



Estrategias Interactivas en la Práctica Docente, un Acercamiento a las Habilidades Digitales

Nancy Isabel Usca Pinduisaca,¹

nancy.usca@unach.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-6826-8255>

William Javier Quevedo Tumaili,

wquevedo@unach.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0704-8977>

Verónica Eulalia Quintana Ipiales,

veronicaquintanai@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-0164-9159>

Diana Cecilia Carvajal Paucar,

dianita.carvajal21@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-7276-1193>

Universidad Nacional de Chimborazo
y Ministerio de Educación

RESUMEN

La complejidad y diversificación social, ha de ser lastrada al contexto de la educación general básica, impregnada de la creatividad docente, al innovar nuevas estrategias didácticas que atiendan las necesidades e intereses de escolares, cuya complejidad pedagógica, permita el desarrollo integral en niñas y niños, favoreciendo sus competencias en principio a sus identidades cognitivas. De esta manera, la formación se nutre de las tecnologías, haciéndola un espectro atractivo para la comunidad estudiantil, por ello, se propone como objetivo, describir las estrategias interactivas en la práctica docente como un principio activo en la apropiación de las habilidades digitales; dirigiendo el foco a una diversificación de posibilidades, donde la heterogeneidad académica, se vuelva una composición dialéctica, simbólica, cargada de sentido y significado.

Palabras Clave: Estrategias interactivas; práctica docente; habilidades digitales.

¹ Autor Principal

Interactive Strategies In Teaching Practice, An Approach To Digital Skills

ABSTRACT

The complexity and social diversification must be weighed down in the context of basic general education, impregnated with teacher creativity, by innovating new didactic strategies that meet the needs and interests of schoolchildren, whose pedagogical complexion allows the integral development of girls and boys, favoring their competences in principle to their cognitive identities. In this way, the training is nourished by technologies, making it an attractive spectrum for the student community, therefore, it is proposed as an objective, to describe interactive strategies in teaching practice as an active principle in the appropriation of digital skills; directing the focus to a diversification of possibilities, where academic heterogeneity becomes a dialectical, symbolic composition, loaded with sense and meaning.

Keywords: *Interactive strategies; teaching practice; digital skills.*

Artículo recibido 10 mayo 2023

Aceptado para publicación: 10 junio 2023

INTRODUCCIÓN

El proceso educativo debe promover el desarrollo de las potencialidades de los escolares, el aprendizaje continuo y la comprensión activa de las prácticas socioacadémicas; por ende, generar escenarios educativos acordes a las necesidades de los diferentes estudiantes, que en principio determinan las estrategias utilizadas para las realidades antes mencionadas. Así, los niños y niñas estarán motivados en base a sus propias inclinaciones intelectuales. Determinando así el educador, debe una acción creativa para generar o adaptar estrategias desde el dominio cognitivo, su atractivo tecnológico, favoreciendo la disposición estudiantil para aprender.

Se ha de lograr por cuanto, una transformación del aula de clases, para que el conocimiento vaya más allá de la comprensión curricular, dándole significado experiencial y pragmático desde el uso de las tecnologías, ya que los estudiantes podrán relacionar la nueva información con aspectos técnicos del mundo vivo. Aquí a su vez, se entrelaza las habilidades o competencias digitales de los docentes, siendo un factor implicador, pues, han de desarrollar un mínimo de identidades prácticas, disposición y asociación pedagógica, para poder integrar el potencial intelectual de los escolares, hacia fines fecundos formativos.

Por tanto, habrá significados correspondientes y complementarios que intervienen directamente en la actividad educativa, tecnológica, social y cultural. Gradualmente, los estudiantes serán estimulados a aprender y desempeñarse académicamente porque la escuela promoverá habilidades de aprendizaje que les permitirán desarrollar una comprensión de lo que se enseña, mediante el dominio activo de la era digital, integrando las tecnologías al proceso académico; lo que, a su vez, complementará la capacidad de pensamiento y hacer en términos de percepción, clasificación, decodificación y utilidad de nuevos aprendizajes.

La labor docente procederá a través de la calidad y la excelencia pedagógica, pues a través de estos aspectos, los estudiantes podrán participar con agrado en las actividades escolares, estimular el interés por aprender y mejorar al mismo tiempo su nivel académico. De esta manera, las estrategias interactivas, están centradas en el estudiante como sujeto cognoscitivo. Fomenta actividades que

invitan a ser partícipes activos de su proceso, frente al rol pasivo que aún impone la enseñanza presencial tradicional.

Los estudiantes dentro de la educación general básica, podrán adquirir roles más activos y en control de su aprendizaje. En lugar de estar dirigido por alguien todo el tiempo, gana autonomía y creatividad para resolver los problemas que se le presentan, haciendo de la enseñanza, un proceso más enriquecedor. Es así, como los docentes deben transformar su cotidianidad, por nuevos sistemas modelados por la interactividad, dialéctica y dominio pragmático de las competencias cognitivas y tecnológicas.

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

Un nuevo tema de significado en la ciencia del siglo XVIII es su transformación en un sistema de producción. En este sistema, el uso de métodos obsoletos de cría de animales del suelo se reemplaza por máquinas. Estos métodos están dirigidos a mejorar las condiciones de vida, haciéndolas más cómodas y flexibles, pero son más costosas (Roger, 2006); este innovador proceso le permite a la escuela, asumir grandes responsabilidades y adquirir conocimiento de la función docente, ya que muestra claros desarrollos en cultura, invención, ciencia y tecnología.

Esta transición polarizadora identifica la innovación como la clave de la enseñanza. Esta sinergia entre sociedad, necesidades e intereses de desarrollo, debe estar precedida por una educación construida sobre una conciencia crítica de la tecnología; la unificación deliberada asegura que la participación social se dé globalmente y que estas tecnologías, como globalidad y complejidad, definan la cuestión del origen para su uso, manejo y su trascendencia. Para una mejor comprensión, es necesario plantear los escenarios de desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El primero, puede iniciarse con la invención de la imprenta Gu Tengbao en 1445. Hoy es una gran revolución, definiendo la cultura general de la escritura, que puede constituir la base para la difusión de la información. En el siglo XX, la invención de la radio en la década de 1920, fue una nueva

revolución basada en la cultura auditiva de la sociedad, seguida de la imagen televisiva y, la estructura social de la década de 1950 cambió gracias a la explosión científica.

Pero la revolución que trajo el mayor cambio a la sociedad global fue la introducción de Internet en 1969, identificada por el proyecto ARPANET, que cambió la forma de comunicación, rompió los límites del tiempo y espacio, desarrollando la interacción intercultural e iniciando el desarrollo de Internet. Un nuevo medio de comunicación más rápido y eficiente. Por otro lado, el desarrollo y aparición de nuevas tecnologías y medios, han creado una sociedad global denominada “sociedad de la información”, que hace que las personas quieran comprender el conocimiento, no el conocimiento en sí mismo, que forma parte de la estructura (Llovera, 2016).

De esta manera, el avance científico provee en la sociedad, una variedad de recursos tecnológicos tales como: ordenadores fijos y móviles, Smartphone, Smart tv, satélites, pendrives, chips, entre otros, los cuales hacen más eficiente el quehacer del ser humano, abordando todos los planos sociales, particularmente el ámbito educativo, al cual le otorga una diversidad de componentes didácticos, que facilitan la enseñanza y el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Sobre esa consideración Soto (2000), afirma que la tecnología educativa:

Se manifiesta a través de artefactos (objetos e instrumentos tecnológicos), sistemas y procesos que son susceptibles de ser estudiados, analizados, diseñados y producidos en espacios escolares y desde la educación básica especial, por lo cual la tecnología no debe confundirse con los instrumentos, artefactos y equipos que el hombre diseña y produce, ni con las actividades que conlleva esta producción; es, en esencia, un conjunto de conocimientos que hace posible la transformación de la naturaleza por el hombre y que es susceptible de ser estudiado, comprendido y complementado de acuerdo a la valoración y connotación cultural. (p. 29)

Es así, que la finalidad de la tecnología, es transformar los estándares culturales del hombre, con el propósito de ir evolucionando paulatinamente, puesto que la misma, le permite adaptarse a una sociedad que está en un constante cambio, por tal razón, al incluirla en los ambientes escolares, se

logrará que el estudiante desarrolle habilidades técnicas y sociales desde el hecho pedagógico; generando nuevos estándares a los docentes y estudiantes, a este último, le facilita el desarrollo cognitivo, siendo más dinámico e inteligible la comprensión del conocimiento, desquebrajando la brecha existencial entre él y el proceso de aprendizaje. Al educador le permite, adaptarse al desarrollo global, adquirir nuevas habilidades técnicas, pedagógicas y pragmáticas, haciendo de la enseñanza un medio de disfrute atrayente.

Por ello, es fundamental que la educación tecnológica, al contener conocimientos prácticos, permita la formación de sujetos que puedan hacer frente a cualquier situación social futura. Es por esto que, la formación de seres humanos capaces de comprender y adaptarse a las exigencias de la vida es un proceso inevitable en el que los medios, los modos de producción y las relaciones del sistema se rigen por cambios constantes.

Consideración determinante en el hecho de que la tecnología debe abarcar todo el espacio educativo, asumiendo sus sistemas, con el objetivo de que ningún estudiante se quede sin acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, ya sea por razones económicas, fisiológicas, sociales o culturales. Al respecto, Cabero (2007) sugiere que debe haber una “integración de las nuevas tecnologías en las escuelas, ya que fortalecerán el proceso pedagógico, sumergiendo el acto deliberado de comunicación en él, donde transmiten información y crean interacciones comunicativas, promoviendo desarrollo cognitivo” (p. 30).

Como se describió anteriormente, las tecnologías educativas en el campo pedagógico se presentan como medios interactivos, cuyo propósito es hacer más agradable el proceso de enseñanza y aprendizaje, para optimizar los modos de percepción e interpretación cognitiva. En relación con esto, Cabero (ob. cit.), las categoriza en cuatro capacidades didácticas, tales como: “los medios para presentar la información, para ampliar la comunicación, para la evaluación y para el trabajo independiente de los aprendices” (p. 68).

De esta forma, se crea un nuevo espacio de fluidez comunicativa y percepción en el ámbito escolar, que permite la integración de los alumnos a todo el contexto educativo, con el fin de flexibilizar y

hacer conveniente el aprendizaje. Fomentar la autonomía, la responsabilidad y el sentido del trabajo útil en su ejercicio. Por lo tanto, los docentes antes de integrar la tecnología al proceso pedagógico, deben tener en cuenta las siguientes variables: evolutivas, psicofisiológicas, culturales, socioeconómicas y la situación del sistema educativo. El primer caso trata del cambio, de la adecuada integración de los medios en el contexto, de la capacidad del alumno para su utilidad y adaptabilidad. El segundo se asigna a las necesidades del estudiante, donde el medio pasa de ser un canal de comunicación a una herramienta que hace posible la comunicación.

El tercero se aplica a los instrumentos de comunicación, donde la cultura crea códigos y signos, los medios los sumergen, creando patrones que descifran el acto de comunicar. El cuarto destaca el cambio continuo causado por la nueva tecnología, lo que resulta en la revisión de programas adaptativos. El quinto, se refiere a la realidad actual de las organizaciones, sobre la falta de recursos tecnológicos, la falta de capacitación y preparación de los docentes en el uso de los medios. Desde la concreción de este estudio, emerge un sexto aspecto, constituido por la disposición, dominio e integración pedagógica mediante la función docente, a fin de obtener todos los beneficios educativos a través de su implicación educativa.

Se alienta a los docentes a tener cuidado con los medios tecnológicos que se utilizarán, ya que no todos están orientados a necesidades educativas relevantes, lo que a menudo inhibe la respuesta de los estudiantes a estímulos. Esto se refiere a que, si en el aula hay alumnos con capacidades diversas, estos deben estar orientados en la atención integral y singular de sus competencias, o cualquier otro aspecto fisiológico que sustituya a la dinámica actual de la actividad física, porque cada necesidad e interés responde a una preferencia simbólica.

ESTRATEGIAS INTERACTIVAS EN LA PRÁCTICA DOCENTE

Es necesario integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación como un recurso valioso para mejorar la comunicación en el proceso educativo, debido a que cada actividad educativa incluye actividades dialógicas entre docentes y estudiantes, compartiendo y procesando información para crear nuevos conocimientos; por lo tanto, son el soporte de un transitar pedagógico

en la nueva era digital, al combinar con mayor flexibilidad mecanismos que permiten optimizar los tiempos de actualización de los contenidos de las materias de acuerdo a los requerimientos del programa de formación.

En esta línea, Parra (2016), define las tecnologías de la información y comunicación (TIC), como “cualquier medio, recurso, herramienta o dispositivo que promueva y desarrolle la información, la comunicación y el conocimiento, y tenga la clara aplicación y práctica, en el campo y en el marco educativo del sistema” (p. 2). En esta visión, la idea de acciones didácticas para transmitir conocimientos a partir del material didáctico digital, basado en la información del curso organizado, integrando texto, imágenes, audio, animación y video, para una comunicación eficiente para almacenarlos en un ordenador o llevarlos a internet, para leer desde ordenador o dispositivo móvil, creando una aplicación que enmarque los objetivos de las TIC en la educación.

De manera similar, esta postura enfatiza el uso de las computadoras y Smartphone como un recurso más al alcance de docentes y estudiantes en el proceso educativo; Así, responder a los avances tecnológicos en la búsqueda de nuevos medios de comunicación e interacción con la información, contribuye a la formación de un experto con capacidad cognitiva para estudiar, analizar y reflexionar, es decir, aprender haciendo posteriormente. Este escenario evoca un foco de esfuerzos en la investigación y la docencia, como proceso de impartición del conocimiento. En este sentido, el docente debe promover en el alumno herramientas, materiales, métodos y recursos trascendentales que puedan dar sentido a su sistema cognoscente; siendo la finalidad, atender las necesidades e intereses escolares. Según Cabero y Llorente (2006), es preciso promover espacios interconectados, por cuanto:

Las estrategias didácticas interactivas tienen una finalidad pedagógica, cuando apuntan a lograr un objetivo específico y cuando su diseño reúne características didácticas relevantes para el aprendizaje, están hechas para: informar sobre un tema, ayuda a adquirir conocimientos, consolida el aprendizaje, supera situaciones desfavorables, promueve el desarrollo de una determinada habilidad y permite la evaluación de los conocimientos. (p. 1)

Esta afirmación apoya la creación de estrategias didácticas interactivas, ya que sus características favorecen el aprendizaje, mucho más allá de los métodos tradicionales, relacionado con el hecho de que le permite al sujeto interactuar continuamente con la información, permitiéndole desarrollar objetivos a partir del medio que los cautiva, activa la mayoría de los sentidos y, con ello, simplifica la asimilación, comprensión, almacenamiento y asociación del conocimiento en el proceso de construcción epistémica. Por ello, Contreras (2012) señala:

Las estrategias didácticas interactivas pueden convertirse en el lugar de encuentro de todas las actividades que se desarrollan dentro del centro educativo y, al mismo tiempo, en una ventana amplia y transparente abierta a toda la comunidad educativa, y con la web educativa resulta muy conveniente para el alumno. del Estudiante, padres y docentes pueden considerar que facilita la comunicación con rapidez y confiabilidad. (p. 88)

En este orden de ideas, los docentes deben, en esencia, romper con los modelos tradicionales de enseñanza conductual, proponiendo un enfoque constructivista basado en el aprendizaje significativo y colaborativo, donde se pueda complementar la tecnología educativa y la capacidad cognitiva del educador, para así, desarrollar un proceso escolar integrado, teniendo en cuenta los escenarios contemporáneos, teniendo como trasfondo principal la producción y transmisión de información.

Para Vizcarro (2014), “el uso de estrategias didácticas interactivas puede hacer un aporte fundamental para generar condiciones de aprendizaje verdaderamente difíciles de alcanzar, que permitan a los estudiantes lograr resultados de aprendizaje favorables” (p. 24). Uno de los elementos tecnológicos más utilizados en la educación actual, ya que permite la fluidez, el acceso, el dominio y el control de grandes cantidades de información, lo que puede traducirse en una amplia gama de conocimientos, una fórmula completa para los estudiantes. Con respecto a esto Padrón (2015), coincide con el planteamiento anterior cuando al afirmar:

Gracias a estas tecnologías, los estudiantes tendrán suficiente libertad para definir sus propios estilos de aprendizaje, y en lugar de depender de actividades y libros de texto unidireccionales,

los estudiantes tendrán una variedad de recursos para contribuir a su aprendizaje a lo largo de su vida. (p. 43)

Así, los docentes de educación general básica, deben orientar su práctica educativa hacia la aplicación de modelos tecnológicos que permitan un control efectivo de los contenidos académicos, lo que exige, además de la inclusión de nuevos recursos y estrategias, una verdadera transformación del campo de la educación, donde el estudiante no se desconecte de la realidad del mundo, sino por el contrario, lo implique desde sus competencias tecnológicas.

LOS ESCOLARES Y LAS HABILIDADES DIGITALES

Una alternativa que puede responder al auge digital y a la aprehensión escolar hacia ellas, es la tecnología educativa, ya que unifica la educación en todas sus modalidades, haciendo que la relación de los medios tecnológicos con los estudiantes sea más efectiva, trayendo nuevas dimensiones a la adquisición de conocimientos, apoyo docente; permitiéndoles crear estrategias que promuevan el crecimiento escolar en el salón de clases.

De esta manera, Kofi (2003) afirma que, “la tecnología educativa representa un cúmulo de medios didácticos capaces de complementar cualquier estrategia pedagógica, con el fin de atender significativamente las necesidades de la escuela, creando un escenario estimulante para los estudiantes” (p. 69). En efecto, los educadores deberían utilizarlo como una alternativa didáctica para mejorar la práctica pedagógica y la percepción de los estudiantes; un espacio educativo de estimulación cognitiva, donde se persiga una visión de la relación entre sociedad y ciencia, no solo en la dimensión lógica, sino también, hacia lo emocional y componentes de la vida real del estudiante. Así, la idea central del aprendizaje sobre esta noción, es que los estudiantes deben involucrarse en actividades significativas, surgidas de situaciones problema, auxiliados por las nuevas tecnologías y con las políticas educativas, estableciendo una relación de interdependencia entre ésta y la sociedad. Siendo fundamental concebir que, los educadores tienen que tomar decisiones, pues, el proceso educativo les obliga a innovar, adaptarse y atender las demandas escolares. El mercado laboral exige

habilidades digitales, es decir, trabajadores que dominen, además de otros idiomas o su experiencia académica, las herramientas esenciales para funcionar de manera competente en la era de la tecnología. Hablamos de conocimientos sobre electrónica, redes, ciberseguridad, sistemas de comunicación o análisis de datos, etc.

El Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional (Cedefop), estima que, en un futuro próximo, el 90% de los puestos de trabajo en Europa requerirán algún tipo de alfabetización digital. El último informe de la Comisión Europea, el Índice Internacional de Economía y Sociedad Digital (I-DESI 2018), muestra que el 80,5 % de los australianos, el 80,2 % de los islandeses y el 79,3 % de los neozelandeses tienen habilidades digitales. Esto los convierte en los tres países más desarrollados del mundo en esta área, seguidos de Corea del Sur con un 75,6 %. A la cola está China con un 40,5% y Brasil con un 39,2%. En este ranking, Estados Unidos alcanza el 56% y la Unión Europea el 58% de los ciudadanos tienen habilidades digitales (Osorno, 2012).

Por tanto, las habilidades digitales no se tratan solo de aprender y desarrollar destrezas tecnológicas. Implican también adquirir conocimientos, valores, actitudes, normas y ética TIC para sacarles el máximo partido. Además, consideran la reflexión y el uso responsable de los datos obtenidos mediante el uso de dichos datos. En el ámbito laboral, existe una fuerte relación entre la falta de competencias digitales y la dificultad para encontrar trabajo: la digitalización potencia nuestras competencias personales y profesionales, a la vez que nos brinda más opciones para potencializar los logros dentro del campo educativo, favoreciendo la administración pedagógica y regulación cognitiva.

De esta manera, Llovera (2022) asume la escuela como eje del desarrollo social, construcción del conocimiento y potenciación de la conciencia humana, se refuerza como la materialización consciente de la conciencia, no desde su concepto filosófico, sino como andamio de valor empírico, que tiene coherencia académica vista desde interacciones simbólicas y procesos de diálogos; deja de ser el centro del dogma, donde la verdad pertenece sólo al docente, para convertirse en portador de

constelaciones, donde el aprendizaje es un sistema de construcción entre la escuela- su contexto- mundo de la vida del estudiante.

Así, el espacio educativo debe ser una sinergia de la cultura - sociedad, la ciencia y la tecnología, a fin de lograr que el arte de enseñar, a partir de las necesidades e intereses escolares, permitiendo generar conocimientos en un sentido pragmático, mediante el cual, los intelectuales educativos, deben crear nodos de esclarecimiento, para resaltar el ser conocido como identidad dentro y entre las organizaciones bióticas. Se trata de hacer de los niños, niñas, adolescentes, seres con autonomía cognitiva, sus propios promotores, incluso reguladores de sus procesos de pensamiento.

REPRESENTACIONES Y ROLES EN EL CONTEXTO DE LAS TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

Para que el estudiante desarrolle posiciones relacionadas con el uso de la tecnología, el docente debe asumir una serie de habilidades que le permitirán utilizarlas de manera adecuada, lo que, a su vez, le permitirá promover acciones comunicativas, comprensivas, críticas y reflexivas. Al respecto, Gisbert (citado por Cabero, 2007), describe las funciones que deben desempeñar los docentes en la sociedad del conocimiento como “consultor de información, colaborador de grupo, trabajador independiente, facilitador, diseñador de cursos y materiales, y supervisor académico” (p. 262).

Aquí se demuestra la gran función del docente, en la protección del conocimiento a través de la tecnología, asumiendo un nuevo rol como consultor constante frente a la sociedad de la información, y al mismo tiempo también se refuerza el constructivismo, pues se realizará trabajo intelectual en un espíritu colaborativo y cooperativo, permitiendo a los educadores facilitar el aprendizaje y con ello la participación de los estudiantes. Asimismo, Salinas (2005), describe una gama de habilidades y competencias que los docentes deben poseer, las cuales son, instruir a los estudiantes en el uso de la información y la base de conocimientos. Animar a los estudiantes a participar activamente en el aprendizaje autodirigido, en el campo de la acción de aprendizaje abierto.

Así mismo, consultar y gestionar entornos de aprendizaje en los que los alumnos puedan desarrollar experiencias colaborativas. Acceso transparente al trabajo de los estudiantes. Es claro que los

educadores deben ser capaces de desarrollar en los estudiantes habilidades hacia la formación de la capacidad de autorregular su propio aprendizaje; de igual manera, se deben propugnar situaciones constructivas colaborativas, encaminadas a formar valores cooperativos entre los estudiantes, donde su función principal no sea la de disertar sino la de aportar conocimiento despierto.

Consecuentemente, los estudiantes deben ser capaces no solo de utilizar los recursos técnicos, sino también, de comprender su uso de manera deliberativa y crítica, y ser capaces de afrontar conscientemente su uso y función dentro de un marco social y ético. Para ello, Marqués (2000) enumera algunas cualidades específicas que los estudiantes deben poseer para utilizar la tecnología. Por ejemplo, "deben tener cierta capacidad de autoaprendizaje y tener una visión positiva de sí mismo". Tener autocontrol. Saber expresarse claramente por escrito. Tienen ciertas habilidades y experiencia en el uso de computadoras. Tener un objetivo claro" (p.273).

Establece que, en el primer momento de utilidad tecnológica, un estudiante debe tener "responsabilidad y conciencia" de cómo se utiliza el medio, y que el medio debe ser regulado. Debe tener la autoridad en cuanto al aprendizaje. Por otro lado, Martínez (2008) señala que, los futuros estudiantes deberán dejar de aprender conceptos para lograr un conjunto diferente de competencias circunscritas en el autoaprendizaje y sentido crítico, trabajar en redes conscientes y socialmente constituidos.

De esta forma, los estudiantes desarrollan habilidades adaptativas que les ayudan a integrar los avances tecnológicos, desarrollando actitudes críticas, ampliando sus habilidades interpretativas y el desarrollo cognitivo a través de la articulación simbólica con respecto al espacio multimedia; hay que dominarlo para lograr la comprensión singular y compleja que a bien surja en contextos diferenciados.

CONCLUSIONES

En la conducción formativa, se debe asumir una configuración multidimensional, sentida y significativa, partiendo del contexto epocal, necesidades, intereses y competencias escolares, a fin de integrarlas en un sistema pedagógico activo, consciente de la dinámica educativa. Por cuanto, se han de asumir las tecnologías educativas, como una alternativa de desarrollo integral, implicada desde las estrategias interactivas, siendo ese medio didáctico con el cual el docente, puede promover un aprendizaje integrador, a la vez que fomenta actitudes valorativas y regulatorias de la cognición. Denominando, una nueva condición a las tecnologías de la información y comunicación, donde no desarrollan el aislamiento, sino que, por el contrario, se logre afianzar e trabajo en redes colaborativas, mejorando la actitud crítica hacia la implicación de la era digital.

Por cuanto, al describir las estrategias interactivas en la práctica docente como un principio activo en la apropiación de las habilidades digitales, se alude al principio rector de disposición consciente, la cual, implique no solo la gestión didáctica, sino que, también, determine la integración de los medios, recursos y componentes tecnológicos como entornos coauxiliares pedagógicos, cuya finalidad sea, la formación integral de los estudiantes. Para su concreción, los educadores han de desarrollar competencias técnicas, pragmáticas y axiológicas que le permitan aplicarlas, adaptarlas, comprenderlas y trascender el hecho mismo del aprendizaje.

Su trascendencia permite un proceso educativo contextualizado, que beneficia a los estudiantes brindándoles la formación de vida útil, cuyas adaptaciones necesarias, los orienta a participar activamente en la conciencia social, redes académicas y corresponsabilidad cognitiva; lo que, a su vez, brinda al docente la oportunidad de beneficiarse, pues permite la adopción de un enfoque participativo en la solución de los problemas educativos, adaptado a las necesidades del entorno, predisponiendo a los escolares y a la sociedad a una actitud crítica frente a la realidad circundante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cabero, J. y Llorente, M. (2006). *Alfabetización digital. La rosa de los vientos*. Sevilla, España: Grupo de Investigación Didáctica.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. España: Mc Graw Hill.
- Contreras, B. (2012). *La integración de la tecnología y la resolución de problema, un escenario de enseñanza aprendizaje en la asignatura de matemática*. Trabajo de Grado, Universidad de Chile.
- Kofi, A. (2003). *Que son las tecnologías de la información y comunicación*. [Documento en línea]. http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n. [Consulta: 2023, mayo 12].
- Llovera, J. (2016). *Software educativo, una alternativa didáctica para la resolución de problemas aritméticos básicos en estudiantes con discapacidad auditiva*. Trabajo de Grado, Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Venezuela.
- Llovera, J. (2022). *Enfoques y tendencias tecnológicas*. Venezuela: Ediciones IDSE.
- Marqués, P. (2000). *La didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.redescepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/TIC/PROCESOS%20DE%20EA.pdf>. [Consulta: 2023, mayo 13].
- Martínez, A. (2008). *Tecnología educativa*. Colombia: Consultores Educativos.
- Osorno, V. (2012). *Educación, sociedad y tecnología integral*. Trabajo de Grado, Universidad El Bosque. Bogotá, Colombia.
- Padrón, M. (2015). *Tecnologías de la información y educación*. Madrid, España: FUNDESCO.

- Parra, R. (2006). *El tiempo mestizo escuela y modernidad*. Fragmento del informe del Proyecto Atlántida, Adolescencia y Escuela”. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Roger, T. (2006). *Cuadernos educativos desde las redes sociales*. España: Mc Graw Hill.
- Salinas, J., Pérez, A. y Bento, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. España: Síntesis.
- Soto, F. (2000). *Escenarios edutecnológicos*. España: Tecnoeducare.
- Vizcarro, M. (2014). *¿Con qué sueñan los escolares en una educación globalizada?* España: Apunts.