

INNOVACIÓN DIDÁCTICA Y COMPETENCIAS DIGITALES, CONEXIÓN PARA EL APRENDIZAJE EN UN MUNDO GLOBAL

Jenny Patricia Ortiz Quevedo¹
jpatriciaortiz@universidadmayor.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9804-85791>

**Universidad Colegio
Mayor de Cundinamarca
Bogotá, Funza y Fusagasugá
Colombia**

René Valera Sierra²
rene.valera@unicolmayor.edu.co,
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4930-3702>

**Institución Educativa
Universidad de Oriente
Santiago de Cuba
Cuba**

Luis Alberto Lesmes Sáenz³
alesmes@universidadmayor.edu.co.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9073-1517>

**Universidad Colegio
Mayor de Cundinamarca
Bogotá, Funza y Fusagasugá
Colombia**

Recibido: 08/01/2026

Revisado: 14/02/2026

Aprobado: 17/03/2026

RESUMEN

La educación es un proceso donde convergen diversas dimensiones del desarrollo humano, ya que la enseñanza no es estática, por el contrario, esta llamada al cambio, al ajuste permanente, a la lectura de contextos como al análisis de las realidades. En este sentido, cobra vida la innovación didáctica y el desarrollo de competencias digitales en

¹ Dra.(c) Educación Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio” (UPEL-IPRGR), Rubio – Venezuela. Magister en Educación, Universidad Santo Tomás Bogotá- Colombia. Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación. Especialista en pedagogía y docencia universitaria, Máster internacional en violencia de género, Psicóloga, docente -investigadora en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

² Dr. Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad de Oriente. Cuba. (2003). Máster en Educación Universidad de Oriente. Cuba. 1998, Licenciado en Educación (Filosofía) Universidad Pedagógica. Santiago de Cuba. rene.valera@universidadmayor.edu.co.

³ Dr. Ciencias de la educación. PhD Sociología, Mg en Docencia, Diseñador Industrial de la Universidad nacional de Bogotá-Colombia. Facultad de Ingeniería y Arquitectura. Docente-investigador. en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

un mundo globalizado, que trae consigo oportunidades, tensiones y desafíos. En razón a lo anterior, el artículo presenta como objetivo, analizar las didácticas innovadoras en su integración con las competencias digitales que permitan mejorar el proceso formativo en el contexto universitario. A partir del enfoque cualitativo, bajo el análisis de contenido. A modo de resultados se exalta el uso de didácticas asociadas a las tecnologías digitales: como los portafolios digitales, la simulación, gamificación, entre otros, a fin de favorecer el aprendizaje de los estudiantes, siendo las didácticas activas de especial relevancia, toda vez, que configuran de manera pertinente la teoría y la praxis, asimismo, se hace necesario que el proceso de evaluación este en concordancia con la didáctica de enseñanza utilizada en el aula. A partir de la integración de los elementos pedagógicos-didácticos-tecnológicos se promueve el desarrollo del pensamiento crítico, fomento de la inclusión social, trabajo colaborativo, habilidades analíticas y participativas. Lo cual conlleva a la construcción y deconstrucción de saberes en conjunto, la apertura de las puertas al mundo digital, a fin de hacer lecturas del mundo, diversas, críticas y oportunas.

Palabras clave: didáctica, competencias digitales, educación, universidad.

PEDAGOGICAL INNOVATION AND DIGITAL COMPETENCIES: A CONNECTION FOR LEARNING IN A GLOBAL WORLD

ABSTRACT

Education is a process where diverse dimensions of human development converge, as teaching is not static; on the contrary, it is a call to change, to constant adjustment, to interpreting contexts, and to analyzing realities. In this sense, didactic innovation and the development of digital competencies come to life in a globalized world, which brings with it opportunities, tensions, and challenges. Therefore, this article aims to analyze innovative teaching methods and their integration with digital competencies to improve the educational process in the university context. This analysis is based on a qualitative approach, using content analysis. The results highlight the use of teaching methods associated with digital technologies, such as digital portfolios, simulation, and gamification, among others, to promote student learning. Active learning methods are of particular relevance today, significantly shaping theory and practice. Furthermore, it is essential that the evaluation process aligns with the teaching methods used in the classroom. Through the integration of pedagogical, didactic, and technological elements,

the development of critical thinking, social inclusion, collaborative work, and analytical and participatory skills is promoted. This leads to the collective construction and deconstruction of knowledge, opening doors to the digital world in order to develop diverse, critical, and timely interpretations of the world.

Keywords: Didactics, Digital Competencies, Education, University.

INTRODUCCIÓN

La educación actual presenta diversos retos y tensiones, que le llevan a enfrentar un proceso de transformación, en esta medida, áreas como las ciencias humanas y sociales, también están permeadas por cambios y ajustes en su perfil, con exigencias del mundo cada vez mayores, asociados a las competencias digitales y que hacen un llamado a fomentar nuevas didácticas que permitan una construcción de conocimiento, desarrollo de habilidades digitales y una visión amplia para abordar su objeto de estudio.

En relación a lo anterior, se destaca el estudio de Guisado (2024) titulado “Competencia digital para la Didáctica de las Ciencias Sociales en la formación de futuros maestros: una experiencia con debates virtuales”, en el cual la autora propone una mirada distinta sobre el uso de la tecnología en las aulas, centrándose en técnicas como los debates virtuales para desarrollar competencias en estudiantes y docentes. Mediante diferentes plataformas digitales se priorizan la participación, utilizando temas de interés actuales para desarrollar análisis que una mirada amplia de los fenómenos sociales.

Con el uso de esta herramienta didáctica los estudiantes pueden familiarizarse con aplicaciones y plataformas, por lo que el acto del debate se puede percibir de forma más natural, sintiendo mayor libertad para la expresión de sus argumentos y la reflexión conjunta. En cuanto a los docentes, aunque puede ser un reto mayor por el contexto en el que la mayoría se formaron, se convierte en una oportunidad significativa para la evaluación de métodos, la facilitación de procesos y ampliación de saberes, fortaleciendo su actuar pedagógico.

En un sentido más amplio, la propuesta de este autor, resalta la importancia de incorporar la alfabetización digital en la formación inicial del profesorado, no como un complemento, sino como parte integral del proceso educativo. La experiencia evidencia que el uso de la tecnología, cuando se orienta con un propósito pedagógico claro, puede favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, que implican el fortalecimiento de las competencias digitales como un tema trascendental que conecta contextos.

Otro antecedente relevante del tema es el desarrollado por Morote (2024), quien expone la necesidad de fortalecer las competencias digitales de los docentes y estudiantes de Ciencias Sociales, con el propósito de articular el uso de recursos tecnológicos al desarrollo de diversas competencias profesionales. Siendo especialmente relevante ya que, permite a los estudiantes “abordar de manera crítica y selectiva la abundante información no contrastada que se encuentra en entornos digitales.” (p. 24).

Con ello se entiende que aunque la tecnología es una herramienta clave, esta debe aprenderse a utilizar, buscar, seleccionar e interactuar en torno a la información que se encuentra actualmente, se deben premiar los saberes situados a la realidad social, siendo coherentes con el objetivo de las ciencias humanas, la mejora de la calidad de vida y el bienestar colectivo.

La anterior propuesta, se desarrolló mediante el aprendizaje híbrido, el uso de simulaciones digitales y la integración de recursos multimedia, con los cuales, se puede tener un aprendizaje más vivo, interactivo y que se sitúe en el contexto actual mundial. Con ello, se posibilita el uso de la tecnología para la comprensión y transformación social, esta investigación demuestra que la innovación no debe limitarse al dominio técnico, por el contrario, esta llamada a desarrollar competencias éticas y críticas frente al uso de la información, siendo ello fundamental para tener una ciudadanía participativa y crítica.

Por otra parte, en la investigación titulada “Digital Competence and Innovation in University Teaching: A Scoping Review”, orientada por Moreira et al (2024), tuvo como objetivo analizar las competencias digitales y la innovación en la enseñanza universitaria, esto mediante el enfoque cualitativo. En sus resultados más importantes, se resalta la importancia del desarrollo de las competencias digitales usando nuevas formas de acercarse a los intereses de los estudiantes, haciendo hincapié en las nuevas tendencias educativas y el impacto que tienen la innovación en la formación universitaria.

Asimismo, en la investigación de Mendoza et al (2024), se desarrolla un modelo educativo centrado en un enfoque humanista, siendo la prioridad la persona y su

autonomía en el proceso de aprendizaje, indican que la innovación didáctica se debe centrar en las diferentes formas de aprender del ser humano, siendo esencial para la formación desde el ser que fomenta una serie de habilidades, en este sentido, se encuentra el aprendizaje basado en proyectos, la reflexión ética aplicada y el trabajo interdisciplinar. El estudio permitió evidenciar aspectos como la innovación en la formación del pensamiento crítico, reflexiones éticas y la creatividad del estudiantado.

Por otra parte, se evidencia la relación entre los resultados de aprendizaje y las didácticas innovadoras en la investigación orientada por Tlili et al (2023), quienes evidencian a través de un meta-análisis que los recursos y prácticas educativas abiertas (OER y OEP) que tienen un impacto positivo en el rendimiento académico y en la motivación del estudiante, los autores en su estudio concluyeron que el acceso libre a materiales educativos, junto con la participación activa en comunidades de aprendizaje, contribuye a mejorar los logros de aprendizaje y a fortalecer la cultura de colaboración en la educación superior.

Esto permite comprender cómo el uso y apertura a la tecnología son elementos fundamentales, ya que posibilita entornos sostenibles, autónomos y centrados en el estudiante, lo cual es una invitación para profundizar en el interés de los educandos en el contexto universitario, más allá de la praxis pedagógica, se construye a partir del reconocimiento y valor por cada una de las personas que se encuentran en el aula.

Por su parte, Hernández et al. (2024), reconocen que la diversidad de didácticas en el desarrollo de competencias digitales mejora el rendimiento académico, lo cual se

hace indispensable en el entorno educativo. De esta manera, agregar actualidad en el aula, provee de elementos positivos para construir saberes de manera colectiva.

Las investigaciones mencionadas con anterioridad, demuestran que la innovación didáctica va más allá del uso de nuevas tecnologías, implican una transformación en las formas de enseñar y aprender. Estas experiencias evidencian que estrategias como el aprendizaje colaborativo, los debates virtuales y el enfoque humanista fortalecen competencias esenciales como la comunicación, el pensamiento crítico y la reflexión ética.

En conjunto, se concluye que la innovación didáctica permite articular la formación profesional con el compromiso social y humano, favoreciendo la creación de profesionales capaces de analizar, interpretar y transformar su entorno desde una mirada ética y participativa.

En línea con lo anterior, Sousa (2009) resalta la importancia de reconocer los saberes diversos como base de las prácticas pedagógicas, lo cual se asocia con la innovación didáctica que emergen como una apuesta fundamental en la educación, esta permite ampliar las formas de abrir espacios del conocimiento, la investigación, y comprensión de las diversidades cognitivas y sociales que se encuentran en el aula de clase.

Asimismo, Pérez et al (2025), mencionan la importancia en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, teniendo en cuenta la cultura, experiencias y especificidades de la población, lo cual implica adaptarse cada vez a las necesidades del contexto y

hacer una lectura comprensiva y crítica de las realidades, en tal sentido, debe existir un acto pedagógico consciente y que resignifique las experiencias, mediante didácticas que le permitan dinamizar e interesar a los estudiantes en los temas expuestos, de esta manera, se hace indispensable conectar competencias sociales, emocionales, digitales con las realidades de la sociedad.

En consonancia con lo anterior, el artículo tiene como objetivo analizar las didácticas innovadoras en su integración con las competencias digitales que permitan mejorar el proceso formativo en el contexto universitario. A partir del enfoque cualitativo, bajo el análisis de contenido, este proceso investigativo busca contribuir a las necesidades de la pedagogía actual, donde se promueva un aprendizaje activo, centrado en los estudiantes, con mediación de tecnologías de la Información y la Comunicación, de ahora en adelante denominada (TIC), adaptado a las necesidades del contexto digital. Además, se proyecta que los hallazgos consoliden la implementación de una estrategia metodológica que fomente una educación actual y en contexto.

UNA MIRADA A LAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS

La didáctica según Borges et al (2020), es una disciplina que se encarga de la comprensión de los procesos en torno a la enseñanza y de aprendizaje, esta permite diseñar estrategias que propicien la dinamización de saberes, generando un aprendizaje

más significativo, ahora bien, estas no pueden ser propuestas estáticas, por el contrario, asumen condiciones del contexto y de la transformación social.

Un aporte al desarrollo de estas didácticas es el expuesto por Bedoya (2023), cuya metodología principal fue denominada cuestión socio-científica, que permite a los estudiantes relacionar conceptos teóricos y tecnológicos con fenómenos sociales actuales. Esta didáctica consiste principalmente en tomar un tema científico que implique necesariamente un dilema ético, ambiental o cultural, requiriendo así que los estudiantes reflexionen en torno al mismo, sus consecuencias, oportunidades y retos. Esta apuesta demuestra que se debe innovar, para dar respuesta a objetivos pedagógicos y resultados de aprendizajes en un mundo global cada vez más exigente.

En esta línea, se debe reflexionar en torno a los fines del proceso de enseñanza y aprendizaje ya que entran en tensión las didácticas y los resultados, debido a que se crean medios, estrategias, recursos, herramientas para que se genere la asociación de un tema, no obstante, estas deben dar respuesta a los requerimientos del planificador y el currículo en sí mismo, en este sentido, las didácticas asumen un papel fundamental que implica establecer claramente su alcance, propósitos y limitaciones.

Por otra parte, Mosquito et al (2025), abordan las didácticas en la educación virtual, mencionan que la enseñanza en línea y los entornos virtuales de aprendizaje exigen que los docentes desarrollen nuevas capacidades pedagógicas y digitales, lo que garantiza una adaptación a contextos educativos diversos, promoviendo de esa manera resultados óptimos de aprendizaje y calidad educativa.

Es así como los autores evidencian que la preparación docente influye directamente en los logros de aprendizaje, ya que la falta de formación tecnológica limita la implementación de estrategias activas que fomenten la participación y la autonomía estudiantil. En este sentido, se resalta la importancia de la competencia digital no solo en el manejo técnico de las plataformas, sino en la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje significativas mediadas por la tecnología.

Por su parte, Merizalde et al (2024), sostienen que las estrategias didácticas activas, como por ejemplo el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo son herramientas efectivas para lograr un aprendizaje centrado, ya que, promueven la construcción del conocimiento desde la experiencia y la reflexión.

Se enfatiza que al situar al estudiante como protagonista del proceso formativo, se potencian habilidades cognitivas, comunicativas y sociales, elementos fundamentales para alcanzar los resultados esperados en la educación superior, en este sentido, las estrategias didácticas innovadoras deben actuar como un puente entre la teoría y la práctica, lo cual favorece la adaptación de conocimientos a contextos reales y una formación integral del profesional.

En el entorno pedagógico, el uso de didácticas innovadoras permite ampliar posibilidades de trabajo en equipo, conexión teoría-prácticas, estas se asocian a las experiencias dialógicas, colaborativas, lo cual repercute en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como lo afirma Choque et al (2025), se requiere de la asociación con las competencias digitales para afrontar un mundo cada vez más globalizado.

Asimismo, Celik (2024) explica que la innovación tecnológica está configurando el futuro de la educación al promover entornos inteligentes y adaptativos capaces de responder a las necesidades individuales de cada estudiante, en sus hallazgos se plantea que la educación universitaria debe evolucionar hacia un modelo híbrido, donde las herramientas digitales y la inteligencia artificial se integren para ofrecer experiencias que sean inclusivas, equitativas y personalizadas.

Existen otros aportes de didácticas innovadoras actuales, por ejemplo, las desarrolladas en el estudio de Useche et al (2022), donde se describen prácticas que se conciben en el periodo de la pandemia COVID 19, específicamente en América Latina. Su idea se centra en la pedagogía reflexiva, la cual implica que los estudiantes no son consumidores del conocimiento, sino quienes producen el mismo.

En razón a lo anterior, en la práctica se prioriza que los estudiantes construyan herramientas, saberes y aprendizajes colectivos, reflexionando e interactuando en torno a temas de interés, que les permitan un cuestionamiento constante de la realidad social. Es así cómo se favorecen evaluaciones formativas, flexibilidad y reconocimiento de la diversidad en el aprendizaje.

LAS COMPETENCIAS DIGITALES PUENTES Y FINES EN EL APRENDIZAJE

Las competencias digitales se encuentran permeadas por la innovación Quezada (2022), menciona que estas son habilidades fundamentales, que no solo establece un dominio a nivel digital en diversos entornos, propicias habilidades comunicativas, fomenta la adaptación y el pensamiento crítico y ético digital, así como aptitudes investigativas, lo cual implica una conexión con las necesidades del mundo global.

En línea, el Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp), exalta la importancia de preparar a la ciudadanía para un mundo de exigencias tecnológicas, que, sin embargo, permea las condiciones humanas, sociales y académicas, en razón a lo anterior las competencias digitales son fundamentales para la sociedad, ya que les permite conversar con el mundo, adquirir herramientas, sobre todo orientar acciones en pro a su interés y conectarse con el mundo laboral.

Asimismo, en la estrategia Nacional Digital 2023-2026, se proyecta la transformación digital en Colombia, lo cual presenta múltiples retos ya que la infraestructura tecnológica es fundamental, la formación de docentes y estudiantes, asimismo, el uso de herramientas de la IA, donde se establezcan puentes claros con los aprendizajes situados.

También, Pérez et al (2025), mencionan la importancia del desarrollo de habilidades digitales, en ejercicio como la gamificación, que logran unir las realidades, a

un proceso académico, que conlleva a experiencias mas significativas, que pueden profundizar en resultados de aprendizajes mas sólidos, asimismo, se debe replantear la gamificación exclusivamente para el campo virtual, ya que puede ser usado en el aula presencial, siendo un complemento de las clases.

En concordancia Harris et al (2024), mencionan la importancia del desarrollo de competencias digitales, lejos de un componente técnico obedece a una apuesta por la creación de diferenetes grupos de habilidades, que conectan las TIC, con el desarrollo de pensamiento crítico, analítico, colaborativo, donde se permita evaluar la seguridad y ética digital.

Teniendo en cuenta lo anterior, Condori (2024) menciona que las competencias digitales y la innovación subsisten más allá del dominio técnico de herramientas, sino en la capacidad de utilizarlas de manera crítica, ética y efectiva para resolver problemas, generando conocimiento y participando activamente a nivel social. En razón a esto, dichas competencias se articulan con otras áreas del saber o de conocimiento, como lo son, la ciencias, matemáticas, artes y humanidades, promoviendo un aprendizaje integral e interdisciplinario.

Ahora bien, una parte importante para el desarrollo de resultados es la motivación del estudiante con el proceso formativo, aspecto en el cual Godsk y Møller (2025) destacan que el uso de tecnologías educativas en la educación superior potencia la motivación. Los autores señalan que las herramientas digitales permiten diseñar

entornos de aprendizaje dinámicos que combinan la participación con la personalización de contenidos, favoreciendo así el aprendizaje autónomo.

METODOLOGIA

El enfoque del proceso investigativo es cualitativo que según Hernández, Fernández, & Baptista (2010), prevalece la interpretación y comprensión de las realidades, el alcance de la investigación es descriptivo. Se orienta desde una postura epistemológica de interpretación del objeto de saber en niveles cualitativamente superiores y en desarrollo, que permiten expresar la naturaleza contradictoria, holística y compleja del objeto estudiado.

Asimismo, se establece el análisis documental consistente en examinar y evaluar de manera sistemática y crítica, documentos asociados al objeto del saber investigativo, con el fin de extraer información relevante, implicando la identificación, selección, clasificación, interpretación y síntesis de la información contenida en los documentos analizados, con el objetivo de obtener conclusiones o generar nuevo conocimiento. También, se complementa con el Análisis de contenido, el cual se centra en el estudio sistemático y objetivo del contenido de diferentes tipos de recursos, con el fin de identificar patrones, temas, significados y tendencias.

RESULTADOS

A partir del proceso investigativo, se determina que la aplicación de las didácticas innovadoras son un desafío y a la vez una oportunidad para las universidades, especialmente en áreas como las ciencias humanas y sociales, donde el conocimiento debe articularse a valores, realidades sociales y una reflexión ética de lo contextual. Estas disciplinas, al centrarse en la comprensión del ser humano y de las dinámicas sociales, requieren metodologías que vayan más allá de la transmisión de contenidos y promuevan procesos de interpretación, diálogo y acciones transformadoras.

En el marco de la innovación digital que favorece el desarrollo de competencias en las Instituciones de Educación Superior, se observan los Portfolios digitales de aprendizaje en red, donde existe un desarrollo autónomo que propicia elementos de retroalimentación, interactuando con diversas habilidades y utilizando elementos del mundo digital, lo cual permite enriquecer las clases.

Además, la gamificación, resulta esencial como proceso que consolida diversos componentes para un aprendizaje transversalizado por el desarrollo de competencias digitales, lo que le permite una integración de esencialidades que propician aprendizajes de manera innovadora, ya que su base creativa, permite fomentar el interés de los estudiantes, asimismo, fomenta las habilidades en los docentes que emergen como proceso de enseñanza de contenidos, así como manejo de tecnologías que implique la búsqueda de un aprendizaje funcional.

Por otra parte, los entornos de simulación, también hacen parte de la innovación didáctica que propician la asociación entre el conocimiento académico y la conexión con las realidades, el uso de las tecnologías avanzadas, aborda una forma motivadora en los aprendizajes, asociar la realidad aumentada (AR), realidad virtual (VR), y los simuladores digitales proveen de condiciones cercanas.

Estas prácticas, aunque centradas más en la tecnología, presentan una oportunidad para el aprendizaje en todas las áreas de conocimiento, ya que se pueden utilizar con el fin de promover la creatividad, resolución de conflictos y el diálogo colaborativo, generando profesionales que construyan nuevas perspectivas sociales para el entendimiento profundo de la acción humana. Asimismo, se forman competencias como la autonomía y adaptabilidad, necesarias en todo ciudadano y sobre todo en quienes trabajan en problemáticas reales y complejas.

Es importante revisar la combinación entre pedagogía, didáctica y tecnología, esta triada debe estar permeada por los objetivos de aprendizaje, los contenidos, el modelo pedagógico, lo cual permita la autopista de creación a metodologías innovadoras combinando herramientas digitales. Cuando, se crea un entorno de aprendizaje más participativo, reflexivo y significativo, este proceso requiere de una formación docente continua y de una cultura institucional que promueve la innovación y el acompañamiento académico.

Por tanto, es relevante tener en cuenta que la innovación didáctica no se deslinda de los aprendizajes, ya que se prioriza la interacción, experimentación y la capacidad del

estudiante para aplicar lo aprendido en contextos reales. También, se resalta la importancia de la evaluación integral de una manera didáctica como puede ser: evaluación basada en problemas o desafíos digitales, que permiten no solo el conocimiento en la asignatura propiamente dicha, propicia el desarrollo de las CD, en un contexto asociado a su perfil.

También, se encuentran la gamificación como proceso de evaluación, asimismo, portafolios digitales, los cuales en conjunto permiten otras formas de evaluar que corresponden al campo digital, sin embargo, a nivel general, las didácticas evaluativas, se centran en acciones activas, colaborativas como el ABP, Aprendizaje basado en proyectos, demostraciones activas, tertulias, entre otros.

La integración de didácticas activas con tecnologías innovadoras representa una oportunidad para transformar la educación universitaria hacia un modelo más flexible, inclusivo y centrado en el estudiante. Esta combinación permite potenciar competencias transversales como la autonomía, creatividad y la resolución de problemas, las cuales se traducen en resultados de aprendizaje más sólidos y sostenibles.

En este sentido, se evidencia que la tecnología puede dinamizar los procesos educativos al promover la colaboración, el pensamiento crítico y la participación. Lo cual comprueba que las universidades enfrentan el reto de consolidar modelos educativos que integren la innovación tecnológica con las prácticas docentes, las dinámicas de clase y la evaluación formativa, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que desarrollen las habilidades necesarias para desenvolverse en

un entorno cambiante y digitalizado, adquiriendo resultados de aprendizaje óptimos para el sistema educativo.

En el marco de la innovación didáctica, se requiere la asociación de políticas y planes de acción para garantizar la inclusión digital, para fortalecer espacios de aprendizajes que dé cuenta de las diversas formas de aprender. Las didácticas innovadoras analizadas evidencian una transformación significativa en la enseñanza universitaria, se evidencia cómo las mismas fortalecen competencias profesionales integrales, ya que promueven el pensamiento crítico, la reflexión ética y la capacidad de análisis contextual, elementos esenciales para comprender y actuar frente a problemáticas sociales.

Dando continuidad, se impulsan habilidades transversales como la colaboración mutua, comunicación asertiva, autonomía, creatividad, que permiten a los futuros profesionales adaptarse a entornos laborales diversos y a retos específicos de sus respectivas disciplinas. Asimismo, se favorece el aprendizaje significativo y situado, en el que los estudiantes dejan de ser receptores de información para convertirse en agentes activos del conocimiento, capaces de vincular teoría y práctica, a la vez que se forman como ciudadanos críticos, comprometidos y capaces de incidir en su contexto social y profesional.

CONCLUSIONES

Las didácticas innovadoras son una apuesta que no solo de transversal el aula y la praxis pedagógicas, debe ser un compromiso institucional, ya que se requiere de una formación constante y una inversión en infraestructura que aporte el proceso.

Se evidencia que la adopción de la innovación didáctica y las competencias digitales, resulta fundamental en el ámbito universitario, ya que amplía el carácter formativo integral, en este sentido, se proyecta como una bina indispensable para preparar para el contexto laboral y profesional, se exalta que es un avance que puede romper barreras de espacio, donde el conocimiento es global, lo cual amplía el nivel del conocimiento y análisis de la comunidad estudiantil.

La integración de las competencias digitales en el currículo es esencial para formar profesionales capacitados, a fin de enfrentar los retos de una sociedad globalizada, se requiere entonces, reconfigurar su concepción, como meras habilidades, ya que se encuentra asociadas al desarrollo de habilidades socioemocionales, argumentativas, comunicativas, creativas entre otras.

Finalmente, es necesario establecer ciertos lineamientos que garanticen un uso ético, equitativo y actualizado de la tecnología, por lo cual, la universidad debe generar políticas educativas que prioricen el bienestar social, fomentando la inclusión y participación de todas las personas, creando espacios seguros, que fomente un aprendizaje significativo y coherentes con las nuevas realidades.

REFERENCIAS

- Bedoya-Ortiz, D. H.. (2023). *Nuevas Prácticas Pedagógicas Encaminadas Hacia la Educación del Futuro: Cuestión Socio Científica como Metodología de Transformación en Colombia*. Revista Perspectivas, 8(S1), 411–420. <https://doi.org/10.22463/25909215.4410>.
- Borges Jorge, Perla Marina, Peralta Castellón, Llanelys, Sánchez Rivas, Esther Mariela, & Pérez Rodríguez, Raquel Evangelina. (2020). La Didáctica en la preparación del personal docente: sugerencias del Dr. Juan Virgilio López Palacio. *EDUMECENTRO*, 12(1), 202-221. Recuperado en 04 de noviembre de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742020000100202&lng=es&tlng=es.
- Çelik, F., Baturay, (2024). Tecnología e innovación en la configuración del futuro de la educación. *Smart Learn. Environ.* 11, 54 (2024). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00339-0>
- Choque Molina, S., & Salvatierra Melgar, A.. (2025). Innovación educativa y las competencias digitales en la educación universitaria. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 9(40), 353–364. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1148>
- Condori, Y. (2024). Alfabetización digital y el desarrollo de competencias digitales en docentes rurales de educación secundaria. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 236-250. Epub 10 de enero de 2024. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.719>
- Comisión Europea, Centro Común de Investigación. (2022). *Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp)*. Recuperado el 11 de agosto de 2025, de https://joint-research-centre.ec.europa.eu/projects-and-activities/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp/digcomp-framework_en
- Guisado Domínguez, M. A. (2024). Competencia digital para la Didáctica de las Ciencias Sociales en la formación de futuros maestros: una experiencia con debates virtuales. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 17(33), 63–76. <https://doi.org/10.55777/rea.v15i30.4607>.
- Hernández, R. V., Moyolema, A. T., López, X. M., & Muyulema, D. M. (2024). Análisis de la relación entre el uso de tecnologías educativas y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *593 digital Publisher CEIT*, 9(4), 184-195.

REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

- Hernandez. S, Fernandez. C, Baptista. L (2014). Metodología de la investigación. Mc Graw Hill. Edición 6° https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf. ISBN: 978-1-4562-2396-0
- Harris Bonet, P., Romero Romero, G., Harris Bonet, M. A., & Llanos Díaz, R.. (2022). Análisis de las tendencias educativas con relación al desarrollo de las competencias digitales. RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa, (12), 158–174. <https://doi.org/10.6018/riite.520771>
- Merizalde, A. M. A., Balarezo, M. A. A., Oña, Z. E. S., & Montero, R. E. O. (2024). Estrategias didácticas activas para fomentar el aprendizaje significativo en la educación. Un análisis de métodos innovadores. Ciencia y Educación, 201-216. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13864428>
- Mendoza Mendoza, J. C., Carrascal Angarita, J. E., Gómez Tuberquia, D. A., Fiesco, S. S., Salinas Rojas, J., & Andrade Salazar, J. A. (2024). Innovación pedagógica en Colombia: abordaje humanista por competencias para la formación integral. Revista Diversidad Científica, 4(1), 39–54. <https://doi.org/10.36314/diversidad.v4i1.105>
- Morote Seguido, Á. F., & Colomer Rubio, J. C. (2024). Competencia Digital Docente: desafíos para la enseñanza de las Ciencias Sociales a partir de un proyecto de innovación educativa. <http://hdl.handle.net/10045/147139>
- Moreira, J., Castaño, J., & Benito, A. (2024). *Digital competence and innovation in university teaching: A scoping review*. Frontiers in Education, 9, 1425487. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1425487>
- Mosquito-Melendez, Marilu Delfina, & Quispe-Choque, David Salomon. (2025). Estrategias de Enseñanza en una Educación Virtual Pospandemia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 18(1), 443-452. Epub 29 de mayo de 2025. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i1.651>
- Organización de las Naciones Unidas, ONU., (2024). *Pacto Digital Mundial*. Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/summit-of-the-future/global-digital-compact>.
- Pérez, Isaac. y Navarro Carmen. (2025). Gamificación y su impacto en la educación moderna: Estudio de su influencia en competencias digitales y autonomía de los estudiantes. Universidad de Granada. España

- Pérez, V. V., & Chancay, L. J. (2025). *Impacto de las competencias digitales en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Superior Luis Arboleda Martínez*. Reincisol, 4(7), 2189–2212. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2189-2212](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2189-2212)
- Quezada, M. Luevano, M. Berumen, J(2022). Las competencias digitales y sus componentes clave para mejorar el trabajo academico de estudiantes y docentes. Editorial Ciencia Latina. Universidad Autónoma de Zacatecas. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3846/5836>
- Sousa Santos, B. de. (2009). *Una epistemología del sur: La reinención del conocimiento y la emancipación social*. (“Una epistemología del Sur - CLACSO”) México: Siglo XXI Editores.
- Tlili, A., Garzón, J., Salha, ¿S. et al. Are open educational resources (OER) and practices (OEP) effective in improving learning achievement? A meta-analysis and research synthesis. Int J Educ Technol High Educ 20, 54 (2023). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00424-3>
- Useche, AC, Galvis, Á.H., Díaz-Barriga Arceo, F. et al. (2022). *La pedagogía reflexiva en el centro de la transformación digital educativa en las instituciones de educación superior latinoamericanas*. Int J Educ Technol High Educ 19, 62. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00365-3>