



Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje

Digital Natives and Learning Models

Nativos Digitais e Modelos de Aprendizagem

Geovanna Romero-López ^I

yescenia19@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1660-9836>

Javier Guaña-Moya ^{II}

eguana@itsjapon.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4296-0299>

Katerine Pinos-Romero ^{III}

katetefa18@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4485-174X>

Erika Fernández-Sánchez ^{IV}

erykfer20@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-8855-4299>

Yamileth Andrea Arteaga-Alcívar ^V

yarteagaf1@flacso.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0675-0203>

Correspondencia: yescenia19@gmail.com

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

***Recibido:** 30 de enero de 2022 ***Aceptado:** 18 de febrero de 2022 * **Publicado:** 10 marzo de 2022

- I. Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
- II. Instituto Superior Tecnológico Japón, Quito, Ecuador
- III. Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
- IV. Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
- V. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), Ecuador

Resumen

Este artículo explora los modelos de aprendizaje y su incidencia en los estudiantes de la Era Digital por lo que se tuvo como objetivo general el determinar la importancia del modelo de aprendizaje en los nativos digitales. En el aspecto metodológico, se utilizó un diseño no experimental, bajo el tipo de investigación de campo, descriptiva. Se tuvo como población a 28 docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez y por ser una población pequeña, finita, se trabajó con toda ella como muestra y para recoger la información se utilizó la técnica de la encuesta y la observación participante. Arrojando como resultado que los docentes no utilizan los nuevos modelos de aprendizaje por lo cual no permiten que los estudiantes construyan su propio conocimiento. El estudiante aprende a través de un modelo de aprendizaje tradicional donde el docente controla todo, el estudiante no tienen ningún tipo de participación.

Palabras-clave: Nativos digitales; inmigrantes digitales; nuevos modelos de aprendizaje; aprendizaje activo; aprendizaje tradicional.

Abstract

This article explores the learning models and their impact on the students of the Digital Age, so the general objective was to determine the importance of the learning model in digital natives. In the methodological aspect, a non-experimental design was used, under the type of descriptive field research. The population consisted of 28 EGB teachers from the Juan Bautista Vásquez Educational Unit and since it was a small, finite population, all of it was used as a sample and the survey technique and participant observation were used to collect the information. Throwing as a result that teachers do not use the new learning models for which they do not allow students to build their own knowledge. The student learns through a traditional learning model where the teacher controls everything, the student does not have any type of participation.

Keywords: Digital natives; digital immigrants; new learning models; active learning; traditional learning

Resumo

Este artigo explora os modelos de aprendizagem e o seu impacto nos alunos da Era Digital, pelo que o objetivo geral foi determinar a importância do modelo de aprendizagem nos nativos digitais. No aspecto metodológico, foi utilizado um desenho não experimental, sob o tipo de pesquisa de

campo descriptiva. A população foi composta por 28 professores da EGB da Unidade Educacional Juan Bautista Vásquez e por se tratar de uma população pequena e finita, toda ela foi utilizada como amostra e utilizou-se a técnica de pesquisa e observação participante para coletar as informações. Lançando como resultado que os professores não utilizam os novos modelos de aprendizagem para os quais não permitem que os alunos construam seu próprio conhecimento. O aluno aprende através de um modelo tradicional de aprendizagem onde o professor controla tudo, o aluno não tem nenhum tipo de participação.

Palavras-chave: Nativos digitais; imigrantes digitais; novos modelos de aprendizagem; aprendizado ativo; aprendizado tradicional.

Introducción

Desde que se presentaron las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el siglo XX, la sociedad pasó a cumplir un papel diferente al que había estado representando hasta los momentos debido a que se tuvo que adaptar a los cambios vertiginosos que implicaba el insertarse en este nuevo tipo de comunicaciones y transformaciones mundiales que configuraron la sociedad, llegando incluso a lo que hoy en día conocemos como nativos digitales, palabra acuñada por Marc Prensky en un trabajo de investigación titulado *La muerte del mando y del control* (2015), donde indicaba que eran personas que han nacido y crecido con la tecnología en sus manos y se caracterizan por estar insertos en el mundo de las nuevas tecnologías usando correos electrónicos mientras hablan por su celular y al mismo tiempo están conectados al Facebook®, al Twitter®, al Instagram®, es decir, para ellos es una imperiosa necesidad el estar conectados a las redes. Además, son impacientes, versátiles, innovadores y su aprendizaje involucra las redes de comunicación (Crua, 2020).

Estos jóvenes absorben rápidamente la información generada por los multimedia y por ello esperan respuestas inmediatas y de allí que estén permanentemente comunicados y se distinguen de manera bastante acentuada de aquellas personas nacidas antes de las tecnologías y que se denominan inmigrantes digitales debido a que se han incorporado a las redes de manera tardía debido a que muchos no entendían la importancia de este proceso (Jara & Prieto, 2018; Salas, 2020).

Entre estos inmigrantes digitales se incluyen los docentes quienes se han tenido que ir amoldando poco a poco a las nuevas tecnologías (Salazar, 2017; Sampe, Rodán, & Aragay, 2018; Piox, 2020) para entender a los nativos digitales y así poder ofrecerles el tipo de educación que ellos requieren

con las herramientas apropiadas ya que como se expuso, estos jóvenes necesitan celeridad, comprensión, comunicación y por supuesto, la tecnología en sus manos y de allí que los modelos de aprendizaje han tenido que ir evolucionando para lograr captar a esta nueva generación, llegando a modelos más comprensibles al nativo digital, modelos de aprendizaje activos, como los expresados en la siguiente tabla:

Tabla 1 - Nuevos modelos de aprendizaje

NUEVOS MODELOS DE APRENDIZAJE	DE CARACTERÍSTICAS
Flipped Classroom (Aula Invertida)	Este modelo se caracteriza por ser el estudiante quien construye su conocimiento en el hogar y luego el docente en el aula, lo supervisa o canaliza a través del trabajo en equipo.
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Este método permite a los estudiantes adquirir sus conocimientos a través de la elaboración de proyectos que puedan solventar problemas reales.
Aprendizaje basado en juegos	El aprendizaje basado en el juego es, como su nombre lo indica, el aprender jugando.
Aprendizaje basado en problemas	Este modelo de aprendizaje se considera cíclico debido a que comienza con preguntas a responder, se adquiere el conocimiento sobre ella e inmediatamente surgen más preguntas que deben ser respondidas. Es ideal para el desarrollo del pensamiento crítico.
Aprendizaje colaborativo	Se entiende este aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento que va más allá del trabajo individual de análisis y conceptualización y llega a compartir el conocimiento hasta alcanzar la meta propuesta.

Los docentes, como inmigrantes digitales que pretenden estar a la par de las tecnologías de la comunicación y la información, están aplicando estos nuevos modelos de aprendizaje, no obstante algunos aún son reacios a comprender la importancia de este proceso y de allí la intención de este artículo donde se tuvo como objetivo general el determinar la importancia del modelo de aprendizaje en los nativos digitales y como objetivos específicos, el describir el modelo de

aprendizaje empleado en la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez, ubicada en la ciudad de Azogues, Ecuador y además, el conocer la incidencia del modelo que utilizan en los nativos digitales. Es una investigación de campo donde se aplicaron cuestionarios y observación participativa, para conocer el método de aprendizaje llevado a cabo por los docentes. Se seleccionó esta institución debido a las constantes quejas de los docentes por el rechazo y la falta de atención, interés y motivación por parte de los estudiantes, hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Investigaciones realizadas

En torno al tema se han realizado diversas investigaciones entre las cuales se tiene la de Avello y Duart (2016) quienes realizaron un trabajo donde determinaron la importancia del desarrollo de las TIC y su uso en la realidad educativa que involucra nuevas metodologías de enseñanza/aprendizaje como el aprendizaje móvil, el *Flipped Classroom*, el aprendizaje basado en juegos, entre otras metodologías activas bastante relevantes para fortalecer el aprendizaje colaborativo; identificando aspectos importantes para desarrollar la formación de equipos de trabajo, designando además, la significación, relevancia de las tareas y, su revisión y control.

Figuroa, Esteves y Bravo (2017) llevaron a cabo una investigación donde pudieron identificar la importancia de los escenarios en la evolución de la educación en el Ecuador. Por medio de un diseño bibliográfico pudieron constatar que los escenarios se deben adaptar a las condiciones de los estudiantes y de hecho, en la actualidad, con los nativos digitales, se debe considerar muy importante las TIC y de allí que el objetivo fue el reflexionar sobre los retos y realidades que han impuesto los nuevos escenarios educativos, además de generar estrategias de perfeccionamiento para adecuar los escenarios a la realidad Ecuatoriana.

Rodríguez (2018), realizó una investigación que generó un documento sobre diversas reflexiones en cuanto a los modelos de aprendizaje que se deben aplicar en la actualidad con los niños nativos digitales a los cuales considera con mentalidades diferentes por lo cual expresa que se deben tener diferentes metodologías entre las cuales considera los modelos propuestos por David Kolb, quien centra el aprendizaje en la experiencia y, Honey y Mumford, quienes asumen el aprendizaje en etapas articuladas. Considerando que estos autores ofrecen similitudes y diferencias que deben ser comprendidas y canalizadas para entender los distintos estilos de aprendizaje como características propias e individuales de los estudiantes. Termina Rodríguez sus reflexiones, manifestando la importancia de motivar a investigadores para que propongan nuevas metodologías de trabajo para los estudiantes de la Era actual.

Dumancela (2020) por otra efectuó una exploración bibliográfica sobre los nativos digitales y sus educadores expresando que las Tecnologías de la Información y la Comunicación han generado un tipo de comunidad de práctica que sabe trabajar en equipo y beneficiarse de esta relación obteniendo resultados en beneficio del desarrollo de sus conocimientos. No obstante, esta nueva comunidad de nativos digitales demanda un tipo de educador acorde con ellos, que los entiendan y puedan aprovechar los conocimientos que generan desde los espacios educativos desde donde interactúan.

Cabero (2020), realizó un estudio donde determinó que existen dos tipos de personas: visitantes y residentes de la tecnología digital. Fue un estudio exploratorio donde encuestó a un grupo de estudiantes sobre la manera en la cual se perciben como nativos digitales, tanto en el contexto personal como académico. Se elaboró un cuestionario administrado en la asignatura “Tecnología Educativa” del grado de Pedagogía de la Universidad de Sevilla. Los resultados indicaron que la mayoría se ven como residentes, las percepciones discrepan de las evidencias obtenidas a partir de las representaciones gráficas realizadas.

Sánchez (2020) manifiesta en sus estudios que existe una brecha digital entre los nativos digitales y los inmigrantes digitales concebida como la desigualdad que existe en el acceso, habilidades, uso y disponibilidad de dispositivos o plataformas digitales. En el contexto actual de digitalización de muchas de las tareas cotidianas, esta desigualdad está cobrando cada vez más relevancia, sobre todo en el aspecto académico entre estudiantes y docentes. Nativos e inmigrantes digitales están cada vez más distanciados aun cuando los docentes ya deberían de entender que los nativos digitales no pueden entender el proceso de aprendizaje sin la participación de las TIC y en la actualidad de las Apps.

Metodología

En este trabajo se utilizó un diseño no experimental debido a que no se tuvo control sobre las variables independientes. Además, se desarrolló bajo el tipo de investigación denominada Investigación de Campo, también conocida como investigación in situ ya que se realiza en el propio sitio donde se encuentra el objeto de estudio, la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez, de la ciudad de Azogues, es decir, los datos son obtenidos directamente de la realidad. Por otra parte, por sus características está ubicada metodológicamente en el nivel de Investigación Descriptiva, ya que se recaba información sobre los Nativos digitales y los modelos de aprendizaje.

Se tuvo como población a los docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez, de la ciudad de Azogues. Veintiocho (28) docentes en total, desglosados como se indica en el siguiente cuadro:

Tabla 2 - Población (docentes)

Nivel	Cantidad	Paralelo
Primero	4	A, B, C, D
Segundo	4	A, B, C, D
Tercero	4	A, B, C, D
Cuarto	4	A, B, C, D
Quinto	2	A, B
Sexto	2	A, B
Séptimo	2	A, B
	3	Inglés
	3	Cultura Física
TOTAL	28	

Por ser una población pequeña, finita, se trabajó con toda ella como muestra, o sea, es una muestra censal y para recoger la información se utilizó la técnica de la encuesta y la observación participante. Los instrumentos fueron un cuestionario con diez preguntas cerradas y un guion de observación. Las respuestas fueron interpretadas y los resultados presentados en cuadros y gráficos circulares.

Resultados

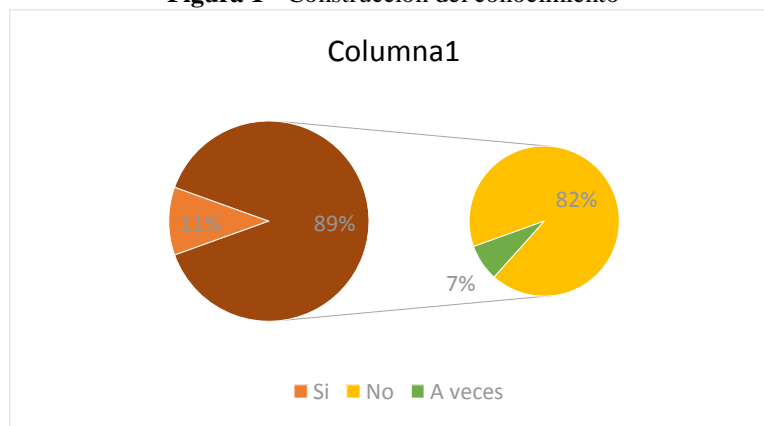
Según las preguntas formulas, las respuestas obtenidas y la observación participante realizada en el aula durante todo el proceso de investigación; se obtuvo como resultado, en primer lugar, que el modelo de aprendizaje Flipped Classroom (Aula Invertida) en donde el estudiante construye su propio conocimiento y el docente sólo observa y supervisa, se pudo identificar según puede apreciarse en la Tabla 3, Figura 1, que en general el estudiante no está construyendo su conocimiento (82%), sino que el docente le transmite los datos o información que el deberá procesar hasta alcanzar el conocimiento que se basa en el conocimiento del docente quien espera que el alumno repita fielmente sus enseñanzas.

Tabla 3 - Construcción del conocimiento

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	03	11
No	23	82
A veces	02	07
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 1 - Construcción del conocimiento



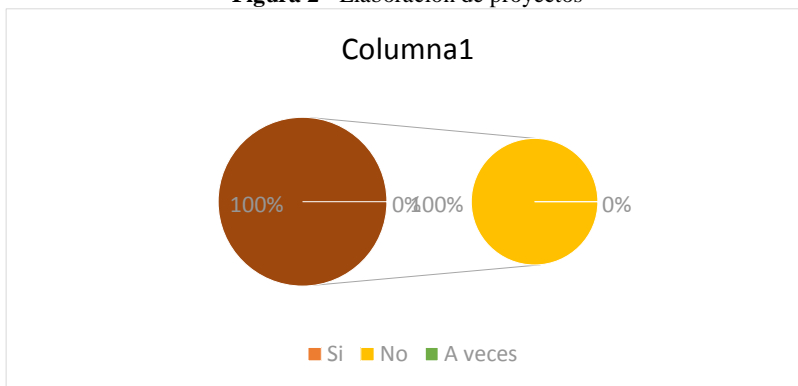
Así mismo, en la Tabla 4, Fig. 2, se puede observar que ningún docente utiliza la técnica de aprendizaje basado en proyectos y los estudiantes no elaboran proyectos para solventar problemas reales, lo cual se puede considerar una debilidad ya que la elaboración de proyectos con problemas reales, es una oportunidad y un estímulo para el estudiante quien se considera útil y consciente de lo que está haciendo ya que tiene un propósito al buscar soluciones a problemas reales.

Tabla 4 - Elaboración de proyectos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	00	00
No	28	100
A veces	00	00
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 2 - Elaboración de proyectos



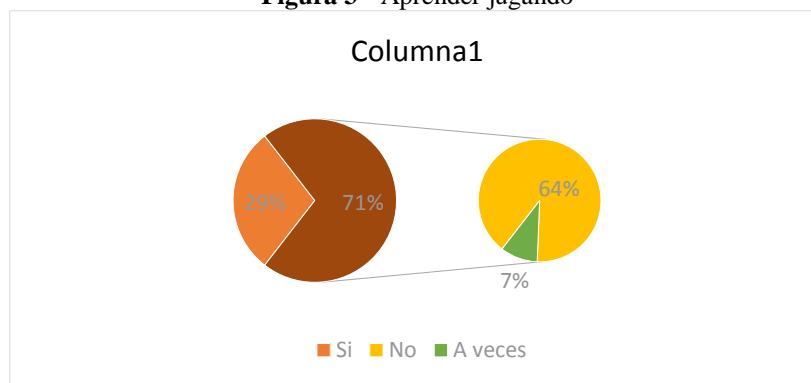
Por otra parte, en la Tabla 5, Fig. 3, se puede observar que son muy pocos los docentes (29%) que enseñan jugando, de hecho, los que indicaron que los estudiantes aprenden jugando, fueron los profesores de primero y segundo de básica. Se estima que los demás docentes consideran que los niños ya están muy grandes para los juegos y los docentes de inglés y cultura física no tienen estipulado los juegos en sus currícula.

Tabla 5 - Aprender jugando

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	08	29
No	18	64
A veces	02	07
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 3 - Aprender jugando



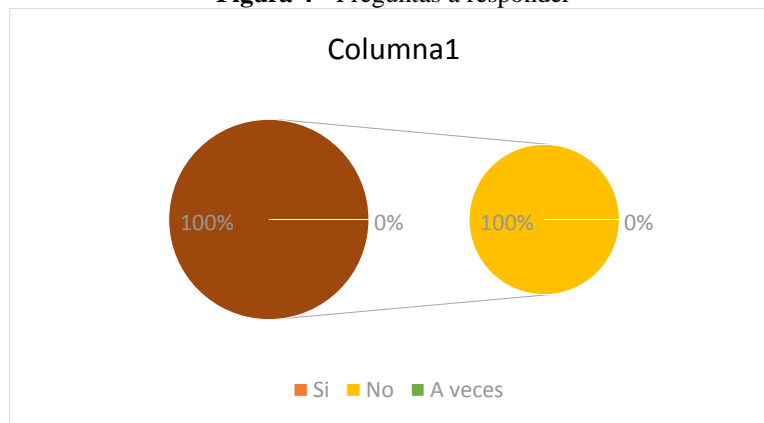
Además, según se puede apreciar en la Tabla 6, Fig. 4, que ningún docente, de los encuestados, utiliza el método de aprendizaje basado en problemas. El estudiante no se plantea preguntas a responder ya que el docente sigue los lineamientos del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016), en cuanto a la planificación de los objetivos y la manera de organizar el conocimiento que no incluye metodologías activas.

Tabla 6 - Preguntas a responder

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	00	00
No	28	100
A veces	00	00
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 4 - Preguntas a responder

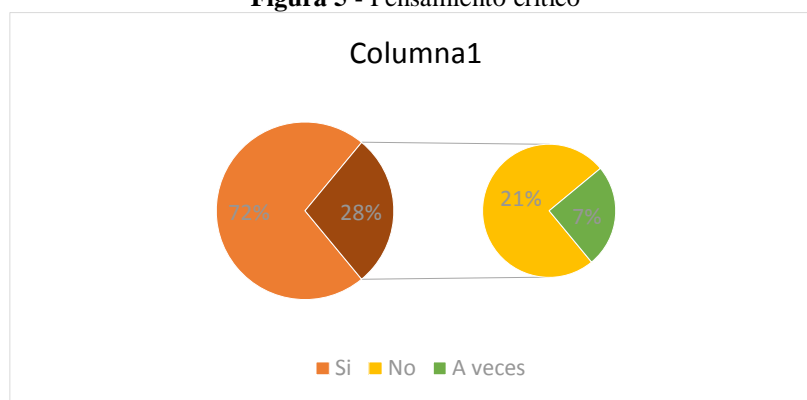


También, y aunque ningún docente de los encuestados aplica el aprendizaje basado en problemas, en la Tabla 7, Fig. 5, se puede apreciar que la gran mayoría de los encuestados (72%), considera que desarrolla el pensamiento crítico con el modelo de aprendizaje que utiliza, de hecho, a su entender, las clases en general, sea cual sea el método utilizado, se realizan con el fin de desarrollar el pensamiento crítico.

Tabla 7 - Pensamiento crítico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	20	72
No	06	21
A veces	02	07
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 5 - Pensamiento crítico

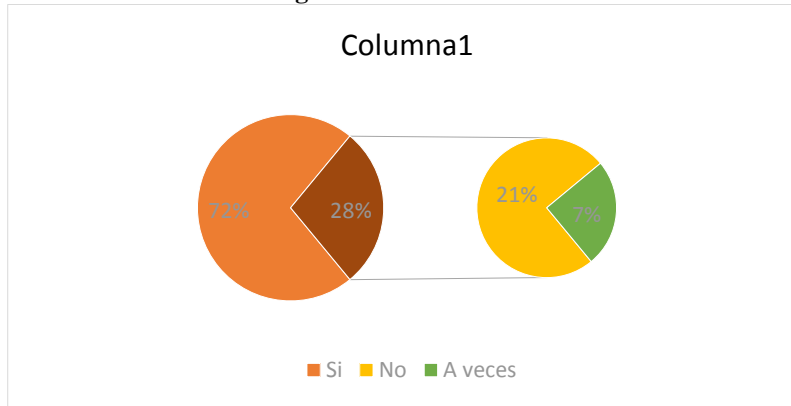
Igualmente, a través de la Tabla 8 y la Fig. 6, se puede observar que la gran mayoría de los encuestados (72%) considera que el estudiante aprende a través de un proceso social. Debido al simple hecho de compartir en el aula, el docente considera que el estudiante está aprendiendo a través de un proceso social así como lo indica Vygotsky, aunque el aprendizaje colaborativo es el que indica que el aprendizaje debe ser un proceso social pero de construcción del conocimiento, no sólo el compartir en el aula, sino ir más allá, socializando y trabajando en equipo con sus compañeros.

Tabla 8 - Proceso social

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	20	72
No	06	21
A veces	02	07
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 6 - Proceso social



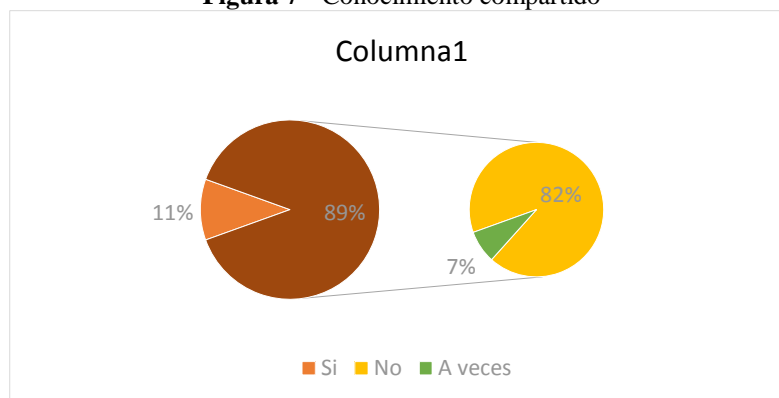
Sin embargo, según se puede visualizar en la Tabla 9 y la Fig. 7, un alto porcentaje de los docentes encuestados (82%) manifiesta que el método empleado no permite que el estudiante comparta el conocimiento hasta alcanzar la meta. El comparte con sus compañeros materiales de estudio y horas comunes pero no el conocimiento requerido para alcanzar metas establecidas, las cuales son controladas por el docente que es quien asigna, supervisa y modifica actividades, tareas y metas.

Tabla 9 - Conocimiento compartido

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	03	11
No	23	82
A veces	02	07
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 7 - Conocimiento compartido



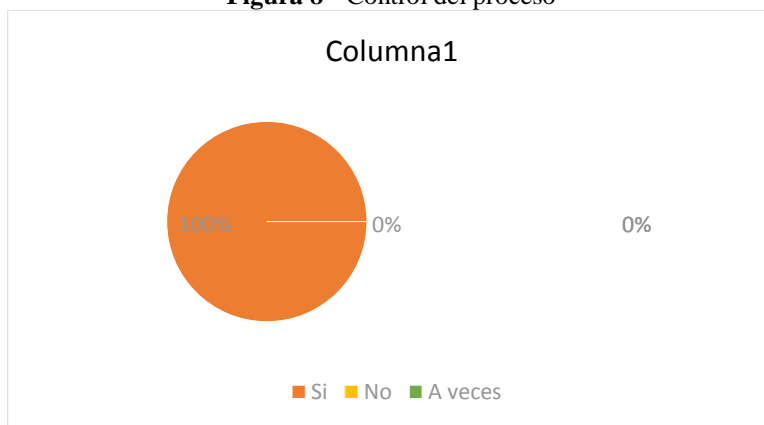
No obstante, según se puede apreciar en la Tabla 10, Fig. 8, el total de los docentes encuestados están de acuerdo al indicar que controlan todo el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, lo cual consideran que es algo común y normal en el sistema educativo debido a que en el Ecuador el docente siempre ha sido el centro a través del cual gira toda su cátedra por lo cual es quien toma las decisiones en el aula y no se cuenta con la cooperación de los estudiantes en la toma de decisiones o en la participación activa en el aprendizaje.

Tabla 10 - Control del proceso

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	28	100
No	00	00
A veces	00	00
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 8 - Control del proceso



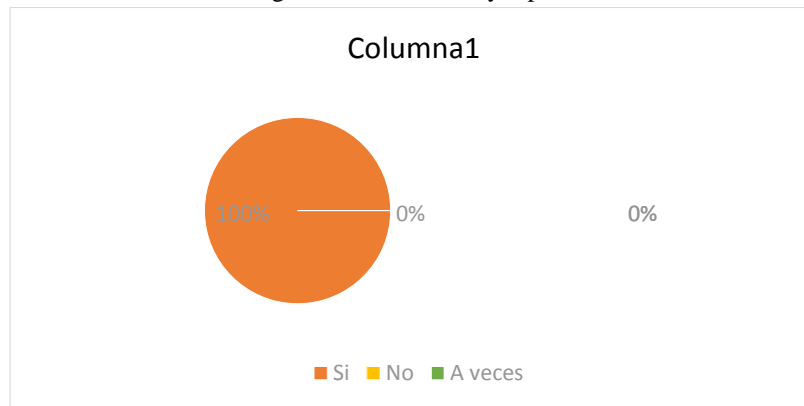
Además, y como se puede apreciar en la Tabla 11, Fig. 9, el total de los docentes encuestados (100%) consideran que el estudiante debe memorizar y repetir la información que se les ofrece. Según la educación tradicional, esto es muy común y de allí que sea una de las exigencias habituales en el aprendizaje de los alumnos. El docente transmite la información pertinente para que el estudiante la procese, la memorice y la repita para él conocer el nivel de información que captaron.

Tabla 11 - Memorizar y repetir

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	28	100
No	00	00
A veces	00	00
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 9 - Memorizar y repetir

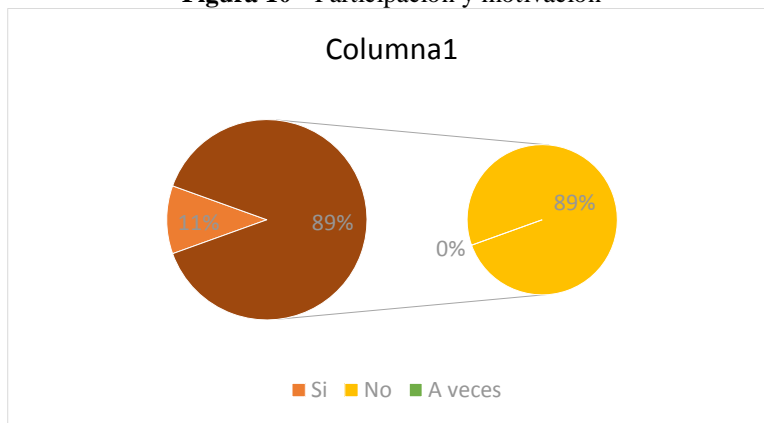


Por último, se puede apreciar en la Tabla 12, Fig. 10, que la gran mayoría de los encuestados (89%), manifiesta que los estudiantes no participan y no se sienten motivados hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje, por el contrario, muestran apatía y fastidio. Los estudiantes no muestran concentración cuando el docente está dando su clase magistral, de hecho, algunos docentes continúan explicando mientras los estudiantes charlan y juegan con sus compañeros.

Tabla 12 - Participación y motivación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje (%)
Si	03	11
No	25	89
A veces	00	00
Total	28	100

Fuente: docentes de EGB de la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez

Figura 10 - Participación y motivación

Conclusiones

En base a los resultados arrojados en la investigación realizada en la Unidad Educativa Juan Bautista Vásquez, se puede inferir que los docentes no utilizan los nuevos modelos de aprendizaje ya que no permiten que los estudiantes construyan su propio conocimiento, no elaboran proyectos para solventar problemas reales, tampoco aprenden jugando, ni planteándose preguntas a responder. El estudiante aprende a través de un modelo de aprendizaje tradicional donde el docente controla todo el proceso, canaliza y transmite la información de manera que el estudiante debe memorizar, repetir y, no tienen ningún tipo de participación, esto conlleva a que los estudiantes, nativos digitales, no se sientan motivados hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje, por el contrario, muestran apatía y fastidio.

También, se pudo escuchar en conversaciones informales que los docentes consideran que la tecnología está perjudicando a los niños ya que pasan muchas horas pegados a sus video-juegos, teléfonos, tablets, lo cual creen que está incidiendo en el bajo rendimiento escolar. No aceptan estas tecnologías como recursos y herramientas educativas que utilizan los niños y jóvenes quienes pueden compartir a través de foros en línea, mensajes en línea, consultas en páginas educativas como Scielo, bases de datos como Scopus, blogs, videos multimedia y muchas otras formas diferentes de usar y construir el conocimiento.

Los docentes no se han percatado que la apatía, desinterés y falta de motivación de sus estudiantes, se debe al modelo de aprendizaje que están utilizando, un modelo tradicional, repetitivo, memorístico que no comprende el nivel de decodificación de los nativos digitales el cual es más

que todo visual y es difícil mantenerlos atentos a una clase tradicional, expositiva, debido a que necesitan la velocidad de la internet para la transmisión de información y además, están acostumbrados a construir su propio conocimiento. Los nativos digitales necesitan del aprendizaje activo donde la enseñanza se centra en el estudiante, es autodirigido y las actividades están planteadas en función a hechos reales que el estudiante conoce, domina y puede llegar a solucionar.

Referencias

1. Avello, R., & Duarte, J. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. *Estudios Pedagógicos*, XLII(1), 271-282. <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v42n1/art17.pdf>
2. Cabero, J. (2020). Estudiantes: ¿nativos digitales o residentes y visitantes digitales? *Opción. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 36(93), 796-820. https://www.researchgate.net/publication/349310949_Estudiantes_nativos_digitales_o_residentes_y_visitantes_digitales/link/602a160ea6fdcc37a8291888/download
3. Crua, C. (2020). Nativos Digitales: todo lo que debes saber sobre la nueva Generación Z. *Digital Business*, 1-3. <https://www.iebschool.com/nativos-digitales-digital-business/>
4. Dumancela, G. (2020). Nativos digitales y sus educadores. *Revista para el Aula*(34), 31. <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-08/13.%20Nativos%20digitales.pdf>
5. Figueroa, E., Esteves, Z., & Bravo, O. (2017). Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad, reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador. *INNOVA*, 2(10), 175-188. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v2.n10.1.2017.627>
6. Jara, N., & Prieto, C. (2018). Impacto de las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales en la enseñanza en las ciencias de la salud: revisión sistemática. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 29(1), 92-105. http://scielo.sld.cu/pdf/ics/v29n1/a7_1158.pdf
7. Piox, W. (2020). Migrantes digitales adultos y su experiencia con la educación del siglo XXI. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 1-3. doi:<https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.38>
8. Prensky, M. (2015). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Barcelona (España): Institución Educativa SEK. [https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

9. Rodríguez, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. *Sophia*, 14(1), 51-64. doi:<http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.14v.1i.698>
10. Salas, M. (2020). Convergencia entre Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales. *Sinergias Educativas*, 1(5), 1-12. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581013/3821581013.pdf>
11. Salazar, N. (2017). Tras la pista del docente innovador en Colombia. *Competencias Digitales, Innovación y Prospectiva* (págs. 85-98). Bogotá: Editorial CIMTED. <http://memoriascimted.com/wp-content/uploads/2017/01/Competencias-Digitales-Innovaci%C3%B3n-y-prospectiva.pdf>
12. Sampe, J., Rodán, A., & Aragay, X. (2018). La implementación de las innovaciones educativas. *Cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales* (págs. 131-139). Buenos Aires: Fundación Santillana. <https://www.fundacionsantillana.com/PDFs/Memorias%20XII%20Foro%20Latinoamericano%20de%20Educacion%20-%20digital.pdf>
13. Sánchez, A. (2020). Análisis comparativo sobre nativos, migrantes digitales y brecha digital profunda en México y Uruguay. 1-29. doi:<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/anidip/a.9901>