



Momentos educativos e imaginarios

Educational and imaginary moments

Ruiz-Loor Líder Gabriel

Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador.

Correo: lruiz6486@utm.edu.ec

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2718-1721>

Saltos-Intriago Claudia Monserrate

Ministerio de Educación. Portoviejo, Ecuador.

Correo: claudiasaltosi345@gmail.com

RESUMEN

El documento analiza el impacto de la educación digital en los momentos educativos contemporáneos. Enfatiza cómo los estudiantes ahora acceden al conocimiento y se involucran en el proceso de aprendizaje de diferentes maneras como resultado de la convergencia de la tecnología y la pedagogía. La educación digital ha permitido crear una amplia gama de recursos interactivos que enriquecen el currículo convencional y mejoran la experiencia educativa, como plataformas en línea, aplicaciones educativas, simulaciones y realidad virtual. La motivación y el compromiso de los estudiantes aumentan gracias a la flexibilidad y accesibilidad que brinda la educación digital, que les permite aprender a su propio ritmo y en entornos individualizados. A través del aprendizaje lúdico, que enfatiza la colaboración en línea entre estudiantes y profesores, se ha creado un entorno de aprendizaje interactivo que fomenta el intercambio de ideas y la resolución de problemas en grupo. Se advierte que existen obstáculos a superar, como la exigencia de garantizar el acceso igualitario a la tecnología y la adecuada preparación docente. El estudio llega a la conclusión de que la educación digital tiene el potencial de mejorar las experiencias educativas, pero que, para maximizar su eficacia y ventajas en la educación del futuro, se necesita un enfoque responsable e inclusivo.

Palabras claves: Momentos educativos, Educación digital, brecha educativa.

ABSTRACT

The document analyzes the impact of digital education in contemporary educational moments. It emphasizes how students now access knowledge and engage in the learning process in different ways as a result of the convergence of technology and pedagogy. Digital education has allowed the creation of a wide range of interactive resources that enrich the conventional curriculum and enhance the educational experience, such as online platforms, educational applications, simulations, and virtual reality. Student motivation and engagement are increased by the flexibility and accessibility that digital education provides, allowing students to learn at their own pace and in individualized settings. Through playful learning, which emphasizes online collaboration between students and teachers, an interactive learning environment has been created that encourages the exchange of ideas and group problem solving. It is noted that there are obstacles to overcome, such as the requirement to guarantee equal access to technology and adequate teacher preparation. The study concludes that digital education has the potential to enhance educational experiences, but to maximize its

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 23 de marzo de 2022.

Fecha de aceptación: 13 de junio de 2022.

Fecha de publicación: 20 de julio de 2022.





effectiveness and benefits in future education, a responsible and inclusive approach is needed.

Keywords: Educational moments, digital education, educational gap.

1. INTRODUCCIÓN

La pandemia de COVID-19 ha expuesto una marcada desigualdad en todo el mundo. Tales desigualdades incluyen la falta de instalaciones básicas en las escuelas y en las comunidades, así como la falta de oportunidades en la educación digital, y finalmente, inconsistencias en las metodologías de enseñanza y momentos educativos. Las amplias diferencias que existen dentro y entre las escuelas también han quedado claras por estos diversos niveles de desigualdades entrelazadas. Si bien algunas escuelas, principalmente las escuelas públicas, carecen de recursos, las escuelas privadas con mejores recursos tienen acceso a tecnologías digitales y pueden hacer la transición a la enseñanza y el aprendizaje en línea (Carrim & Bekker, 2022). Tales disparidades en las escuelas se multiplican cuando se ven a escala global. Estos temas que se relacionan con las desigualdades educativas y desigualdades más amplias se han abordado ampliamente en informes recientes y publicaciones académicas sobre los efectos de la pandemia.

2. MOMENTOS EDUCATIVOS Y EDUCACIÓN DIGITAL

Con la introducción de la educación digital, las experiencias educativas han sufrido una transformación significativa en la era moderna (Suleymankadiyeva et al., 2022). La fusión de la pedagogía y la tecnología ha creado una serie de oportunidades para mejorar el proceso de aprendizaje y hacerlo más accesible e individualizado para los estudiantes.

Estas oportunidades de aprendizaje digital brindan a los estudiantes la libertad de acceder al contenido cuando y donde quieran, adaptándolo a sus necesidades y preferencias particulares (Pochebut, 2022). Esto fomenta el desarrollo de habilidades digitales, que son cruciales en la sociedad actual.



Mediante el uso de varias herramientas de comunicación en línea, la educación digital también facilita que los estudiantes y los profesores trabajen juntos (Bysyuk & Antonovskiy, 2022). Esto fomenta un entorno de aprendizaje interactivo donde se pueden discutir conceptos, compartir ideas y resolver problemas juntos. Las perspectivas de los estudiantes también se amplían al tener acceso a recursos de todo el mundo, lo que los alienta a investigar otras culturas.

La educación digital tiene muchos beneficios, pero también tiene inconvenientes, incluida la necesidad de un acceso equitativo a la tecnología y una capacitación suficiente de docentes y estudiantes (Monisha & Valanteena, 2022). Para aprovechar al máximo el potencial de la educación digital y mejorar los resultados educativos, es esencial que los educadores adopten las nuevas herramientas y métodos pedagógicos que ofrece.

3. APRENDIZAJE LÚDICO EN MOMENTOS EDUCATIVOS

El aprendizaje lúdico ofrece una forma de contrarrestar esto mediante la creación de círculos mágicos inclusivos de aprendizaje que apoyan el aprendizaje a través del fracaso, la motivación intrínseca y el compromiso profundo con las posibilidades mediante la adopción de una actitud lúdica (Whitton, 2022).

Durante el Covid-19, las escuelas adoptaron la Enseñanza Remota de Emergencia, y los docentes tuvieron la oportunidad de utilizar metodologías basadas en el aprendizaje. (Rodrigues & Angel, 2022). Según Gómez Barreto et al., (2022) durante los primeros momentos educativos de la pandemia, la promoción del pensamiento era escasa, y también había pocas oportunidades para el aprendizaje lúdico. Con el paso del tiempo, los tipos de pensamiento fomentados con mayor frecuencia fueron las conexiones, las explicaciones, la autocuestionamiento y la indagación, y las disposiciones de pensamiento observadas durante el juego, como ser abierto, aventurero, curioso y dispuesto a ser intelectualmente cuidadoso.



4. CONCLUSIONES

La capacidad de la educación digital para mejorar el proceso de aprendizaje a través de la fusión de la tecnología y la pedagogía se ha mostrado prometedora y representa una potente herramienta con el potencial de revolucionar los momentos educativos y dar forma al futuro de la educación. Con la accesibilidad y adaptabilidad que ofrece la educación digital, los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y personalizar sus experiencias educativas para satisfacer sus necesidades únicas, haciéndolos participantes activos en su propio aprendizaje. La brecha digital, un tema importante que debe resolverse para que todos los estudiantes tengan igual acceso a estas herramientas, está fuertemente relacionado con los desafíos asociados con la educación digital. Por ello, es fundamental dotar de infraestructura y recursos tecnológicos adecuados a todos los centros educativos, especialmente a aquellos ubicados en zonas rurales o con acceso limitado a recursos.

REFERENCIAS

- Bysyuk, Anna & Antonovskiy, Aleksandr. (2022). Alienation from educational activities in the context of digital transformation of education. *Applied psychology and pedagogy*. 7. 24-43. 10.12737/2500-0543-2022-7-3-24-43.
- Carrim, Nazir & Bekker, Tanya. (2022). Placing inclusive education in conversation with digital education. *South African Computer Journal*. 34. 10.18489/sacj.v34i2.1084.
- Gómez Barreto, Isabel & Montoya-Fernández, Carlos & Santander, Andrea & Ramos, José. (2022). Playful Learning, Thinking Dispositions, and Daring and Challenging Play in Early Childhood. 10.4018/978-1-6684-7468-6.ch001.
- M, Monisha & D, Valanteena. (2022). DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION. *EPRA International Journal of Economic and Business Review*. 58-64. 10.36713/epra11864.
- Pochebut, S.. (2022). Digital Etiquette: Educational Strategies. *Discourse*. 8. 42-50. 10.32603/2412-8562-2022-8-4-42-50.



Rodrigues-Silva, Jefferson & Angel, Alsina. (2022). Teachers' predispositions toward playful learning: Implications for teacher training. *Educação & Formação*. 7. e8325.

Suleymankadiyeva, Alzhanat & Petrov, Maxim & Popazova, Olga & Gridneva, Maria & Molodkova, Eleonora. (2022). Digital Educational Ecosystem: Transformation and Development Trends of Online Education. 10.1007/978-3-030-94245-8_94.

Whitton, Nicola. (2022). A Manifesto for Playful Learning. 10.1007/978-3-031-13975-8_4.