



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4222>

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

*Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB*

*Development of digital skills through interdisciplinary projects in eighth grade students of the EGB*

*Desenvolvimento de competências digitais através de projetos interdisciplinares em alunos do oitavo ano da EGB*

Norma Lorena Santos-Polo <sup>I</sup>

[nlsantosp@ube.edu.ec](mailto:nlsantosp@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0007-0843-1875>

Washington Enrique Aucancela-Torres <sup>II</sup>

[weaucancelat@ube.edu.ec](mailto:weaucancelat@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0008-7983-0117>

Román Elías Reiban-Barrera <sup>III</sup>

[rereibanb@ube.edu.ec](mailto:rereibanb@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-9890-4061>

Isaac Roger Martínez <sup>IV</sup>

[rmartinez@ube.edu.ec](mailto:rmartinez@ube.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>

**Correspondencia:** [nlsantosp@ube.edu.ec](mailto:nlsantosp@ube.edu.ec)

\***Recibido:** 20 de noviembre de 2024 \***Aceptado:** 27 de diciembre de 2024 \* **Publicado:** 11 de enero de 2025

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación, Maestrante Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- II. Licenciado en Ciencias de la Educación, Maestrante Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- III. Docente investigador, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- IV. Docente investigador, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.

## Resumen

La integración de tecnologías del aprendizaje y conocimiento en proyectos que combinaban diversas áreas de estudio, en el contexto del octavo de la EGB, se presenta como una estrategia clave para mejorar la calidad educativa y fortalecer las competencias de los estudiantes para el futuro. Esto ayuda significativamente a tener una nueva visión en la metodología educativa. Es fundamental al comprender los fundamentos teóricos que respaldan el desarrollo para mejorar su eficacia educativa. El objetivo de esta investigación es evaluar el desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB. Todo ello mediante la metodología de enfoque cuantitativo, diseño de campo, apoyado por el documental, de tipo descriptivo. La población y la muestra se constituyen por 32 estudiantes pertenecientes al octavo año. La recolección de los datos a través de la observación y la encuesta; y la aplicación del instrumento el cuestionario. Los resultados demuestran que los estudiantes tienen una alta tendencia al uso de plataformas virtuales como: Google Docs, Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y aplicaciones en el entorno educativo, así como el uso de diferentes aplicaciones o plataformas. Además, el uso de las herramientas para elaborar sus trabajos que favorecen el aprendizaje en línea y el fortalecimiento de capacidades digitales en los estudiantes. Se determina la importancia de la implicación de los proyectos interdisciplinarios, las tecnologías y el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes, así como en los docentes.

**Palabras Claves:** competencias digitales; educación; estudiantes; proyectos interdisciplinarios; tecnología.

## Abstract

The integration of learning technologies and knowledge in projects that combined various areas of study, in the context of the eighth year of the EGB, is presented as a key strategy to improve educational quality and strengthen students' skills for the future. This significantly helps to have a new vision in educational methodology. It is essential when understanding the theoretical foundations that support the development to improve its educational effectiveness. The objective of this research is to evaluate the development of digital skills through interdisciplinary projects in eighth grade students of the EGB. All this through the methodology of quantitative approach, field design, supported by documentary, descriptive type. The population and sample are made up of 32 students belonging to the eighth year. Data collection through observation and survey; and the application of

## Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

---

the instrument the questionnaire. The results show that students have a high tendency to use virtual platforms such as: Google Docs, Virtual Learning Environments (VLE) and applications in the educational environment, as well as the use of different applications or platforms. In addition, the use of tools to prepare their work that favors online learning and the strengthening of digital capabilities in students. The importance of the involvement of interdisciplinary projects, technologies and the development of digital skills in students, as well as in teachers, is determined.

**Keywords:** digital skills; education; students; interdisciplinary projects; technology.

### Resumo

A integração de tecnologias e conhecimentos de aprendizagem em projetos que conjugaram diversas áreas de estudo, no contexto do oitavo ano da EGB, apresenta-se como uma estratégia fundamental para melhorar a qualidade educativa e fortalecer as competências dos alunos para o futuro. Isso ajuda significativamente a ter uma nova visão na metodologia educacional. É fundamental compreender os fundamentos teóricos que sustentam o desenvolvimento para melhorar sua eficácia educacional. O objetivo desta pesquisa é avaliar o desenvolvimento de competências digitais por meio de projetos interdisciplinares em alunos do oitavo ano da EGB. Tudo isso através da metodologia de abordagem quantitativa, desenho de campo, apoiado em tipo documental, descritivo. A população e amostra são constituídas por 32 alunos pertencentes ao oitavo ano. Coleta de dados por meio de observação e levantamento; e a aplicação do instrumento questionário. Os resultados mostram que os alunos apresentam alta tendência ao uso de plataformas virtuais como: Google Docs, Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e aplicativos no ambiente educacional, bem como a utilização de diferentes aplicativos ou plataformas. Além disso, a utilização de ferramentas na elaboração dos seus trabalhos que favoreçam a aprendizagem online e o fortalecimento das capacidades digitais dos alunos. É determinada a importância do envolvimento de projetos interdisciplinares, de tecnologias e do desenvolvimento de competências digitais nos alunos, bem como nos professores.

**Palavras-chave:** competências digitais; educação; estudantes; projetos interdisciplinares; tecnologia.

### Introducción

En la era digital actual las competencias digitales se han convertido en un pilar fundamental para el éxito personal y profesional. Estas habilidades, que abarcan desde la búsqueda y evaluación de información en línea hasta la creación y colaboración en entornos digitales, son cada vez más

## Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

---

demandadas en diversos ámbitos. Debido, a su rápida evolución destaca la importancia de impulsarlas en los estudiantes de octavo grado de la EGB, quienes se encuentran en una etapa clave de su desarrollo cognitivo y social. En ese momento, los estudiantes están altamente motivados a explorar nuevas tecnologías y a colaborar con sus pares.

Es en esta etapa, que el sistema educativo tiene la oportunidad de brindarles experiencias de aprendizajes significativos con el propósito que puedan enfrentar los desafíos del siglo XXI. En tal sentido, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2016) en el Artículo 6 establece:

Garantizar el desarrollo de competencias digitales, así como el acceso y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en todas las fases de la educación y formación, y en todos los segmentos de la población, a fin de propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

Desde este enfoque, es esencial comprender los fundamentos teóricos que respaldan el desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB.

Agila (2022) indica como principal objetivo, evaluar el desarrollo de competencias digitales en estudiantes universitarios de modalidad abierta y a distancia, con experiencia en el uso de la tableta digital como herramienta de estudio; esto se realiza con la integración de aprendizaje activo en ambientes m-learning, con el fin de validar los contextos metodológicos activos en relación con el desarrollo de la competencia digital. Se plantea un estudio enmarcado en una metodología mixta de tipo avanzado, con un diseño explicativo secuencial cuan - cual dentro de un diseño de intervención VII experimental. En la primera fase (cuantitativa) se utiliza la técnica de la encuesta, empleando como instrumento un cuestionario. En la segunda fase (cualitativo), se aplica la técnica de la entrevista, utilizando como instrumento la guía de entrevista. Este estudio se aplica a los estudiantes que cursan dos asignaturas de educación superior: Teoría de autómatas con aprendizaje orientado a proyectos y medicina legal con aprendizaje basado en casos. Los resultados permiten afirmar que las metodologías activas con soporte en dispositivos móviles, favorecen el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes universitarios de modalidad abierta y a distancia.

Cóndor et al. (2021) menciona que el objetivo de la investigación es determinar si los proyectos interdisciplinarios permiten la continuidad educativa durante la pandemia. Se utiliza el paradigma cualitativo alineado a los métodos fenomenológico hermenéutico, la información se recopila a través de entrevistas a docentes de diferentes áreas del conocimiento, correspondientes a la totalidad de

## Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

---

docentes de una institución educativa particular de la ciudad de Quito. Los hallazgos orientan la conclusión de que, si bien los proyectos interdisciplinarios permiten, que los estudiantes construyan productos, no se llega a profundizar en los aprendizajes por falta de interacción y seguimiento a los resultados de los aprendizajes, llega solo a desarrollar los niveles de logro de los indicadores de los estándares de calidad educativa en cada una de las áreas.

### **La teoría del Constructivismo**

De acuerdo a la revisión de la literatura, el psicólogo Jean Piaget enfatiza la importancia de la exploración, experimentación y resolución de problemas para el aprendizaje auténtico del constructivismo, esta teoría es posteriormente ampliada por otros autores como es el caso del Psicólogo Lev Vygotsky, el cual sugiere que los estudiantes construyan su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno (Mina et al., 2023). La inclusión de tecnologías en el aula puede facilitar estas interacciones y experiencias, permitiendo a los estudiantes manipular información y crear nuevos conocimientos. El constructivismo es una tendencia educativa que proporciona a los estudiantes las herramientas para construir su propio conocimiento a partir de experiencias previas al entorno que les rodea, es decir, el aprendiz interpreta información, conductas, actitudes o habilidades previamente adquiridas, logrando de este modo, un aprendizaje significativo, como consecuencia o resultado de su motivación y compromiso con el aprendizaje.

### **Competencias Digitales**

Las competencias digitales engloban un conjunto de habilidades, conocimientos y capacidades que habilitan el uso responsable de las mismas (Orozco et al., 2019). Estas competencias se estructuran en dos grandes áreas: la instrumental, que implica el dominio técnico de las herramientas digitales. En este sentido, el aprovechamiento de las habilidades que se adquieren bajo las modalidades online, ofrecidas en la actualidad, va a depender directamente de las competencias digitales del usuario. Además, fomenta la colaboración entre estudiantes, la personalización de las experiencias de aprendizaje, el aumento de la motivación, el compromiso de los alumnos y el desarrollo de competencias digitales esenciales para su futuro (Mesa y Rivas, 2021).

## **Proyectos Interdisciplinarios**

Es un recurso contextualizado a las necesidades y requerimientos de aprendizaje de los estudiantes. Los docentes de un mismo grado se reúnen para la construcción interdisciplinar y plantear diferentes estrategias, tomando en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje de sus estudiantes, así como las posibilidades de aprender en el hogar y actividades de contención emocional (Posso et al., 2021). En este sentido, los proyectos interdisciplinarios buscan el desarrollar las habilidades blandas como la comunicación efectiva, que invita a toda la comunidad educativa a construir y compartir el aprendizaje significativo por contexto y de lugar (Córdor et al., 2021).

## **Tecnología en el Aprendizaje**

La utilización eficaz de las tecnologías optimiza notablemente los procesos de enseñanza y aprendizaje particularmente en proyectos que integran múltiples disciplinas. Se destacan diversas ventajas, tales como el fomento de la colaboración entre estudiantes, la personalización de las experiencias de aprendizaje, el aumento de la motivación, el compromiso de los alumnos y el desarrollo de competencias digitales esenciales para su futuro (Mesa y Rivas, 2021). La educación, como fuente primaria de formación del ser humano, es protagonista de este cambio. Desde los primeros niveles educativos, se debe tener programas que incluyan el desarrollo de habilidades tecnológicas y que formen parte de los nuevos sistemas educativos, todo ello en pro de la formación del nuevo ser humano, cuya asistencia es sin duda la tecnología.

El cambio hacia entornos de aprendizaje mediados por la tecnología pone de manifiesto la importancia de contar con teorías del aprendizaje sólidas y actualizadas. En este sentido, las teorías constructivistas, conectivistas y cognitivas aportan valiosas herramientas conceptuales para comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje en la era digital. En el contexto de las competencias digitales, los estudiantes son protagonistas indudables del proceso, ya que recae en ellos un gran peso en todo este nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje (Cabero, 2020).

Otra de las partes que mantienen una gran responsabilidad en este proceso son los docentes, ya que de ellos depende en gran parte la guiatura y fomento de los nuevos paradigmas instruccionales. Al ser el protagonista de su proceso educativo en un entorno virtual, el estudiante adquiere una mayor autonomía y desarrolla habilidades de autoevaluación (Basantes et al., 2020). Se requiere que la educación se adapte y prepare a los estudiantes para los desafíos del futuro (Villarreal et al., 2019). Esta nueva metodología de enseñanza-aprendizaje cuenta con una gran fortaleza, la cual consiste en

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

---

incluir proyectos interdisciplinarios, cuyas características promueven una participación más activa de los estudiantes ante problemas reales de la sociedad.

### **Interdisciplinariedad en Escenarios Virtuales**

Los nuevos escenarios virtuales educativos se conforman por la interdisciplinariedad.

Vega et al. (2023) la describe de la siguiente manera:

Promueve el trabajo en equipo y el desarrollo de un pensamiento holístico al conectar conocimientos de diferentes áreas, preparando a los estudiantes para abordar problemas complejos en un entorno profesional interconectado. A través de un lenguaje común, la interdisciplinariedad vincula saberes de distintas disciplinas, potenciando en los estudiantes habilidades para resolver problemas profesionales de manera colaborativa e integral. (p. 48)

Considera los proyectos interdisciplinarios, que fomentan habilidades como la comunicación efectiva, involucra a toda la comunidad educativa en la construcción colaborativa de aprendizajes significativos, contextualizados y relevantes (Cóndor et al., 2021).

### **Proyecto Educativo Integral**

En este sentido, Cargua et al. (2019) menciona que los proyectos educativos transforman el aprendizaje al convertir al estudiante en el protagonista de su propio proceso, mientras que el docente pasa a ser un guía que facilita la construcción del conocimiento. De esta manera, se garantiza una educación integral que abarca todas las dimensiones del aprendizaje, desarrollando las habilidades necesarias para la vida, aportando a los estudiantes una serie de beneficios en pro de una mejor sistematización de la educación, así como lograr impactos positivos en la sociedad que los envuelve. Por otro lado, desarrollados de la mano de competencias digitales mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es la simbiosis ideal para lograr un aprendizaje integral. Por ello, que el nuevo enfoque metodológico integrador de la educación es el siguiente paso en el desarrollo de los nuevos paradigmas educativos.

**El objetivo** de este estudio consiste en, desarrollar competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo EGB.

## **Metodología**

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo; según, Palella y Martins (2012) “Para la recolección de datos presupone la aplicación de instrumentos que posteriormente se codifican y luego se analizan para concretar conclusiones” (p.40). Se sustenta y presenta los resultados en estadísticas con relación a las variables del estudio. El diseño de campo, según Sabino (2007) “se basa en información o datos primarios, obtenidos directamente de la realidad” (p.97). Permite describir la situación problemática, además, por existir un mayor nivel de confiabilidad. Debido a la información obtenida directamente de la realidad, al utilizar un instrumento de recolección de datos.

Se apoya de la revisión documental, según Ramírez (2004) “a través de la indagación exhaustiva, sistemática y rigurosa, utilizando técnicas muy precisas, de la documentación existente” (p. 74). Conlleva el fundamentar las teorías necesarias y la búsqueda de información en diferentes bases de datos y publicaciones científicas, donde predomina el motor de búsqueda Google Académico. Además, el tipo de investigación que selecciona es el descriptivo, al determinar el nivel de competencias digitales en los estudiantes y el análisis de las diversas habilidades que se emplea en el manejo de las diferentes herramientas digitales. Para responder a las inquietudes de la investigación, la población es de 1200 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Otto Arosemena Gómez” de la ciudad de Guayaquil y la muestra se conforman por 32 estudiantes que pertenecen al Octavo año, Paralelo “A”. La recolección de datos se realiza a través de la encuesta, y la aplicación del instrumento para dar respuestas a las preguntas que se formulan en el cuestionario, permitiendo de este modo, una mejor aproximación al fenómeno que se investiga.

## **Validación de Expertos de la Encuesta**

Luego de conocer los referentes teóricos que permiten la contextualización del tema de las competencias digitales, se procede a someter a los expertos en el área, el instrumento a aplicar a los estudiantes, con lo cual se busca validar dicho instrumento.

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

Tabla 1

Validación del Instrumento

<i>Instrumento de Validación por Expertos</i>							
<i>Encuesta dirigida a Estudiantes</i>							
<i>Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB.</i>							
Preguntas	Validez de Contenido		Coherencia		Validez de Constructo		Observación
	S	No	Si	No	Si	No	
1. ¿Con qué frecuencia utilizas la plataforma virtual de aprendizaje para realizar tus actividades escolares?	✓		✓		✓		
2. ¿Te sientes seguro al navegar por la plataforma y encontrar los recursos que necesitas?	✓		✓		✓		
3. ¿Participas activamente en los foros de discusión y colaboras con tus compañeros?	✓		✓		✓		
4. ¿Utilizas herramientas como Google Docs, Padlet o Jamboard para trabajar en equipo?	✓		✓		✓		
5. ¿Creas tus propios materiales digitales (presentaciones, videos) para las actividades escolares?	✓		✓		✓		
6. ¿Organizas tu tiempo de estudio utilizando herramientas digitales (calendarios, listas de tareas)?	✓		✓		✓		
7. ¿Reflexionas sobre tu propio aprendizaje y buscas mejorar tus habilidades digitales?	✓		✓		✓		
8. ¿Sabes cómo solucionar problemas técnicos comunes que pueden surgir en la plataforma?	✓		✓		✓		
9. ¿Proteges tu información personal cuando trabajas en línea y conoces las normas de seguridad?	✓		✓		✓		
10. ¿Te comunicas de manera clara y respetuosa con tus profesores y compañeros a través de la plataforma?	✓		✓		✓		
11. ¿Estás dispuesto a aprender a utilizar nuevas herramientas digitales cuando son introducidas en el aula?	✓		✓		✓		
12. ¿Crees que el aprendizaje en línea te ha ayudado a desarrollar nuevas habilidades y conocimientos?	✓		✓		✓		
<b>TOTAL</b>		100%		100%		100%	

Fuente: Elaboración Propia (2024)

Según lo descrito en la tabla anterior, en la validación del instrumento se revisó: la validez de contenido, coherencia y la validez de constructo, a través de cuatro expertos en el área tecnológica y en docencia. Los expertos consultados, coincidieron en otorgar la máxima calificación a la propuesta. Destacaron la innovadora forma en que se integra el uso de plataformas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

El experto #1 Master Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales con una experiencia laboral de 8 años, trabajando en una Unidad Educativa Fiscal de la ciudad de Guayaquil, resaltó el enfoque en el estudiante y la promoción de una mayor interacción. El experto # 2 Máster en Tecnología e Innovación Educativa, con una experiencia laboral de 10 años en una Unidad Educativa Fiscal de la ciudad de Guayaquil, valoró la capacidad de la propuesta para evaluar las competencias digitales de los estudiantes, a través de preguntas pertinentes. El experto # 3 Máster en Tecnología de la información, con mención en Transformación Digital e Innovación, con una experiencia laboral de 9 años en una Unidad Educativa Fiscal de la ciudad de Guayaquil, destacó la alineación de la propuesta con las necesidades de los estudiantes y la promoción de un aprendizaje activo tanto para docentes como estudiantes.

### Resultados y discusión

Se presenta a continuación los resultados de la aplicación de la encuesta a los estudiantes del 8vo año de la EGB.

Tabla 2  
 Encuesta aplicada a los estudiantes del octavo año

<i>Preguntas</i>	<i>Respuestas</i>	<i>%</i>
1. ¿Con qué frecuencia utilizas la plataforma virtual de aprendizaje para realizar tus actividades escolares?		
Nada en absoluto		0%
Poco	<u>6</u>	<u>19%</u>
Regular	<u>8</u>	<u>25%</u>
Mucho	<u>10</u>	<u>31%</u>
Siempre	<u>8</u>	<u>25%</u>
2. ¿Te sientes seguro al navegar por la plataforma y encontrar los recursos que necesitas?		
Nada en absoluto		0%
Poco	<u>1</u>	<u>3%</u>
Regular	<u>7</u>	<u>22%</u>
Mucho	<u>10</u>	<u>31%</u>
Siempre	<u>14</u>	<u>44%</u>
3. ¿Participas activamente en los foros de discusión y colaboras con tus compañeros?		
Nada en absoluto		0%

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

Poco	7	22%
Regular	14	44%
Mucho	9	28%
Siempre	2	6%
4. ¿Utilizas herramientas como Google Docs, Padlet o Jamboard para trabajar en equipo?		
Nada en absoluto		0%
Poco	3	9%
Regular	5	16%
Mucho	15	47%
Siempre	9	28%
5. ¿Creas tus propios materiales digitales (presentaciones, videos) para las actividades escolares?		
Nada en absoluto		0%
Poco	3	9%
Regular	13	41%
Mucho	9	28%
Siempre	7	22%
6. ¿Organizas tu tiempo de estudio utilizando herramientas digitales (calendarios, listas de tareas)?		
Nada en absoluto	3	9%
Poco	2	6%
Regular	17	53%
Mucho	6	19%
Siempre	4	13%
7. ¿Reflexionas sobre tu propio aprendizaje y buscas mejorar tus habilidades digitales?		
Nada en absoluto		0%
Poco	6	19%
Regular	14	44%
Mucho	7	22%
Siempre	5	16%
8. ¿Sabes cómo solucionar problemas técnicos comunes que pueden surgir en la plataforma?		
Nada en absoluto	3	9%
Poco	4	13%
Regular	15	47%
Mucho	6	19%
Siempre	4	13%
9. ¿Proteges tu información personal cuando trabajas en línea y conoces las normas de seguridad?		
Nada en absoluto	4	13%
Poco	9	28%
Regular	12	38%
Mucho	4	13%
Siempre	3	9%

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

10. ¿Te comunicas de manera clara y respetuosa con tus profesores y compañeros a través de la plataforma?		
Nada en absoluto		0%
Poco		0%
Regular	<u>7</u>	<u>22%</u>
Mucho	<u>9</u>	<u>28%</u>
Siempre	<u>16</u>	<u>50%</u>
11. ¿Estás dispuesto a aprender a utilizar nuevas herramientas digitales cuando son introducidas en el aula?		
Nada en absoluto		0%
Poco	<u>2</u>	<u>6%</u>
Regular	<u>0</u>	<u>0%</u>
Mucho	<u>6</u>	<u>19%</u>
Siempre	<u>24</u>	<u>75%</u>

12. ¿Crees que el aprendizaje en línea te ha ayudado a desarrollar nuevas habilidades y conocimientos?

Nada en absoluto	0	0%
Poco	1	3%
Regular	0	0%
Mucho	6	19%
Siempre	25	78%

*Fuente: Elaboración Propia (2024)*

Los resultados de la aplicación de la encuesta a los 32 estudiantes del octavo año revelan una serie de resultados que evidencian al menos dos realidades. Por un lado, los estudiantes tienen una alta tendencia al uso de plataformas virtuales, en su mayoría en el entorno educativo, así como en el uso de diferentes aplicaciones o plataformas que favorecen el aprendizaje en línea.

Lo anterior, concuerda con el trabajo de investigación de Pauta (2020) el cual refleja como el uso de las TIC, favorecen el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes del bachillerato. Este estudio demuestra que, los estudiantes poseen una fuerte tendencia al uso de plataformas virtuales para su aprendizaje, lo que concuerda con los resultados del presente estudio. Por otro lado, cabe destacar el uso de las herramientas para elaborar sus trabajos, ya que dentro de los más usados se encuentran Google Docs, Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) entre los que ayudan al fortalecimiento de capacidades digitales en los estudiantes. De igual manera, el estudio de Sosa (2021) evidencia la querencia de los estudiantes de quinto grado para ajustarse a las nuevas tendencias del siglo XXI, contribuyendo de esta manera a mejorar la competencia digital a través del modelo didáctico Google Classroom bajo entornos virtuales.

Enlazándose con las deducciones del presente trabajo investigativo.

## Conclusiones

Se demuestra la relevancia del desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios por promover un aprendizaje activo, significativo, participativo y colaborativo al impulsar el uso de diversas aplicaciones y plataformas digitales en el entorno educativo virtual. Además, facilita el proceso de enseñanza - aprendizaje, al tiempo que estimula habilidades de comunicación, negociación y resolución de problemas complejos, permitiendo a los estudiantes mejorar el compromiso hacia el aprendizaje, la escucha activa y el respeto por las diferentes perspectivas.

En tal sentido, estimula la creatividad y la innovación al trabajar en proyectos que integran diferentes áreas del conocimiento. Al ser relevantes para los estudiantes, les permite aplicar lo adquirido en la teoría de manera práctica, demostrando una mayor motivación, interés y entusiasmo por las actividades escolares. En la contribución de una sistematización experiencias educativas más significativas y relevantes para el desarrollo de competencias digitales en habilidades claves en el desempeño de manera exitosa en un mundo cada vez más tecnológico y globalizado.

## Referencias

1. Agila, M. (2022). Desarrollo de competencias digitales a través del aprendizaje activo en contextos universitarios con ambientes m-learning. Salamanca. Universidad de Salamanca. <https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/190922-Martha-Tesisfirmada.pdf>
2. Asamblea Nacional. (2016). Ley orgánica de educación intercultural. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
3. Basantes, A., Cabezas, M., y Casillas, S. (2020). Competencias digitales en la formación de tutores virtuales en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador. *Formación Universitaria*, 13(5). doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500269>
4. Cabero, J. (2020). Tecnología y enseñanza: retos y nuevas tecnologías y metodologías. *CITAS*, 6(1). doi:<https://doi.org/10.15332/24224529.6356>
5. Cargua, A., Posso, R., Cargua, N., y Rodríguez, A. (2019). La formación del profesorado en el proceso de innovación y cambio educativo. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura*

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

- Física de la Universidad de Granma, 16(54).  
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/713/1289>
6. Córdor, J., Chimba, A., Córdor, M., Romero, M. y Posso, R. (2021). Desarrollo de Proyectos Interdisciplinarios en la Educación Remota Ecuatoriana. *Educare*, 25(2), 306-321. <https://www.revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1527/1450>
  7. Mesa, J., y Rivas, M. (2021). Estudio diagnóstico del uso didáctico de las aulas virtuales. *Aula de Encuentros*, 23(1), 45-66. doi: <https://doi.org/10.17561/ae.v23n1.5811>
  8. Mina, A.; Raptis, K.; Revelo, P.; Changoluisa, K. y Coronel, J. (2023). Currículo priorizado con énfasis en competencia digitales, comunicacionales, matemática y socioemocionales en el aprendizaje de los estudiantes del Ecuador. *MQRInvestigar*, 7(1). <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.1.2023.1741-1756>.
  9. Orozco, A., García, M., y Cepeda, L. (2019). Alfabetización digital desde un enfoque instrumental, cognitivo y emocional en estudiantes de turismo usando Blackboard. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 11-35. doi: <https://doi.org/10.33010/ierierediech.v10i19.300>
  10. Palella, S. y Martins, F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. Editorial FEDUPEL Caracas- Venezuela.
  11. Pauta, C. (2020). Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Ecuador.
  12. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7262/1/T3143-MIE-Pauta-Desarrollo.pdf>
  13. Posso, R., Otáñez, N., Córdor, J., Córdor, M. y Lara Chala, L. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID19. *PODIUM Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 564575. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1096>.
  14. Ramírez, T. (2004). Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill.
  15. Sabino, C. (2007) El Proceso de Investigación. Tercera edición.. Venezuela: editorial Panapo.
  16. Sosa, J. (2021) Google classroom para el desarrollo de la competencia digital en estudiantes de la Institución Educativa Pedro Abel Labarthe Durand-Chiclayo. Universidad Cesar

Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB

---

Vallejo. Chiclayo, Perú.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79904/Sosa\\_SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79904/Sosa_SD.pdf?sequence=1). AJM-

19. Vega, Y., Castro, M., y Arias, M. (2023). Proyectos Interdisciplinarios, Integradores e Interactivos: Conceptualización para la Formación del Ingeniero. *Perspectivas: Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura* (21), 43-53. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8031133>
20. Villarreal, S., García, J., Hernández, H., y Steffens, E. (2019). Competencias Docentes y Transformaciones en la Educación en la Era Digital. *Formación Universitaria*, 12(6). doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600003>

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).