ha permitido que el conocimiento sea global, que no sea de unos pocos sino de todos. Sin embargo, en América Latina, debido a las condiciones socioeconómicas de los países que la integran, el despliegue de la tecnología no ha sido tan rápido, aún existen poblaciones donde el internet, los computadores y la tecnología no ha llegado, ya sea por el difícil acceso, por la geografía o por las condiciones sociales y culturales de los mismos países.

En varias ciudades de Colombia, las instituciones educativas no están preparadas para el cambio a la era tecnológica; convirtiéndose esto en un gran reto para la formación integral de los educandos, principalmente en los contextos donde los establecimientos educativos, estudiantes y docentes no poseen

las herramientas tecnológicas necesarias para desarrollar una educación híbrida, donde afiancemos aún más lo presencial y lo remoto que nos dejó la pandemia (Moreno, S., 2020).

La ciudad de Santa Marta hasta el año 2023, contaba con 88 mil niños, niñas, adolescentes y jóvenes estudiantes matriculados en 73 instituciones educativas del sector público, con sus 185 sedes (Urieles, R., 2023). Dentro del plan de desarrollo distrital uno de los objetivos es mejorar la educación de la ciudad, para lo cual se debe vincular al sector productivo que permitan lograr las metas propuestas.

Por tal motivo, es recomendable que la escuela elimine las barreras que impiden el desarrollo de las habilidades digitales de estudiantes y docentes, dirigiendo a las instituciones educativas a un horizonte donde se eliminen los paradigmas tradicionales, que el cuerpo docente esté capacitado, y la institución educativa esté organizada y preparada para romper estos esquemas, formando estudiantes más activos, autodidactas, generando en los docentes la capacidad para ser guía, que sean capaces de ajustar su pedagogía a tal punto que no solo se prepare a un estudiante, sino que promueva la visión de un ser humano, un profesional altamente competitivo, generando así la participación activa en todo el ecosistema digital, de un estudiante capacitado para enfrentar retos y desafíos en una sociedad en constante evolución, convirtiéndolos en gestores del desarrollo del país y líderes del cambio mundial.

Los recursos digitales tienen como finalidad generar seguridad tanto a los estudiantes como a los docentes, para fomentar el aprendizaje continuo de competencias y habilidades y desenvolverse en la vida en los diferentes ámbitos sociales, permitiendo interactuar con todos estos recursos tecnológicos en los escenarios cotidianos y virtuales (Ávila, C. et al., 2022) que permitan tanto individual como institucionalmente que los docentes aprovechen mejor las oportunidades de capacitación que ofrece la sociedad en la red.

Un número significativo de docentes no recurre al blog y podcasts como una herramienta didáctica para llevar a cabo actividades académicas. Es crucial mencionar que la implementación de cuentos interactivos potencia la concentración, mejora la memoria y estimula a las personas con autismo, lo que favorece el mejoramiento de competencias cognitivas y superiores (Badillo, V. y Iguarán A., 2020). Sulmont, L. (2005) señala que los recursos educativos digitales identifican dos elementos clave: el primero se relaciona con la creación de un proceso didáctico sobre los temas, y el segundo debe garantizar el desarrollo de competencias tecnológicas en el uso de los recursos, aprovechando los distintos lenguajes y canales que permiten el avance pedagógico mediante la tecnología digital.

Esta situación puede estar mediada por la etapa pos-pandemia que permitió que más docentes se apropiaran del uso de las tecnologías, aun sin tener la destreza y la habilidad para manejarlas correctamente. (Berrocal, A. y Aravena, M., 2021) exponen que los docentes cualificados en el uso de la tecnología empleada para el aprendizaje en el aula y fuera de ella es importante y sirvió para aprender a desarrollar sus planeaciones y enlazando los recursos educativos digitales en todos sus ámbitos, por lo que los docentes como formadores de los futuros profesionales, no pueden quedarse de espaldas a las transformaciones en la sociedad, por tal motivo, la educación se convierte en un medio para el mejoramiento de la calidad de vida de las personas, descubrir la potencialidad de cada individuo y desarrollar las habilidades tecnológicas (Carneiro, R. et al., 2021).

Es importante resaltar que nuestro país está en un proceso de capacitación en el uso de recursos digitales, (Feria, I. y Zúñiga, K., 2016), que los docentes deben formarse para empezar a diseñar materiales necesarios como apoyo didáctico de sus clases y deben aprovechar la Web 2.0 con fines formativos. Este trabajo logró

evidenciar que los docentes se enfrentan a nuevos paradigmas educativos, (García E., 2015) lo que exige la necesidad de ajustar las pedagogías a las nuevas realidades tecnológicas y a los nuevos ecosistemas digitales.

## CONCLUSIÓN

En este estudio se pudo deducir que en relación con la utilización de recursos digitales por parte del cuerpo docente de las instituciones educativas objeto de estudio, existe muy poca apropiación de estos recursos debido a la falta de cualificación y ausencia de recursos físicos y tecnológicos institucionales. Los hallazgos indican que la mayoría de los profesores optan por almacenar información en plataformas como Google Drive o Dropbox, mientras que el uso de videos tutoriales en las clases es considerablemente menor, lo que subraya la necesidad de establecer más espacios de formación.

Asimismo, se observó que, en el caso de los recursos de creación y contenido, especialmente en lo que respecta a plataformas de aprendizaje como Slideshare su utilización es más frecuente, mientras que el uso de herramientas de audio (podcasts) para enviar instrucciones o mensajes los blogs como herramientas educativas, se da en menor medida; aunque los docentes se vieron obligados a adaptarse a estos recursos durante la pandemia, aún carecen de las competencias necesarias para manejarlos e implementarlos eficazmente en sus clases.

A pesar de estas limitaciones, se ha evidenciado una adaptación a los recursos de interacción social y comunicación digital, ya que utilizan redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, TikTok) para mantener un permanente contacto con los estudiantes. También han hecho un esfuerzo considerable para aprender a utilizar herramientas de videoconferencia como Skype, Zoom, Teams y Meet, muchas veces sin recibir capacitación formal. Se observó además que, al inicio de la pandemia, resultó complicado trabajar en entornos virtuales, debido al desconocimiento de estas herramientas tanto por parte de docentes como de estudiantes, sin embargo, actualmente algunos aún no logran dominar estos recursos para integrarlos en su práctica pedagógica. Entre todos los recursos digitales, estos son los que más desafíos presentan.

En el análisis del contexto en el que se deben implementar actividades en diversas áreas, se ha observado que el uso de recursos avanzados como los actuales Modelos de Lenguaje Grande (LLM), los prototipos de realidad virtual y aumentada, y los simuladores son limitados. Esto se debe a la falta de conocimiento suficiente para su dominio por parte de los docentes, así como la carencia de los medios tecnológicos necesarios en las instituciones educativas para establecer una metodología que integre de manera efectiva la enseñanza presencial y virtual.

Aunque la incorporación de recursos digitales es considerada innovadora y dinámica, y puede potenciar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, existen obstáculos que complican su implementación. Entre estos se encuentran el escaso uso de estas herramientas avanzadas por parte del profesorado, las dificultades en la conectividad y la insuficiencia de recursos tecnológicos en las instituciones educativas.

Por lo tanto, se proponen como recomendaciones, fomentar la colaboración entre la Secretaría de Educación Distrital y las instituciones educativas para garantizar una adecuada dotación de recursos tecnológicos; ofrecer capacitación a los docentes en el conocimiento y uso de herramientas digitales para potenciar sus habilidades y competencias; realizar evaluaciones periódicas de las estrategias y metodologías utilizadas en las clases, considerando la retroalimentación de los estudiantes; adoptar un modelo pedagógico que promueva el uso de las TIC; incentivar la autoevaluación continua de los docentes

para asegurar la mejora constante del proceso educativo; y, finalmente, motivar a los maestros a integrar los recursos educativos digitales como elementos fundamentales en su práctica didáctica.

## DECLARACIÓN SOBRE CONFLICTO DE INTERÉS

Los autores manifiestan que el presente artículo no presenta ningún conflicto de intereses que incidan en el plano personal o ajeno a su voluntad. Así mismo, aseguran que no existen factores que puedan derivar faltas, conductas inapropiadas o valores que comprometan la ética y la integridad de esta investigación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ávila González, C., Camarena Cadena, M., y Belmonte Herrera, A. (2022). Las Redes Educativas Digitales en la construcción del aprendizaje social a lo largo de la vida. Comparativa de uso en pregrado y posgrado. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(33), 73-82. <https://doi.org/10.24215/18509959.33.e8>
2. Badillo Jiménez, V., y Iguarán Jiménez, A. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1), 55-63. <https://doi.org/10.21676/23897856.3406>
3. Berrocal Hernández, Á., y Aravena Domich, M. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 7302-7321. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i5.848](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.848)
4. Bolaño García, M., Goyeneche León, E., Duarte Acosta, N., y Villalobos Ropain, N. (2021). Tipos de comunidades virtuales de aprendizaje en la práctica docente. *Revista Espacios*, 42(20). <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n20p01>
5. Carbonell García, C., Burgos Goicochea, S., Calderón De los Rios, D., y Paredes Fernández, O. (2023). La Inteligencia Artificial en el contexto de la formación educativa. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 152-166. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2547>
6. Carneiro, R., Toscano, J., y Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. (O. d. (OEI), y S. d. Publicaciones, Edits.) Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos & Santillana.
7. Chávez Martínez, J. (2015). Uso de las redes educativas en la educación superior. Un caso específico. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación. Entornos Audiovisuales*, 6(1), 82-96. <https://doi.org/10.31207/rch.v6i1.70>
8. Dabbagh, N., y Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *Internet and Higher Education*, 15(1), 3-8. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.0>
9. Estrada Martínez, R. (2020). *¿Qué habilidades digitales tienen los docentes de América Latina?* Banco de Desarrollo de América Latina y el Caribe (CAF). <https://www.caf.com/es/conocimiento/visiones/2020/09/que-habilidades-digitales-tienen-los->

docentes-de-america-latina/

10. Feria Marrugo, I., y Zúñiga Lopez, K. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12(1), 63-77.  
<https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
11. Gamboa Graus, M., Castillo Rojas, Y., y Parra Rodríguez, J. (2021). Procedimiento para el desarrollo de la gestión de información como competencia de dirección en educación. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 12(2), 71-95. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1125>
12. García Ayala, E. (2015). Estrategias de aprendizaje utilizando la Plataforma Tecnológica ATNOVA. (Universidad de Xalapa, Ed.) *Universita Ciencia*, 4(Especial), 42-54.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8184698>
13. García Romero, F. (2011). *Influencia de las TIC en el Aprendizaje Significativo. (tesis inédita de maestría)*. Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/94>
14. Gómez, M., y Saba, M. (2018). Las redes sociales en educación: cuentas de Instagram para explorar con los alumnos. *Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"*.  
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74380>
15. González Sanmamed, M., Estévez, I., Souto Seijo, A., y Muñoz Carril, P. (2020). Ecologías digitales de aprendizaje y desarrollo profesional del docente universitario. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*(62), 9-18. <https://doi.org/10.3916/C62-2020-01>
16. Hernández Vizcaíno, D. (2019). *Influencia del conocimiento y las actitudes hacia las TAC en el uso didáctico por parte de los docentes, para generar clases interactivas en educación básica, secundaria y media (Tesis Doctoral)*. Universidad Metropolitana de Educación.  
<http://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/2342>
17. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2017). *Marco común de competencia digital docente*. Madrid: Ministerio de Educación y Formación Profesional y Administraciones educativas de las comunidades autónomas.  
[https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017\\_1020\\_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf](https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf)
18. Jiménez Becerra , I., y Ortíz Jaramillo, M. (2018). Efecto de un recurso educativo digital adaptativo en las habilidades espaciales de estudiantes de secundaria. *Revistas Espacios*, 39(53), 1-7.  
<http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-04.pdf>
19. Jofsal, E. (2020). *Aplicación de la realidad aumentada en la pedagogía de la educación primaria*. Tesis Maestría, Universidad de San Andrés, Buenos Aires.  
<https://dspaceapi.live.udes.edu.ar/server/api/core/bitstreams/85e617da-fb52-447a-ae2b-0f08426c395d/content>
20. Juca Maldonado, F. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 106-111.

[https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/area-basica/002\\_ied/modulo3/contenidos/m4ct1doc.lectura.pdf](https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/area-basica/002_ied/modulo3/contenidos/m4ct1doc.lectura.pdf)

21. Leal Urueña, L., y Rojas Mesa, J. (2020). Percepciones de autoeficacia y conocimientos TPACK en profesores en formación. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 16(2), 283-296. <https://doi.org/10.15332/22563067.6295>
22. López Campuzano, C., y Estrada Orrego, V. (2022). Desconexión entre actores: percepciones del uso de tecnologías educativas durante la pandemia por COVID-19. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 14(26). <https://doi.org/10.22430/21457778.2213>
23. Lozano Rodríguez, A., Zárate Ortíz, J., y Llaven Aguilar, M. (2018). Uso de Recursos Educativos en Línea en el nivel medio superior: Desarrollo de competencias didácticas del docente. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*(26), 114-135. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i26.2539>
24. Marín Díaz, V., y Cabero Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 25-33. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
25. Marín Díaz, V., y Sampedro Requena, B. (2020). La Realidad Aumentada en Educación Primaria desde la visión de los estudiantes. *Alteridad: revista de educación*, 15(1), 61-73. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.05>
26. Moreno Correa, S. (2020). La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. *Salutem Scientia Spiritus*, 6(1), 14-26. [https://www.researchgate.net/publication/340515328\\_La\\_innovacion\\_educativa\\_en\\_los\\_tiempos\\_del\\_Coronavirus](https://www.researchgate.net/publication/340515328_La_innovacion_educativa_en_los_tiempos_del_Coronavirus)
27. Ortegón Fernández, Y., y Delgado, J. A. (2021). Implementación de herramientas virtuales como estrategia para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje (E/A) en la educación media. *Sophia*, 17(2), 71-80. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.17v.2i.881>
28. Pinto Molina, M., Gómez Camarero, C., y Fernández Ramos, A. (2012). Los recursos educativos electrónicos: perspectivas y herramientas de evaluación. *Perspectivas Em Ciência Da Informação*, 17(3), 82-99. <https://doi.org/10.1590/s1413-99362012000300007>
29. Prensky, M. (2001). Nativos e Inmigrantes Digitales. *On the Horizon*, 9(6). [https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
30. Ríos Sánchez, Y. (2021). La enseñanza post pandemia: retos y tendencias de la educación híbrida. *Revista Plus Economía*, 9(2), 107-112. <https://revistas.unachi.ac.pa/index.php/pluseconomia/article/view/504>
31. Rojas Cáceres, Y. (2018). Usos Educativos de las Redes Sociales, más allá del intercambio de información: Prácticas docentes y estudiantiles para la construcción de entornos virtuales de aprendizaje en la Universidad Católica Boliviana. *Punto Cero*, 23(37), 41-53.

- [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762018000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762018000200004&lng=es&tlng=es)
32. Rosenberger Huber, S. (2020). Desde Paraguay: hacia una redefinición de “apropiación” a partir de la aplicación de TIC en educación. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 15(43). <https://ojs.revistacts.net/index.php/CTS/article/view/143>
33. Scorians, E. (2017). Las redes sociales educativas. *Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea*. [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/66311/Documento\\_completo\\_\\_.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/66311/Documento_completo__.pdf?sequence=1)
34. Suárez Alfonso, A., Cruz Rodríguez, I., & Pérez Macías, Y. (2015). La gestión de la información: Herramienta esencial para el desarrollo de habilidades en la comunidad estudiantil universitaria. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 72-79. <https://doi.org/10670/1.e54q3v>
35. Sulmont Haak, L. (2005). Recursos educativos digitales Procesos de mediación y mediatización en la comunicación. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 1(1), 1-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.1.36>
36. Urieles, R. (24 de Enero de 2023). Las limitaciones y dificultades de colegios en Santa Marta este año escolar. *EL TIEMPO*, pág. 3.
37. Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es)
38. Vega Díaz, M., y Appelgren Muñoz, D. (2019). E-portafolio: una herramienta para el desarrollo de la práctica reflexiva de profesores en formación. *Praxis*, 15(1), 57-68. <https://doi.org/10.21676/23897856.2983>
39. Vergel Ortega, M., Paz Montes, L., y Álvarez Paz, D. (2021). Los simuladores educativos como instrumento pedagógico para la enseñanza de las finanzas. *Revista Boletín Redipe*, 10(7), 97-105. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i7.1351>