LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA

Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254

ENSAYO

RECURSOS PEDAGÓGICO DIGITALES Y SUS IMPLICACIONES DIDÁCTICAS EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA COLOMBIANA

Danuil Ramírez Vera[1]
Correo: veradanilora@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0009-0000-3917-7012
Doctorando en Education
Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Upel-Rubio)
Venezuela

Albeiro Toro Manzano[2]
Correo: altoma-85@hotmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2464-595X
Doctorando en Education
Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Upel-Rubio)
Venezuela

Edilson Toro Manzano[3]
Correo: editorman82@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6197-4218
Doctorando en Education
Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Upel-Rubio)
Venezuela

Recibido: 06/03/2026 **Revisado: 10/04/2026** **Aprobado: 15/05/2026**

RESUMEN

Los recursos pedagógicos digitales han modificado los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera profunda, y en la actualidad se hallan presentes en casi todas las aulas del mundo. Sin embargo, su eficacia, su incidencia en la equidad educativa y el desarrollo profesional de los docentes son

[1] Licenciado en ciencias sociales de la universidad Politécnico Grancolombiano, graduado en el año 2020. Magister en educación Inclusiva e intercultural de la universidad de la Rioja – España, graduado en al año 2022, Mi experiencia laboral comprende 21 año al servicio de la educación laborando como docente de aula durante 14 años y 7 años como directivo docente. actualmente laboro como rector en la Institución Educativa Colegio Cayetano Franco Pinzón del San Calixto, Norte de Santander

[2] Normalista Superior graduado en la Normal Superior de Ocaña en el año 2018 y Licenciado en Educación Básica con énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Pamplona en el año 2013, Magíster en Práctica Pedagógica de la universidad Francisco de Paula Santander-Cúcuta, en el año 2019. Tengo 22 años de experiencia en el sector educativo como docente de aula durante 16 años y como directivo docente 6 años actualmente laboro como rector en la Institución educativa Rural san Juan del Municipio de San Calixto, Norte de Santander.

[3] Identificado con cedula de ciudadanía No 5471439 expedida en Ocaña, Norte de Santander, Colombia soy Licenciado en Filosofía y Educación Religiosa de la Universidad Santo Tomas de Aquino en el año 2012, Magíster en Práctica Pedagógica de la Universidad Francisco de Paula Santander-Cúcuta en el año 2019. Tengo 18 años de experiencia en el sector educativo como docente de aula durante 8 años y como directivo docente 10 años actualmente laboro como rector en la Institución Educativa Rural Balsamina del Municipio de San Calixto, Norte de Santander.

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

elementos que deben ser analizados con enfoque crítico a partir de una sólida base empírica y de marcos teóricos actuales. De allí, se desprende el objetivo general: reflexionar sobre los recursos pedagógicos digitales y sus implicaciones didácticas en los procesos de enseñanza en la educación básica colombiana. La metodología, se enfoca en la producción de un ensayo científico con la intención de estar alineados con el currículo nacional y con los lineamientos de convivencia digital que requiere de un desarrollo profesional docente que contemple la integración de estos recursos en la formación de pregrado, la formación continua y el trabajo colaborativo en comunidades de práctica. Los recursos pedagógicos digitales se clasifican como el conjunto de herramientas, elementos, plataformas y contenidos digitales, que, en el marco de un proceso educativo mediado por la tecnología, permiten gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje ya sea de manera total o parcial, de forma controlada o autónoma, utilizando como soporte una computadora, una tablet, un teléfono inteligente o un televisor.

Palabras clave: Implicaciones didácticas, procesos de enseñanza, y recursos pedagógico digitales

ABSTRACT

Digital educational resources have profoundly transformed teaching and learning processes and are now present in nearly every classroom around the world. However, their effectiveness, their impact on educational equity, and their role in teachers' professional development are aspects that must be critically analyzed based on a solid empirical foundation and current theoretical frameworks. From this, the general objective emerges: to reflect on digital educational resources and their pedagogical implications for teaching processes in Colombian elementary and secondary education. The methodology focuses on producing a scientific essay intended to align with the national curriculum and the guidelines for digital coexistence, which require professional development for teachers that incorporates the integration of these resources into undergraduate training, continuing education, and collaborative work in communities of practice. Digital pedagogical resources are defined as the set of tools, elements, platforms, and digital content that, within the framework of a technology-mediated educational process, enable the management of the teaching and learning process—whether fully or partially, in a controlled or autonomous manner—using a computer, tablet, smartphone, or television as a medium.

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA

Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254

ENSAYO

Keywords: Instructional implications, teaching processes, and digital educational resources

1. Introducción

Al pasar de los años, es de suma importancia hacer énfasis, en cada uno de los procesos que ayudan a desarrollar la formación personal e intelectual de los seres humanos, es por ello que nace el sistema educativo, el cual se divide por escalones y niveles que permiten ir al ser humano mediante el proceso aprender áreas importante del conocimientos, cada uno de los elementos que los docentes enseñan mediante este aso educativo, son de gran importancia para nutrir las habilidades cognitivas de las personas y con ello poder asegurar un desenvolvimiento positivo dentro del entorno social, ya que lo que se aprende en las instituciones educativas son enseñanzas para la vida.

Por lo tanto, en Colombia, la educación se ha modernizado en la últimas décadas, por cada una de las herramientas innovadoras que van alterando el contexto social, tal es el caso de la tecnología, si bien es cierto y se detiene el tiempo y se mira hacia atrás, se podría desglosar que la educación colombiana tenía una característica principal y era que los docentes en su aplicación de enseñanza eran muy tradicionales, usando método pedagógicos muy teóricos, por lo cual, el estudiante de educación básica, para prender, tenia que hacerlo de una forma memorística, es decir cada conocimiento expuesto por el docente, tenia que

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

grabárselo digerirlo y así de una forma de parafraseo responder a las evaluaciones escritas, esta educación ha transcendido por los años.

Por ende, la educación se ha transformado porque hoy en día el avance tecnológico se ha mezclado directamente con el campo educativo, para poder sacarle mayor provecho a dicha herramienta innovadora. Es allí donde, el sistema educativo colombiano se ancla a cada una de estas vertientes para poder promover una educación mucho más didáctica y creativa, donde el estudiante deje de un lado ese aprendizaje monótono y se empiece a desarrollar esa formación critica asertiva donde la opinión sea valida por cada uno de los análisis interactivos que puedan aprender.

Es allí donde nace plataformas como aprende Colombia, que son espacios virtuales que buscan interactuar de forma didáctica y dinámica con el estudiante para así poder potenciar cada uno de los conocimientos enseñados por el docente, en este sentido, el profesor se posiciona como un guía didáctico y positivo donde enseña en primer lugar como hacer uso correcto de cada uno de los recursos tecnológicos y así poder desarrollar habilidades significativas para el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, estos softwares de aprendizaje, se exponen también como una necesidad de poder despertar al estudiante y así se active como un

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

investigados o explorador que se prepare para poder entender la tecnología y aprender mediante cada una de sus aplicaciones que son interactivas.

Es por ello que los recursos pedagógicos tecnológicos inciden de manera asertiva en la gran mayoría de los casos dentro del aprendizaje generado por los estudiantes de educación básica. En Colombia, estos recursos digitales se usan para poder cambiarle el ritmo educativo y poder atraer la atención de cada uno de los estudiantes, puesto que se vive en una realidad donde la gran mayoría de los estudiantes en algunas ocasiones tienen mejores equipos tecnológicos que los propios docentes, es por ello que la educación busca cambiar el ritmo y enseñar a través de estos recursos que se desglosan como plataformas virtuales para generar un aprendizaje significativo.

Es por ello que la implicación de los recursos didácticos en la educación básica Colombia, se genera como un proceso de formación mucho más creativo, donde busca activar una emoción positiva y así poder generar un conocimiento duradero, en este cada, el docente a pesar de que debe de buscar estas estrategias pedagógicas para poder incidir de manera positiva en la enseñanza, debe de ser muy cuidadoso al momento de escoger cada uno de los recursos para que sean los amas asertivos y así poderle sacar todo el potencial, puesto que se genera un aprendizaje significativo siempre y cuando el estudiante de educación básica

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

comprenda de manera asertiva como hacer uso de la misma y como potenciar ese conocimientos.

Mediante estos recursos se pueden encontrar aplicaciones de video juegos que enseñen mediante ese recurso un sinfín de cosas, puesto que si bien es cierto dentro del contexto humano una de las realidades es que ningún apersona le gusta perder, es por ello que el estudiante cuando se ve en esa competencia sana y que para ganar debe de tener conocimientos previos, la preparación es bastante precisa y es común observar que le estudiante lo hace por su propia cuenta ya que esa competición le activa habilidades cognitivas donde validan la enseñanza para así poder tener un criterio propio y un desenvolvimiento de resolución de problemas positivo.

Abordar el uso de los recursos pedagógicos digitales en las aulas de educación básica en Colombia implica reconocer un escenario complejo donde la innovación didáctica se cruza de manera directa con las realidades socioculturales y las políticas de inclusión del país. En este nivel formativo, los materiales virtuales no operan en el vacío, sino que deben alinearse con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para asegurar que la interactividad y los entornos lúdicos se traduzcan en el desarrollo efectivo de competencias fundamentales.

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

La verdadera implicación de incorporar estas plataformas o simuladores interactivos en la escuela primaria y secundaria radica en la urgencia de cerrar brechas de aprendizaje, transformando la tecnología en un vehículo de equidad que atienda la diversidad de las aulas colombianas. Sobre esta profunda necesidad de transformación dentro del sistema nacional, Marcelo (2023) argumenta que

> La integración de las tecnologías emergentes en la educación obligatoria no puede limitarse al acceso técnico, sino que debe traducirse en propuestas pedagógicas contextualizadas que promuevan la equidad escolar, transformando las prácticas metodológicas tradicionales para responder con pertinencia a las demandas socioeducativas y a los diversos ritmos de aprendizaje de las infancias actuales (p. 42).

Este planteamiento cobra un sentido vital en el territorio colombiano, pues nos recuerda que el potencial de un software o un video educativo está condicionado a la capacidad del docente para contextualizarlo y dotarlo de un sentido humano y cercano. Por ende, las implicaciones didácticas en la educación básica del país exigen que el maestro diseñe experiencias flexibles que conecten el saber científico o matemático con el entorno del estudiante, permitiendo que la mediación digital sea un soporte dinámico para el pensamiento crítico y la resolución de problemas reales, adaptándose de forma continua tanto en los centros urbanos como en las escuelas rurales.

2. Desarrollo

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

Los recursos pedagógicos digitales no solo son aparatos tecnológicos que permite trabajar poder medio de la tecnología y así generar un aprendizaje, por el contrario, son plataformas netamente educativas que generan ese proceso de aprendizaje mediante plataformas interactivas y es allí donde su implicación es didáctica, porque hace un cambio bastante dinámico a la escuela tradicional a la enseñanza actual, ya que aprender mediante aparatos tecnológicos que son usados luego de salir de clases activan esas habilidades cognitivas desarrolladoras, puesto que genera una activación de ánimos y el estudiante entiende y comprende la necesidad de poder usar esas plataformas para poder aprender.

No obstante, gracias a esta metodología integradora y didáctica como los son las herramientas de los recursos pedagógicos, el docente cambia un poco su función y entiende y comprende que ya no es el único generador de conocimientos, sino que mediante estos recurso, puede fomentar de manera mas dinámica el aprendizaje y así atraer a cada uno de los estudiantes de una forma positiva, por ende, el docente cambia un poco su rol y permite el ingreso de este ente tecnológico por entiende que puede generar un aprendizaje significativo en cada uno de los estudiantes de educación básica.

Es a partir de allí, donde el estudiante se convierte como un agente activo, puesto que los entornos digitales, exigen directamente que el alumno empiece con

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

un proceso de exploración que active cada uno de esos elementos de indagación para así poder tomar decisiones y dar la opinión propia que es lo mas importante, esto surge cuando el conocimiento ante adquirido se enfrenta con una retroalimentación que se da a través de estos recurso, porque ya el estudiante ha evidenciado algún conocimiento y lo que hace es transfórmalo para darle opinión y criterio propio, que le permita desde una realidad subjetiva comprender y entender el porqué de las cosas.

En este proceso los recursos digitales sirven para interactuar aun mas con el estudiante una forma más dinámica y Didactia, tal es el caso de los ritmos de aprendizajes adaptables, los mismo se despliegan como la aplicación de videos o simuladores de juegos didácticos, con el finde generar un procesos de repetición y así mediante esta estrategia logre grabar y digerir el aprendizaje mucho mas rápido, sin necesidad de que el docente este colocando fechas limites de aprender, es decir, el ámbito educativo mediante los ritmos adaptables busca cambiar ese desarrollo de obligación y le permite que mediante la práctica y la interacción constante con plataformas que permiten la repetición del conocimiento, poder desarrollar ese aprendizaje significativo, sin necesidad de colocar una presión de alguna evaluación escrita, por el contrario, el docente busca que el estudiante interactúe por cada una de esas plataformas y así generar un conocimiento.

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

Por ejemplo, mediante el video juego que se dé a través de niveles, el estudiante ya sabe que para poder pasar cada nivel tiene algo de complejidad y ese nivel es educativo, entonces mediante procesos de enseñanza el podrá ir superando cada uno de estos escalones y generando una experiencia bastante integradora y positiva para así poder desarrollar un sinfín de aspectos significativos y habilidades duraderas no solo para el momento sino también para el futuro, para que así tenga un paso formidable dentro del éxito social y educacional de la vida. Es por ello que la gamificación es uno de los recursos mas usados en las últimas décadas porque los resultados han sido positivos.

Es por ello, que los recursos no solo periten hacer uso de la gamificación por el contrario, tienen un sinfín de aspectos positivos, como lo pueden ser las simulación y experimentación, ya que mediante laboratorios virtuales, el estudiante puede hacer un acercamiento mucho mas dinámico y real y convertirse en un científico institucional donde despierte esa habilidad de querer excursiones y aplicar cada uno de los experimentos que le aparezcan por esos recursos digitales, así es mucho mas sencillo comprender diferentes áreas del conocimiento que en algunas ocasiones son un poco fastidiosas para estudiantes, es por ello que las ciencias en la últimas décadas gustan más gracias a cada una de estas herramientas pedagógicas.

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

En este sentido también se logra observar que hasta el área de las matemáticas se puede dar mediante este proceso didáctico, ya que mediante estas plataformas pueden existir un sinfín de aplicación que enseñen la parte numérica y que le permite practicar constantemente para así poder generar un aprendizaje significativo. Por lo tanto, estos espacios educativos virtuales se generan como una necesidad de que le estudiante pueda practicar de una forma mucho más dinámica y diferentes, con el fin de poder potenciar cada uno de los conocimientos y así poder desarrollar un coeficiente intelectual bastante alto, ya que mediante estas aplicaciones generan un recurso asertivo y así genera el conocimiento.

El despliegue de los recursos pedagógicos digitales en las aulas contemporáneas trae consigo profundas implicaciones didácticas que obligan a replantear el diseño instruccional y las formas tradicionales de gestionar el aprendizaje. Esta transición no puede abordarse desde una visión puramente instrumental, donde la tecnología sea un simple adorno técnico, sino que demanda una reestructuración integral de las dinámicas comunicativas y de los roles tradicionales de los actores educativos.

Al introducir plataformas interactivas, entornos virtuales o aplicaciones de simulación, el ecosistema del aula se transforma por completo, abriendo las puertas a una verdadera personalización de la enseñanza que atiende los ritmos

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

individuales y promueve la participación activa. Con respecto a estas transformaciones de fondo, Cabero Almenara (2022) señala que

> La incorporación de herramientas de naturaleza interactiva en los escenarios escolares no se reduce a un cambio de soporte material, sino que exige una redefinición de las estrategias de enseñanza, promoviendo la transición desde modelos centrados en la transmisión pasiva de información hacia metodologías activas que favorezcan la autonomía del estudiante y la coconstrucción reflexiva del conocimiento (p. 14).

Por lo cual se evidencia que el verdadero impacto de lo digital radica en su capacidad para subvertir el viejo paradigma de la memorización y la pasividad del alumnado. La implicación didáctica directa es que el docente deja de ser la fuente exclusiva de los saberes para convertirse en un guía estratégico que diseña experiencias significativas, mientras que las herramientas digitales actúan como mediadoras que estimulan habilidades críticas, la resolución de problemas reales y el trabajo cooperativo de manera descentralizada. Así, la tecnología educativa bien encauzada reconfigura incluso los criterios de evaluación, promoviendo un seguimiento más formativo, continuo y centrado en los procesos internos del estudiante antes que en los resultados cuantitativos de un examen tradicional.

2.1 Proposición

Los recursos pedagógicos digitales en el proceso de enseñanza, no solo son simples herramientas tecnológicas instaladas en el aula de clase, son mediadores

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

didácticos, esto conlleva ha que exista una transformación que genera el conocimiento y así existe una interacción entre docente y estudiante, porque genera un aprendizaje significativo. Por lo cual se deben generar tres características significativas, para que ese proceso de enseñanza se logre efectuar de manera correcta, por ende, el aprendizaje debe de ser dinámico y creativo para que así se fomente una valorización de los aspectos educativos.

Es así que un material digital, ya sea videos interactivos, juegos o incluso simuladores, se debe considera como recurso pedagógico siempre y cuando logre cumplir tres aspectos fundamentales. En primer lugar, se debe desarrollar una intencionalidad educativa, es decir la plataforma o el recurso digital que se escoja debe estar diseñado directamente a la necesidad que se esta buscando para así poder tener un aprendizaje significativo donde se generen competencias y habilidades que le permitan desarrollar un conocimiento, es por ello que el docente debe de ser muy selectivo al momento de escoger para ahí si poder cumplir con dicha premisa.

De igual forma, es necesario abordar que la segunda característica es la interactividad, la cual permite que estudiante deje de ser un simple espectador pasivo, puesto que a través de los recursos permite que este en un proceso de interacción, donde logre tomar decisiones y así poder generar un conocimiento, por lo cual, la interactividad es bastante dinámica y atractiva para cada uno de los

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

estudiantes ya que se forma un dialogo activo. Y por último se da la adaptabilidad la cual se puede modificar o actualizar según al nivel del estudiante o ritmo que tenga de aprendizaje, es por ello que la unificación de estas tres premisas destaca para así poder generar una enseñanza duradero y viable para responder algunas necesidades que se van presentando en la realidad.

Es así como los recursos digitales permiten implementar pedagogías mas creativas e interactivas, es por ello que la implementación de la gamificación es una de las opciones mas viable y generan un potencial bastante didáctico para la enseñanza, ya que cada uno de los niños se mezclan directamente simplemente cuando escuchan que es un video juego ya que es apalabras es una tendencia que se observa en la actualidad. Por lo tanto, al momento que el docente lo integra despierta en ellos diferentes aspectos relevantes que le permite garantizar diferentes conocimientos significativos.

Por lo cual, cada una de las vertientes generadoras que se dan mediante los recursos son los simuladores digitales, los cuales permite que el estudiante experimente de manera directa la realidad que se esta trabajando, mediante estas aplicaciones se pueden hacer experimentos atractivos y así poder fomentar el conocimiento es por ello que cada uno de los recursos digitales, deben de

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

responder a la necesidad que se esta trabajando, no es seleccionarlo porque si, sino que cumpla un objetivo.

La integración de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo actual va mucho más allá de la mera sustitución de los materiales tradicionales, convirtiéndose en verdaderos catalizadores de la práctica docente. Cuando se habla de recursos pedagógicos digitales, no nos referimos únicamente a prender una pantalla o proyectar unas diapositivas, sino a una reconfiguración consciente de la mediación didáctica que impulsa la construcción del saber mediante la interactividad y la flexibilidad. Este enfoque transformador exige que los materiales seleccionados posean un norte pedagógico claro y se adapten a las realidades de un aula cambiante. Al respecto, Area (2021) afirma que :

> Los recursos digitales en el contexto escolar no deben ser entendidos como simples artefactos técnicos, sino como entornos de aprendizaje que configuran nuevas formas de interacción comunicativa, de acceso a la información y de construcción compartida del conocimiento entre los docentes y los estudiantes en la era de la cultura digital (p. 23).

Esta perspectiva resalta con precisión que el verdadero valor de plataformas, simuladores o videos interactivos no reside en su sofisticación técnica, sino en su capacidad para actuar como puentes cognitivos que transforman la información en aprendizajes verdaderamente significativos. Por lo tanto, el educador asume un rol crucial de curador didáctico, evaluando minuciosamente cada recurso para

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

garantizar que responda a una intencionalidad formativa real, promoviendo el desarrollo de competencias prácticas y estimulando dinámicas creativas donde el estudiante deje de ser un espectador pasivo y se convierta en el protagonista de su propio proceso formativo.

2.2 Argumentos

Las tendencia e innovaciones de recursos pedagógicos digitales juegan un papel importante especialmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes que participan de forma activa en los entornos de educación básica, sin embargo, es posible hacer mención que especialmente en Colombia estas tendencias cada día atraviesan barreas con el fin de consolidarse y promover el aprendizaje activo para los estudiantes, ahora bien, los recursos pedagógicos digitales son vistos como una herramienta, destacando que la tecnología actualmente ha arropado de forma significativa todos los entornos educativos, puesto que el estudiante mediante esta herramienta se siente atraído, es por ello que el docente se a dado a la tarea de indicar y explorar sobre este recurso con el fin de plantear nuevas formas de aprendizaje, por lo tanto, Catros 2000, expone que:

> La integración de los recursos pedagógicos digitales (RED) transforma la enseñanza en la educación básica desde un modelo tradicional a enfoques interactivos y personalizados. Diversos autores destacan que estas innovaciones tecnológicas y metodológicas modifican

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

> profundamente las didácticas, exigiendo un nuevo rol docente centrado en el alumno (p,9)

En tal sentido, la integración de los recursos pedagógicos digitales, transforma la enseñanza en al educación básica desde un modelo tradicional por lo tanto, esto es visto desde diversos enfoque interactivos y personalizado, por lo que este cambio permite la transmisión de conocimientos dejan a un lado esas metodologías rígidas que en ciertas oportunidades los estudiantes rechazan puesto que en la actualidad se manejan nuevas estrategias que son reconocidas por los estudiantes como herramientas positivas para aprender, en vista de esto, se indica que estas innovación modifican profundamente las didácticas exigiendo un nuevo rol docente centrado en el estudiante, por lo que ahora debe de ejercer como un facilitado que guía el descubrimiento activo en lugar de ser únicamente un emisor

Por otra parte, se menciona que la implementación de estas herramientas digitales fomenta una mayor participación y compromiso dentro del aula, por lo tanto, la incorporación de plataforma, dinámicas y materiales multimedia permite diversificar las rutas de aprendizaje, por ende se traduce en una mayor capacidad de respuesta ante las inquietudes individuales, es decir que eta labor pedagógica adquiere un carácter flexible permitiendo así que la planificación escolar se ajusten tiempo real a los avances y dificultades que manifiesta a los estudiantes, por ende elimina así todo tipo de brecha las cuales separaban a los

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

estudiante con ritmos de aprendizaje de los objetivos curriculares planteados desde que se inicia el proceso educativo

Siguiendo este orden de ideas, la adopción de dichos recursos favorece de forma favorable el desarrollo de competencias digitales para el desenvolvimientos de los estudiantes especialmente en la educación básica colombiana, por ende el uso frecuenté de herramientas de aprendizaje prepara a los estudiantes para lograr enfrentar una serie de desafíos complejos, al cual se da a través de a solución de problemas creativo y la colaboración en red, por ende, esta evolución de los entorno enseñanza fortalece la autonomía de los estudiante, la cual al tener acceso de su propia formación favorece el desenvolvimiento del estudiante, sin embargo, se debe manifestar que al hacer uso de la tecnología promueve un aprendizaje individualizado debido a que se adapta a cada uno de los estudiantes es decir, que se debe de reconocer que no todos aprenden de la misma manera

Por otra parte, Raso (2015) “Las tendencias en recursos pedagógicos digitales se enfocan hoy en la hiper personalización, el aprendizaje inmersivo y la automatización eficiente. Los docentes utilizan estas tecnologías para adaptar la enseñanza a los ritmos individuales” (p,46) seguidamente las tendencia en recursos pedagógico digitales se enfocan hoy en la personalización, el aprendizaje inmersivo

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

y la automatización eficiente, por lo cual estos elementos permiten que el docente trasciende a la enseñanza estandariza para así ofrecer experiencias ajustadas a las competencias específicas de cada estudiante, por ende, el uso estratégico de la misma permite que los docentes identifique el estilo de aprendizaje de cada grupo

Sin embargo, los docentes utilizan dichas tecnologías para adaptar la enseñanza a cada uno de los ritmos individuales, lo que traduce en un modelo donde él tiempo de instrucción se convierte flexible, permitiendo que quieren requieren un mayor refuerzo reciban un apoyo focalizado mediante entornos virtuales inteligente mientras que aquellos con una mayor celeridad pueden profundizar en temar mas complejos, por lo que esta dinámica minimiza la frustración escolar y elimina de forma positiva barreras, por lo tanto favorece la trayectoria de éxitos personal, donde motiva al estudiante a continuar y a mejorar s rendimiento académico, reconocimientos así su propia velocidad en el entorno educativo, es por ello que estas herramientas son determinante en la educación de los estudiantes de educación básica primaria de Colombia

De igual forma, Arias (2019) “La educación en Colombia se encuentra en una transformación profunda orientada a personalizar el aprendizaje, promover la inclusión y cerrar brechas digitales mediante el uso de tecnologías 5G, Inteligencia Artificial (IA) y metodologías inmersivas” (p,4), la educación en

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

Colombia se encuentra en una trasformación profunda la cual está orientada a adaptar el aprendizaje, por lo tanto en Colombia se primeve la inclusión y se lleva a cerrar brechas digitales mediante el uso de la tecnología cinco g, y la inteligencia artificial por lo tanto, este despliegue tecnológico no solo busca modernizar la infraestructura de las aulas, por lo que representa un esfuerzo estratégico por democratizar el accedo al saber en zonas históricas, donde la conectividad y la capacidad de procesamiento se convierte en aliado fundamentales para al calidad estudiantil

De igual forma, la implementación de herramientas basadas en inteligencia artificial permite que el sistema educativo, colombiano va mas allá de un modelo centrado en las necesidad particulares de estudiante, facilitando una retroalimentación que acompaña al estudiante en cada etapa del proceso formativo, por lo que el uso de entorno inmersivo prepara a los estudiantes a desafíos de una sociedad cambiante, por ende, se fomenta competencias que van más allá de la teoría tradicional es decir que esta integración de recursos no solo fortalece las capacidades analíticas de los estudiantes, sino que busca promocionar un modelo de enseñanza mas humano y resiliente, capaz de adaptarse a las diferentes dinámicas de las sociedad para convertir el aprendizaje en una experiencia significativa de la formación integral

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

2.3 Propuesta

Actualmente la implementación de acciones positivas orientadas al fortalecimiento de los recursos pedagógico digítales en la educación básica Colombia, exige un diseño didáctico que trasciende la simple dotación tecnológicas, por lo que se enfoca de forma positiva en la capacitación continua del docente para convertir estos dispositivos en mediadores activos que promuevan la equidad en el aprendizaje, por lo tanto, implica que la estrategias pedagógicas deben se intencionalmente inclusiva para garantizar la personalización de rutas de enseñanza y así atender las necesidades, aunado a esto, la implicaciones didácticas de este enfoque se traducen en una pedagogía activa donde la tecno liga facilita la mediación de contenidos complejo, logrando que los estudiantes pase de ser un receptos a un protagonista de su propia formación Restrepo (2023) sostienen que:

> La implementación de acciones positivas orientadas a la optimización de los recursos pedagógicos digitales no debe limitarse a la simple adopción de herramientas tecnológicas en el aula. Por el contrario, requiere de una reconfiguración didáctica profunda donde el docente actúe como mediador del aprendizaje. Esto implica que las implicaciones pedagógicas en la educación básica colombiana pasan necesariamente por una alfabetización digital crítica, la creación de entornos de aprendizaje colaborativo y una evaluación formativa que permita a los estudiantes desarrollar competencias autónomas, superando así las brechas de acceso y uso del conocimiento en contextos locales. (p. 45)

Seguidamente se pronuncia que la implementación de acciones positivas orientadas a la optimización de los recursos pedagógicos digitales no

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

debe limitarse a la simple adopción de herramientas tecnológicos en el aula de clase, ahora bien, la disponibilidad de dispositivos o plataformas n garantiza por si sola una mejora en la calidad del proceso educativo, ya que esta iniciativa busca de una reconfiguración didáctica profunda la cual el docente actúa como un mediador estratégico del aprendizaje, lo que articula los contenidos curriculares con las posibilidades que ofrece el enrono digital para transforma la manera en que los estudiantes interactúan con la información superando así las tendencias tradicionales de utilizar la tecnología como un sustituto del libro

Aunado a esto, la implicaciones pedagógicas en la educación básica colombina pasan necesariamente por la alfabetización digital critica, lo cual significa que el estudiante no solo aprende a operar sistema so navegar por internet, por lo cual desarrolla la capacidad analítica para discernir, cuestionar y valorar los contenidos que consume, asimismo, la creación de entorno de aprendizaje colaborativo se presenta como un pilar indispensable para fomentar habilidades sociales y comunicativas que permitan a los estudiantes trabajar en equipo mediante el uso de redes virtuales, logrando que al aula se convierta en una comunidad de indagación con el fin de que la tecnología actúe como un refrescante para la construcción colectiva de los saberes

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

Por otra parte, Jiménez (2010) “la educación básica colombiana incluye el diseño de secuencias didácticas interactivas y la alfabetización digital docente” (p,24) seguidamente se pronuncia que la educación básica colombina ha integrado de forma positiva y acertada el diseño de secuencia didácticas interactivas como un componente esencial para transforma la practica pedagógica tradicional, por ende, al estructurar los procesos de enseñanza a través de recursos digitales, busca que los docentes capten mejor el interés de cada uno d ellos estudiantes, es decir que este enfoque no solo permite organizar los contenidos sino que también fomenta la participación constante y la construcción colaborativa del conocimientos dentro del aula de clase

Sin embargo, la alfabetización digital docente se ha consolidado como unos de los pilares fundamentales para garantizar el éxito de cualquier innovación educativa, por lo tanto, busca que la incorporación de dispositivos sea una de la alternativas fundaméntales puesto que el estudiante al hacer uso de la tecnología facilita el proceso de consolidar alternativas que impulsen el conocimiento por lo tanto, los docentes buscan incorporar y desarrollar competencias críticas para seleccionar, evaluar y aplicar una serie de herramientas de manera pedagógica, es decir que la capacitación docente dentro de este ambiro busca que el estudiante este totalmente tomado en cuenta para motivarlo a obtener un aprendizaje significativo

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

En vista de esto, motiva a pensar que la interacción con la tecnología genera una formalidad para el docente puesto que logra utilizar esta herramienta como una extremidad del conocimiento destacando que la tecnología facilita una serie de ventajas para el estudiante ya que la misma consolida este procesos actuando de forma positiva y motivando continuar con el proceso de enseñanza y aprendizaje específicamente en la áreas de conocimientos que en ciertas oportunidades se le complique para el estudiantes, es por ello que los docentes y especialista de la educación básica primaria se encuentra en constante interacción con estas estrategias didácticas en cuanto a la metodología digital, para fomentar espacios interactivos y positivos que el estudiante sea el mejor poseedor del aprendizaje

De igual forma, es necesario aclar que la accione pedagógicas tienen un propósito por lo que Chuquimia (2015) “Las medidas efectivas para el uso de los recursos educativos digitales abarcan la formación constante de los maestros” (p,10) la implementación exitosa de cada uno de los recursos educativo digitales en el aula depende de una estrategia de formación docente continua, por lo que el verdadero valor pedagógico esta observado cuando es docente es capaz de integrar estas herramientas en su planeación diaria con un propósito didáctico, por lo que la capacitación permanente se convierte en el mecanismo principal para que el docente pierda el temor a la tecnología y logre convertirla en un aliado

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

Por lo que en la actualidad especialmente en educación básica primaria cientos de profesor colombianos han dado una exploración en esta interacción con la tecnología dejando aun lado el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional donde era totalmente memorístico, por lo que la tecnología ofrece una de las ventajas más importantes y es que ayuda al estudiante adaptar el conocimientos ya que la misma es individualizada y tomada en cuenta porque potencia el ritmo de aprendizaje, sin embargo, el profesor deja de ser un usuario de tecnología para convertirse en un diseñador de experiencias de aprendizaje significativas que captan la atención y fomentan la autonomía en el alumnado

3. Conclusión

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

En este sentido, es fundamental comprender que la incorporación de recursos pedagógicos digitales en la educación básica colombiana no representa un simple cambio de soportes físicos a pantallas electrónicas, sino que además reestructura las dinámicas actuales, donde la interactividad y le flexibilidad se convierten en los pilares de una aprendizaje mucho más significativo para los estudiantes, permitiendo así, que las aulas de clase se transformen en laboratorios de constante innovación pedagógica, puesto que estas herramientas logran capturar el interés de estudiantes que han crecido plenamente en la era de la información.

Aunado a esto, se debe destacar el rol protagónico de las implicaciones didácticas en este proceso de transformación tecnológica, pues bien, el verdadero valor de las herramientas digitales no se centra en el dispositivo como tal, sino en la intención pedagógica con la que el docente la utiliza en su día a día dentro del aula de clases, esto con la finalidad de que las actividades que los estudiantes consideran más complejas se vuelvan mucho más accesibles, lo cual contribuye directamente al desarrollo de habilidades cognitivas superiores y al fortalecimiento del pensamiento crítico desde las edades más tempranas del sistema educativo.

Por consiguiente, el panorama actual de la escuela pública y privada en Colombia exige un replanteamiento profundo sobre la capacitación docente, en

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

vista de que hoy en día muchos de los docentes se enfrentan al reto de aprender a utilizar estas herramientas para lo queda aislados ante las demandas de las nuevas generaciones, asimismo, resulta imperativo que los planes de formación continua aborden no solo el manejo técnico de las plataformas interactives, sino también las metodologías de enseñanza activa que permitan integrar dichos recursos con los contenidos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional.

A este respecto, es vital considerar lo expuesto por Monsalve (2021) al manifestar que "las tecnologías de la información y la comunicación posibilitan la creación de ambientes de aprendizaje ricos en interacciones" (p. 12), lo cual demuestra claramente que la tecnología educativa va mucho más allá de la mera transmisión de datos, convirtiéndose en un motor de inclusión y equidad social dentro de las instituciones del país, especialmente en aquellas regiones que históricamente han tenido menor acceso a materiales pedagógicos actualizados.

De igual manera, es necesario señalar que la implementación de estas herramientas digitales conlleva grandes desafíos estructurales que la educación básica colombiana aún debe resolver, como lo es la persiste brecha de la conectividad entre las zonas urbanas y las rurales, además de ello, la falta de equipos tecnológicos en las escuelas públicas también es una realidad a la cual se enfrentan, por ende, estas son realidades complejas que limitan el impacto positivo de las estrategias didácticas y que requieren de una inversión económica constante

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

y eficiente por parte de las entidades gubernamentales para garantizar que ningún estudiante quede excluido de estos avances.

Del mismo modo, es fundamental reflexionar sobre cómo la evaluación de los aprendizajes debe transformarse a la par de estas herramientas digitales, ya que es complejo medir las competencias de la actualidad utilizando métodos tradiciones y memorísticos, es por ello, que es necesario que los docentes opten por ejecutar estrategias de evaluación formativa y procesual mediante el método de portafolios virtuales, rúbricas interactivas y plataformas de retroalimentación inmediata, logrando así que el estudiante de educación básica sea consciente de su propio progreso y el educador pueda ajustar sus estrategias didácticas en tiempo real para atender la diversidad del aula.

Por consiguiente, se puede afirmar con total certeza que el futuro de la enseñanza en los niveles básicos del territorio colombiano depende de la consolidación de un ecosistema digital con sentido humano, donde los recursos virtuales se utilicen para conectar los conocimientos teóricos con las vivencias y contextos reales de los alumnos, propiciando así un ambiente escolar motivador, reflexivo y altamente colaborativo que prepare adecuadamente a la infancia para los retos del siglo veintiuno.

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

LÍNEA IMAGINARIA
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ESTUDIOS SOCIALES Y DE FRONTERA
Número 27. Vol. 2 (2026), pp. 336- 364 / Edición Continua
ISSN en Línea: 2477-9415 / ISSN Impreso: 2477-9415
Depósito Legal: pp 200602TA2254
ENSAYO

4. Referencias

Arias, C. (2019). Uso de las TIC para proyectos productivos en las instituciones educativas del Municipio Zona Bananera. Magdalena. Colombia. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 4(7), 233-246. doi:http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i7.202

Castro (2000), *Una tendencia educativa es la inclinación específica en la forma de pensar o reflexionar acerca de la educación* https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas

Chuquimia, J. (2015). Desafíos metodológicos en la educación virtual: Aproximación a las complejidades de la enseñanza virtual y el rescate del valor del contacto social [Methodological challenges in e-learning: An approach to the complexities of virtual education and the rescue of the value of social contact]. *Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, *10*(10), 99-114. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200004

Jiménez, S. (2020). Integración crítica de las tecnologías emergentes en la formación docente: Mirando hacia el futuro. Revista Electrónica Educare, 24, 41-43. https://doi.org/10.15359/ree.24-s.11

Monsalve, J. (2021). Ambientes virtuales de aprendizaje y su impacto en la educación básica. *Revista Praxis & Saber*, 12(28), 10-25. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/11345

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745

Raso, F. (2015). Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la universidad. Revista de Medios y Educación, 46, 103-117. doi: http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.07.

Restrepo, M. J. (2023). *Estrategias digitales y didáctica en la educación básica colombiana: Un estudio de caso*. Repositorio Institucional Digital, Universidad Nacional de Colombia. https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/89452

Area, M. (2021). La metamorfosis del material docente: De los libros de texto a los recursos educativos digitales. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC), 20(1), 15-28. https://relatec.unex.es/article/view/4024

Cabero-Almenara, J. (2022). La infolución tecnológica: Un reto para la educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(1), 11-24. https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/31102

Marcelo, C. (2023). Innovación didáctica y competencias digitales en la escuela básica: Retos para la transformación curricular. Revista Colombiana de Educación, (87), 35-54. https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/17441

https://doi.org/10.56219/lneaimaginaria.v2i27.6745