

## PRÁCTICAS ACADÉMICAS BASADAS EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE AMBIENTES CREATIVOS DE APRENDIZAJE

Autores:

Carlos Robles Pihuave<sup>1</sup>  
Lubis Zambrano Montes<sup>2</sup>

**Dirección para correspondencia:** [crobles5512@pucem.edu.ec](mailto:crobles5512@pucem.edu.ec)

Fecha de recepción: 10 de enero de 2020

Fecha de aceptación: 18 de marzo de 2020

Fecha de publicación: 2 de mayo de 2020

**Citación/como citar este artículo:** Robles, C., y Zambrano, L. (2020). Prácticas académicas basadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo de ambientes creativos de aprendizaje. *Rehuso*, 5(2), 50-61. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

### RESUMEN

La innovación y la tecnología juegan un papel importante en la educación actual desde el ámbito de las nuevas formas de conocer y comunicar dentro del aula; por lo que es necesario, implementar estrategias didácticas innovadoras a través del uso de las tecnologías de la información. De ahí que el presente estudio se trabaja desde lo teórico educativo y tiene como objetivo, identificar las prácticas académicas que los docentes desarrollan al utilizar las nuevas tecnologías, para crear ambientes creativos de aprendizaje. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo mixta, cuantitativa -cualitativa, mediante el instrumento investigativo de la encuesta, aplicado a los docentes de la Unidad Educativa 5 de junio-jardín de la ciudad de Manta. Los hallazgos de esta investigación permiten conocer el tipo de prácticas académicas que se desarrollan durante la interacción didáctica que media el docente entre los nuevos escenarios de aprendizajes que se crean con el uso de las nuevas tecnologías; el estudiante aprende de forma más atractiva, amena, divertida y sencilla. El presente trabajo concluye que las prácticas didácticas ejecutadas a través del uso de las Tics generan ambientes creativos de aprendizajes, desde la motivación para aprender, la interacción sin barreras geográficas, hasta la participación creativa del trabajo grupal; lo que les permite experimentar dentro y fuera del aula de clases.

**Palabras clave:** prácticas académicas; innovación; ambientes creativos; aprendizaje.

### ACADEMIC PRACTICES BASED ON NEW TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

#### Abstract

Innovation and technology play an important role in current education from the field of new ways of knowing and communicating within the classroom; therefore, it is necessary to implement innovative teaching strategies through the use of information technologies. Hence, the present study works from the educational theoretical and aims to identify the academic practices that teachers develop when

<sup>1</sup> Pontificia Universidad Católica del Ecuador

<sup>2</sup> Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Correo electrónico: [lzambrano1371@pucem.edu.ec](mailto:lzambrano1371@pucem.edu.ec)

using new technologies, to create creative learning environments. The methodology that was used in the research was of mixed, quantitative-quantitative type, through the investigative instrument of the survey, applied to the teachers of the Educational Unit June 5-garden of the city of Manta. The findings of this research allow to know the type of academic practices that are developed during the didactic interaction that mediates the teacher between the new learning scenarios that are created with the use of new technologies; the student learns in a more attractive, enjoyable, fun and simple way. The present work concludes that the didactic practices executed through the use of the Tics generate creative learning environments, from the motivation to learn, the interaction without geographical barriers, to the creative participation of the group work; which allows them to experiment inside and outside the classroom.

**Keywords:** academic practices; innovation; creative environments; learning.

### **Introducción**

El éxito innovador de la educación proviene de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tics); y la actitud reflexiva y crítica del educador para la puesta en marcha de estos recursos favorece los aprendizajes de los estudiantes. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son todas aquellas herramientas que permiten transmitir, procesar y difundir información; estas nuevas herramientas son los móviles, el internet, un ordenador, el correo electrónico, los videos juegos, etc., (Castilla y León, 2011).

El problema tiene que ver con la falta de utilización de las nuevas tecnologías, desde donde surge una interrogante: ¿utilizan los docentes las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics) dentro de las aulas de clases para generar ambientes creativos de aprendizaje y por ende mejorar los aprendizajes de los estudiantes? El presente trabajo tiene como principal propósito identificar las prácticas académicas que utilizan los docentes de educación básica, basadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo de ambientes creativos de aprendizaje.

De ahí, que esta situación nos invita a indagar las condiciones en que se encuentran estas nuevas formas de generar escenarios creativos a través del uso de la innovación tecnológica, con la aplicación de estrategias académicas del docente, desde la misma interacción cooperativa, y colaborativa hasta el trabajo en grupo que permite lograr un aprendizaje significativo, pero además, que estos espacios de aprendizaje en las aulas de clases, permitan desarrollar al estudiante un pensamiento analítico, crítico y reflexivo.

### **Metodología**

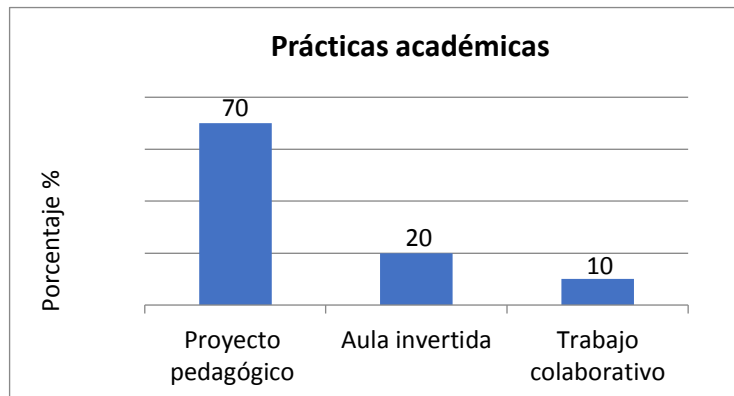
El presente estudio es de tipo exploratorio y cualicuantitativo; para la recolección de información se aplicó una encuesta dirigida a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa 5 de Junio-Jardín de la ciudad de Manta; a partir de la sistematización de los datos se utilizó el análisis descriptivo, sumada a las aproximaciones teóricas señaladas en el desarrollo teórico de la investigación, para indagar sobre la situación actual de este fenómeno en particular, en este caso, conocer sobre las prácticas académicas de los docentes que generan ambientes de aprendizajes creativos a través del uso de las TIC.

### **Resultados**

Partiendo de los datos obtenidos en el presente trabajo, el análisis se centró en tres dimensiones: en las prácticas académicas basadas en las Tics; en el desarrollo de ambientes creativos; y en el uso de los recursos tecnológicos de los profesores y estudiantes en el aula de clases.

Con vista a identificar las prácticas académicas que los docentes ejecutan al utilizar las nuevas tecnologías, para generar ambientes creativos de aprendizajes, se analizan los siguientes resultados:

#### Gráfico 1

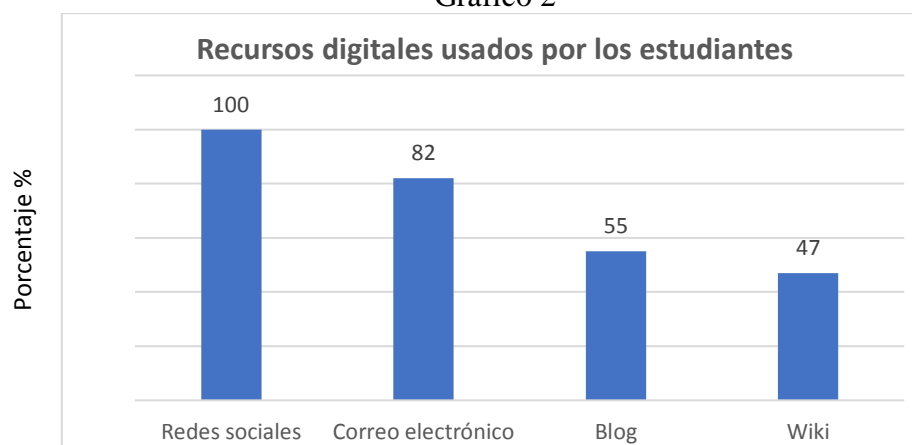


**Fuente:** encuesta aplicada a docentes Unidad Educativa 5 de Junio-jardín de Manta  
Elaboración propia.

Desde la dimensión de las prácticas académicas de los docentes, se analiza que los profesores se encuentran conscientes de las nuevas prácticas académicas, debido a que estas generan interés y motivación en los estudiantes para sus aprendizajes; de los encuestados el 70% utiliza proyectos pedagógicos de aula, el 20% utiliza la modalidad del aula invertida, mientras que el 10% utiliza el aprendizaje cooperativo. En este caso se evidencia que las prácticas académicas se dan desde la iniciativa de la generación de los proyectos pedagógicos de aula, siendo esta la de mayor participación de los estudiantes.

Por otro lado al consultar sobre los recursos digitales utilizados con los estudiantes para tener una interacción efectiva según los resultados de la encuesta se obtuvo que 100% usa las redes sociales, 82% el correo electrónico, 55% el bloc, y el wiki en un 47%; medios con los cuales han logrado mejorar la comunicación entre pares y adultos. Datos que indican el empleo de los recursos digitales para la mediación pedagógica. De acuerdo a este planteamiento los estudiantes se apropian de la tecnología como parte integral de las actividades diarias, adaptándolas a sus intereses y necesidades específicas.

Gráfico 2

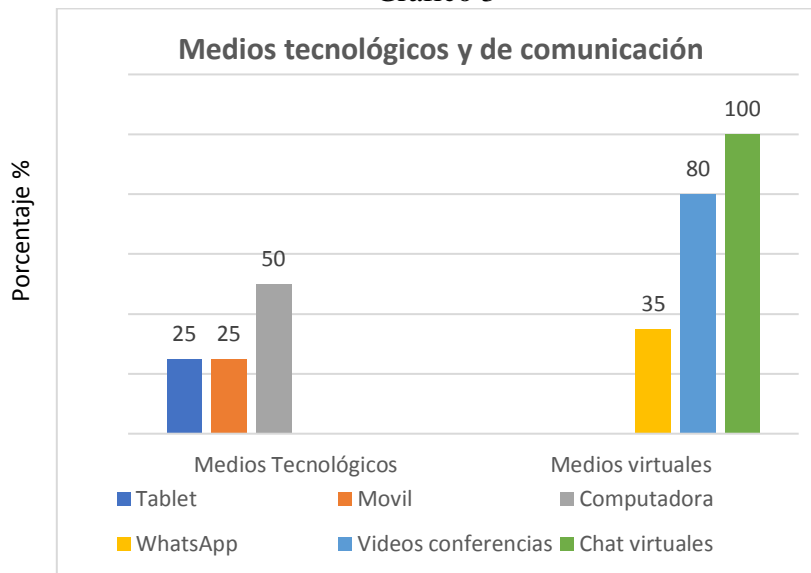


**Fuente:** encuesta aplicada a docentes Unidad Educativa 5 de Junio-jardín de Manta  
Elaboración propia.

Ochoa y Montes (2006) y otros autores opinan, que, desde el punto de vista del uso de la tecnología para generar aprendizajes, existen varios momentos: la apropiación del objeto con respecto a la tecnología artificial; la apropiación de la funcionalidad con relación a la familiarización de la tecnología; y, la apropiación de las nuevas formas de aprendizaje, que tiene que ver precisamente el uso de esta herramienta para desarrollar proyectos educativos.

Con respecto a la dimensión sobre el desarrollo de ambientes creativos generados desde las prácticas académicas de los docentes, se pudo observar que estos inician su desarrollo fuera del aula en encuentros de empresas simuladas y administradas por grupos de estudiantes, quienes cumplen roles de gerencias con su equipo de empresarios identificados según el tipo de producto que ofrecen al medio, en el que deben destacar los procesos de comunicación a través de los medios tecnológicos e ir articulando conocimientos de las diferentes asignaturas integradas al proyecto.

Gráfico 3



**Fuente:** encuesta aplicada a docentes Unidad Educativa 5 de Junio-jardín de Manta  
Elaboración propia.

Según los resultados de la encuesta aplicada a los docentes y autoridades, ante el cuestionamiento sobre los medios tecnológicos que utiliza en las clases para la generación de estos ambientes creativos de aprendizajes; los recursos utilizados por los estudiantes son las Tablet en un 25%, el móvil en un 25%, la computadora en un 50%; con ello se tiene acceso a medios virtuales de comunicación como el WhatsApp, que es utilizado por el 35%, los video conferencias en un 80%, y chat virtuales 100%; permitiendo que los docentes y estudiantes mantengan una interacción permanentemente. Este tipo de actividades generan interés para la búsqueda de información.

Indudablemente y tal como lo menciona Rinaldi (2011), destaca cómo el aprendizaje a través del móvil y sus diferentes aplicaciones se está convirtiendo en un término que marca tendencia, además asegura que el uso de estos recursos se da en mayor preferencia por estar adaptados a llegar a cualquier espacio, lo que su manejo tiene que ver por la movilidad, que donde y cuando quieran la información es obtenida. Lo que indica que el aprendizaje se flexibiliza, en vista de poder utilizarlo en cualquier momento.

En el presente trabajo se evidencia que la predisposición del docente con relación al uso de estos recursos, en los procesos de enseñanza y aprendizaje es muy alta; además en sus respuestas sobre el uso del móvil indican que este es el recurso de mayor acceso que los estudiantes tienen, independientemente del extracto social.

Es necesario destacar que las tecnologías móviles sí conducen al aprendizaje mientras estas son utilizadas como recursos o medios educativos, para establecer espacios compartidos de aprendizajes. Sobre este aspecto es importante señalar que el móvil (teléfono) genera motivación para el aprendizaje, pero debe ser controlado su uso, tanto en casa como en la institución.

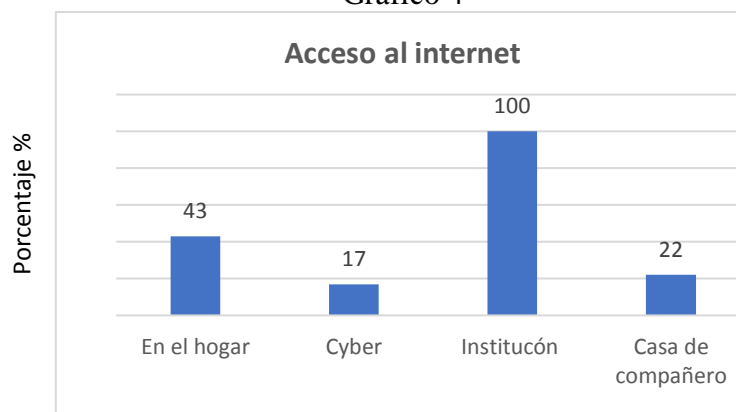
Con relación a la dimensión sobre el uso de los recursos tecnológicos, se indica que la apropiación de las herramientas tecnológicas en la institución es muy favorable, ya que no se establecen horarios para su uso, siempre y cuando estos se utilicen para el desarrollo de actividades del proyecto.

Garrison y Anderson (2005) consideran que:

La influencia de Internet en las instituciones educativas tradicionales apenas ha supuesto “poco más que una cierta mejora de las prácticas habituales”, lo cual es cierto, pero contrariamente a promover la desazón, este hecho ha de ilusionarnos, porque aún nos queda mucho por ver –y disfrutar– del uso de estas tecnologías. (p. 18)

Al indagar a los estudiantes sobre donde tienen mayor acceso a los medios tecnológicos arrojan los resultados que solo el 43% utilizan estos recursos en sus hogares, el 17% en el cyber, el 22% en casa del compañero, y el 100% en la institución. Lo que evidencia una debilidad para la afirmación y ejecución de los contenidos que se encuentran ejecutando, para ello el docente recurre al método tradicional de complementar con tareas los refuerzos de contenidos que se requieran fortalecer.

Gráfico 4



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes Unidad Educativa 5 de Junio-jardín de Manta  
Elaboración propia.

En este sentido las tecnologías en la institución se vuelven potenciadoras del trabajo colaborativo en la ejecución de las actividades. De ahí que los estudiantes consideran necesarias para sus aprendizajes según los resultados de la encuesta, en la que se evidencia que el 81% expresa que el uso de las tecnologías facilita sus aprendizajes. De igual forma expresan el 100% de su grado de satisfacción sobre el acceso de los recursos tecnológicos en la institución, de manera muy alto. Gráfico 5.

Gráfico 5



**Fuente:** encuesta aplicada a estudiantes Unidad Educativa 5 de Junio-jardín de Manta  
Elaboración propia.

Los procesos colaborativos en el marco de situaciones de enseñanza han resultado ser de gran interés, por una parte, por la diversificación metodológica que se introduce y, por otra, por la importancia de la construcción compartida de conocimientos a través de las Tics.

## **Discusión**

### **Prácticas académicas innovadoras**

Consecuentemente las habilidades de enseñanza en la actualidad deben reflejar la capacidad de desarrollar formas innovadoras a través de las Tics, para mejorar el ambiente de aprendizaje y fomentar la alfabetización tecnológica, la profundización y creación de conocimientos en los estudiantes.

Por tal razón, de acuerdo a lo expuesto la escuela es el medio privilegiado para democratizar el acceso al conocimiento, y el Estado posee la responsabilidad de preparar al sistema educativo, formando a sus estudiantes en la utilización clara y crítica enfocada en las nuevas tecnologías de la comunicación. Así lograr que los alumnos puedan tener un mejor aprendizaje, además de estar enfocado en un proceso creativo donde solo es posible la construcción de conocimientos a través del fomento de la creación y la actividad de los participantes (López, 2015).

En efecto las prácticas educativas, la creatividad y el uso de tecnologías son fundamentales para lograr los objetivos propuestos, tanto en los planes de estudio como en las políticas de gobierno. De esta forma la tecnología por sí misma no va tener un efecto mágico en la mejora de las prácticas docentes, hay que saber utilizarla, organizando cuidadosamente el material, al no hacerlo, esta no produce aprendizaje significativo, no se asocia con una estrategia creativa en la enseñanza y mucho menos es innovadora (Díaz, 2017). En esta misma línea, Angulo (2015) manifiesta que la innovación es esencial para el desarrollo de un aprendizaje significativo real.

En la actualidad, las estructuras educativas se encuentran con la necesidad de adaptarse a los condicionamientos de las TIC, en la tarea diaria de formar a sus alumnos, proporcionarles conocimientos y adaptarlos a ellos, al manejo de estas nuevas herramientas que son un medio de estudio para todo nivel educativo (Tena, 2016). Experiencias que se vienen desarrollando desde hace varios años para ubicar planes e implementar de la mejor manera, las nuevas herramientas que involucran la enseñanza como a su vez el aprendizaje. En cambio, para Carrión (2020) el empleo de las nuevas tecnologías también ayuda a que la educación sea un proceso integral y a batallar contra las prácticas de bullying y las diferencias de género.

En el ámbito internacional, el uso de las Tics tiene un orden prioritario y está considerada como una de las herramientas de prácticas académicas que orientan a la enseñanza didáctica. Muchas instituciones educativas cuentan con la infraestructura de aulas, así como también nuevas tecnologías: las computadoras o tabletas con las que antes no contaban. La obtención de estas son financiadas por las entidades gubernamentales e internacionales comprometidas con erradicar la falta de tecnología en todos los sectores educativos del mundo (Jiménez, Bonilla y Ponce, 2016).

Investigaciones realizadas en Latinoamérica indican, que las buenas prácticas académicas, deberán enfocarse en las nuevas tecnologías, teniendo ambientes didácticos y metodológicos, con un buen clima dentro del aula y una gestión del tiempo en las mismas, para que el alumno mejore su aprendizaje. Son necesarias para que se logren oportunidades, consiguiendo un acceso a la innovación y aportando nuevas experiencias, otras técnicas aplicadas son: el círculo de aprendizaje y las expediciones pedagógicas siendo necesarias para que Latinoamérica continúe su desarrollo educativo. Consecuentemente las redes sociales aportan información y esto ocasiona que ayudan a

los alumnos a actuar con un rol más activo (Rincón, 2016). A este respecto, las nuevas plataformas y redes también sirven para impulsar una creación participativa de los estudiantes y elaborar un entorno virtual de aprendizaje más innovador, según autores como Morado (2018).

En este contexto se presenta un escenario de desarrollo presuroso, en las tasas que se refiere a la incorporación de la tecnología y conectividad, pero aún queda un largo camino que recorrer que permitan aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías aplicadas en la educación y estas pasarán a ser un factor de desigualdad que amplíe aún más la exclusión social y educativa, existiendo un rezago en las posibilidades de acceso en condiciones de igualdad a dichas tecnologías (García, Reyes, y Godínez, 2017).

En el Ecuador con la irrupción de las Tics, en el aula, las prácticas de enseñanza se ven alteradas, en cuanto a las posibilidades que abren las nuevas tecnologías. Algunos estudios han observado que en los lugares donde se implementan las Tics, estos transforman las experiencias en la sala de clases, existiendo mayores evidencias de impactos en el aprendizaje y el desempeño de los estudiantes, dependiendo no solo de la tecnología; sino también de las capacidades, actitudes y creencias pedagógicas de los profesores, al crear un ambiente creativo (León, 2012).

En este sentido las nuevas tecnologías estimulan el desarrollo de competencias como investigar, seleccionar, organizar y manejar nueva información; la autonomía para aprender a aprender; autoestima y motivación interna; respeto por el otro, valores que facilitan tanto la creación de ambientes de aprendizaje enriquecidos y altamente significativos, que pueden adaptarse a modernas estrategias de aprendizaje, como también la comunicación y el acceso a materiales mediante el uso de buscadores. Para autores como Peñaloza (2017), esto genera un aprendizaje colaborativo en la práctica educativa. Y con ello no debe olvidarse de que el internet es un mecanismo para lograr que las sociedades estén conectadas a nivel mundial y la obtención de la información se la puede realizar fácilmente en pocos minutos (Navarrete y Mendieta, 2018).

En este estudio se revisan los trabajos realizados de autores que aportan conceptos en que los recursos tecnológicos son considerados medios didácticos que permiten aprendizajes activos, creativos y dinámicos, y que, desde la intervención del docente con acciones pedagógicas acertadas construye espacios alternativos, creativos, para que el estudiante indague, explore y construya sus propios aprendizajes. La importancia se da en el acompañamiento que el docente debe otorgar al niño, esto es, la utilización conveniente que debe darle a cada una de estas herramientas.

En el trabajo realizado por Camacho y Lara (2011) expresan que las tendencias del uso de nuevas tecnologías “no nos deben llevar a pensar en niños aprendiendo solo con dispositivos móviles, sino en una formación más efectiva, más lúdica, que fomente la motivación y la creatividad del alumno” (p.137).

Por su parte Pérez (2012) hace referencia de los escenarios educativos basados en la tecnología “como mediadora y favorecedora del aprendizaje representando una posibilidad en los que se pueden articular y conjugar las diferentes áreas del conocimiento, a fin de desarrollar propuestas desde una dimensión científica y socio afectiva” (p.91).

Mientras que para Cabero (2007) la incorporación de las Tics en el aula de clases, le da su importancia “(...) a las posibilidades interactivas que ofrecen, y que posibilitan que el usuario se convierta en un procesador activo y consciente de información” (p. 26). De ahí que, se generen los ambientes propicios, para que el interés del estudiante tenga mayor necesidad de esta interacción con el contenido que se estudia.

Finalmente, la interacción tecnológica puede darse por los intercambios entre los actores educativos durante los procesos didácticos y decisiones pedagógicas para mediar con las tecnologías, lo importante es que el estudiante al recibir la información identifique los entornos donde aplicarlos, y que reconozca el valor que conlleva la diversidad de cada contexto y cultura. Por ello, autores como Guillamón, García y Pérez (2017) son de la idea de que las nuevas tecnologías deben potenciar las principales competencias cognitivas en los estudiantes.

En definitiva, las TIC en la educación no pueden verse como una práctica educativa que simplemente incorpora un medio o un recurso, pues educar en y con las nuevas tecnologías requiere un conjunto de condiciones pedagógicas, económicas, políticas y culturales, considerando que no solo es un espacio informacional y comunicacional sino también un espacio social.

### **Prácticas académicas basadas en las nuevas tecnologías**

El impacto de las Tics, en la sociedad actual ha traído cambios significativos, respecto a forma y contenido, teniendo efecto masivo y multiplicador, basado en el sentido del conocimiento que ha influido en la educación experiencia que puede introducirse en la unidad educativa investigada.

La educación ha sufrido una transformación con el uso de las Tics que ha impactado a nivel social a todas las generaciones convirtiéndose en un instrumento educativo, capaz de mejorar la calidad del estudiante, revolucionando la forma en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información (Hernández , 2017).

Las innovaciones educativas giran alrededor de las tecnologías debido a la cantidad de información que procesan, la velocidad de transmisión y la cantidad enorme de personas a las que se puede hacer llegar el conocimiento. Situación que demanda nuevas estrategias pedagógicas en las aulas de clases, que promuevan interés en los aprendizajes.

Según González, Peñaranda y Manzano (2019) expresan que “las prácticas educativas deben permitir que el estudiante consulte los espacios correspondientes ya sea para apropiarse del conocimiento, transformarlo, comunicarlo, gestionarlo o transferirlo” (p.4).

Mientras tanto para Hermosa del vasto, (2015) expresa que:

Las tecnologías de información en la educación, según los expertos, constituyen un fenómeno de gran trascendencia social, son un medio para potenciar la educación a partir del cual se puede fortalecer el proceso de lectura-escritura, dado que los estudiantes son hoy más sensibles a un entorno digital, porque posibilita un mayor grado de interacción con dispositivos electrónicos, teléfonos móviles, televisión digital, videojuegos y el uso habitual del internet (p122).

De ahí que, el uso de las Tics, en la educación tiene su impacto con relación a que “cualquier tecnología depende de cómo se use, en qué contexto y para qué fines, puesto que abre posibilidades como también nuevas exigencias” (Bebell, 2005, p.45).

Las Tics, son cada vez más amigables, accesibles, adaptables, son asumidas a nivel social, tanto en lo personal como organizacional. En las escuelas que incorpora la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo, dando información, promoviendo el desarrollo de habilidades, destrezas y aprendizajes significativos.



La presencia de las nuevas TIC nos va a llevar, a que los profesores desempeñen nuevos roles, que en el caso de los docentes universitarios serían los siguientes: consultor de información –facilitadores de información, diseñador de medios, moderadores y tutores virtuales, evaluadores continuos y asesores, orientadores y administradores del sistema. (Cabero, 2007)

### **Ambientes creativos de aprendizaje**

Al aplicar las nuevas tecnologías en clases permiten que exista un ambiente de aprendizaje enriquecido y posteriormente significativo, facilitando la construcción comunicativa, así como también poder adquirir nuevos conocimientos de diferentes temas por medio de la búsqueda que se puede realizar en la web.

La creación de ambientes creativos en las aulas ayuda a los jóvenes a relacionarse con ellos, de forma fácil, ya que el acceso a las redes informáticas se puede acceder mediante diferentes dispositivos tecnológicos, que contribuye a que los niños, niñas y jóvenes puedan mejorar tanto la eficiencia como también la productividad en clases. Las tecnologías más utilizadas dentro y fuera de los salones de clase se encuentran: calculadora, impresoras, computadora, pizarras digitales, aulas virtuales, entre otros.

El estudiante participa como aquel nuevo agente educativo, quien producto de haber nacido en una sociedad tecnificada se convierte en el elemento principal en la comunicación e interacción social no solamente en el aula (Aguilar, 2012), cada espacio y momento donde se evidencia un aprendizaje, debe postular la idea de convertirse en este logro de significancia.

En la educación reside y particularmente en los docentes, la puesta en marcha de un plan educativo de corto, mediano y largo alcance para la formación del futuro del país. La educación es entendida como la preparación para la sociedad, para la vida adulta, para el trabajo y la adquisición de cultura, además prepara y sitúa al individuo en la sociedad y el mundo que le ha tocado vivir (Castro , Guzman, y Casado, 2014).

Las innovaciones educativas deben contribuir a superar los límites del espacio y el tiempo escolar, de manera que pueda ofrecer experiencias educativas disponibles en cualquier momento y lugar, para cada estudiante y para ellos en su conjunto, mediante la creación de redes sociales de conocimiento. Las prácticas innovadoras para el aprendizaje, constituyen un núcleo básico y concreto desde el que propone un nuevo paradigma educativo desde la perspectiva de los cambios que deben ser visibles en la acción pedagógica, que ofrezcan experiencias de aprendizaje pertinente, enriquecido, atractivo y desafiante a los aprendices del siglo XXI.

Su implementación depende de docentes debidamente bien preparados y formados, que puedan desempeñarse en condiciones de trabajo apropiadas. Pero requiere, ante todo, de políticas integrales, porque el éxito del cambio educativo no depende ni puede depender exclusivamente del esfuerzo de los docentes, sino de sistemas educativos completos alineados y de intervenciones y programas sistémicos de acción, donde interviene la sociedad educativa.

Los ambientes creativos mediados por las Tics significan otra forma de recrear la imaginación, y los aprendizajes; para el desarrollo de la experiencia intelectual y afectiva del ser humano de forma individual o colectiva proporcionando, mediante su uso, nuevos conocimientos del objeto posibilitando indagar aspectos desconocidos y acceder a nuevas formas que, según el sujeto, son socioculturales.

Vygotski es el autor más significativo de esta tendencia, que pone de manifiesto la importancia social del aprendizaje, es decir, a través de un contexto cultural determinado. Tanto las personas como los medios o materiales pueden ejercer una función de mediadores para el aprendizaje.

### **Conclusiones**

En la unidad Educativa 5 de Junio-Jardín de Manta, los docentes conocen la importancia que tienen las Tics en el proceso de aprendizaje; se evidenció que, la mayor parte de su personal docente utiliza las herramientas tecnológicas, para el desarrollo de sus actividades académicas, manteniendo una interacción activa con los estudiantes.

La incorporación de las TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje permite la interacción docente-estudiante, por ser una herramienta didáctica que consolida el aprendizaje significativo en base a la tecnología.

Es considerable la importancia que tiene la actitud de docentes y directivos para que se incluyan las Tics en las metodologías docentes, ya que pueden influir en cuándo y cómo pueden integrarlas a sus enseñanzas, viéndolas como una posibilidad de mejora del proceso.

La apropiación de herramientas tecnológicas tanto de los estudiantes como de los profesores es adecuada, y el nivel de uso de las tecnologías en las aulas de clase, depende de la sensibilidad, habilidades y actitudes del profesorado hacia estas.

Las prácticas académicas basadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo de ambientes creativos de aprendizaje es una propuesta relevante, porque permite que el estudiante aprenda de manera divertida.

### **Referencias bibliográficas:**

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 801-811.

Angulo, C. (2015). Tres ambientes de aprendizaje para estimular la creatividad. Caso de la Escuela de Diseño en la Universidad Estatal de Carolina del Norte. *Arquetipo*, 3(10), 49-59.

Bebell, D. (2005). *Technology promoting student excellence: an investigation of the first year of 1:1 computing in New Hampshire middle schools*. New York: Lawrence.

Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas en la educación*. Madrid: McGrawHill

Camacho, M. y Lara, T. (2011). *M-learning en España, Portugal y América Latina*. Recuperado de: <http://scopeo.usal.es/wp-content/uploads/2013/04/scopeom003.pdf>

Carrión, C. (2020). El uso de las TIC en la integración educativa. El bullying, componentes y diferencia de género. *Edmetic*, 9(1), 126-148

Castilla y Leon (2011), *Uso inteligente de las nuevas tecnologías*. Recuperado de <http://www.educa.jcyl.es/crol/es/repositorio-global/uso-inteligente-nuevas-tecnologias-consejos-practicos-2011-37906>

Castro, S., Guzman, B., y Casado, D. (2014). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

Díaz, R. L. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa : investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

García, M., Reyes, J., y Godínez, G. (2017). *Las Tic en la educación superior, innovaciones y retos*. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*. 6(12), 299-316. Recuperado de dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6255413.pdf>

Garrison, D. R., y T. Anderson. (2005). *E-Learning in the 21st century: A framework for research and practice*. Londres: Routledge Falmer

González Castro, Y., y Peñaranda, M., y Manzano, O. (2019). Innovaciones Tecnológicas. *Las Prácticas Académicas Virtuales*, 1(33), 18-26.

Guillamón, A., García, E., Pérez, J. (2017). Propuesta práctica para el desarrollo de las competencias clave mediante una metodología basada en los ambientes de aprendizaje. *EmásF: revista digital de educación física*, 8(48), 10-26.

Hermosa Del Vasto, P. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Rev. Cient. Gen. José María Córdova* 13(16), 121-132

Hernandez, R.M.. (2017). Impacto de las TIC en la educación. *Retos y Perspectivas. Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 – 347. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Jiménez, J., Bonilla, J., & Ponce, A. (2016). *La Tecnología en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje: relación fundamental en el desarrollo de innovación educativa contemporánea*. Recuperado de pedagogia: [https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision\\_7/la\\_tecnologia\\_en\\_el\\_proceso\\_ensenanza.pdf](https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_7/la_tecnologia_en_el_proceso_ensenanza.pdf)

León, M. P. (2012). *Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones*. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/364/101/>

López, C. A. (2015). *Aulas creativas e innovadoras con experimentación y praxis profesional*. Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=536&id\\_articulo=13314](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=536&id_articulo=13314)

Morado, M. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores. Una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 33-42.

Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las TIC y la educación Ecuatoriana en tiempos de internet. *Revista Espirales*, 2(15), 123-136. Recuperado de <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/download/220/165>

Ochoa, S. y Montes, J. (2006). Apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación en cursos universitarios. *Acta Colombiana de Psicología*, 9(2), 87-100.

Peñaloza, J. (2017). Incidencia del aprendizaje colaborativo en la práctica educativa. *Didácticas Específicas*, 5(16), 46-60.

Pérez de A., M. y Telleria, M. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 18(5), 83-112.

Rinaldi, M. (2011): *Mobile Learning*. Recuperado de [http://www.marcellorinaldi.com/Revolucion\\_Mobile\\_Learning\\_MarcelloRinaldi.pdf](http://www.marcellorinaldi.com/Revolucion_Mobile_Learning_MarcelloRinaldi.pdf)

Rincón, A. C. (2016). *Prácticas de innovación educativas de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente*. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/400225/acr1de1.pdf?sequence=1>

Tena, M. C. (2016). *La tecnología educativa en el desarrollo del trabajo educativo*. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/247588/331527>

### Contribución de los autores:

Autor	Contribución
Carlos Robles Pihuave	Concepción y diseño, redacción del artículo y revisión del documento.
Lubis Zambrano Montes	Adquisición de datos, análisis e interpretación