

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2025,
Volumen 9, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2

INTEGRACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

**INTEGRATION OF DIGITAL RESOURCES IN DIDACTIC
PLANNING AS A TEACHING METHODOLOGY**

Patricia Leonor Palacios Mendoza

Unidad Educativa Montecristi

Verónica Reyna Figueroa Solórzano

Unidad Educativa Fiscal Pedro Fermin Cevallos

Myrian Beatriz Masabanda Tiviano

Unidad Educativa Luis Felipe Chávez

Mayra Alexandra Changoluisa Calapaqui

Unidad Educativa Fiscomisional Santa Catalina Laboure

Maholy Antonella García Lascano

Unidad Educativa Paquisha

Integración de recursos digitales en la planificación didáctica como metodología de enseñanza

Patricia Leonor Palacios Mendoza¹
yohecarl@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0006-2322-4121>
Unidad Educativa Montecristi
Ecuador

Verónica Reyna Figueroa Solórzano
veronik_cye25@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0008-6925-3221>
Unidad Educativa Fiscal Pedro Fermin Cevallos
Ecuador

Myrian Beatriz Masabanda Tiviano
mybemati505@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-3817-3524>
Unidad Educativa Luis Felipe Chávez
Ecuador

Mayra Alexandra Changoluisa Calapaqui
alexandrachangoluisa@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-2337-0536>
Unidad Educativa Fiscomisional Santa Catalina
Laboure
Ecuador

Maholy Antonella García Lascano
garcia.lascano.maholy@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5757-0085>
Unidad Educativa Paquisha
Ecuador

RESUMEN

El uso de la tecnología en el mundo actual favorece de múltiples formas y permite cambiar contextos que por tradición y cultura se mantenían estáticos en entornos de desarrollo y progreso, dentro del campo educativo el uso de la tecnología es una herramienta de enseñanza que convierte clases tradicionales y esquematizadas en procesos innovadores y de interacción continua, además permite que el estudiantado adquiera nuevos aprendizajes mientras juega y se divierte. La presente investigación tiene como objetivo evaluar la implementación de herramientas digitales dentro de la planificación didáctica, así como también la respuesta que tiene el alumnado frente al uso de la gamificación. La metodología empleada corresponde a una investigación cuantitativa de modo descriptiva que permitirá analizar de manera cuantificada el uso de la TICS en la planificación didáctica. Para la recolección de datos se usó la técnica de la encuesta con un cuestionario de escala Likert con la participación de 25 docentes. En donde se evidenció que el emplear herramientas digitales permite que los estudiantes se muestren más motivados y predispuestos a la adquisición de conocimientos, además se percibe una mejora en el rendimiento escolar de los estudiantes especialmente en las asignaturas de matemáticas y lengua y literatura.

Palabras claves: tecnología, herramientas digitales, gamificación, aprendizajes

¹ Autor principal.
Correspondencia: yohecarl@gmail.com

Integration of digital resources in didactic planning as a teaching methodology

ABSTRACT

The use of technology in today's world favors in multiple ways and allows changing contexts that by tradition and culture remained static in environments of development and progress, within the educational field the use of technology is a teaching tool that converts traditional and schematic classes in innovative processes and continuous interaction, it also allows students to acquire new learning while playing and having fun. The objective of this research is to evaluate the implementation of digital tools within the didactic planning, as well as the response of the students to the use of gamification. The methodology used corresponds to descriptive quantitative research that will allow to analyze in a quantified way the use of ICT in didactic planning. For data collection, the survey technique was used with a Likert scale questionnaire with the participation of 25 teachers. In which it was evidenced that the use of digital tools allows students to be more motivated and predisposed to the acquisition of knowledge, in addition an improvement in student performance is perceived, especially in the subjects of mathematics and language and literature.

Key words: technology, digital tools, gamification, learning

Artículo recibido 13 marzo 2025

Aceptado para publicación: 19 abril 2025



INTRODUCCIÓN

La planificación didáctica es el diseño mediante el cual se establecen los objetivos, destrezas, logros de aprendizajes y sobre todo la descripción de actividades que desarrollaran los estudiantes durante sus clases, por ende una buena planificación donde se involucren actividades dinámicas con ayuda de herramientas digitales permitirá que el alumnado se muestre interesado y motivado a aprender. De acuerdo con Monetti & Molina (2023) mencionan que “la planificación didáctica se sustenta en la idea de previsión, de la forma en que se quiere que se produzca la enseñanza como propiciadora del aprendizaje en la práctica” es decir, el docente ejecuta sus propias estrategias metodológicas y recursos educativos que favorezcan el desarrollo y cumplimiento de los objetivos dentro de sus clases. En la actualidad los recursos educativos están relacionados directamente con el uso de la tecnología y las metodologías activas de enseñanza. Según Barrios et al., (2022) hacen referencia que las estrategias didácticas en función de la tecnología son una creación digital que aborda uno o más temas a través de una estructura pedagógica y el uso de contenidos multimediales a través de:

- Actividades interactivas
- Vídeos
- Audios
- Gamificación

De acuerdo con Zambrano et al., (2020) la gamificación como herramienta innovadora permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje y por ende hay una amplia gama de recursos que pueden convertir las clases tradicionales en clases exitosas, donde el alumno se convierte en un sujeto activo que aprende de diversas formas, lo mencionado anteriormente coincide con lo que citan Andrade et al., (2021) al referirse que las nuevas tendencias en materia de educación contemplan a las TIC como un recurso de gran importancia que no se puede desapercibir puesto que la formación de las nuevas generaciones no pueden aislarse de la sociedad digital. En este sentido Echeverría & Molina (2022), expresan que “en los últimos años ha aumentado la necesidad de incorporar la tecnología en los esquemas de enseñanza y así dar respuesta a la demanda de los estudiantes del siglo XXI, pues requieren de una educación que encare los retos de formación y de conocimiento”.(p.7)



La digitalización en la actualidad también ha favorecido a la implantación de nuevas tendencias digitales dentro del proceso enseñanza aprendizaje. Citando a Chonata (2023), es muy importante explicar que las estrategias didácticas digitales han sido tomada en cuenta aún más en la actualidad debido a los serios problemas que dejó la Pandemia del Covid-19, pero no es recurso nuevo sino que ya ha estado presente desde hace varias décadas.

Entre las actividades didácticas digitales que un docente puede añadir dentro de su planificación se pueden mencionar las siguientes:

- Empezar la clase con una dinámica que involucre un audio y video.
- Trabajar el aula invertida, pidiendo al estudiantado que busquen información de un determinado tema.
- Uso de presentaciones dinámicas (Canva, genially, Google Slides)
- Utilización de juegos en línea para reforzar contenidos difíciles (Kahoot, Quizizz, Blooket, Classkick, y Educandy).
- Evaluaciones en línea
- Trabajo en línea de manera sincrónica (zoom, Google Meet, teams, Google drive).

Es importante mencionar que el uso de las TICS debe ser de acuerdo al grado, contenido y posibilidad del estudiante, además debe existir un andamiaje constante entre los actores educativos, para poder guiar y retroalimentar en caso fuese necesario.

Materiales y métodos

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo puesto que busca conocer el porcentaje de integración de recursos digitales dentro de la planificación didáctica, así como también cuales son las plataformas o programas más empleados por los docentes dentro de su ejercicio profesional. También se evidenciará en que asignaturas favorece más el uso de la tecnología. Su enfoque es no experimental puesto que la recolección de datos se realizó solo una vez.

Población y muestra

La muestra seleccionada para participar en la investigación fueron 25 docentes de diferentes sostenimientos del distrito 13D02 de la zona 4 del ministerio de educación ecuatoriano. Los docentes



seleccionados fueron escogidos por muestreo aleatorio simple y corresponden a profesionales especializados en diferentes áreas del bachillerato general unificado.

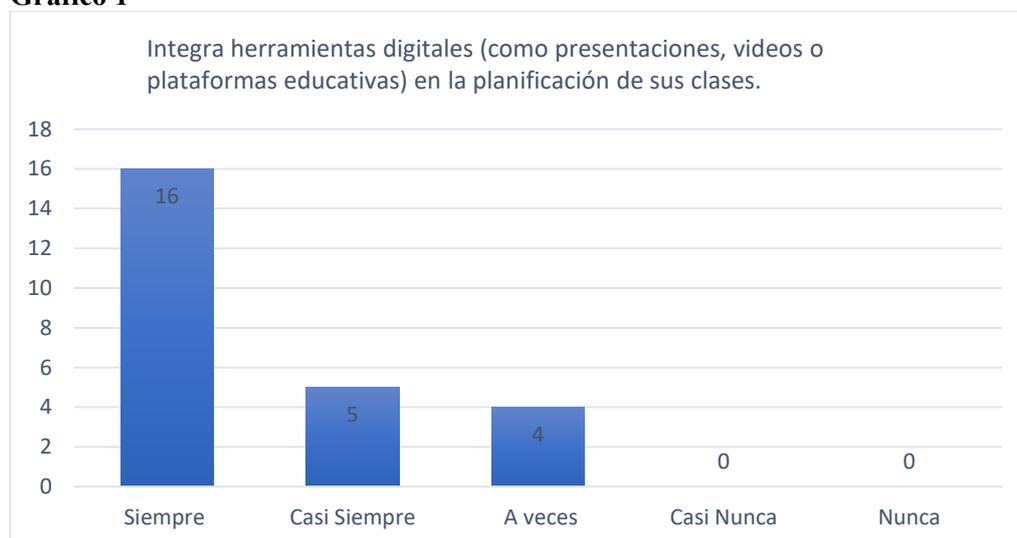
Instrumento de recolección de datos

Se diseñó una encuesta estructurada la cual fue aplicada mediante Google Forms a 25 docentes de bachillerato. En total se evaluaron 7 ítems que estaban delimitados por una escala Likert de medición (Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca) que buscan evaluar la implementación de recursos digitales dentro de la planificación didáctica.

RESULTADOS

En función de la encuesta aplicada a los 25 docentes se evidencian los siguientes resultados.

Gráfico 1



De acuerdo a los resultados obtenidos se evidencia una elevada disposición y uso positivo de herramientas digitales por parte del profesorado en la planificación de sus clases. Esto sucede a elementos como formación y capacitación previa, acceso a recursos tecnológicos entre otros. De acuerdo con Romo et al., (2023) el uso de las herramientas digitales tiene ventajas notables, tales como la rápida disponibilidad de información, el estímulo a la motivación de los estudiantes y la formación de comunidades virtuales, esto favorece directamente al estudiantado y a la comunidad educativa en general porque se logra una calidad e innovación educativa.

Gráfico 2



Los datos exhiben que hay una conducta vastamente proactiva entre los docentes hacia la adaptación de la planificación con los recursos tecnológicos favorables, lo cual es importante para una enseñanza dúctil, motivadora, contextualizada e innovadora. Con lo mencionado anteriormente coinciden Rodríguez et al., (2021) al manifestar “que gracias al avance tecnológico y las novedosas formas para el desarrollo del conocimiento, los estudiantes han adquirido nuevas maneras de entender el proceso pedagógico y su proceso de enseñanza aprendizaje se ha convertido más dinámico”(p.8), esto también requiere un entorno educativo que valore y promueva la integración tecnológica como parte primordial de la práctica pedagógica institucional.

Gráfico 3



Los resultados reflejan una responsabilidad total por parte del profesorado en la planificación de acciones que fomentan el uso eficaz de la tecnología por el alumnado. Esto señala no solo una integración consciente de herramientas digitales, sino también una intención pedagógica visible de promover la participación activa, el pensamiento crítico y reflexivo, además de la adquisición de competencias y habilidades digitales en los estudiantes.

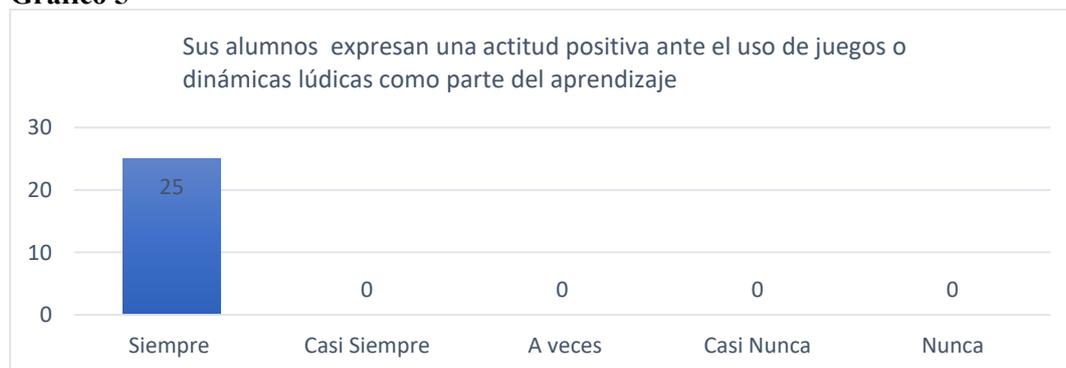
De acuerdo a Solórzano et al. (2024) citado en Sánchez & Hallo (2025) expresan que “la finalidad de las herramientas digitales en la enseñanza es promover la participación activa del estudiante”(p.5) configurando la educación como un proceso significativo, reflexivo, crítico y flexible.

Gráfico 4



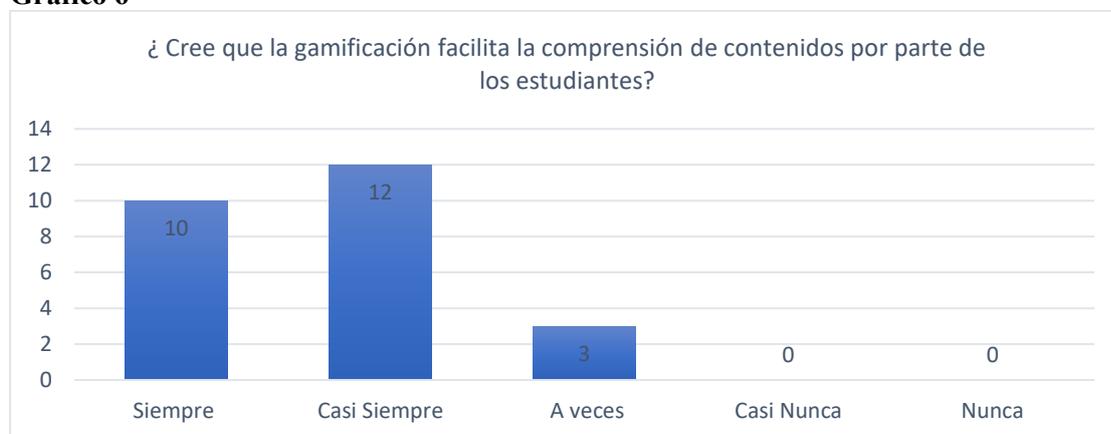
Los resultados afirman una gran sensibilidad pedagógica por parte del profesorado respecto al nivel de competencia digital de sus docentes. Del 100% de los encuestados el 88% evidencian que *siempre* toman en cuenta esta variable al seleccionar recursos digitales para su enseñanza, en tanto que un 12% expresa que casi siempre. En una investigación realizada por Veloz et al., (2023) afirman que “los recursos digitales son un medio adaptable para facilitar el acompañamiento que ofrece el docente al momento de impartir sus clases”(p.2). Además de esta forma aporta al proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo la inclusión y la eficacia del uso de tecnologías en el campo educativo.

Gráfico 5



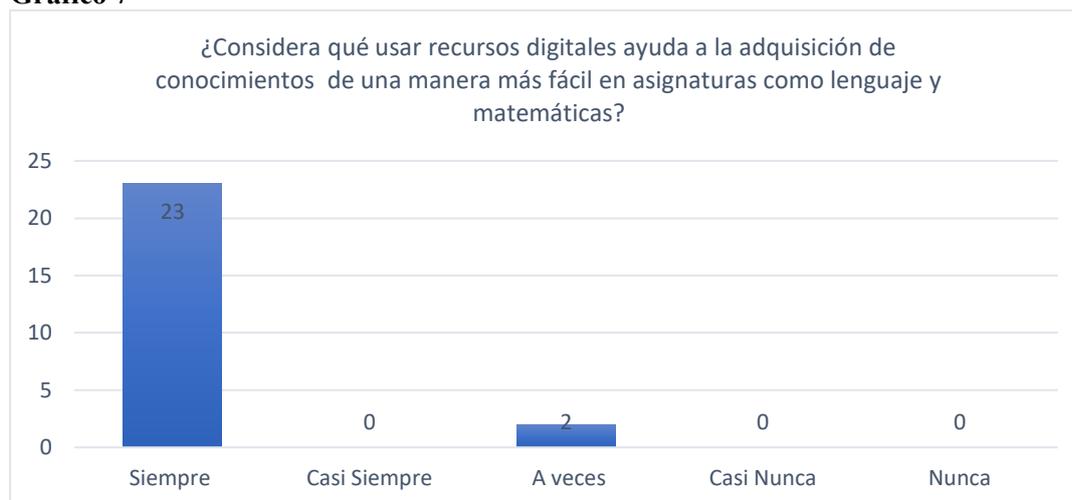
En función a los datos obtenidos se puede concluir que el 100% de los encuestados manifestaron que sus alumnos siempre denotan una actitud positiva hacia el uso de juegos y dinámicas lúdicas como parte del proceso de aprendizaje. Esta tendencia sugiere que las estrategias lúdicas favorecen el interés, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Lo expuesto es respaldado por Amores & Casas (2019) al referirse que las relaciones con el uso de los recursos didácticos digitales en las clases a través de la planificación didáctica, favorecen a que los alumnos tengan más voluntad por aprender, en definitiva, mayor motivación e interés si su aprendizaje está basado en las TIC. Lo que podría tener un impacto significativo en el rendimiento académico y la participación activa en las actividades educativas.

Gráfico 6



La mayoría de los participantes en esta encuesta consideran que la gamificación facilita la comprensión de los contenidos, este alto porcentaje sugiere que las estrategias gamificadas tienen un impacto significativo en el aprendizaje, promoviendo una mayor motivación y participación activa, según Franco (2023) la gamificación utiliza los juegos o mecánicas del juego, en beneficio del estudiantado para que alcancen un aprendizaje más significativo. En general la gamificación parece ser una metodología prometedora para potenciar la comprensión de los contenidos de una manera más flexible, pero su implementación debe ser cuidadosamente adaptada a las necesidades del grupo estudiantil.

Gráfico 7



Según los hallazgos de la encuesta, en la que la mayoría de los profesores consideran que la utilización de herramientas digitales promueve la obtención de conocimientos en áreas como el lenguaje y las matemáticas, se puede deducir que la implementación de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje aporta un beneficio positivo en la comprensión y aprendizaje de los alumnos. Considerando a Malpica & Estupiñán (2024), quienes afirman que las tecnologías y sus instrumentos constituyen un apoyo en el proceso de enseñanza y debido a su naturaleza, están vinculadas con áreas fundamentales como el lenguaje y las matemáticas, que son ciencias que cubren todas las áreas del saber. Para que los alumnos puedan emplear exitosamente herramientas digitales, es necesario tener previamente asimilado conceptos, motivación y entendimiento.

DISCUSIÓN

Los resultados recabados en la investigación evidencian que el uso de herramientas digitales dentro de la planificación didáctica ha resultado favorable, permitiendo una mejora notable en la organización del contenido, la diversificación de las estrategias pedagógicas y la ruptura de la educación tradicional con esto último coincide Ayme et al., (2025) donde menciona que las herramientas digitales han transformado la educación, lidiando con las barreras de la enseñanza tradicional. De igual forma la introducción de la gamificación en las actividades de enseñanza-aprendizaje generó un impacto positivo en la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado, además la gamificación también es una propuesta educativa que tiene como objetivo fortalecer el proceso de aprendizaje,

buscando despertar el interés, la curiosidad, motivación y la participación global del estudiantado. (Sánchez, 2019, pág. 9).

Con la investigación realizada se logró mostrar que un alto porcentaje del profesorado logró integrar adecuadamente recursos como plataformas interactivas, aplicaciones educativas y entornos virtuales, alineando dichos recursos con los objetivos de aprendizaje establecidos en sus planificaciones. Desde la percepción estudiantil, se identificó un aumento en los niveles de interés y disfrute hacia las clases gamificadas, así como una percepción de mejora en la comprensión de los contenidos. Estos hallazgos permiten confirmar que se cumplió el objetivo de evaluar positivamente la implementación de estas estrategias, tanto desde la perspectiva docente como estudiantil.

CONCLUSIONES

- Es importante seguir promoviendo el uso de recursos digitales en el aula dentro de la planificación didáctica, para que los alumnos sigan desarrollando habilidades y adquisición de conocimientos de una manera más dinámica, además se debe asegurar el cumplimiento con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.
- La incorporación de herramientas digitales en la planificación educativa ha permitido una extensa gama de métodos de enseñanza, promoviendo la adaptación de los contenidos a diferentes formas de aprendizaje.
- El uso de herramientas digitales ayuda a entender de una manera más fácil contenidos complejos, por lo que indispensable que haya un andamiaje permanente cuando se emplean estas metodologías para poder brindar un apoyo en caso de que sea necesario.

RECOMENDACIONES

- Capacitar a toda la comunidad educativa en el uso y manejo de herramientas digitales, debido a que es imprescindible que todos reciban formación continua no solo en el manejo técnico, sino también en el diseño didáctico de experiencias de enseñanzas mediadas por TICS, resaltando que estas están siempre en constantes actualizaciones y cambios.
- Ejecutar evaluaciones periódicas que permitan ajustar las estrategias y seleccionar las herramientas que realmente aporten al proceso de formación holística del estudiantado.



- Implementar el uso de herramientas de enseñanza en todos los subniveles educativos y asignaturas dentro del pensum académico de las instituciones educativas , tomando como base que en las asignaturas de matemáticas y lengua han sido exitosa las metodologías que incluye la tecnología.
- Crear comunidades o ferias de aprendizaje entre colegas profesionales donde se expongan y compartan experiencias, anécdotas recursos y resultados sobre la planificación didáctica con el uso de herramientas digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amores, A., & Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. 6(3).
doi:<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Andrade, I., Oña, R., Sánchez, E., Toaquiza, J., & Benavides, L. (2021). Desafíos de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(4).
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1383>
- Ayme, D., Tene, J., Sálazar, M., & Tapia, T. (2025). Uso de herramientas digitales que promueva el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de investigación Científica*, 9(1).
doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e116>
- Barrios, D., Ariza, M., & Gastelbondo, C. (2022). ESTRATEGIA METODOLÓGICA BASADA EN EL USO DE LAS TIC, PARA EL DESEMPEÑO DIDÁCTICO DOCENTE EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA EN EL GRADO SEGUNDO DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA (EBP). *REVISTA ARBITRADA DEL CIEG*. Obtenido de Recuperado de <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2022/08/Ed.57172-188-Barrios-Diana-Ariza-Marla-Gastelbondo-Carlota.pdf>
- Chonata, I. (2023). Estrategias Didácticas Digitales Como Herramienta de Autoaprendizaje en Docentes de Educación Básica Superior. *Ciencia Latina*, 7(3).
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6690



- Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, 2(21).
doi:<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.608>
- Franco, A. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 8(8). doi:Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Malpica, M., & Estupiñán, O. (2024). Las TIC y las TAC en la Enseñanza de las Matemáticas en el Nivel de Básica Primaria Rural y Urbana. *Ciencia Latina*, 8(1). doi:
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10651
- Monetti, E., & Molina, M. (2023). La planificación didáctica y su enseñanza en la formación docente: entramado de sentidos, representaciones y prácticas. *Redalyc*, 1(34).
doi:<https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB34-387>
- Rodríguez, D., Moreno, D., Orellana, J., & Pincay, K. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 7(5). doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i5.2242>
- Romo, M., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10).
doi:10.23857/pc.v8i10.6127
- Sánchez, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional de tecnología y educación*. doi:<https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>
- Sánchez, M., Toapanta, M., & Hallo, E. (2025). Impacto de la implementación de herramienta digitales en el aprendizaje de los estudiantes: contexto de Educación Básica. *Reincisol*, 4(7).
doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)735-749](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)735-749)
- Veloz, V., Veloz, E., & Veloz, J. (2023). Recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8). doi:10.23857/pc.v8i8
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M. d., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(3). doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

