



TECNOLOGÍAS DIGITALES Y COOPERACIÓN ESTUDIANTIL EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UN ANÁLISIS DE FACTORES MOTIVACIONALES

Domenica Daniela Campos Salinas¹;

Anny Najely Chamba Ordoñez²;

Angeles Domenique Bravo Encalada³;

Glenda Edith Ponce Espinosa⁴;

Ana Gabriela Ojeda Vivanco⁵

Ingrid Weingärtner Reis⁶

***Abstract:** The incorporation of digital technologies in higher education has transformed teaching, creating new challenges and opportunities. This study identifies factors that motivate students to cooperate in a technologically advanced environment. Through a literature review and a survey of Business Administration students, it was found that tools such as online forums, collaboration platforms and instant messaging applications facilitate communication and teamwork. Gamification and digital mentoring also foster student engagement. Students dedicate 2 to 3 hours per week to self-study, motivated by their interest in the subject matter and career expectations. Challenges remain, such as the need for continuing education and equitable access to technological resources.*

***Keywords:** Educational technologies; collaborative learning; student motivation.*

***Resumen:** La incorporación de tecnologías digitales en la educación superior ha transformado la enseñanza, creando nuevos desafíos y oportunidades. Este estudio identifica factores que motivan a los estudiantes a cooperar en un entorno tecnológicamente avanzado. A través de una revisión de literatura y una encuesta a estudiantes de Administración de Empresas, se halló que herramientas como foros en línea, plataformas de colaboración y aplicaciones de mensajería instantánea facilitan la comunicación y el trabajo en equipo. La gamificación y las mentorías digitales también fomentan el compromiso estudiantil. Los estudiantes dedican de 2 a 3 horas semanales al estudio autónomo, motivados por su interés*

¹ Carrera de Administración de Empresas – Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) Loja – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3819-0627>. e-mail: ddcampos1@utpl.edu.ec

² Carrera de Administración de Empresas – Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) Loja – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4138-8026>. e-mail: anchamba3@utpl.edu.ec

³ Carrera de Administración de Empresas – Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) Loja – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1872-0906>. e-mail: adbravo15@utpl.edu.ec

⁴ Carrera de Administración de Empresas – Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) Loja – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5781-9848>. e-mail: geponce@utpl.edu.ec

⁵ Carrera de Administración de Empresas – Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) Loja – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0777-3888>. e-mail: agojeda@utpl.edu.ec

⁶ Carrera de Administración de Empresas – Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) Loja – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1555-2911>. e-mail: iwreis@utpl.edu.ec



en la materia y sus expectativas de carrera. Persisten retos como la necesidad de formación continua y el acceso equitativo a recursos tecnológicos.

Palabras clave: Tecnologías educativas; aprendizaje colaborativo; motivación estudiantil.

1. INTRODUCCIÓN

En la última década, la educación superior ha sido testigo de una evolución notable, impulsada en gran medida por el rápido avance de las tecnologías digitales y, recientemente, con la popularización de inteligencia artificial (IA). Estos desarrollos no solo han redefinido el acceso a la información, sino que también han transformado los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, muchos profesores universitarios han adoptado nuevas herramientas tecnológicas y plataformas de IA, integrándolas en sus prácticas educativas para mejorar la experiencia de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más profundo y significativo.

Entre las estrategias emergentes, las mentorías y tutorías digitales han cobrado especial relevancia. Estas herramientas permiten ofrecer un soporte personalizado a los estudiantes, adaptado a sus necesidades y ritmos de aprendizaje individuales. Las plataformas digitales facilitan el seguimiento del progreso, el análisis de áreas de mejora y la provisión de recursos adicionales, creando un entorno de aprendizaje más eficiente y dirigido (Camacho, 2018).

Por otro lado, la gamificación se ha consolidado como una técnica innovadora que utiliza elementos de diseño de juegos en contextos educativos. Este enfoque busca hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo, utilizando mecánicas de juego para motivar a los estudiantes, aumentar su participación y fomentar un sentido de logro, y no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también promueve habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento estratégico.

Se propone explorar la intersección entre estas herramientas digitales y su impacto directo en los niveles de motivación y el éxito académico de los estudiantes universitarios, a su vez la influencia en las prácticas de los docentes y la mejora del estudio autónomo de los alumnos. Por ello, se analizarán casos de estudio de universidades y artículos académicos donde se hayan implementado nuevas metodologías transformadas con la actual tecnología, se examinarán las experiencias de profesores que han implementado estas tecnologías en sus



clases, destacando los beneficios y desafíos de su aplicación. así como su potencial para transformar la educación tradicional en un modelo más adaptativo, interactivo y centrado en el estudiante. Asimismo, se discutirá cómo estos enfoques no solo empoderan a los estudiantes para que tomen un rol más activo en su propio aprendizaje, sino que también prepara a los futuros profesionales para enfrentar un mundo cada vez más interconectado, competitivo y tecnológicamente avanzado.

Considerando lo antes expuesto, el presente estudio tiene como objetivo identificar elementos que motivan a los estudiantes a cooperar con otros estudiantes para alcanzar el conocimiento. Para esto se pretende analizar la relación existente entre las nuevas tecnologías y métodos comunes para el aprendizaje, investigar los avances tecnológicos relacionados con la educación y formas en las que se podría usar en el estudio autónomo de estudiantes y, finalmente, comparar las teorías del aprendizaje integrativo de la tecnología y el estudiante, con la práctica individual y dentro del aula

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Bond et al. (2020) afirman que el compromiso de los estudiantes es la energía y el esfuerzo que los estudiantes emplean dentro de su comunidad de aprendizaje, observable a través de cualquier número de indicadores conductuales, cognitivos o afectivos en todo un continuum. Cuantos más estudiantes estén comprometidos y empoderados dentro de su comunidad de aprendizaje, más probabilidades hay de que canalicen esa energía de nuevo en su aprendizaje, lo que conduce a una gama de resultados a corto y largo plazo, que también pueden fomentar el compromiso.

Es evidente que el compromiso estudiantil es la parte principal de un aprendizaje efectivo, durante mucho tiempo se ha considerado que la tecnología educativa es crucial para la mejora de la participación por parte del estudiante, no obstante, el uso de tecnologías debe ser planificada cuidadosamente de acuerdo con las pedagogías para evitar que se convierta en un impedimento del aprendizaje en lugar de una ayuda (Brown y Adler, 2008; Reis et al., 2024). Los estudios indican que existe una relación positiva entre usar tecnologías en el aprendizaje con el nivel de participación estudiantil, pero también se ha identificado que el rendimiento general va de pequeño a moderado. Esto nos deja con una clara visión, integrar



de forma simple las tecnologías dentro del ambiente educativo no basta para obtener buenos resultados en el aprendizaje, dado que el rango de compromiso y desempeño no se ve mejorado (Puente, 2008; Brown y Adler, 2008; Bond et al., 2020; Reis et al., 2024).

Por otro lado, el estudio anterior también menciona que hay existencia de tecnologías específicas, como juegos digitales, conferencias online y sistemas de respuesta de la audiencia, que han contribuido en gran medida para incentivar indicadores de participación de los estudiantes, como el interés por los contenidos, el disfrute de la clase y la confianza con los actores del ambiente educativo (Pechenkina et al. 2017; Valverde-Berrocso, Acevedo-Borrega y Cerezo-Pizarro, 2022). Es en este punto en el que es imprescindible analizar que, los estudiantes se sienten con mayor incentivo para participar y comprometerse con su educación si la tecnología es usada como herramienta interactiva que estimule su cerebro con elementos como la diversión y atracción visual, facilitando la retención de conocimientos.

Desde la perspectiva de Paulo Freire (2004) “Estudiar es una tarea difícil que requiere una actitud crítica sistemática y una disciplina intelectual que solo se adquiere con la práctica” (p. 29) lo que hace comprender la importancia de utilizar los recursos diversos como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estrategias que llamen la atención, que actúen sobre el despertar de la curiosidad por parte de los estudiantes. Al desarrollar una disciplina, ellos – los estudiantes, lograrán superar la motivación que suele ser efímera, y en muchas ocasiones es escasa para los mismos. El estudio se basa en la memorización por lo que los estudiantes deben presentar pasión y disciplina para poder alcanzar un análisis crítico sobre las diferentes materias que dentro de su plan de estudio se expondrán. Preservar la curiosidad en los estudiantes puede brindar diversas ventajas para los futuros profesionales que serán habilidosos en ámbitos de comprender la teoría con la capacidad de crear y recrear ideas y no solamente consumir las mismas.

La tecnología se ha incorporado en todos los ámbitos de la vida, por ello es importante analizar la complejidad de estas relaciones y explorar las diferentes maneras en las que se puede maximizar los beneficios que las Tecnologías de Información y la Comunicación (TICS) puede aventajar al ámbito educativo, separándolo del dilema tradicional que sofoca el desarrollo al no ser capaces de dominarlas y por lo tanto no darles el uso adecuado que



proporcione mayor productividad (Reis et al., 2024; Valverde-Berrocoso, Acevedo-Borrega y Cerezo-Pizarro, 2022).

El deseo de conocer y entender lo que nos rodea como humanos debe ser alimentado por los avances y esfuerzos que se realicen para lograr una conexión con la vida al ser una actividad integrada y no únicamente aislada. Creamos espacios para compartir y promulgar el conocimiento a través de escuelas, universidades y sociedades, además no se es conformista con ello, se busca también el reconocimiento y lograr difundir los hallazgos mediante revistas de carácter científico o libros.

El conocimiento es la base del desarrollo, en el siglo XXI se poseen las herramientas para acceder a todo tipo de material de diferente temática que logrará un aporte significativo de información dependiendo de la finalidad con la que la persona busca alcanzar este tipo de conocimiento. Sin embargo, estas herramientas no suelen estar al alcance de todos, pues en la realidad globalizada que vivimos existen inequidades que no han logrado ser atendidas respecto al acceso a la educación de calidad.

La integración de las nuevas tecnologías en la educación superior ha transformado radicalmente la forma en que enseñamos y aprendemos. Este fenómeno ha sido objeto de análisis por diversos académicos, entre ellos Paulo Freire y George Siemens, cuyas perspectivas ofrecen valiosas reflexiones sobre cómo la tecnología puede enriquecer o desafiar los procesos educativos tradicionales. Con el propósito de llevar a cabo la presente investigación se realizó una exhaustiva búsqueda de varios artículos científicos, de los cuales fueron seleccionados una variedad para la realización del debido análisis detallado a continuación:

Paulo Freire, reconocido por su enfoque en la pedagogía crítica, planteó ideas que, aunque concebidas en una era pre-digital, resuenan con fuerza en el contexto actual. En el artículo *Rethinking Education as the Practice of Freedom: Paulo Freire and the Internet* (Giroux, 2021) se explora cómo las teorías de Freire pueden aplicarse al ámbito de la educación en línea. Freire no veía la tecnología como una mera herramienta, sino como un medio que, si se utiliza de manera crítica y reflexiva, puede potenciar la emancipación y el pensamiento crítico de los estudiantes.



En el mismo sentido, *What Would Paulo Freire Think of Blackboard: Critical Pedagogy in an Online Learning* (Boyd, 2016) examina los desafíos y oportunidades que presenta la educación en línea desde la perspectiva de la pedagogía crítica de Freire. El autor argumenta que plataformas como Blackboard pueden, en manos de educadores conscientes, fomentar espacios de diálogo y reflexión. Sin embargo, también advierte sobre el riesgo de que estas herramientas perpetúen modelos educativos tradicionales que promueven la pasividad en lugar de la participación activa.

En *Paulo Freire and ICTs: Liberatory Education Theory in a Digital Age* (Freire y Behuniak, 2007), se aborda cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden integrarse en la pedagogía liberadora de Freire. Este artículo destaca que, para Freire, la tecnología no es intrínsecamente buena o mala; su valor depende de cómo se utilice. Si se emplea para fomentar la conciencia crítica y la participación activa, puede ser una aliada poderosa en la educación liberadora.

Otra contribución significativa es la obra Paulo Freire (2004) *Pedagogía de la Autonomía*, donde se exploran las experiencias docentes de Freire en Brasil y su propuesta de una pedagogía de la liberación en el contexto de un mundo digitalizado. Aquí se enfatiza la importancia de reconocer y desafiar las estructuras opresivas que pueden estar integradas en las tecnologías educativas y en cómo se implementan en las instituciones de educación superior (Darder, 2020).

Por otro lado, George Siemens ofrece una perspectiva complementaria con su teoría del conectivismo. En *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*, Siemens (2005) argumenta que el aprendizaje en la era digital se basa en la capacidad de establecer y navegar redes de información. Según él, el conocimiento ya no reside solo en la mente del individuo, sino que se distribuye por redes de personas y tecnología. Esta teoría reconoce la naturaleza cambiante del conocimiento y la necesidad de adaptarse rápidamente a nuevos contextos y desafíos.

Además de estas perspectivas teóricas, la literatura reciente ha examinado el impacto práctico de las tecnologías digitales en la educación superior. *The Impact of Digital Technology on Higher Education: A Review of Recent Literature* (Popal et al., 2024) revisa cómo la tecnología digital ha influido en diversos aspectos de la educación superior, desde



la enseñanza y el aprendizaje hasta la administración educativa. Este artículo destaca cómo las tecnologías han mejorado el acceso a la educación, permitiendo que estudiantes de diversas geografías y contextos socioeconómicos participen en programas de educación superior.

El concepto de aprendizaje combinado o *blended learning* se aborda en *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines* (Garrison y Vaughan, 2008). Este enfoque combina métodos de enseñanza presenciales y en línea, buscando aprovechar lo mejor de ambos mundos para mejorar la experiencia educativa. El artículo ofrece un marco teórico y principios para la implementación efectiva del aprendizaje combinado, resaltando la importancia de la flexibilidad y la adaptabilidad en los modelos educativos actuales.

Finalmente, *Educational Technology in Higher Education: An Evidence-Based Review* (Escuta et al., 2017) presenta una revisión basada en evidencias sobre el uso de la tecnología educativa en la educación superior. Este artículo identifica prácticas efectivas y desafíos persistentes en la implementación de tecnologías en entornos educativos. Se subraya la necesidad de una formación continua para docentes y estudiantes, asegurando que todos puedan aprovechar al máximo las herramientas disponibles.

Así, la integración de las nuevas tecnologías en la educación superior ofrece oportunidades sin precedentes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, es esencial abordar esta integración con una perspectiva crítica y reflexiva. Las ideas de Paulo Freire nos recuerdan la importancia de utilizar la tecnología como medio para la emancipación y la participación activa, evitando caer en modelos que promuevan la pasividad o la dependencia. Por su parte, George Siemens nos insta a reconocer la naturaleza dinámica y conectada del conocimiento en la era digital, enfatizando la importancia de desarrollar habilidades para navegar y contribuir a estas redes de información.

La literatura revisada destaca tanto los beneficios como los desafíos asociados con la incorporación de tecnologías en la educación superior. Mientras que herramientas digitales pueden mejorar el acceso y la personalización del aprendizaje, también presentan desafíos en términos de formación, adaptación y equidad. Es responsabilidad de educadores,



instituciones y formuladores de políticas asegurarse de que la tecnología se utilice de manera que promueva una educación equitativa, participativa y crítica.

3. MÉTODOS Y MATERIALES

Para alcanzar el objetivo planteado para el presente estudio se realizará una revisión de literatura de escopo como método de investigación. Una revisión del alcance es un enfoque sistemático que permite cartografiar y analizar los conocimientos existentes en un campo determinado, identificando lagunas y oportunidades de investigación (Arksey y O'Malley, 2007). En este estudio, la revisión de escopo se lleva a cabo con el objetivo de sintetizar el estado actual del conocimiento sobre el uso de las tecnologías de la información en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en lo que concierne en el desarrollo y motivación de los estudiantes en la cooperación para la construcción del conocimiento.

Se considera que una revisión del escopo es un enfoque especialmente adecuado para este estudio, ya que permite realizar un análisis exhaustivo y sistemático de múltiples fuentes de información. Se utilizarán bases de datos académicas, revistas científicas y conferencias pertinentes para identificar estudios primarios y secundarios pertinentes para el tema. La selección de los estudios se basará en criterios predefinidos, como la pertinencia, el rigor metodológico y la contribución a los conocimientos existentes.

A partir de la revisión realizada se aplicó una encuesta a los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas donde se busca comprender como se relacionan entre ellos para generar un espacio cooperativo de aprendizaje. También se busca conocer como el uso de las tecnologías de la información y comunicación estimulan estas acciones en los estudiantes.

4. RESULTADOS, ANÁLISIS Y DISCUSIONES

La encuesta fue enviada a los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Técnica Particular de Loja – UTPL y fue contestada por 65 estudiantes. Las preguntas fueron elaboradas a partir de la revisión realizada sobre la literatura y fue composta por 7 preguntas, donde se consultaba sobre la dinámica de estudio autónomo de los estudiantes, los recursos tecnológicos que utiliza para esta finalidad, la percepción sobre el desarrollo de estudios colaborativos con otros estudiantes, los factores que llevan los



estudiantes a estudiar de manera autónoma y que herramientas creen los estudiantes que podrían mejorar su aprendizaje.

En base a lo investigado en la literatura se resalta que la información revela aspectos relevantes sobre la integración de nuevas tecnologías en la educación superior y su impacto en el compromiso estudiantil. Por ello, se puede rescatar el compromiso de los estudiantes en la revisión de contenidos, lo que mejora la retención de conocimientos y aprendizaje autónomos. Los estudiantes, en su mayoría, tienen un espacio determinado en la semana para realizar sus estudios de manera autónoma, con un tiempo promedio de 4 horas. Al ser consultados sobre cómo se evalúan a sí mismos en relación al compromiso de realizar los estudios de manera autónoma la mayoría entiende que el compromiso es alto.

La tecnología aplicada en los procesos de enseñanza y aprendizaje demostró tener un impacto positivo para crear herramientas adecuadas para adaptarse a los distintos tipos de aprendizaje para efectivizar la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. Las tecnologías facilitan la disponibilidad de recursos sean juegos, conferencias online, material bibliográfico, entre otras y ante ellas las respuestas de la audiencia fueron muy efectivas para aumentar el interés, lo que corrobora con la revisión realizada sobre la literatura (Pechenkina et al., 2017; Escuta et al., 2017; Reis et al., 2024; Freie y Behuniak, 2007; Merchán-Carreño et al. 2023).

Actualmente, como parte del aprendizaje de las distintas materias, docentes recomiendan directamente a sus estudiantes el uso de la inteligencia artificial, tales como ChatGPT (OpenAI), Grammarly, Zotero, Wolfram Alpha, y otras más. Cada una de estas tiene diferentes aplicaciones y beneficios, dependiendo de las necesidades académicas, siendo estas herramientas una ayuda y un alcance muy amplio de información, mas no una forma de copiar y pegar tareas; por ello es importante que los alumnos aprendan a utilizar estas herramientas de manera ética y efectiva, integrándolas en su proceso de aprendizaje para desarrollar habilidades críticas y creativas, y no simplemente como un atajo para cumplir con las asignaciones académicas. La utilización de las IA en los procesos de enseñanza y aprendizaje es recomendada y debe estar incentivado por los profesores, siempre y cuando represente una oportunidad de que los estudiantes desarrollen una visión crítica sobre el uso de estas (Pereira et al., 2024).



El conectivismo propuesto por George Siemens (2005) revela pertinentes ideales para comprender el aprendizaje en la era digital, destacando la importancia de las redes de información y la capacidad de los estudiantes para navegar en ellas. La actitud crítica que incluya la disciplina como característica intrínseca de los estudiantes para el uso de las TICS en el ámbito educativo, alcanza estos beneficios. Sin embargo, se debe considerar los desafíos pertinentes en la implementación de tecnologías educativas, como la necesidad de formación continua, abordar temas sobre la propiedad intelectual y la equidad en el acceso de las herramientas.

Así, la tecnología es importante en los estudiantes para el futuro; el dominio de herramientas tecnológicas en el entorno laboral moderno es fundamental para profesionales de calidad capaces de enfrentar los desafíos del mercado laboral (Selwyn, 2016; Valverde-Berrocso, Acevedo-Borrega y Cerezo-Pizarro, 2022)

En la práctica es importante comprender el uso de las múltiples herramientas que prevé la tecnología con la capacidad de uso estudiantil y por eso la encuesta revela tendencias y percepciones significativas sobre el compromiso de los estudiantes frente al estudio autónomo. En este caso el compromiso varía y parece ser influenciado por factores personales y académicos (Valverde-Berrocso, Acevedo-Borrega y Cerezo-Pizarro, 2022; Merchán-Carreño et al., 2023; Escuta et al., 2017).

Los estudiantes muestran un significativo compromiso dedicando una cantidad de horas considerables; el tiempo que suelen emplear para esto es de dos a tres horas semanales en su mayoría, mientras que un grupo menor invierte siete horas más a estudiar por sí mismos. En términos de satisfacción con los recursos disponibles para el estudio autónomo, la mayoría de los estudiantes califican los recursos como útiles. Sin embargo, en cuanto a herramientas y recursos utilizados, una parte no los encuentra muy favorables en su proceso de estudio, lo que sugiere que hay que revisar y mejorar los materiales y herramientas proporcionados. La mayoría de las personas que respondieron la encuesta ven como muy útil el trabajo en equipo y el apoyo mutuo en el aprendizaje.

Debido a que la tecnología interactiva permite la colaboración dentro del entorno académico, herramientas como foros, plataformas de colaboración y aplicaciones de mensajería instantánea han logrado que la comunicación y el trabajo en equipo sean más



fluidos tanto en el aula como en diferentes entornos virtuales fortaleciendo habilidades del trabajo en equipo.

El motor de la motivación que presentan los estudiantes es el interés personal por la materia lo que en un futuro significaría profesionales apasionados por lo que hacen. Las expectativas de carrera y la competitividad también son cruciales para que los estudiantes se mantengan motivados.

Lo que se puede destacar es que la aplicación de la encuesta refleja un panorama donde los estudiantes se comprometen activamente con su estudio autónomo, aunque existan diferentes como lo lleva cada uno evidenciada mediante el uso de herramientas y la utilidad de los recursos disponibles. Las motivaciones para estudio que presentan son diversas y están influenciadas tanto por factores internos como externos, la incorporación de tecnologías avanzadas para el apoyo del estudio se refleja como una oportunidad para mejorar y lograr desarrollar guías para la personalización dentro del ámbito educativo.

5. CONSIDERACIONES FINALES

El presente estudio se propuso identificar los elementos que motivan a los estudiantes a cooperar entre sí para alcanzar el conocimiento en el contexto de la educación superior contemporánea, caracterizada por la integración de nuevas tecnologías. A través de una revisión de escopo de la literatura y una encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Técnica Particular de Loja - UTPL, se han revelado hallazgos significativos que atienden a este objetivo.

Los resultados indican que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado, identificando varios elementos clave que fomentan la cooperación entre estudiantes. Estos elementos se refieren a la utilización de tecnologías interactivas, como foros en línea, plataformas de colaboración y aplicaciones de mensajería instantánea que se han demostrado ser fundamentales para facilitar la comunicación y el trabajo en equipo, tanto en el aula como en entornos virtuales. De la misma manera el uso de elementos de juego en contextos educativos ha demostrado aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes para colaborar y competir de manera constructiva.



Otros elementos identificados son las plataformas de tutoría en línea, que fomentan la cooperación al permitir que los estudiantes compartan conocimientos y experiencias, creando una comunidad de aprendizaje más allá del aula tradicional. Esta experiencia genera entre los estudiantes el compromiso y lazos entre ellos para el desarrollo de conocimientos compartidos.

La integración de las tecnologías y enfoques pedagógicos que fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior ha demostrado tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes para cooperar. Sin embargo, es crucial reconocer que esta integración también presenta desafíos significativos, como la formación continuada de los docentes sobre las metodologías integrativas y sobre el uso de las tecnologías, equidad en el acceso a los recursos tecnológicos para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de estas oportunidades de cooperación, el uso ético de la tecnología, especialmente con el uso de la inteligencia artificial en el contexto académico.

La perspectiva estudiantil, revelada a través de la encuesta, subraya la importancia del trabajo en equipo y la colaboración entre pares. Los estudiantes dedican un tiempo considerable al estudio autónomo, lo que indica un compromiso significativo con su aprendizaje. Este hallazgo resalta la necesidad de proporcionar herramientas y plataformas que faciliten la cooperación incluso durante el tiempo de estudio individual.

La investigación ha logrado identificar elementos clave que motivan la cooperación entre estudiantes en el contexto de la educación superior tecnológicamente integrada. Estos hallazgos proporcionan una base sólida para que las instituciones de educación superior desarrollen estrategias que fomenten la colaboración efectiva entre estudiantes, aprovechando las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías mientras abordan los desafíos asociados.

Para futuros estudios, se recomienda profundizar en cómo estos elementos motivadores pueden ser implementados de manera más efectiva en diversos contextos educativos, considerando variables como diferentes disciplinas académicas, niveles de estudio y contextos culturales. Además, sería valioso investigar el impacto a largo plazo de estas estrategias de cooperación en el rendimiento académico y el desarrollo profesional de los estudiantes.



AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) por su apoyo en la provisión de recursos y acceso a las diversas instalaciones que fueron indispensables para la realización de esta investigación. Aunque este trabajo no recibió fondos específicos de parte de la institución, el entorno académico y la infraestructura proporcionados por la universidad fueron fundamentales para la recopilación y análisis de información útil para su desarrollo.

De la misma manera, queremos destacar la importancia de diferentes repositorios como Redalyc, Dialnet y Google Académico, que desempeñan un papel esencial para la obtención de literatura y fuentes académicas seguras y relevantes para la ejecución de nuestro estudio. El uso de estos repositorios nos permitió acceder a una amplia gama de artículos revisados por pares, lo que enriqueció de manera significativa nuestra revisión de la literatura y nos sirvió de ayuda para construir una base teórica fuerte, asimismo, se nos facilitó la búsqueda y recopilación de información reciente para estar al día con las últimas investigaciones en el campo del uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo superior.

REFERENCIAS

- Arksey, H; O'Malley, L. (2007) Scoping Studies: towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, on line, vol. 8, pp. 19-32.
- Puente, J. L. B. (2008). La formación telemática en la educación de adultos: el proyecto mentor. *Educación XX1*, 11, 213-235.
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O. & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, 2, pp. 1-30. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Boyd, D. (2016). What Would Paulo Freire Think of Blackboard: Critical Pedagogy in an Online Learning. *The International Journal of Critical Pedagogy*. Vol. 7, n 1, pp. 165-186.
- Brown, M. & Adler, RP (2008). El impacto de la tecnología digital en la educación superior: una revisión de la literatura reciente. *Tecnología educativa y sociedad*. Obtenido de <https://www.ifets.info>



- Camacho, I. (2018). Mentoría en educación superior, la experiencia en un programa extracurricular. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(4), 86-99. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.4.1999>
- Darder, A. (2020). La pedagogía de la liberación de Paulo Freire. Teachers College, Universidad de Columbia. Obtenido de <https://www.tc.columbia.edu>
- Escuta, M., Quan, V., Nickow, A. J. & Oreopoulos, P. (2017). Educational Technology in Higher Education: An Evidence-Based Review. National Bureau of Economic Research: Cambridge.
- Freire, J. F., Behuniak, S. M. (2007). Paulo Freire and ICTs: Liberatory Education Theory in a Digital Age. *The International Journal of Technology, Knowledge and Society: Annual Review*, vol. 3, pp. 53-63.
- Freire, P. (2004). Pedagogía de la Autonomía. Paz y Terra SA: São Paulo.
- Garrison, D. R., Vaughan, N.D. (2008). Aprendizaje combinado en la educación superior: marco, principios y directrices. *La Revista de Educación Superior*. Obtenido de <https://www.tandfonline.com>
- Giroux, H. A. (2021). Repensar la educación como práctica de la libertad: Paulo Freire e Internet. Universidad de Columbia. Obtenido de <https://www.tc.columbia.edu/cice/issues/volume-23-issue-2-special-issue-2021/8577-Article-Text-19550-1-10-20211029.pdf>
- Merchán-Carreño, E. J., Mero-Suárez, K. V., Mayorga-Albán, A. L. & Fernández-Escobar, J. E. (2023). Gamificación y el fortalecimiento de ambientes lúdicos interactivos de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5 (1), pp. 693–704. Recuperado a partir de <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/599>
- Pechenkina, E., Laurence, D., Oates, G. et al. (2017). Using a gamified mobile app to increase student engagement, retention and academic achievement. *Int J Educ Technol High Educ* 14, 31. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0069-7>



- Pereira, R., Reis, I.W., Ulbricht, V. and Santos, N.d. (2024), "Generative artificial intelligence and academic writing: an analysis of the perceptions of researchers in training", *Management Research*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/MRJIAM-01-2024-1501>
- Popal, A. S., Negussie, D., Hirgo, J. B., Negussie, Y., Tolani, C. & Japee, G. P. (2024). The Impact of Digital Technology on Higher Education: *A Review of Recent Literature. GAP interdisciplinarity - A Global Journal Of Interdisciplinary Studies*, vol. VII, I, pp. 120-126.
- Reis, I. W., Peruchini, M., Ulbricht, V. R. & Teixeira, J. M. (2024). The Dilemma of Teacher Training for the Use of the Metaverse and Other Immersive Technologies in Teaching and Learning Processes: An Integrative Review. In: Tomczyk, Ł. (eds) *New Media Pedagogy: Research Trends, Methodological Challenges, and Successful Implementations*. NMP 2023. *Communications in Computer and Information Science*, vol 2130. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-63235-8_7
- Scorza, D. (2021). ¿Qué pensaría Paulo Freire de Blackboard: ¿Pedagogía crítica en un mundo online? *Academia.edu*. Obtenido de <https://www.academia.edu>
- Selwyn, N. (2016). Tecnología educativa en la educación superior: una revisión basada en evidencia. *Computadoras y Educación*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com>
- Siemens, G. (2005). Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital. *Revista internacional de tecnología educativa y educación a distancia*. Obtenido de <https://www.itdl.org>
- Smith, M. (2020). Paulo Freire y las TIC: teoría de la educación liberadora en la era digital. ProQuest. Obtenido de <https://www.proquest.com>
- Valverde-Berrocoso, J., Acevedo-Borrega, J., & Cerezo-Pizarro, M. (2022). *Educational Technology and Student Performance: A Systematic Review*. *Frontiers in Education*, 7, 916502. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.916502>