

Programa de estrategias digitales para potenciar la creatividad de los estudiantes de Contabilidad

Digital strategies program to enhance the creativity of Accounting students

María Katalina Pozo Paredes ¹ <https://orcid.org/0009-0003-8390-9083>.

Israel Emmanuel Quiroz Sudario ² <https://orcid.org/0009-0002-7324-8886>.

Segress García Hevia ³ <https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>.

Nancy Yolanda González Domínguez ⁴ <https://orcid.org/0000-0002-5712-1319>

¹Unidad Educativa Mitad del Mundo de San Antonio de Pichincha. Ecuador, toploches1211@outlook.com

²Unidad Educativa Plan Internacional Provincia del Guayas Cantón Daule, sector Laurel, israelquiroz1992@outlook.com

³Universidad Bolivariana del Ecuador. Ecuador, sgarciah@ube.edu.ec

⁴Universidad Bolivariana del Ecuador. España, nancitaygd@gmail.com

*Autor para la correspondencia: israelquiroz1992@outlook.com

RESUMEN

El estudio examina la aplicación de estrategias digitales para potenciar la creatividad de los alumnos de primer año de Bachillerato Técnico en Contabilidad. Tiene como objetivo la elaboración de una propuesta de programa para potenciar la creatividad de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio adoptó una metodología combinada, dando prioridad a los métodos cualitativos presentando métodos empíricos como la observación directa y la encuesta. Se llevó a cabo un muestreo aleatorio simple con una población de 180 estudiantes. Los resultados de las encuestas mostraron una visión usualmente favorable sobre la utilización de instrumentos digitales en el ámbito educativo. Sin embargo, también se detectaron aspectos a mejorar, como una mejor formación de los profesores y la mejora de estrategias en la práctica. En conclusión, el estudio destacó la importancia de integrar estrategias digitales innovadoras en el proceso de enseñanza- aprendizaje del Bachillerato Técnico en Contabilidad.

Palabras clave: estrategias digitales, creatividad, innovación, proceso de enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

The study examines the application of digital strategies to enhance the creativity of first-year students of the Technical Baccalaureate in Accounting. Its objective is to develop a program proposal to enhance the creativity of students during the teaching-learning process. The study adopted a combined methodology, giving priority to qualitative methods presenting empirical methods such as direct observation and survey. A simple random sampling was carried out with a population of 180 students. The results of the surveys showed a generally favorable view of the use of digital instruments in the educational field. However, aspects to improve were also detected, such as better training of teachers and improvement of strategies in practice. In conclusion, the study highlighted the importance of integrating innovative digital strategies in the teaching-learning process of the Technical Baccalaureate in Accounting.

Keywords: digital strategies, creativity, innovation, Teaching-learning process

Recibido: 23/04/2025

Aceptado: 13/06/2025

INTRODUCCIÓN

El ámbito educativo ha experimentado una profunda transformación debido a la era digital, que facilita el acceso a la información y, a su vez, impulsa el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes. Esto es particularmente relevante en contextos como el Bachillerato Técnico en Contabilidad, donde la formación técnica y práctica se fusiona con el fortalecimiento de habilidades analíticas y estratégicas para la resolución de problemas. La incorporación de herramientas digitales en este entorno educativo abre nuevas oportunidades para enriquecer el aprendizaje, promoviendo la creatividad y la innovación, elementos esenciales para enfrentar las exigencias del entorno profesional.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2023), cuando las tecnologías digitales se utilizan de manera responsable, tienen el potencial de liberar el poder transformador de la educación. Estas tecnologías ofrecen innumerables oportunidades para crear nuevos modelos de aprendizaje, y están

influyendo profundamente en el diseño de los sistemas educativos, así como en la reconfiguración de los parámetros de funcionamiento de las administraciones educativas. Por lo tanto, es evidente que la rápida adopción de tácticas digitales en el sector educativo ha generado una extensa gama de instrumentos y métodos pedagógicos, que oscilan entre plataformas de educación virtual hasta la incorporación de tecnologías como la realidad virtual y aumentada.

Además, estas estrategias digitales fomentan la innovación en los campos de estudio, estimulando el interés y la responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje Jara et al., (2024).

No obstante, a partir de la experiencia adquirida como docentes en la Institución Educativa "Plan Internacional" de Daule específicamente en el contexto del Bachillerato Técnico en Contabilidad los alumnos se encuentran con diversas dificultades vinculadas a este tema de estudio, lo que obstaculiza el crecimiento creativo y su habilidad para implementar conocimientos de forma innovadora. Aunque la institución educativa cuenta con tecnologías, su uso no es el más adecuado, lo que provoca una serie de problemas que afectan de manera negativa su rendimiento y motivación.

Muchos estudiantes carecen de las habilidades digitales requeridas para maximizar el uso de las herramientas tecnológicas. A pesar de ser nativos digitales, la mayoría están más acostumbrados al uso de redes sociales y aplicaciones de diversión que al empleo de programas especializados que promuevan la creatividad y la solución de problemas, como aplicaciones de contabilidad, hojas de cálculo sofisticadas o aplicaciones de diseño y simulación financiera. Además, los alumnos están familiarizados con técnicas de enseñanza convencionales, donde la teoría y la memorización son predominantes.

La introducción de recursos digitales que potencien el razonamiento creativo y la solución de problemas todavía se considera una novedad o algo superfluo. Esta oposición al cambio obstaculiza la adopción de estrategias educativas innovadoras que lleven a la interacción, cooperación y el razonamiento crítico para solucionar problemas reales en el campo de la contabilidad. Otro factor problemático es que los estudiantes se perciben desvinculados de los contenidos impartidos, ya que no logran percibir la aplicación práctica de los conocimientos en su futuro entorno profesional.

Además, existen maestros que están preparados para incluir tácticas digitales en su educación, sin embargo, muchos de ellos no poseen la capacitación apropiada ni el saber necesario para incorporar de manera eficiente las herramientas digitales en su labor

docente. Finalmente, con frecuencia el currículo del Bachillerato Técnico en Contabilidad no está en sintonía con las tecnologías que podrían impulsar la creatividad de los alumnos. Por lo tanto, esta problemática está basada en la necesidad de adecuar las estrategias digitales educativas a los desafíos del siglo XXI, caracterizado por una demanda creciente de habilidades creativas en el ambiente laboral. Esta orientación mejorará el rendimiento académico de los estudiantes y los capacitará para el éxito en el mercado laboral impredecible, avanzando así en el desarrollo personal y profesional.

La relevancia de este estudio reside en su habilidad para fomentar la creatividad en el ámbito educativo, posibilitando que los estudiantes se ajusten a tecnologías emergentes. En tanto la necesidad social se manifiesta en el aumento de la creatividad en un mundo digital, promoviendo una educación de calidad. Es innovador porque incorpora herramientas digitales vanguardistas que promueven el interés en el aprendizaje técnico, sobrepasando los enfoques tradicionales. Científicamente se basa en investigaciones sobre el aprendizaje activo y la eficacia de ambientes tecnológicos para impulsar la creatividad, sumado al aumento de la demanda de competencias digitales en el entorno de trabajo.

Por ende, como **problema de investigación** se plantea. ¿Cómo potenciar la creatividad de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Primero de Bachillerato Técnico en Contabilidad en la Unidad Educativa "Plan Internacional"?

Y como **objeto** se presenta la creatividad de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad.

Para lo que se vislumbran los siguientes objetivos:

Objetivo General

Elaborar un Programa de Estrategias digitales que potencien la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primero de Bachillerato Técnico en Contabilidad.

Objetivos específicos

- Identificar las estrategias digitales más eficaces para fomentar la creatividad en el aula, dentro del contexto de la educación técnica en contabilidad.
- Analizar las estrategias digitales actuales aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Primero de Bachillerato Técnico en Contabilidad.

- Proponer un conjunto de estrategias digitales innovadoras que mejoren la creatividad y el rendimiento académico de los estudiantes en el Primero de Bachillerato Técnico en Contabilidad.
- Evaluar el impacto de estas estrategias digitales en el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes en el ámbito contable.

MATERIALES Y MÉTODOS

En este estudio, la investigación se categoriza aplicada ya que tiene como objetivo solucionar problemas específicos en el sector educativo, particularmente en la formación de estudiantes de primero de bachillerato. El propósito al enfocarse en la aplicación de estrategias digitales es crear saberes que puedan emplearse para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tal como lo sustenta Castro et al (2022) un estudio es aplicado cuando enfoca su esfuerzo en detectar exigencias, dificultades u oportunidades del entorno, para luego implementar conocimientos y satisfacer estos requisitos mediante la utilización del método científico

La metodología empleada es combinada, fusionando técnicas cualitativas y cuantitativas. El método cuantitativo se utilizará para cuantificar y analizar datos numéricos relacionados con la implementación de estrategias digitales y su impacto en el proceso enseñanza aprendizaje y el cualitativo brinda la posibilidad de explorar en profundidad las percepciones, puntos de vista y vivencias de los participantes en el proceso educativo. No obstante, se prioriza lo cualitativo, dado que los datos serán adquiridos mediante entrevistas a alumnos y docentes.

Se emplearon métodos empíricos, la observación directa y las encuestas, a través de cuestionarios destinados a estudiantes de primer año de bachillerato técnico en contabilidad, con el objetivo de recolectar información sobre su experiencia con las estrategias digitales y su opinión sobre su eficacia en el procedimiento contable. El cuestionario es el método más utilizado para recolectar datos, integrado por un conjunto de preguntas, respecto a una variable o más a medir (Feria et al., 2020). Finalmente, se utilizó el método matemático de análisis porcentual para el tratamiento de la información. En relación a la validación de la propuesta se realizó a través de la participación de especialistas en el área educativa y tecnológica. Estos profesionales evalúan la pertinencia y efectividad de las estrategias digitales planteadas, aportando valiosos comentarios y sugerencias. La validación permitió asegurar la viabilidad y el impacto positivo de la propuesta en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

La población donde se realizó la investigación consta de 180 estudiantes de bachillerato técnico en la figura profesional Contabilidad. Como muestra se seleccionó a 31 estudiantes del primer año de bachillerato técnico contabilidad. Para eso, se efectuó un muestreo aleatorio simple que ayudó a tomar una decisión del tipo de estudiantes a investigar sin distorsionar la información. Una población es un conjunto completo de componentes y la muestra es un subgrupo de la población (Robles, 2019).

Tabla 1.

Población y muestra

Detalle	Población total	Porcentaje (%)	Muestra	Porcentaje (%) de la muestra
Mujeres	102	56,6	18	5
Varones	78	43,3	13	4
Total de Estudiantes	180	100%	31	17,2%

Nota. La tabla muestra la población y la muestra en números y en porcentajes. Fuente: Elaboración propia.

En la investigación, se establecieron dimensiones e indicadores para medir la eficacia de las estrategias digitales aplicadas, las que se centraron en elementos tales como la incorporación de recursos digitales en el salón de clases, el estímulo de la creatividad en los alumnos y la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante estas categorías, se intentó examinar cómo las tecnologías favorecen el fomento de habilidades creativas en el marco particular de Bachillerato.

Tabla 2.

Variables, indicadores y dimensiones

Variables	Dimensiones	Indicadores
Herramientas digitales	Innovaciones Educativas	Integración de tecnologías Diversidad de metodologías pedagógicas digitales
	Organización de clases	de Capacitación y actualización tecnológica Uso de herramientas digitales en la práctica pedagógica
	Instructores tecnológicos	Participación activa Desempeño académico mejorado
Creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad	Imaginación	Generación de ideas Exploración de nuevas posibilidades.

Integración de	Situaciones nuevas
conocimientos	Interconexión de disciplinas
Sensibilidad	Percepción

Nota. La tabla expone las variables, dimensiones e indicadores de estudio. Fuente: Elaboración propia.

Fases de la investigación

La metodología empleada en este estudio para alcanzar los resultados esperados se estructura en tres etapas:

Primera etapa

Se lleva a cabo un análisis detallado para detectar las causas primordiales que restringen la creatividad de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este análisis se realiza a través de encuestas, entrevistas y observación directa en el salón de clases, con la finalidad de recopilar datos exactos sobre los retos a los que se enfrentan los alumnos, sus patrones de aprendizaje, la utilización presente de las tecnologías y su postura ante las estrategias digitales.

Segunda etapa

Se elabora una propuesta de programa fundamentada en estrategias digitales ajustadas a las demandas detectadas en la etapa previa. Se escogen y elaboran herramientas y materiales digitales que fomenten la creatividad de los alumnos, como plataformas de colaboración en línea, aplicaciones interactivas, recursos multimedia y técnicas de enseñanza vanguardistas que promuevan la interacción, la solución creativa de problemas y el aprendizaje independiente.

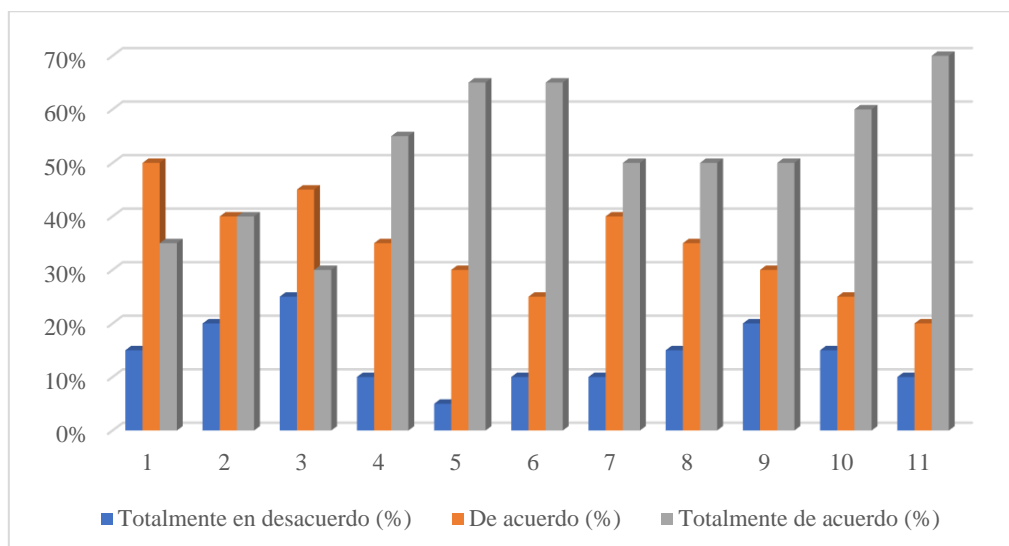
Tercera etapa

Luego de diseñada la propuesta, pasa por un proceso de validación realizado por especialistas en el campo de la educación y la tecnología educativa. Estos profesionales, con experiencia en la aplicación de estrategias digitales y la promoción de la creatividad en el entorno educativo, analizan los elementos de la propuesta, que incluyen los recursos, las tareas y la metodología, ofreciendo comentarios sobre su factibilidad, eficacia y alineación con los propósitos del estudio.

RESULTADOS

Etapa 1

Gráfico 1. Cuadro de los resultados de la encuesta



Nota. Se detalla el análisis porcentual de los resultados de la encuesta.

Fuente. Elaboración propia.

El estudio de los resultados del sondeo realizado a 20 estudiantes acerca del uso de herramientas digitales en la educación muestra una visión favorable hacia estas tecnologías. Por lo general, el 50% de los alumnos piensa que los recursos digitales están adecuadamente incorporados en su proceso de aprendizaje, mientras que un 15% manifiesta estar absolutamente en desacuerdo. Esto indica que existen elementos particulares que podrían ser optimizados.

En cuanto a la organización de las clases, un 55% de los encuestados opina que los docentes utilizan frecuentemente herramientas digitales, aunque un 25% siente que no están suficientemente capacitados para hacerlo. Esto indica la necesidad de fortalecer la formación docente para maximizar el uso efectivo de estas tecnologías. Los estudiantes también se sienten involucrados en las actividades digitales, con un notable 65% reconociendo que estas herramientas han tenido un impacto positivo en su rendimiento académico. Estos resultados indican que las tecnologías digitales son vistas como motivadoras y eficaces para el aprendizaje.

Respecto a la curiosidad y creatividad, un 50% de los estudiantes afirma que las herramientas digitales estimulan su interés y les permiten desarrollar ideas innovadoras, aunque un 10% no ve este beneficio. Esto indica que algunas estrategias no están siendo efectivas para todos. En relación con la aplicación del conocimiento en situaciones prácticas, un 50% considera que las herramientas digitales les ayudan en este aspecto, mientras que un 20% siente que no es así. Esto resalta la importancia de implementar métodos que faciliten la transferencia del aprendizaje a contextos reales.

Finalmente, en términos de habilidades y progreso, un 70% de los estudiantes reconoce que las herramientas digitales mejoran su comprensión de los temas tratados en clase. Sin embargo, un 15% expresa dudas sobre la capacidad de estas herramientas para integrar conocimientos de diversas disciplinas.

En conclusión, aunque los resultados reflejan una experiencia positiva con el uso de tecnologías digitales en el ámbito educativo, también señalan áreas donde se puede trabajar para optimizar su impacto. Es importante continuar evaluando y adaptando las estrategias educativas para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y garantizar un aprendizaje más efectivo y enriquecedor.

Etapa 2

Elaboración de la propuesta

El diseño de la propuesta de Programa comienza con un diagnóstico exhaustivo que incluye un análisis de necesidades, donde se evalúan las expectativas y requerimientos específicos de estudiantes y docentes a través de la encuesta. Este análisis se complementa con una revisión del contexto educativo, que considera los recursos disponibles, las competencias digitales de los participantes y las características del entorno escolar.

A partir de este diagnóstico, se establecen los objetivos y metas, definiendo una orientación clara que busca mejorar la creatividad y la participación activa durante el aprendizaje de los estudiantes. Se establecen estrategias que permiten la utilización de herramientas digitales que abordan las áreas identificadas en el diagnóstico, así como el establecimiento de metas concretas y medibles que permitirán evaluar el progreso a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la metodología y validación, se seleccionan estrategias innovadoras y creativas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el aprendizaje cola.

A modo de resumen se acota la estructura del Programa de la siguiente forma:

Introducción, Fundamentación, Objetivos general y específicos, Planificación de las estrategias a realizar, tales como, (Taller de Herramientas Digitales, Taller de Metodologías Activas, Diseño y Práctica de estrategias para potenciar herramientas digitales, Desarrollo de Proyectos Simulados, Evaluaciones Interactivas, Actividades de Evaluaciones y Retroalimentación. Sesiones de trabajo, Conclusiones y Bibliografía).

Finalmente, se implementa un proceso de validación por expertos para asegurar que las estrategias elegidas sean pertinentes y efectivas, lo que garantiza una intervención fundamentada en prácticas educativas actuales.

Etapa 3

Validación de la propuesta

El proceso de validación de la propuesta didáctica se llevó a cabo mediante una orientación sistemática, involucrando a especialistas en educación y tecnología educativa. Inicialmente, se diseñó un Programa que abarcaba recursos, tareas y metodologías que potencian el uso de herramientas digitales. Posteriormente, esta propuesta fue sometida a un riguroso análisis por parte de especialistas con experiencia en la implementación de estrategias digitales y fomento de la creatividad en el entorno educativo.

Durante la fase de validación, los especialistas realizaron una evaluación exhaustiva de los elementos presentados en la propuesta. Esto incluyó el análisis de la factibilidad y eficacia de las estrategias propuestas, así como su alineación con los objetivos del estudio. Esta etapa fue esencial para identificar áreas de mejora y asegurar que la propuesta cumpliera con los estándares educativos establecidos. Tras analizar los comentarios y datos recopilados, se realizaron las modificaciones necesarias para optimizar la propuesta antes de su aplicación más amplia. Este proceso garantizó que la propuesta no solo fuera viable, sino también efectiva en el contexto educativo específico para el cual fue diseñado.

DISCUSIÓN

A nivel mundial, se han realizado diversos estudios sobre este tema, debido a que está revolucionando la educación y contribuye a que los entornos educativos se vuelvan más atractivos para los estudiantes.

Por su parte Fiallos et al (2023) en su revisión de literatura, investigaron las estrategias para fomentar la creatividad y la innovación en el aula durante los últimos cinco años, seleccionando artículos de revisión originales provenientes de bases de datos de alto impacto. En su análisis, identificaron que el uso de tecnologías digitales, el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo, la resolución de problemas y el aprendizaje basado en proyectos son algunas de las estrategias para promover un clima creativo en el aula y mejorar la calidad educativa.

En específico Jara et al (2024) examinaron particularmente la manera en que estos recursos afectan el crecimiento de la creatividad, logrando resultados que evidencian una correlación significativa. Estos descubrimientos indican que la aplicación de estrategias digitales no solo impulsa la creatividad de los alumnos, sino que también potencia su habilidad para solucionar problemas de forma creativa y potenciar su razonamiento crítico, lo cual favorece un aprendizaje más dinámico y relevante.

Según Díaz y Loyola (2021), las competencias digitales comprenden un conjunto de habilidades y conocimientos esenciales para utilizar las tecnologías digitales de manera eficaz y responsable en diferentes contextos, tales como la comunicación, la búsqueda de información, la resolución de problemas y la creación de contenidos.

Para sustentar este análisis, se han planteado varias teorías. La Teoría del Aprendizaje Conectivista sobresale entre otras, subrayando la relevancia de las redes y el acceso a la información en línea para fomentar un aprendizaje independiente y constante en la era digital (Camacho et al., 2023). Igualmente, es fundamental comprender la Teoría Socio-Cultural de Vygotsky para comprender cómo los recursos digitales promueven el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades mediante la interacción social (Guitiérrez y Riquelme, 2020). Estas teorías ofrecen un esquema esencial para entender la incorporación de las tecnologías digitales en diversos sectores y su influencia en el fomento de habilidades.

Las estrategias digitales promueven actitudes de autonomía, independencia, responsabilidad y eficiencia, sustentadas en la elaboración de materiales educativos contextualizados (Sequera, 2021). En este contexto, son herramientas educativas que modifican el proceso de enseñanza-aprendizaje y tienen la capacidad de generar experiencias de aprendizaje relevantes.

El objetivo de las estrategias digitales es integrar innovaciones educativas creativas que puedan utilizarse en la organización de clases e instructores tecnológicos innovadores con metas pedagógicas para la enseñanza de la contabilidad y en el avance del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula (George y Avello, 2021).

A través de la creatividad, la persona puede emplear su imaginación y sentidos, integrando conocimientos profundos sobre el mundo (Sandoval et al., 2020). En este sentido la creatividad fomenta la comprensión de ideas abstractas y complejas mediante la observación, el estudio y una inquietud constante, además de un asombro y entusiasmo por el aprendizaje.

En los últimos años las experiencias que se relacionan con la integración de TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes son variadas, entre ellas, podemos destacar el uso de plataformas educativas, aulas virtuales y diversas herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Las plataformas educativas digitales proporcionan simulaciones y actividades prácticas. Los alumnos tienen la posibilidad de crear soluciones innovadoras y perfeccionar su

entendimiento de los contenidos, lo que promueve su creatividad en este campo (Núñez et al., 2022).

La utilización de aulas virtuales potencia la motivación y el interés de los alumnos, impulsando su independencia, trabajo en equipo, reflexión, interacción y creatividad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Aguilar y Zambrano, 2022).

No obstante, la utilización de herramientas multimedia y actividades interactivas puede potenciar el interés y la implicación de los alumnos (Navarrete, 2024). Estas técnicas posibilitan adaptar el contenido y el ritmo de aprendizaje a las necesidades específicas de cada alumno, lo que promueve una personalización más amplia en el proceso de enseñanza.

Los beneficios vinculados al empleo de herramientas digitales abarcan un mayor entendimiento al tratar nuevos asuntos, la implicación activa de los alumnos al compartir conceptos claros y aclarar interrogantes, además de la formación de grupos de trabajo para examinar los temas estudiados (Duque y Acero, 2022). Además, estas herramientas ayudan a potenciar el razonamiento crítico de los alumnos y promueven el desarrollo apropiado de diferentes competencias en este caso en el área de contabilidad.

La contabilidad es una actividad que consiste en la prestación de servicios, por consiguiente, es la encargada del control y movimiento económico de las actividades comerciales, ya que, facilitan la obtención de información financiera de empresas y familias, el mismo que se relaciona con su naturaleza (Rojas y Sánchez, 2021).

Esto indica que, en el ámbito de la contabilidad, la utilización de herramientas digitales y programas de contabilidad potencian la educación y el aprendizaje, así como la comunicación entre los individuos docentes y estudiantes, potencia el diálogo acerca de sus contextos y competencias profesionales, promoviendo las inteligencias diversas o diversas maneras de solucionar un problema.

CONCLUSIONES

La integración de estrategias que potencian las tecnologías digitales en el aula impulsa la creatividad y mejora su capacidad para resolver problemas para el desarrollo de un pensamiento crítico. Esto se traduce en un aprendizaje relevante, lo que es fundamental en el contexto educativo actual.

Las habilidades digitales, que abarcan capacidades como la comunicación, la búsqueda de información y la generación de contenidos, resultan necesarias para que los alumnos

empleen de manera eficiente las tecnologías digitales. Estas habilidades posibilitan a los estudiantes ajustarse a diversos entornos y afrontar los retos del siglo XXI.

La aplicación de estrategias digitales en el aula transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje, creando experiencias educativas significativas. Estas tácticas fomentan actitudes de independencia, responsabilidad y eficacia en los alumnos, lo que favorece su crecimiento integral y una mejor preparación para el porvenir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, L., y Zambrano, L. (2022). Uso didáctico de las aulas virtuales en la enseñanza-aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 32, 112-122.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24215/18509959.32.e12>
- Camacho, J., Pacheco, M., Larreta, J., y De-La-Ese, R. (2023). Calidad de servicio desde la teoría conectivista asociada a la plataforma educativa virtual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 417-448.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v8i1.2801>
- Castro, J., Gómez, L., y Camargo, E. (2022). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 25(75), 140-174.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Díaz, D., y Loyola, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120-150.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>
- Duque, M., y Acero, E. (2022). Herramientas educativas. *Mendive. Revista de Educación*, 20(4), 1099-1108.
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2955>
- Feria, H., Matilla, M., y Mantecón, S. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 62-79.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=7692391>
- Fiallos, N., Paucar, I., Vega, Y., Juarado, J., y Vargas, B. (2023). Estrategias para fomentar la Creatividad y la Innovación en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2).
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5631

- George , C., y Avello, R. (2021). Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en Scopus. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(66). <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/red.444751>
- Guitiérrez, X., y Riquelme, E. (2020). Evaluación de Necesidades Educativas Especiales en Contextos de Diversidad Sociocultural: Opciones para una Evaluación Culturalmente Pertinente. *Revista Brasileira de Educación especial*, 26(1), 159-174. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/s1413-65382620000100010>
- Jara, N., Cayllahua, R., y Cayllahua, M. (2024). Recursos didácticos digitales en la creatividad de estudiantes de educación primaria. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(33), 650–659. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.749>
- Navarrete, J. (2024). Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, IX(17). <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3374>
- Núñez, S., Vargas, M., y Palacios, L. (2022). Contenidos digitales como estrategia didáctica para el desarrollo de conocimientos económicos y financieros en estudiantes de educación media. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 12(2), 251-264. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/20278306.v12.n2.2022.15269>
- Robles, B. (2019). Población y muestra. *Carta al Editor*, 30(1), 245-246. <https://doi.org/http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>
- Rojas, W., y Sánchez, A. (2021). Pensando la Contaduría Pública en su ejercicio profesional contextos y presupuestos. *Aportes a la docencia e investigación*, 31(80), 141-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.15446/innovar.v31n80.93671>
- Sandoval, E., Toro, S., Poblete , C., y Moreno, A. (2020). Implicaciones Socioeducativas de la Creativadaa partir de la Mediación Pedagógica: Una Revisión Crítica. *Estudios Pedagógicos*, XLVI(1), 383-397. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000100383>
- Sequera, E. (2021). La Otra Escuela. Estrategias Y Materiales Didácticos Digitales Antes Y Después Del Covid-19. Un Estudio De Caso. *Miradas*, 16(2), 37 - 52. <https://doi.org/https://doi.org/10.22517/25393812.25039>
- UNESCO. (8 de 8 de 2023). *Tecnologías digitales en el planeamiento educativo: ¿cómo pueden ayudar a la creación de sistemas educativos más inclusivos y de calidad?*

<https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/es/portal/tecnologias-digitales-en-el-planeamiento-educativo-como-pueden-ayudar-la-creacion-de>

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

Contribución autoral

María Katalina Pozo Paredes¹: diseño de la investigación, recopilación de información, análisis de los resultados, elaboración del manuscrito y la revisión crítica del contenido.

Israel Emmanuel Quiroz Sudario²: diseño de la investigación, recopilación de información, análisis de los resultados, elaboración del manuscrito y la revisión crítica del contenido.

Segress García Hevia³: ha asistido con la revisión del contenido y la redacción.

Nancy Yolanda González Domínguez⁴: ha realizado la supervisión de la investigación y contribuido con la redacción y corrección del material.