

Percepción de Estudiantes Universitarios sobre el Uso de Plataformas Tecnológicas en Educación Superior

Perception of University Students on the Use of Technological Platforms in Higher Education

Ma. Cruz Lozano-Ramirez¹



✓ Recibido: 26/mayo/2024
✓ Aceptado: 26/septiembre/2024
✓ Publicado: 29/noviembre/2024

📖 Páginas: desde 308-316

🌐 País
¹México

🏛️ Institución

¹Universidad Autónoma de Baja California

✉️ Correo Electrónico

¹ma.cruz.lozano.ramirez@uabc.edu.mx

🆔 ORCID

¹<https://orcid.org/0000-0002-8205-332X>

🗨️ Citar así: APA / IEEE

Lozano-Ramirez, M. (2024). Percepción de Estudiantes Universitarios sobre el Uso de Plataformas Tecnológicas en Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(2), 308-316. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.562>

M. Lozano-Ramirez, "Percepción de Estudiantes Universitarios sobre el Uso de Plataformas Tecnológicas en Educación Superior", RTED, vol. 17, n.º2, pp. 308-316, nov. 2024.

Resumen

La tecnología ha mejorado los procesos educativos, las estrategias pedagógicas y las competencias digitales en el uso de herramientas tecnológicas que contribuyen al desarrollo de actividades escolares, mejoran el desempeño del profesorado y respaldan la formación profesional. El objetivo de investigación fue identificar la percepción de los estudiantes sobre el uso de plataformas tecnológicas en educación superior para explicar su contribución en la formación profesional. Las características de esta investigación se enmarcaron en el paradigma positivista, enfoque cuantitativo, no experimental transeccional, de tipo descriptivo transversal. El universo del estudio se integró por una muestra de conveniencia dirigida a 118 estudiantes. El análisis de resultados indica que la percepción de los estudiantes es positiva y contribuye en su formación profesional ya que más del 70% interactúa en las plataformas de *Google Classroom*, *Canvas*, *Blackboard*, *Zoom*, *Kahoot*, *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *YouTube* o *TikTok*. Los resultados son consistentes con estudios previos en los cuales se destaca la participación en las redes sociales de *WhatsApp*, *YouTube* o *TikTok*. Por lo anterior, se recomienda la elaboración de un diagnóstico sobre las competencias digitales necesarias para el profesorado en el aula.

Palabras clave: Plataformas tecnológicas, procesos de aprendizaje, profesorado, tecnología de la educación.

Abstract

Technology has improved educational processes, pedagogical strategies, and digital skills by using technological tools that contribute to the development of school activities, improve teacher performance, and support professional training. The research objective was to identify students' perceptions about using technological platforms in higher education to explain their contribution to professional training. The characteristics of this research were framed in the positivist paradigm, a quantitative, non-experimental, cross-sectional, descriptive approach. The universe of the study comprised a convenience sample of 118 students. The analysis of results indicates that the student's perception is positive and contributes to their professional training since more than 70% interact on Google Classroom, Canvas, Blackboard, Zoom, Kahoot, Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, or TikTok. The results are consistent with previous studies in which participation in the social networks of WhatsApp, YouTube, or TikTok is highlighted. For the above reasons, it is recommended that a diagnosis be made of the digital skills required by teachers in the classroom.

Keywords: Technological platforms, learning processes, teachers, educational technology.

Introducción

La tecnología ha mejorado los procesos educativos, las estrategias pedagógicas y las competencias digitales en el uso de herramientas tecnológicas que contribuyen al desarrollo de actividades escolares, mejoran el desempeño del profesorado y respaldan la formación profesional. La tecnología ha flexibilizado los procesos educativos para la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en el uso de herramientas tecnológicas que contribuyan al óptimo desarrollo de las actividades escolares y al fortalecimiento de su formación profesional. Las Plataformas tecnológicas gestionan entornos virtuales que favorecen el aprendizaje y la colaboración, independientemente del tiempo o espacio geográfico, (Paucar et al., 2023 p.1323), cuentan con acceso a recursos o servicios vinculados al aprendizaje para apoyar las actividades académicas e interacciones en el aula, (Campos et al., 2016) mediante dispositivos que facilitan la gestión, la automatización, la comunicación, el intercambio de conocimientos, (CAE, 2023; CAE, 2023b; OWLLABS, 2023) e impulsan la calidad de los procesos, (Campos et al., 2016; Morán & Gallegos, 2021, p.121).

Estudios previos sobre el uso de plataformas tecnológicas en educación superior, documentan que un 44.7% de los estudiantes tuvo problemas de conectividad, 85.7% del profesorado problemas con la plataforma *Microsoft teams* y 14.35% problemas de imagen con la plataforma *Zoom*, (Mancinas et al., 2021 p.2-4; Sánchez et al., 2021 p.174). Aunado a lo anterior, algunas instituciones educativas no cuentan con plataformas para las asignaturas por lo que el nivel de habilidades digitales del profesorado es reducido y no favorece la creación de contenidos, la gestión del tiempo (profesorado/estudiantes), virtualización de contenidos, acceso a dispositivos, conectividad, colaboración en equipo, interacciones, además del incremento de casos de comportamiento no éticos (plagio) (Chaparro et al., 2023 p.4).

Entre otros aspectos y como posibles soluciones, las instituciones educativas deben incorporar herramientas digitales para diversificar los procesos de aprendizaje y crear contenido dirigido a diversos segmentos de usuarios, (Sánchez, et al., 2021 p.174) con información de aquellas plataformas tecnológicas donde los estudiantes podrían interactuar mejor *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Classroom*, (Chaparro, et al., 2023, p. 11-12) y

recomendaciones sobre herramientas digitales basadas en inteligencia artificial generativa que contribuyan al fortalecimiento de sus conocimientos como *ChatGPT* (Conceptos), *Nuance* (Reconocimiento de voz), *Brainly* (Conocimientos), *Dall-e*, *Fliki*, (Imágenes / ilustraciones basadas en texto), *Century Tech* (Planes de estudio personalizados), *Knewton* (Cursos personalizados y horarios de estudio acordes al perfil de comportamiento de los estudiantes), *Research Rabbit* [Búsqueda de artículos de revistas académicas] (Estrada, 2023). En el mismo escenario, sobresale el impacto positivo del uso de las plataformas tecnológicas en la formación profesional de los estudiantes y el acceso a recursos educativos con el monitoreo de su aprendizaje (Salgado, 2023; De Pablos et al., 2019 p.61).

El objetivo de investigación es identificar la percepción de los estudiantes sobre el uso de plataformas tecnológicas en educación superior para explicar su contribución en la formación profesional. Los resultados servirán a las Instituciones Educativas para diagnosticar sus necesidades de capacitación para el profesorado sobre herramientas para el diseño de contenidos de aprendizaje y necesidades de inversión en tecnología. Lo anterior, establece la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera el uso de plataformas tecnológica favorece la formación profesional?

Metodología

Para dar respuesta al objetivo de investigación planteado, se realizó un estudio enmarcado en el paradigma positivista, también conocido como paradigma cuantitativo, (Herrera, 2024, p. 1-3; Ruíz, 2006, p.18). Bajo este enfoque, se diseñó un cuestionario con alternativas de respuesta dicotómicas y de opción múltiple para recopilar información e identificar el impacto de las plataformas tecnológicas en estudiantes universitarios. Para la evaluación de los resultados, se aplicó el método hipotético-deductivo contrastándolos con el supuesto de investigación (*Hi*) (Elizondo, 2002, p. 8; Rodríguez, 2005, p. 29-30). El diseño de investigación fue no experimental, transversal / transeccional (Gómez, 2006, p. 102-103; Hurtado & Toro, 2007, p.103) y la recopilación de datos se efectuó en un solo momento en el período 2023.

La población objeto de estudio (López, 2004, p.69), se constituyó por estudiantes de una institución educativa de nivel superior. La muestra fue no probabilística de conveniencia, (Malhotra, 2004, p.321) dirigida a 118 estudiantes y la Hipótesis de investigación fue definida como: *Hi: La percepción de los estudiantes sobre el impacto de las plataformas en educación superior es positiva.* La

operacionalización comprendida como el conjunto de técnicas para evaluar las variables de un estudio (Arias, 2021, p.46) estableció la definición conceptual y operacional, las preguntas y alternativas de respuesta de la variable *Impacto de las plataformas tecnológicas en la educación*, de acuerdo con lo descrito en la Tabla 1.

Tabla 1
Operacionalización de Variables.

Variable	Definición operacional	Preguntas	Alternativas de respuesta
Impacto de las plataformas tecnológicas en la educación	La variable fue evaluada por medio de un cuestionario de 3 que abordan el uso de plataformas tecnológicas, las tendencias en la tecnología y participación en redes sociales	Tipo de Plataformas tecnológicas empleadas. Uso de Plataformas tecnológicas. Participación en Redes Sociales. Actualización sobre <i>tendencias en la tecnología.</i>	Sí = 1 No = 2 Tengo una idea = 3 <i>Siempre</i> = 5 <i>Casi siempre</i> = 4 <i>A veces</i> = 3 <i>Casi nunca</i> = 2 <i>Nunca</i> = 1

Nota. Se muestra la operacionalización de la variable Impacto de las plataformas tecnológicas en la educación, elaborado por Lozano-Ramirez (2024).

Las variables demográficas se operacionalizaron basados en las características demográficas de los participantes en el estudio tales como edad (años cumplidos), género biológico (Hombre/Mujer), estado civil y situación laboral en

disciplinas económico-administrativas, y niveles de medición (ordinal / Nominal) para cada variable, en términos de la Tabla 2.

Tabla 2
Operacionalización de las Variables Demográficas.

Variable	Indicador	Nivel de medición
Edad.	Años cumplidos	Ordinal
Género biológico.	Hombre, Mujer	Nominal
Estado Civil.	Casado, Soltero, Divorciado, Viudo, Unión Libre, Otro	Nomina
Nivel de estudios en su trayectoria escolar.	Semestre escolar	Ordinal
Programa Educativo en el que cursa la formación profesional.	Licenciaturas en <i>Gestión Turística, Gastronomía, Mercadotecnia.</i>	Nominal
Estatus laboral.	Trabaja / No trabaja	Nominal
Estatus laboral de contratación.	Tiempo completo, Medio tiempo, Temporal.	Nominal

Nota. Se muestra la operacionalización de las variables demográficas, elaboración propia (2024).

Contrastación de Hipótesis (Hi): La percepción de los estudiantes sobre el impacto de las plataformas tecnológicas en educación superior es positiva. Los resultados rechazan (*Ho*) y explican que la percepción es positiva ya que la distribución de frecuencias reporta un elevado nivel de participación en Plataformas de aprendizaje / plataformas educativas (*Google Classroom, Blackboard*) y Plataformas de Redes Sociales (*Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, TikTok*). El método

estadístico aplicado para la contrastación de hipótesis mostró previamente la ruta de investigación observada (Planteamiento del problema, revisión teórica, metodología) para llegar al análisis de los datos, (Marín & Carrasco, 2023) donde se evaluó la información recopilada y se aplicó estadística descriptiva apoyados en la distribución de frecuencias como herramienta estadística (Hidalgo, 2019, p. 34-35).

Resultados

El Perfil demográfico de los estudiantes reporta que el 56% es Mujer y 44% Hombre, destacando el estado civil de *Soltero* y rangos de edad de 18 a 20

años. El 67% estudia la carrera de *Mercadotecnia*, 24% de *Gastronomía* y 9% en *Turismo*, de los cuales 45% trabaja, como se describe en la Tabla 3.

Tabla 3

Perfil Demográfico de los Participantes.

Estado Civil	N = 118 (%)
Soltero	93% *
Casado	1%
Divorciado	0%
Unión Libre	3%
Otro	3%
Nivel Educativo	N = 118 (%)
3° Semestre	46%
4° Semestre	51% *
6° Semestre	3%
Rangos de edad	N = 118
De 18 a 20 años	77*
De 21 a 25 años	34
De 26 a 30 años	2
De 31 a 35 años	3
Más de 35 años	2
Estatus Laboral	N = 118 (%)
8 hrs.	19%
Medio Tiempo	31%
Otros	53%*

Nota. Se explica el comportamiento de las variables demográficas, elaborado por Lozano-Ramirez (2024).

En cuanto al uso de Plataformas Tecnológicas, los estudiantes señalan que conocen las plataformas de *Zoom* (Herramienta para procesos virtuales e híbridos y gestión de recursos educativos y administrativos), *Blackboard*, *Google Classroom* (Gestión educativa), *Canvas*, (Creación de contenido y cursos on-line), (Gestión educativa), *¡Kahoot!*, *Quizizz* (Creación de contenidos para juegos de preguntas), *Genially* (Creación de contenido), *Microsoft Teams* (Plataforma unificada de colaboración, integra chats, reuniones en video,

almacenamiento de archivos), entre otros, *Moodle* (Herramientas de autogestión para estudiantes), *Google Actívate* (Aprendizaje sobre Marketing digital), *Coursera* (Aprendizaje a distancia), (Educación 3.0., 2023). Así también, los estudiantes socializan en plataformas, como *Google Classroom*, *Blackboard*, *¡Kahoot!*, *Canvas* y *Zoom* y sólo un 7% participa en cursos de capacitación/actualización en plataformas como *Coursera*, *Google actívate*, *Moodle*, *Microsoft Teams*, en términos de la Tabla 4.

Tabla 4

Nivel de Participación de Estudiantes en Plataformas Tecnológicas.

Plataforma	Objetivo	Nivel de participación				
		%	Alto	Medio	Regular	Bajo
Google Classroom	Educación	98%	X			
Canvas	Creación de contenido/on-line	98%	X			
Blackboard	Educación	95%	X			
Zoom	Videoconferencias	91%	X			
¡Kahoot!	Creación de contenido/Exámenes	72%	X			
Quizizz	Creación de contenido/Exámenes	48%		X		

Genially	Creación de contenido	45%	X	
Microsoft Teams	Comunicación, colaboración en equipo	34%		X
Moodle	Educación	17%		X
Google Actívate	Marketing digital	11%		X
Coursera	Educación	7%		X

Nota. Se describe el nivel de participación de los estudiantes en las diversas plataformas tecnológicas elaborado por Lozano-Ramirez (2024).

La participación de los estudiantes por tipo de plataforma tecnológica documenta elevada participación en plataformas de contenido social (*Facebook y Twitter, Instagram, TikTok*). Así como un nivel de interacción *medio* en plataformas educativas donde las actividades involucran la

creación de contenido/Exámenes. Por otro lado, la participación es *regular* o *baja* para aquellas plataformas de mercado (productos, servicios) o plataformas de agregación y movilización, como se describe en la Tabla 5.

Tabla 5

Participación de Estudiantes Universitarios en Plataformas Tecnológicas.

Plataformas	Nivel de participación					
	%	Alto	Medio	Regular	Bajo	Bajo
Plataformas sociales	93%	X				
Plataforma de Redes Sociales.	66%		X			
Plataformas de Aprendizaje.	62%		X			
Plataformas de juego social.	54%		X			
Plataforma de mercado de productos.	40%			X		
Plataforma de mercado de servicios.	42%			X		
Plataformas de agregación	23%				X	X
Plataformas de movilización.	18%				X	X

Nota. Se explica la participación de los estudiantes en plataformas, elaborado por Lozano-Ramirez (2024).

La Tabla 6 muestra que los estudiantes reportan un nivel de participación *alto* en plataformas de contenido social (redes sociales) y menor participación en plataformas de desarrollo (modelos de negocios, inversión, servicios, productos). Sin embargo, es pertinente reflexionar que las redes sociales establecen relaciones de comunicación,

cooperación y de comunidad al vincular a los usuarios con sus contactos, alinear sus afinidades (intereses y necesidades). Lo cual posteriormente apoyará el desarrollo de proyectos y/o actividades escolares (mensajes, comentarios, foros de discusión, imágenes sonidos blogs, presentaciones, etc. (Flores et al., 2017 p. 59).

Tabla 6

Participación de Estudiantes Universitarios en Plataformas Tecnológicas.

Tipo de plataformas				Nivel de participación				
Plataforma	Contenido social	Modelos de negocio	Desarrollo	%	Alto	Medio	Regular	Bajo
Facebook	X			95%	X			
Instagram	X			94%	X			
Whatsapp	X			90%	X			
Youtube	X			80%	X			
Tik tok	X			77%	X			
Pinterest	X			64%		X		
Plataforma de comunicación.			X	50%		X		
Twitter	X			43%			X	
Plataforma (desarrollo controlado).			X	35%			X	

Plataforma de pago.	X	19%	X
LinkedIn	X	16%	X
Plataforma de inversión.	X	8%	X
Plataforma (desarrollo abierto).	X	6%	X
Plataforma (desarrollo cerrado).	X	5%	X

Nota. Se explica la participación de los estudiantes por tipo de plataforma, elaborado por Lozano-Ramirez (2024).

Discusión

El uso de plataformas tecnológicas favorece la formación profesional de los estudiantes, quienes destacan un alto nivel de participación en plataformas de contenido social como *Google Classroom*, *Canvas*, *Blackboard*, *Zoom*, *Kahoot*, ver Tabla 6 y Tabla 7. Los resultados del estudio son consistentes con las investigaciones realizadas por (Salgado, 2023; De Pablos et al., 2019 p.61; Mancinas et al., 2021, p. 2-4; Sánchez et al., 2021, p.174; Chaparro et al., 2023 p. 11-12) quienes coinciden en que las plataformas tecnológicas *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Blackboard*, *Moodle*, *Formare*, *WebCT* son las más empleadas con materiales digitales y cursos online, (De Pablos et al., 2019, p.61).

La sistematización de contenidos, la flexibilidad curricular, la eficiencia en los perfiles de ingreso-egreso de los programas educativos, la prevención de la deserción escolar, las funciones del profesorado (experiencias de aprendizaje), del personal Administrativo (monitoreo) y estudiantes [aprendizaje - seguimiento - colaboración] (Tecnología Educativa, 2015). Como entornos de aprendizaje incluyentes, proporcionan espacios de trabajo con recursos en línea, vídeos educativos, tutoriales/guías, sitios web, bases de datos, artículos científicos, revistas que apoyan el diseño de experiencias (*Flipped Classroom*, SGS, 2023), el intercambio de contenidos e información ya que cuentan con herramientas de distribución de contenidos (Carpetas / Directorios con archivos en formato *HTML*, *PDF*, *TEXT*, *ODT*, *PNG*), herramientas de comunicación (colaboración síncronas / asíncronas), (Foros, chats, mensajería), herramientas de seguimiento - evaluación (Cuestionarios para evaluación / autoevaluación de tareas, reportes de actividades, calificaciones), herramientas de administración para asignación de

permisos (Registro de usuarios y contraseñas), Herramientas complementarias [Block de notas, sistemas de búsqueda de contenidos del cursos] (Sánchez, 2005, p. 19; Díaz, 2009, p.2; González, 2022). Las plataformas tecnológicas, proporcionan herramientas que contribuyen al diseño y evaluación de actividades de aprendizaje como:

- Plataformas educativas para exámenes. Desarrollan *pruebas y cuestionarios* (*Google y Google Classroom*), diseño de lecciones interactivas con videos, juegos y encuestas, rompecabezas, pruebas de matemáticas).
- Plataformas de comunicación. Gestionan contacto con profesores, estudiantes y padres de familia (*ClassDojo*), para crear diagramas de flujo (*Trello*), compartir videos con grupos pequeños (*Flip*) o de comunicación en viajes de aprendizaje (*Seesaw*).
- Plataformas educativas para diseño gráfico. Proporcionan plantillas para crear presentaciones, carteles, infografías, logotipos o videos, (*Canva*) y el profesorado también puede subir diapositivas, imágenes para el desarrollo de tareas escolares (*Kami*, *Buncee*, *Genial.ly*).
- Plataformas educativas sobre juegos y aprendizaje. Integran diversas aplicaciones para el desarrollo de tareas escolares a través de juegos (*Bloocket*), tarjetas didácticas (*Gimkit*), evaluaciones formativas (*PearDeck*), herramientas de gestión, notificaciones sobre actividades en línea de alto riesgo entre los estudiantes en el aula y salud mental (*GoGuardian*), entornos colaborativos (*CodeSnaps SAS*), servicios para estudiantes con pérdida auditiva (*Total Caption*), tecnología inteligente para tomar instantáneas

de notas escritas (*Livescribe*), de acuerdo con la tabla 7.

Tabla 7
Herramientas Tecnológicas para la Educación.

Pruebas y cuestionarios	Comunicación y colaboración	Diseño y desarrollo	Revisión	De asistencia
¡Kahoot!	ClassDojo	Canva	Bloocket	CodeSnaps SAS
<i>Google Classroom.</i>	<i>Trelo</i>	Kami	Gimkit	Servicios CART
Socrativo.	Flip	Buncee	Pear Deck	Total Caption
Nearpod	Seesaw.	Genial.ly	GoGuardian	Livescribe
Edrompecabezas	/	/	/	/
Desmos	/	/	/	/

Nota. Se explican las diversas herramientas tecnológicas en función de su contenido. Elaborado por Lozano-Ramirez basado en Sphero Technology (2022).

En función de las actividades de aprendizaje, estudiantes y profesorado emplean plataformas relacionadas con la comercialización de productos o servicios, **Plataformas de desarrollo** controlado, abierto (software libre y de código abierto), cerrado (derechos de uso y distribución), de Movilización (redes de suministro), de Agregación (transacciones

en sitios como *Ebay / Etsy*), de Modelos de negocio (*Inversión, mercado de servicios y productos*), de **comunicación (Mensajería)**, de aprendizaje, de Medios (intercambio de conocimientos), de juego social [interacción con múltiples usuarios] (Castilla & González, 2016; Rozario, 2023; Educación 3.0, 2023) o de **contenido Social**, de acuerdo con la Tabla 8.

Tabla 8
Plataformas de Socialización.

Red social	Funciones
Facebook	Herramienta de comunicación con amigos de todo el mundo, comunidades online, organización de eventos, juegos, etc.
Instagram	Interacción a través de comentarios, mensajes privados.
LinkedIn.	Plataforma orientada al uso empresarial de negocios o empleo.
Pinterest	Plataforma con tableros temáticos para organizar proyectos o guardar contenido.
Tik Tok	Plataforma de comunicación donde los usuarios comparten vídeos musicales cortos, coreografías.
Youtube	Plataforma de contenido generado por los usuarios.
X (antes Twitter)	Plataforma donde los usuarios comparten pensamientos y opiniones sobre algún tema
WhatsApp	Plataforma de comunicación para el envío y recepción de mensajes, imágenes, videos, audios, notas de voz, documentos, ubicaciones, contactos, gifs, stickers, llamadas y videollamadas.

Nota. Se explica la participación de usuarios por red social. Elaborado por Lozano-Ramirez basado en Castilla & González (2016).

Las plataformas tecnológicas se caracterizan por su *Estandarización* (empleo de recursos y contenidos generados por terceros), *Funcionalidad* (requerimientos de los usuarios), *Ubicuidad* (recursos y contenidos), *Interactividad* (autoservicio /servicios guiados), *Escalabilidad* (varios usuarios), *Usabilidad* (facilidad de uso), *Flexibilidad* (adaptación a planes de estudio, contenidos, pedagogía), etc., *Integración* [compatibilidad con otras aplicaciones] (Morán & Gallegos, 2021, p.123).

En los escenarios educativos actuales, la tecnología favorece los procesos educativos para estudiantes y profesores a través herramientas que les brindan conocimientos para fortalecer el diseño de estrategias pedagógicas y experiencias de aprendizaje. En este orden, las Instituciones de educación superior emplean las videoconferencias, *Aprendizaje a distancia*, *Aprendizaje Móvil*, *Aprendizaje Electrónico*, *Cursos Masivos* abiertos en línea (MOOC) o *Aprendizaje Combinado*, como tecnologías digitales para incentivar el intercambio de conocimientos y el dominio de competencias

digitales (Tulinayo et al., 2018, p.3,4). Así, la tecnología contribuye al óptimo desarrollo de las funciones del profesorado en modalidades de aprendizaje a distancia o híbridas, el uso e interacción de aulas virtuales, dispositivos, conectividad, tecnología inmersiva (Pearson, 2022; Haleem et al., 2022). Esto implica el despliegue de acciones estratégicas para el monitoreo de los estudiantes y el fortalecimiento de sus procesos de aprendizaje en el uso de plataformas tecnológicas. Más aún, conlleva la inversión de recursos financieros para la adquisición de la infraestructura tecnológica necesaria (Okoye et al., 2023, p. 2296). Lo anterior permite un óptimo diseño de estrategias pedagógicas, aprendizajes personalizados y una eficaz retroalimentación y seguimiento de la formación profesional de los estudiantes.

Conclusiones

La investigación investigativo aporta información de la percepción de los estudiantes sobre el impacto de las plataformas tecnológicas en su formación profesional. En su opinión, han adquirido habilidades digitales y experiencia en las plataformas de *Google Classroom, Canvas, Blackboard, Zoom, Kahoot! Facebook, Instagram, Tiktok, Youtube, Whatsap*. El uso de plataformas tecnológicas en educación superior impulsa la construcción de conocimientos, el desarrollo del pensamiento crítico, la solución de problemas del entorno (Nivel cognitivo), la interacción, cohesión social y fortalecimiento de las habilidades de comunicación y colaboración (Nivel socioemocional), la autorregulación del aprendizaje, la concientización (Nivel metacognitivo) (Paucar et al., 2023, p.1854-1860).

En resumen, las plataformas tecnológicas favorecen la adquisición de competencias digitales, el desarrollo de habilidades comunicativas, al trabajo colaborativo profesorado/estudiante, (sincrónico-asincrónico), flexibilidad en las actividades escolares, aprendizaje centrado en el estudiante, acceso a recursos educativos en línea, personalización del aprendizaje basado en las necesidades individuales, evaluación y retroalimentación, capacidad de adaptación y aprendizaje continuo. El uso de plataformas educativas le demanda al profesorado conocimientos para el desempeño de diversas funciones en los roles de *Tutor, Guía, Asesor, Facilitador, Gestor del aprendizaje, Orientador*, por

mencionar algunos. Esto les implica tener un bagaje de conocimientos que les permita el diseño de estrategias pedagógicas en ambientes digitalizados. Por ende, se plantea la necesidad por el desarrollo de un diagnóstico de las habilidades digitales requeridas por el profesorado para el diseño de contenidos basados en herramientas digitales para proporcionar tutoría a los estudiantes en sus propias rutas de aprendizaje. Por ello, se recomienda efectuar un estudio de las competencias digitales del profesorado y diseñar un programa de entrenamiento que respalde sus actividades en plataformas tecnológicas.

Declaración de Conflictos de Intereses

La autora declara no tener ningún conflicto de interés.

Referencias

- Arias, G. J. L. (2021). *Guía para elaborar la operacionalización de variables*. Revista *Espacio I+D: Innovación más Desarrollo*. Vol. 10. No.28. <https://doi.org/10.31644/IMASD.28.2021.a02>
- CAE. (2023a). *E-Learning Platforms Improve the Education Experience*. <https://n9.cl/i5033d>
- CAE. (2023b). *9 Advantages of Learning Platforms or LMS*. Learning Management System. <https://n9.cl/jkn8z>
- Campos, P. R., Campos, P. G. E., & Boulet, M. R. (2016). *Las plataformas tecnológicas en la universidad contemporánea*. *Revista Atenas*, 1(33). <https://n9.cl/laqw1>
- Castilla, A., & González, D. A. J. M. (2016). *Tipos de plataformas digitales*. <https://n9.cl/2v7nu>
- Chaparro, M. P. M., Cervantes, H. R. & Cordero, H. A. (2023). *Uso de tecnologías digitales por estudiantes universitarios para fines educativos en la era postpandemia*. *Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*. Vol. 7. <https://doi.org/10.33010/recie.v7i0.1838>
- De Pablos, J.M., Colás, M.P., López, G. A. & García, L. I. (2019). *Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa*. REDU. *Revista de docencia universitaria*. Vol. 17. No. 1. <https://doi.org/10.4995/REDU.2019.11177>
- Díaz, B. S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para Profesores y alumnos. *Revista digital para profesionales de la enseñanza. Temas para la Educación*. No. 2. <https://n9.cl/zgcl3>
- Educación 3.0. (2023). *Las mejores plataformas educativas para aprender jugando*. <https://n9.cl/zqo60>
- Elizondo, L. A. (2002). *Metodología de la investigación contable*. ISBN: 9706862439, 9789706862433
- Estrada, L. (2023). *10 herramientas con Inteligencia Artificial para estudiantes*. CONECTA. <https://n9.cl/cacd14>

- Flores, L. G. A., Chancusig, Ch. J. C., Cadena, M. J. A., Guaypatín, P. O. A. & Montaluisa, P. R. H. (2017). La influencia de las redes sociales en los estudiantes Universitarios. *Boletín Redipe*, 6(4). <https://n9.cl/8t3vc>
- Gómez, M. M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. ISBN: 9875910260, 9789875910263
- González, G. M. (2022). Descubre las 5 tendencias del Metaverso en Educación. <https://n9.cl/ka8onj>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. Suman, R. (2022). *Understanding the role of digital technologies in education: A review. Sustainable Operations and Computers*. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Herrera, C. H. J. (2024). *Paradigma Positivista. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 12(24). <https://doi.org/10.29057/icea.v12i24.12660>
- Hidalgo, T. A. (2019). Técnicas estadísticas en el análisis cuantitativo de datos. *Revista Sigma*, 15(1). <https://n9.cl/ydq5j>
- Hurtado, L. I., & Toro, G. J. (2007). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambios*.
- López, P. L., (2004). Población muestra y muestreo. *Revista Punto Cero*, 9(8). <https://n9.cl/qs80>
- Malhotra, N. K. (2004). *Investigación de mercados: un enfoque aplicado*.
- Mancinas, G. S. B., López, I. J. A., & Ibarra, M. R. L. (2021). Análisis de la problemática ante el uso de plataformas de videoconferencias durante las clases virtuales, área de estudio: facultad de informática Mazatlán. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 5(1). <https://n9.cl/sazad>
- Marín, M. J. & Carrasco, R. L. A. (2023). *Introducción a los análisis estadísticos en R*. ISBN: 842-6735-665, 978-84267-35-669
- Morán, G. M., & Gallegos, M. M. R. (2021). Plataformas tecnológicas y su aporte al aprendizaje en línea para la asignatura de matemática. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 5(9). <https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0115>
- OWLLABS. (2023). *Top 8 classroom technology tolos*. <https://n9.cl/v7s1b>
- Okoye, K., Haruna H., Arrona, P. A. Nahún, Q. H., Peña, O. L. O., López, S. A. Arias, O. E., & Escamilla, S. H. (2023). *Impact of digital technologies upon teaching and learning in higher education in Latin America: an outlook on the reach, barriers, and bottlenecks*. Education and Information Technologies. ISSN 1573-7608
- Paucar, Ñ. V. P., Chalco, L. C. L. Mina, L. B. P., Arizala, C. R. E. (2023). Impacto de las Plataformas Digitales en el Aprendizaje Colaborativo: Análisis de Casos y Prácticas Exitosas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(3). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6275
- Pearson. (2022). *4 formas de incluir la tecnología en la educación universitaria*. <https://n9.cl/5mtqx>
- Rodríguez, M. E. A. (2005). *Metodología de la Investigación*. ISBN: 9685748667, 9789685748667.
- Ruíz, R. A. I. (2006). *Diagnóstico de Situaciones Y Problemas Locales*. ISBN: 996831479X, 9789968314794
- Rozario, R. N. (2023). *26+ Best Educational Technology Tools for 2023*. <https://n9.cl/jk0sn6>
- School Of Graduate Studies (SGS). (2023). *The 21 Benefits of Technology in Education*. <https://n9.cl/rqyq8>
- Salgado, R. N. (2023). Uso de herramientas tecnológicas en la educación superior. Polo del Conocimiento. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 8(4). <http://10.23857/pc.v8i4>
- Sánchez, R. J. (2005). *Plataformas tecnológicas para el entorno educativo*. *Revista Acción Pedagógica*, 14. <https://acortar.link/Tqorfv>
- Sánchez, A. M. E., Moguel, R. D. E., Magaña, V. K. G., Mijangos, C. A. I., & Santos, P. A. (2021). Impacto de las plataformas educativas virtuales en el aprendizaje de los estudiantes de las licenciaturas de Gastronomía, Mercadotecnia, Turismo y Ciencias de la Comunicación del Instituto Campechano ante la pandemia del COVID-19. *Revista Investig@ccion*, 20. <https://n9.cl/9218f>
- Sphero technology, (2022). *25 Technology Tools for The Classroom*. <https://n9.cl/pprhv>
- Tecnología Educativa (2015). *Beneficios de la tecnología en la educación superior*. <https://n9.cl/z9j2v>
- Tulinayo, P. F., Ssentume, P., & Najjuma, R. (2018). Digital technologies in resource constrained higher institutions of learning: a study on students' acceptance and usability. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0117-y>