



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,**  
**SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

---

**TEMA:**

**HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023.**

---

**INTEGRANTES:**

**ÁVILA VÁSQUEZ KATERLY DEL ROCÍO**

**TIXE GUERRERO VERÓNICA PILAR**

**TUTOR:**

**ING. JONATHAN PATRICIO CÁRDENAS BENAVIDES**

**PERÍODO ACADÉMICO:**

**MAYO – SEPTIEMBRE 2023**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD  
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO  
DE INVESTIGACIÓN**

---

**TEMA:**

**HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023.**

---

**INTEGRANTES:**

**ÁVILA VÁSQUEZ KATERLY DEL ROCÍO  
TIXE GUERRERO VERÓNICA PILAR**

**TUTOR:**

**ING. JONATHAN PATRICIO CÁRDENAS BENAVIDES**

**PERÍODO ACADÉMICO:**

**MAYO – SEPTIEMBRE 2023**

## **I. DEDICATORIA**

En primer lugar, agradezco a Adió, por permitirme estar donde estoy, por guiarme en todos los obstáculos que se ha presentado en mi vida y en el camino de estudio.

A mi familia con todo el amor del mundo, por ser mi pilar fundamental en la vida, por confiar en mí en todo momento, han sido mi motivo de inspiración para poder cumplir con esta meta.

A mi hijo Mathias Guerrero por ser mi motor primordial, quien me motiva a seguir adelante y no rendirme para conseguir lo que me he propuesto, llegar a culminar mi carrera Universitaria y ser su ejemplo a seguir.

A mis docentes que, durante toda mi formación académica, quienes me guiaron, quienes día tras día depositaron su mayor confianza en mis capacidades en el transcurso de mi carrera.

**Verónica Pilar Tixe Guerrero**

Esta dedicatoria es para mis pilares de apoyo y mi fuente inagotable de inspiración, mi familia. A lo largo de esta ardua y apasionante travesía de la investigación universitaria, su amor incondicional, paciencia y aliento constante han sido mi mayor fortaleza.

Agradezco profundamente el tiempo y la comprensión que me brindaron por cada palabra de aliento y gesto de ánimo ha sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante, incluso en los momentos más desafiantes.

A mis profesores y mentores, gracias por su dedicación y sabiduría. Sus consejos y enseñanzas han sido fundamentales para enriquecer mi aprendizaje y guiarme en el camino de la investigación académica.

**Avila Vasquez Katerly Del Rocio**

## **II. AGRADECIMIENTO**

En primer lugar agradezco a Dios por acompañarme en cada paso de mi vida, por iluminarme y haberme puesto en el camino a personas que me ayudaron a superarme como persona.

Agradezco a toda mi familia, por ser el motor esencial en mi vida, por haber confiado en mis capacidades en todo momento y por brindarme, amor, confianza y amistad para seguir adelante con más fuerza.

A mi querida Universidad, de manera muy especial por brindarme excelentes profesores durante toda mi carrera los cuales me compartieron conocimientos durante mi formación.

**Verónica Pilar Tixe Guerrero**

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres, a mi gran ejemplo de mujer valiente y luchadora, mi madre Ivon Vásquez y a mis familiares, quienes me han brindado su apoyo incondicional a lo largo de mi trayectoria académica. Sus palabras de aliento, su amor y su comprensión han sido mi mayor motivación en los momentos de dificultad.

Estoy profundamente agradecida con la Universidad Estatal De Bolívar por la formación brindada, a lo largo de este proceso fueron fundamentales para mi crecimiento como futura profesional Me gustaría expresar mi gratitud a nuestro tutor Jonathan Cárdenas, por su invaluable orientación y conocimientos expertos. Su dedicación, paciencia y consejos.

No puedo dejar de mencionar a Dios, jamás podrán existir palabras para describirlo en mi vida, está en cada paso que doy levantándome en los momentos de profunda oscuridad y acompañándome en los momentos de gran felicidad, mi padre.

Con gratitud,

**Avila Vasquez Katerly Del Rocío**

### III. CERTIFICADO DEL TUTOR

#### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

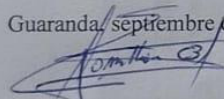
Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides, Mg.

#### CERTIFICA

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: **HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023**. Elaborado por los autores AVILA VÁSQUEZ KATERLY DEL ROCÍO Y TIXE GUERRERO VERÓNICA PILAR Egresados de la carrera de educación básica, de la facultad de ciencias de la educación, sociales filosóficas y humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documentó el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, septiembre de 2023



Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides, Mg.

Tutor.

**DERECHOS DE AUTOR**

Nosotras Ávila Vásquez Katerly Del Rocío y Tixe Guerrero Verónica Pilar, portadores de la Cédula de Identidad No 1250529045 y 0202392023 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023, modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Ávila Vásquez Katerly Del Rocío

Tixe Guerrero Verónica Pilar

Nombre del Autor 1  
(firma)

Nombre del Autor 2  
(firma)



#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de Investigación con el tema: **HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023.** elaborado por Verónica Pilar Tixe Guerrero y Katerly Del Rocío Ávila, previo a obtener el título de Licenciad(a/o)s en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.



Verónica Pilar Tixe Guerrero

C.I. 0202392023

Katerly Del Rocío Ávila Vásquez

C.I. 1250529045



*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*

rio...

N° ESCRITURA: 20230201003P02854

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: TIXE GUERRERO VERONICA PILAR y

AVILA VASQUEZ KATERLY DEL ROCIO

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000005176



En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de Diciembre del dos mil veintitrés, ante mí Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, TIXE GUERRERO VERONICA PILAR, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0980414687); y, AVILA VASQUEZ KATERLY DEL ROCIO, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0968052779); por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado **HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO- SEPTIEMBRE 2023.** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

TIXE GUERRERO VERONICA PILAR

C.C. 0202392023

AVILA VASQUEZ KATERLY DEL ROCIO

C.C. 1250529045

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....

## V. INDICE

<b>Contenido</b>	
<b>I. DEDICATORIA</b> .....	1
<b>II. AGRADECIMIENTO</b> .....	3
<b>III. CERTIFICADO DEL TUTOR</b> .....	5
<b>IV. AUTORÍA NOTARIADA</b> .....	6
<b>V. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL</b> .....	9
<b>VI. ABSTRACT</b> .....	10
<b>VII. INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>1. TEMA</b> .....	12
<b>2. ANTECEDENTES</b> .....	13
<b>3. PROBLEMA</b> .....	16
<b>3.1 Descripción del problema</b> .....	16
<b>3.2 Formulación del problema</b> .....	17
<b>4. JUSTIFICACIÓN</b> .....	18
<b>5. OBJETIVOS</b> .....	20
<b>5.1 Objetivo General</b> .....	21
<b>5.2 Objetivos Especifico</b> .....	21
<b>6. MARCO TEÓRICO</b> .....	21
<b>6.1 Teoría científica</b> .....	22
<b>6.1.1 Tecnologías de La Información</b> .....	22
<b>6.1.2 TICS en educación</b> .....	25
<b>6.1.3 La integración de la tecnología en los centros educativos</b> .....	26
<b>6.1.4 La integración de las TIC en la etapa escolar</b> .....	28
<b>6.1.5 La integracion de las TIC en el aula</b> .....	28
<b>6.1.6 Herramientas Digitales</b> .....	29
<b>6.1.7 Clasificación de las herramientas digitales.</b> .....	30
<b>6.1.8 Herramientas Digitales Interactivas</b> .....	31
<b>6.1.9 Recursos digitales</b> .....	38
<b>6.1.10 PROCESOS DE APRENDIZAJE</b> .....	39
<b>6.1.11 Metacognición y Autorregulación</b> .....	43
<b>6.2 Teoría legal</b> .....	45

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR.....	45
<b>6.3 Teoría referencial .....</b>	<b>48</b>
<b>7. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>49</b>
<b>7.1 Enfoque de la investigación.....</b>	<b>49</b>
<b>7.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO.....</b>	<b>49</b>
<b>7.3 Métodos.....</b>	<b>50</b>
<b>7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS</b> <b>50</b>	
<b>7.5 INSTRUMENTOS Y UNIVERSO .....</b>	<b>52</b>
<b>7.6 PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN .....</b>	<b>52</b>
<b>8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>53</b>
Gráfico 1. Aplicaciones en línea.....	57
Gráfica 3: Te gustaría aprender .....	59
Gráfica 6: Consideras que las interacción docente y estudiante.....	62
Gráfica 7: Tu maestro ha utilizado .....	63
<b>9. CONCLUSIONES.....</b>	<b>65</b>
<b>10. DESARROLLO DE LA RESPUESTA TECNOLÓGICA .....</b>	<b>66</b>
- <b>TITULO.....</b>	<b>67</b>
- <b>Introducción.....</b>	<b>67</b>
- <b>Objetivos.....</b>	<b>67</b>
<b>Objetivo General .....</b>	<b>67</b>
<b>Objetivos Específicos.....</b>	<b>68</b>
- <b>Desarrollo .....</b>	<b>69</b>
<b>Padlet .....</b>	<b>69</b>
<b>Mentimeter.....</b>	<b>74</b>
<b>Canva.....</b>	<b>79</b>
Bibliografía.....	84
<b>ANEXOS .....</b>	<b>87</b>

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

El objetivo del presente trabajo de investigación es consolidar las capacidades de docentes y estudiantes en el uso de herramientas digitales como estrategia didáctica para la fortificación de los aprendizajes en los estudiantes de sexto grado de educación general básica de la escuela “Isabel la Católica”, recinto cuatro esquinas, parroquia guanujo, canto Guaranda, provincia Bolívar, en el periodo Junio – Septiembre 2023. Esta investigación tiene el fin de mejorar el proceso de enseñanza a través de las herramientas digitales, generar componente que permitan a los estudiantes comprender de mejor manera los aprendizajes.

La investigación aplicada en este trabajo es de tipo bibliográfico porque se obtiene información necesaria de las variables propuestas para la búsqueda de documentos; es lógico histórico porque se analizaron los antecedentes referentes a la investigación planteada; es deductivo porque sirve para aplicar este entorno digital de aprendizaje e inductivo porque permite conocer los resultados de la aplicación implementada.

Desarrollamos el marco teórico por el medio de una búsqueda bibliográfica de artículos, libros, revistas e internet como ayuda para la obtención de información necesaria y pertinente constituyéndose en un verdadero soporte bibliográfico.

**Palabras clave:** Herramientas digitales, enseñanza-aprendizaje

## VII. ABSTRACT

The objective of this current research endeavor is to consolidate the competencies of educators and students in the utilization of digital tools as a didactic strategy aimed at fortifying the learning experiences of sixth-grade students in general basic education at the "Isabel la Católica" school, situated in the cuatro esquinas district, Guanujo parish, Guaranda canton, Bolívar province, during the period spanning June to September 2023. This research is driven by the goal of enhancing the teaching process through digital tools, thereby generating components that facilitate a more comprehensive understanding of the learning materials by students.

The research methodology employed in this endeavor is predominantly bibliographical, as it entails the acquisition of requisite information from the proposed variables during the document retrieval process. Furthermore, it follows a historical-logical approach through an examination of pertinent antecedents associated with the research question. It is deductive in nature, serving the purpose of implementing this digital learning environment, while concurrently being inductive by enabling the discernment of outcomes arising from the implemented application.

The theoretical framework has been constructed through an exhaustive bibliographic search encompassing articles, books, journals, and online resources, serving as an authentic bibliographic foundation.

**Keywords:** Digital tools, teaching and learning.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se desarrolló con el objetivo de fortalecer el aprendizaje a través

de las herramientas digitales, para mejorar el proceso académico en los estudiantes de Sexto Año De Educación General Básica de la Escuela “Isabela La Católica”, Recinto Cuatro Esquinas, Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda, Provincia De Bolívar.

En la actualidad la tecnología ha ido evolucionando de manera acelerada dentro de la educación, se han venido dando varios métodos, técnicas y herramientas interactivas que ha permitido una mejora en el proceso de enseñanza- aprendizaje, llevando al profesor a poner en marcha la utilización de herramientas digitales con el principal objetivo de mejorar el aprendizaje de los estudiantes y volver al proceso enseñanza aprendizaje más eficiente.

A la fecha, el principal reto de los sistemas educativos de todo el mundo es proporcionar a los estudiantes de información sobre tecnología y herramientas digitales útiles en su proceso de aprendizaje en el siglo actual con el claro objetivo de combatir ciertas carencias en el aprendizaje. Esto se debe a que estas tecnologías implementan las técnicas necesarias para tener un buen resultado. Las Tecnologías de la Información y Comunicación posibilita que los estudiantes realicen de una manera dinámica sus tareas y procesos de aprendizaje en el aula de clases ya que las mismas permiten la innovación en la educación y el profesor lo puede emplear en los alumnos. Estos cambios son posibles gracias a que son la innovación educativa del momento. Gracias a esto, tanto los profesores como los alumnos podrán tener una comprensión particular de lo que son las Ciencias Naturales mientras están en el campo. ( Echeita, 2020,p. 19)

La importancia de las herramientas digitales en la educación se debe a que estas nos permiten desarrollar de mejor manera los métodos de aprendizaje mediante la creación de diferentes actividades, esto permite que los estudiantes muestren un alto interés por aprender.

Tanto estudiantes como docentes han presentado mejorías en el proceso enseñanza aprendizaje con la utilización de las herramientas digitales, en adición, la capacidad de adaptación de ambos bandos se ha acrecentado considerablemente, llevando a mayor dinamicidad en las clases, en consecuencia, se ha observado mayor participación, cooperación, y atención por parte de los estudiantes, llegando ser a una mejora exuberante.

El proceso de enseñanza se basa en el uso tecnologías de la información y la comunicación, este consta del entendimiento de entornos educativos donde se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje. Las barreras de espacio son eliminadas y el tiempo del proceso se reduce, siendo la facilidad de comunicación entre estudiante-maestro. El motivo de la optimización del proceso fue llegar a un aprendizaje dinámico interactivo y motivacional, formando así a un estudiante crítico y constructivista de nuevos saberes.

El presente trabajo de investigación establecerá la incidencia del uso de las herramientas digitales interactivas como estrategias para el fortalecimiento de los aprendizajes en los estudiantes.

## **1. TEMA**

**HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE**



SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023.

## **2. ANTECEDENTES**

En el transcurso de las últimas décadas, hemos evidenciado un acelerado avance tecnológico, llevando de la mano la incorporación de la tecnología en nuestra jornada.

Las herramientas digitales interactivas tuvieron su auge en la década de 1960, siendo este el desarrollo de la informática y las redes de comunicación. El intercambio de información sufrió un enorme cambio debido a la aparición de las primeras computadoras personales y las redes de computadoras. A medida que la tecnología avanzaba, surgieron nuevas herramientas y aplicaciones que permitieron a las personas comunicarse y colaborar a través de plataformas digitales.

El campo de la educación sufrió grandes cambios positivos desde la aparición de las herramientas digitales interactivas, derivando a la mejora del aprendizaje en ámbitos poco reconocidos. Estas herramientas incluyen: presentaciones multimedia, simulaciones interactivas, juegos educativos, plataformas de aprendizaje en línea, pizarras digitales y muchas otras aplicaciones que buscan fomentar la participación de los estudiantes, estimular su creatividad y brindarles retroalimentación inmediata.

Los estudiantes, al desarrollar su habilidad con herramientas digitales, generan un enfoque de autoaprendizaje y alfabetización, llegando a fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Con estos nuevos conocimientos, la barrera de la información ha desaparecido en un gran porcentaje debido a la disponibilidad de los recursos educativos virtuales, llevando así a la satisfacción de conocimiento que los estudiantes presentan en sus necesidades individuales.

A mediados de los años 2000, el gobierno ecuatoriano comenzó a promover el uso de herramientas virtuales y digitales, además de programas de educación, esto se realizó gracias a la implementación de políticas. Para mejorar la calidad de educación, disminuyendo el índice

de analfabetismo digital, se llevaron a cabo iniciativas para dotar a instituciones de computadoras y conexión a internet.

Ecuador muestra una mejora progresiva en el uso y desarrollo de tecnologías digitales en diversos sectores de la sociedad. A medida que la tecnología continúa avanzando, se espera que el país siga aprovechando el potencial de las herramientas digitales para impulsar el desarrollo económico, educativo y social.

### **Agenda 2030**

Decreto Nro 371 de Ecuador

Mediante este decreto Ecuador declara acoger la Agenda 2030, la misma que proporciona a la Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo la aplicación, cumplimiento y control del programa de desarrollo Sostenible con la garantía de que estos coordinen con las respectivas entidades públicas dicho decreto para su correcto cumplimiento.

Posteriormente, el **Decreto 622** de diciembre de 2018 instituyó que el Vicepresidente de la República tendrá a su cargo la planificación y adopción de la ya mencionada Adenda 2030 para que la misma se cumpla con efectividad y transparencia en conjunto con La Secretaria de Panificación.

La Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo fue reemplazada por la Secretaría Técnica de Planificación "Planifica Ecuador," por el **Decreto 732** de 2019. (Agenda 2030)

**Objetivo 4:** Garantizar una educación sin barreras, dejando de lado cualquier tipo de discriminación o impedimento a la hora de promover oportunidades de aprendizaje.

**4.1** De aquí a 2030, asegurar que todos los jóvenes culminen la escuela primaria y secundaria, asegurando sus gratuidad, igualdad y calidad, llevando a una educación eficiente y pertinente.

**4.4** A la fecha del 2030 los jóvenes y adultos que cuenten con habilidades y competencias esenciales para tener acceso una plaza de trabajo debe aumentar de manera significativa pues o tienen acceso al empleo o deben ser capaces de ser emprendedores.

**4.4.1** Disponer de adultos y jóvenes que tengan habilidades en el uso de herramientas digitales y tecnología para la comunicación, dividida por el tipo de destreza técnica.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 Descripción del problema**

En la institución educativa "Isabel la Católica", se constató la ausencia de herramientas digitales interactivas en el proceso de enseñanza, dado que las clases se dan de manera tradicional, utilizando el modelo memorista, mas no un modelo deductivo o inductivo.

El motivo de la escasez de herramientas digitales y el desconocimiento de la existencia de estas es debido al bajo presupuesto económico otorgado por el ministerio de educación a las instituciones educativas rurales.

Los estudiantes se ven perjudicados al no contar con recursos didácticos para el proceso de aprendizaje, llevando así al aborrecimiento a los nuevos conocimientos ya que utilizan guías, manuales de aprendizaje como en la educación tradicionalista, por ende no desarrollan las habilidades y competencias necesarias en cuanto a su educación.

Existen docentes que no se encuentran familiarizados con las TIC, complicando así el proceso de enseñanza, esto se interpreta como un impedimento a la hora de impartir conocimiento actual relevante. Esto solo se puede solucionar haciendo que el docente actúe con denuedo y alcance los conocimientos informáticos necesarios para impartir su clase.

### **3.2 Formulación del problema**

¿El desconocimiento de las herramientas digitales interactivas incide en el

aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de educación general básica de la escuela "Isabel la Católica", recinto cuatro esquinas, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo Junio-Septiembre 2023?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La (UNESCO, 2022) menciona que trabaja para asistir la alfabetización y

competencias digitales, tendiendo como eje principal, la capacitación de docentes y educandos. Teniendo como objetivo la innovación digital, acrecentando el acceso a la educación y logrando avances en la integración, aumento de la calidad y competencias para crear oportunidades en el desarrollo personal de cada individuo mediante el uso de las herramientas digitales y dar seguimiento a los procesos de aprendizaje.

La tecnología avanza a pasos agigantados a nivel mundial por tal motivo no debería ser una excepción incorporar el uso de tic en la educación, la implementación de herramientas digitales en la institución educativa debería ser un recurso esencial.

Para mejorar el trabajo en equipo de los niños y adolescentes es necesario la buena aplicación e instrucción del uso de la tecnología ya que con estas herramientas incrementa la creatividad y el interés por aprender, dentro del ámbito académico conlleva a utilizar e implementar diversos recursos que hoy en la actualidad favorece la calidad educativa, propuestos como estrategias de uso de materiales didácticos, esto quiere decir, conjunto de procedimientos apoyados de recursos tecnológicos para cumplir las necesidades educativas que posee la institución educativa (Miriam, R, 2019).

Las Herramientas Digitales en la enseñanza presentan diferentes dimensiones y posibilidades en el campo de la educación, ya que posibilitan interacciones didácticas en las que los estudiantes pueden realizar diversas actividades como el dialogo, lectura de documentos, ejercicios, realizar preguntas a docentes, trabajar en grupo, etc. Sin tener iteración física entre docentes y estudiantes.

Las herramientas digitales mejoran la calidad de la educación, las oportunidades de aprendizaje en línea, el acceso a recursos educativos digitales y el uso de tecnologías en el aula para mejoran la experiencia educativa de los estudiantes y los docentes.

Es importante comprender y aprovechar el potencial de estas tecnologías para mejorar la educación y la inclusión digital en la comunidad local. El proyecto podría tener un impacto

significativo al proporcionar información valiosa para la determinación de las alternativas adecuadas y la implementación de políticas con el fin de que la implementación de herramientas digitales sea adecuada y efectiva en varios sectores de la ciudad de Guaranda.

## **5. OBJETIVOS**



## **5.1 Objetivo General**

Promover el uso de las herramientas digitales como estrategia para el fortalecimiento de los aprendizajes en los estudiantes de sexto grado de educación general básica de la escuela "Isabel la Católica", recinto cuatro esquinas, parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo Junio-Septiembre 2023.

## **5.2 Objetivos Especifico**

- ❖ Indagar el impacto de las herramientas digitales en la educación.
- ❖ Analizar las estrategias de aprendizaje que usan los docentes durante el proceso educativo
- ❖ Implementar una guía didáctica para desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales interactivas.

## **6. MARCO TEÓRICO**

## **6.1 Teoría científica**

### **6.1.1 Tecnologías de La Información**

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (Cabero, 1998-198) ”

Para Antonio Bartolomé “la T.E. encuentra su papel como una especialización dentro del ámbito de la Didáctica y de otras ciencias aplicadas de la Educación, refiriéndose especialmente al diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos, no únicamente en los procesos instructivos, sino también en aspectos relacionados con la Educación Social y otros campos educativos. Estos recursos se refieren, en general, especialmente a los recursos de carácter informático, audiovisual, tecnológicos, del tratamiento de la información y los que facilitan la comunicación” (A. Bautista y C. Alba, 1997:2)

Las TIC como herramientas que aprueban el acceso, producción tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes formatos. Son los avances científicos desarrollados en los campos de la informática y las telecomunicaciones el origen de las TIC tal y como las conocemos.

El semblante más destacado de la tecnología actual es indiscutible, la computadora y en especial las redes informáticas. Pues así lo mencionan varios expertos, el internet revoluciona la forma de comunicarse de los seres humanos haciendo la comunicación más rápida demostrando así un salto a la elocución e innovación logrando la adquisición de conocimiento más sustancial.

## **Ventajas**

Las herramientas digitales interactivas son necesarias en la educación porque través de estas herramientas tecnológicas los estudiantes pueden captar su atención y los profesores pueden utilizarla como material didáctico en sus clases diarias, lo que lleva al desarrollo de su creatividad y habilidades. Se dice que las TIC han tenido gran repercusión en el estilo de vida de las personas, en adición, los sistemas educativos, financieros, culturales y científicos también se ha visto afectados.

A continuación, se mencionan las ventajas de la aplicación de las TIC tanto para el profesor como para el estudiante.

### **1. Acceso a la información**

El desarrollo de las TIC ha permitido mayor accesibilidad a la información, ya sea perteneciendo a una institución o no, abriendo paso a la investigación exhaustiva, corroboración de información o el aprendizaje de fuentes sin límites físicos más que el de un dispositivo con conexión a internet.

### **2. Inmediatez**

La manera de conseguir información a avanzado con celeridad, siendo ahora casi de forma inmediata y en tiempo real. Aun existiendo cierto tipo de resistencia al cambio por miedo al progreso, es impensable inferir que la información rápido y a la mano nos va a limitar en algún aspecto.

### **3. Comunicación**

De la mano con la inmediatez está la comunicación. Siendo que esta tardaba días o semanas en ser entregada, ahora el contacto con familia, amigos, compañeros de trabajo es

más efectiva, llegando al punto donde incluso podemos trabajar desde casa. Todo gracias a la revolución tecnológica.

#### **4. Interactividad**

Con la existencia de innumerables plataformas donde la gente puede compartir información, ya sea del ámbito personal o académico, la interacción entre personas ha llegado a ser posible respondiendo a contenidos sin barreras, ya sea del tipo escrito o audiovisual. Llegando a compartir su opinión sobre temas específicos en plataforma diseñadas para la interconectividad.

#### **5. Innovación**

Las TIC, nos dan a posibilidad de avanzar constantemente, desarrollando herramientas idóneas para gran cantidad de campos, llegando estas a adaptarse en infinidad de situaciones. Tenido la posibilidad de modificar entornos educativos, económicos, de salud, llegando a tener repercusiones en campos derivados del correspondiente a la idea original.

#### **6. Eficiencia**

El compartir información de forma inmediata ha llevado a un aumento exponencial en la eficiencia de diferentes procesos de creación de ideas, en el ámbito corporativo. Todo esto gracias al uso de herramientas tecnológicas, cientos de empresas llevan a cabo sus operaciones en servidores privados o públicos de internet, esto mejora la realización de trabajos y resolver problemas de forma efectiva.

#### **7. Desarrollo de nuevas actividades**

La disminución de procesos y papeleo innecesario es fruto del desarrollo de estas tecnologías, permitiendo hacer trámites burocráticos en línea, agilizando el proceso y

llevando a la creación de nuevas formas de pagar servicios básicos de vivienda, convivir en la red y disfrutar el tiempo libre, haciendo del ocio una actividad más plena.

## **8. Experiencia personalizada**

El límite de la utilización de las herramientas digitales es la imaginación, el usuario se ha vuelto partícipe directo en la implementación de la nueva información, esto deriva en una experiencia propicia, donde el usuario puede usarlo de la manera que mejor le convenga, haciendo de esta experiencia personalizada una ventaja a la hora de desarrollar diferentes estilos de uso, dando un mayor rango de adaptabilidad a las nuevas herramientas que se desarrollarán.

### **Desventajas**

- ❖ Exige un perfeccionamiento constante de los profesores, una inversión de tiempo y dinero.
- ❖ Los maestros usualmente usan la tecnología de manera reiterada, impidiendo desarrollar material de trabajo de forma manual para impartir sus clases.
- ❖ El libre acceso a información de la web interviene en la explicación clara de ciertos temas por ello los niños se distraen y confunden, creyendo fácilmente el contenido falso que se encuentra en internet.
- ❖ Darle mantenimiento al software o equipos de cómputo en las instituciones para el cumplimiento de las actividades
- ❖ Otorgar de material tecnológico a nivel educativo muchas veces se vuelve un desafío debido al alto costo de la tecnología por ello es difícil obtenerla.
- ❖ Con tanta información, si no se distribuye la información de manera correcta con el material tecnológico la información enseñada puede ser incompleta.

### **6.1.2 TICS en educación**

La Unesco menciona que al terminar los años 200, gran parte de niños e instituciones ya contaban con ordenadores en los laboratorios, y tanto como docentes y estudiantes estaban instruidos para el uso de las aplicaciones informáticas, más comunes y alguna que otra red

informática, con esto ellos ya podían acceder a cierto contenido que se encontrara de su programa educativo o currículo de plan de clases en su propio idioma. Pero aun con ello las estrategias pedagógicas seguían estando rezagadas sin la correcta implementación de la tecnología y no cumplían con los objetivos pensados para la comunidad educativa.

Se menciona que los centros educativos deben incluir ciertos puntos de vista valiosos con referencia a la utilización de los tics, como son:

- ❖ El plan que da soporte a los docentes, para la capacitación e instrucción en el uso de material didáctico, herramientas digitales y redes como apoyo para mejorar la calidad educativa y desarrollo de nuevas metodologías.
- ❖ Dotar de apoyo a los estudiantes, ya que necesitan ser capacitados también con destrezas y habilidades en el uso de tecnologías de la información y comunicación ya que en la actualidad están avanzando de manera continua.
- ❖ Plan de trabajo en equipo, para que la educación se centre en los valores de la institución educativa y su historia.
- ❖ Contar con centros de lavatorio, computadores, proyectores y todo el material necesario para que el aprendizaje sea interactivo.

### **6.1.3 La integración de la tecnología en los centros educativos**

La integración de las Tics es imperante para mejorar el nivel de enseñanza, educación y aprendizaje, teniendo ciertas dificultades en el acoplamiento en los centros educativos, será un paso más cercano a una educación libre de barreras. - Cuban, L. (2001).

Fullan, M. (2021). Al integrar las TIC en los centros educativos se logrará un mayor umbral de liderazgo, los docentes tendrán mejores herramientas de capacitación y se agilizará la planificación curricular.

La integración de las TIC en los centros educativos se refiere a la incorporación de tecnologías digitales en todos los aspectos de la gestión y organización del centro, así como en la forma en que se imparten los contenidos educativos.

**Infraestructura tecnológica:** Para lograr una integración efectiva de las TIC, es necesario la existencia de la infraestructura tecnológica pertinente, teniendo como herramientas básicas computadoras, tabletas, proyectores, acceso a Internet de alta velocidad, entre otros.

**Formación docente:** Es imperante que el personal docente tenga la formación necesaria para manipular las herramientas tecnológicas, esto con el fin de lograr la mayor eficiencia posible y sacar el mayor provecho a las herramientas digitales, logrando alcanzar el mayor alcance de potencial en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Políticas y planificación:** Es necesario que exista una planificación estratégica previa a la adquisición de las herramientas digitales en los centros educativos, además de la implementación de políticas claras que guíen su puesta en acción. La definición de objetivos claros y medibles, así como el establecimiento de indicadores serán de ayuda para evaluar el impacto de las TIC en la calidad educativa.

**Acceso equitativo:** Es esencial garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las TIC, independientemente de su origen socioeconómico, género o ubicación geográfica.

**Uso responsable y seguro:** La integración de las TIC también implica enseñar a los estudiantes sobre el uso responsable, ético y seguro de la tecnología, fomentando la conciencia sobre los riesgos asociados con el mundo digital.

#### **6.1.4 La integración de las TIC en la etapa escolar**

La integración de las TIC en la etapa escolar hace referencia a la incorporación estratégica y planificada de tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el ámbito escolar, desde la educación inicial hasta la educación secundaria.

**Motivación y aprendizaje:** Las TIC pueden aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, al proporcionarles experiencias de aprendizaje más interactivas y atractivas. Herramientas como aplicaciones educativas, simulaciones y juegos pueden mejorar la comprensión de conceptos y facilitar el proceso de aprendizaje.

**Desarrollo de habilidades digitales:** Adhesión de las redes informáticas en la primera etapa de la educación es decir en la escuela con los niños y en los colegios con los adolescentes permite el desarrollo efectivo y desenvolvimiento digital esto contribuirá a lo largo de sus vidas

**Personalización del aprendizaje:** Las TIC permiten la adaptación del contenido y el ritmo de aprendizaje de acuerdo a las falencias de casa estudiante, lo que permite la individualización de los procesos de enseñanza.

**Colaboración y comunicación:** Las TIC ofrecen herramientas para fomentar la colaboración entre estudiantes, docentes y padres, mejorando la comunicación y la interacción entre los diferentes actores del proceso educativo.

#### **6.1.5 La integración de las TIC en el aula**

La integración de las TIC en el aula se enfoca en cómo los docentes pueden utilizar de manera efectiva las tecnologías para enriquecer las experiencias de aprendizaje de sus estudiantes. - Puentedura, R. R. (2006).



Warschauer, M. (2006). La importancia de desarrollar el conocimiento tecnológico pedagógico de los docentes para que puedan integrar de manera significativa las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **6.1.6 Herramientas Digitales**

En el contexto actual, las herramientas digitales juegan un papel fundamental en diversas áreas, desde la educación hasta los negocios y la comunicación. Estas herramientas son aplicaciones y programas basados en tecnología informática que facilitan la realización de tareas, la creación de contenidos, el acceso a información y la colaboración entre personas.

Algunas de las herramientas digitales más comunes incluyen:

**Plataformas de productividad:** Estas agilizan el proceso de creación y edición de documentos de toda índole, tiendo a Microsoft Office 365 o Google Workspace (anteriormente conocido como G Suite), como las principales plataformas utilizadas a nivel mundial.

**Editores de imágenes y diseño gráfico:** Adobe Photoshop, Canva o GIMP, que permiten a los usuarios crear y modificar gráficos, imágenes y diseños de manera profesional.

**Plataformas de gestión de proyectos:** Estas permiten que el proceso de planificación sea más ágil, otorga mayores niveles organizativos a la hora de gestionar proyectos y permite una supervisión constante a tiempo real mientras se trabaja en un proyecto, ejemplo de esto son: Trello, Asana o Monday.com

**Herramientas de comunicación:** Estas han permitido que la comunicación remota sea de forma instantánea, permitiendo compartir idea de forma inmediata o en tiempo real, ejemplos de esto son Slack, Microsoft Teams o Zoom.

**Plataformas de aprendizaje en línea:** Estas han significado un avance gigantesco en la educación, permitiendo que esta sea remota, al ritmo del estudiantes y con las herramientas necesarias para que aprendizaje personalidad y efectivo, un ejemplo de esto son: Moodle, edX o Coursera.

Las herramientas digitales han ido predominando a pasos agigantados la sociedad actual, John Smith sostiene que “la adopción de estas herramientas ha transformado la forma en que trabajamos, aprendemos y nos comunicamos en el mundo moderno” (Smith, 2020).

#### **6.1.7 Clasificación de las herramientas digitales.**

En el entorno de rápida evolución tecnológica en el que nos encontramos actualmente, las herramientas digitales han ido tomando un papel trascendental para vivir plenamente en la sociedad actual. Según John Brown, un experto en tecnología de la información, "la clasificación de herramientas digitales es esencial para comprender su utilidad y potencial en nuestras vidas diarias" (Brown, 2022).

En su investigación sobre el impacto de las herramientas digitales, Brown enfatiza que cada categoría de herramientas tiene un propósito específico y puede desempeñar un papel importante en la mejora de la eficiencia, la colaboración y la creatividad en diversas industrias.

Las herramientas digitales se pueden clasificar en diversas categorías en función de su propósito y función. A continuación, se presenta una clasificación común de herramientas digitales:

- ❖ **Herramientas de Productividad:** Estas herramientas están diseñadas para ayudar a los usuarios a realizar tareas relacionadas con la creación, edición y organización de contenido. Incluyen suites de oficina, editores de texto, hojas de cálculo y

aplicaciones para la gestión de tareas.

- ❖ **Herramientas de Comunicación:** Facilitan la interacción y colaboración entre personas a través de medios digitales. Ejemplos de estas herramientas son el correo electrónico, las plataformas de mensajería instantánea, las redes sociales y las aplicaciones de videoconferencia.
- ❖ **Herramientas de Diseño y Multimedia:** Permiten la creación y edición de contenido visual y multimedia. Esto incluye editores de imágenes, software de diseño gráfico, editores de video y herramientas para la creación de presentaciones.
- ❖ **Herramientas para la administración de proyectos:** Estas aplicaciones permiten mejorar, arreglar y estructurar proyectos. Entre estas opciones de trabajo pueden incluir también apps para el control de las tareas.
- ❖ **Herramientas de Aprendizaje en Línea:** Facilitan la educación y el aprendizaje a distancia. Plataformas de e-learning, sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y recursos educativos en línea son ejemplos de este tipo de herramientas.
- ❖ **Herramientas de Análisis de Datos:** Ayudan a recopilar, procesar y analizar datos. Estas herramientas incluyen software de estadísticas, aplicaciones de visualización de datos y herramientas de minería de datos.

### 6.1.8 Herramientas Digitales Interactivas

En palabras de María López, una investigadora especializada en tecnología educativa, "las herramientas digitales interactivas representan una oportunidad emocionante para mejorar la educación al facilitar un enfoque más centrado en el estudiante y promover un aprendizaje más significativo" (López, 2021).

En su estudio sobre el impacto de las herramientas interactivas en el aprendizaje en línea, López destaca que estas herramientas fomentan la autonomía del estudiante, aumentan su motivación y permiten una retroalimentación inmediata, lo que contribuye a un aprendizaje más profundo y duradero.

En el contexto de la tecnología educativa y el aprendizaje en línea, las herramientas digitales interactivas son absolutamente necesarias para alcanzar una experiencia de aprendizaje eficaz. Por las características de estas, la educación se ha vuelto un proceso más dinámico, permitiendo la participación activa y dejando atrás el viejo modelo de presentación de información paralizada.

Las herramientas digitales interactivas pueden incluir simulaciones, juegos educativos, cuestionarios en línea, actividades prácticas, entornos virtuales y otras aplicaciones que fomenten la exploración y el compromiso activo del estudiante.

#### **6.1.8.1 Padlet**

Utilizando recursos tecnológicos en el aula hacen que la interacción sea dinámica y efectiva, utilizando Padlet como herramienta se puede crear un mural o una pizarra virtual utilizando la pizarra en blanco para compartir diferentes contenidos como video, imagen, audio, diagramas, archivos. etc.; Puede guardarse según lo desee el profesor o el alumno para que puedan colaborar para intercambiar o compartir contenidos. (Rojas & Romero, 2019).

#### **Ventajas de Padlet**

- ❖ Es gratis y fácil de usar.
- ❖ Podemos utilizarlo desde cualquier navegador e incluso descargarlo en nuestro móvil.
- ❖ Puede compartir contenido mediante enlace, código QR, y redes sociales.
- ❖ Las puedes guardar como diferentes archivos ya sea imágenes o pdf para después imprimir.
- ❖ Puedes incluir a nuevos participantes.

- ❖ De la misma manera conservar de manera pública o privada.
- ❖ Cambiar o transformar el formato
- ❖ Y así mismo se puede grabar notas de voz o hacer videos.

### **Desventajas**

- ❖ Esta limitado a cierto número de publicaciones.
- ❖ Publicar todo el contenido a la vez puede ocasionar una desorganización y la información no estará bien estructurada por ese motivo debemos acordar reglas antes de cada publicación.

Según Morado, y Ocampo. La aplicación de Padlet es de libre acceso, (gratuita) con ella podemos compartir diferentes tareas o presentaciones según el contenido que el autor quiera transmitir, el beneficio de esta aplicación es que nos ofrece una variedad de plantillas y herramientas que dejan otros autores para que otras personas puedan usarlas sin ninguna restricción. Así mismo permite la interacción en grupo logrando de docente y estudiante estén conectados y así mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje por ello se la considera beneficiosa para el trabajo en equipo.

Por tanto, el uso de recursos tecnológicos para las actividades académicas puede crear un ambiente positivo en el que los estudiantes se sientan motivados y aprendan bien.

### **6.1.8.2 Mentimeter**

Es un sistema informático en el que se pueden realizar presentaciones, y permiten la interacción sincrónica entre docente y estudiante, o de cualquier grupo social que desee utilizarla.

Con esta aplicación se pueden realizar diferentes actividades. Y no solo para el área educativa sino también para empresas o emprendimientos. (Santamarina-Campos, CarabalMontagud, Segarra-Oña, et al., 2021).

### **¿Para qué se utiliza?**

Esta aplicación permite llevar a cabo una variedad de acciones para realizar tareas o trabajos, así como otras herramientas digitales esta también cuenta con plantillas gratuitas para tomarlas y personalizarlas, le ofrece al usuario interactuar con preguntas y respuestas, para las personas que ingresan a ver la presentación en línea.

También es posible compartir los resultados de las preguntas realizadas con la audiencia y se puede observar la interacción desde cualquier dispositivo móvil, computador o Tablet.

### **Ventajas**

- ❖ Crear encuestas y presentaciones de diapositivas es fácil.
- ❖ Se puede ejecutar desde teléfonos, tabletas, portátiles y ordenadores con conexión a Internet.
- ❖ Facilita la interacción entre muchas personas.
- ❖ Los resultados se guardan en la cuenta que creó el Mentimeter.
- ❖ No es necesario registrarse como usuario.
- ❖ Ver resultados en tiempo real.
- ❖ Se puede sincronizar con Microsoft PowerPoint.

### **Desventajas**

- ❖ La versión gratuita limita la cantidad de preguntas: 2 preguntas por demostración y 5 preguntas por cuestionario.
- ❖ Los códigos que responden preguntas caducan después de 45 días.
- ❖ Su dispositivo móvil debe estar conectado a Internet para participar.
- ❖ Aunque las respuestas son anónimas y fomentan la participación, esto no permite un seguimiento personal.
- ❖ Solo tiene complemento de presentación de Microsoft y Office 365

Actualmente, los estudiantes necesitan aprender diferentes tipos de tecnologías para mejorar la comunicación en el aula, y estas tecnologías deben ser de alta calidad y desarrollarse en un entorno dinámico, por lo que la introducción de las herramientas permite a profesores y estudiantes recopilar comentarios.

Sus investigaciones muestran que estas herramientas han impulsado la productividad en el ámbito laboral y han facilitado el acceso a la educación en línea, lo que ha llevado a una mayor inclusión y oportunidades para millones de personas en todo el mundo.

### **6.1.8.3 CANVA**

Lanzada en 2012, ha transformado la forma en cómo se comparte e imparte la información, esta, al ser una herramienta de diseño y publicación online ha agilizado el proceso de exposición y manejo de información.

Esta singular herramienta de diseño gráfico online tiene infinidad de usos a la hora de manejar la información, permitiendo editar fotos y diseñar diferentes tipos de documentos provenientes de diferentes fuentes, ya sean redes sociales, folletos, etc.

Por lo tanto, Lucas, (2017) manifiesta que Canva es una herramienta que ha revolucionado la forma en cómo se maneja la información. Con una interface novedosa, sugerente y de fácil manejo.

Al día de hoy, Canva ha adquirido un papel imprescindible en el entorno educativo, porque la herramienta puede transformar presentaciones sencillas en atractivas y capaces de estimular el pensamiento creativo de los estudiantes un enfoque más de autosuficiencia y practicidad.

Debido a esto, Trejo, (2018) sostiene que Canva es un software que, a pesar de tener plantillas prediseñadas, esto no es una limitación para el manejo y presentación de la información, permitiendo a los estudiantes manipular la herramienta a su antojo e innovar en la forma en que la información se da a conocer.

Con base a lo mencionado, y a mi experiencia personal, confirmo que Canva es un recurso indispensable a la hora de impartir y adquirir conocimiento, donde el único límite es la imaginación de quien procesa la información. La herramienta es fácil de aprender y viene en una versión gratuita, lo que facilita a los docentes agregar más energía y creatividad a sus lecciones en el aula.

### **Características de la herramienta Canva**

Canva es una gran herramienta de automatización porque es muy estable, su facilidad de aprendizaje es una de las razones por las que Lucas (2017) describe las siguientes características:

- ❖ La función de búsqueda le permite encontrar imágenes, iconos, texto, gráficos y gif.
- ❖ Se proporciona plantillas predefinidas para crear modelos personalizados o listos para usar.



- ❖ Puede incorporar una variedad de elementos gráficos en su diseño, incluidos iconos lineales y geométricos.
- ❖ Admite varios formatos de texto, incluidos opciones de título y subtítulos.
- ❖ La opción de elegir entre una variedad de colores de fondo, incluido un fondo prediseñado o la opción de cargar una imagen de fondo personalizada.
- ❖ Contiene una función de carga que le permite cargar múltiples imágenes y elementos en formato JPG (no se permite gifs animados).
- ❖ El control de zoom le permite acercarse o alejarse de la vista de diseño y comprobar su precisión.

## **Ventajas**

Según la perspectiva dada por el autor Trejo (2018). Se sostiene que la herramienta Canva tiene varias ventajas importantes, entre ellas:

- ❖ Acceso en línea si descargar: Canva se puede utilizar en línea si se descarga software, lo que la convierte en una herramienta gratuita y accesible que funciona en internet.
- ❖ Interfaz intuitiva y creativa: Canva proporciona una interfaz amigable altamente intuitiva que estimula la imaginación y la creatividad de los usuarios.
- ❖ Guarda diseños automáticamente: guarda diseños automáticamente, eliminando la preocupación de perder el trabajo no guardado en caso de problemas técnicos.
- ❖ Flexibilidad para agregar imágenes: permite agregar imágenes de manera fácil e ilimitada, lo que facilita la mejora de tus diseños.
- ❖ Acceso móvil: ofrece una versión móvil para usar en teléfonos inteligentes y tabletas sin computadora.
- ❖ Sencillo, gratuito y disponible en línea: es fácil de usar y gratuito en línea.
- ❖ Imágenes de alta calidad a precios accesibles: para aquellos que buscan otras opciones, Canva ofrece imágenes de alta calidad por solo \$1

- ❖ Funciones de colaboración: facilita la colaboración al permitir a los usuarios compartir sus diseños con amigos y familiares.
- ❖ Descarga en múltiples formatos: los formatos se pueden descargar en múltiples formatos, incluidos PNG, JPG, PDF e impresión PDF, lo que le brinda versatilidad a la hora de diseñar.

### **Desventajas de Canva**

De igual manera el autor Trejo (2018) menciona las siguientes desventajas:

- ❖ Sin el uso de internet no se puede elaborar ningún trabajo, porque los cambios no se guardan automáticamente y el trabajo sería en vano.
- ❖ Algunas plantillas, imágenes o textos son pagados, porque están solo disponibles para la versión premium.
- ❖ Canva tiene diseños limitados.
- ❖ No incluye opciones para mejorar el texto o imágenes.

### **6.1.9 Recursos digitales**

“Los recursos digitales de aprendizaje son materiales compuestos por medios digitales para facilitar el desarrollo de actividades de aprendizaje. El material de aprendizaje es bueno para aprender si ayuda a aprender contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimientos y ayuda a mejorar las actividades o valores, (Zapata, M.2012)”

Los materiales digitales adquieren la denominación de Recursos Educativos Digitales cuando están específicamente diseñados con una finalidad educativa, cuando tienen como propósito alcanzar un objetivo de aprendizaje concreto y cuando su estructura responde a características didácticas apropiadas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los sistemas de gestión de aprendizaje, combinados como “plataformas” como Moodle, Blackboard, Sakai, Canvas, entre otros, simplifican la utilización de estos recursos digitales al incorporarlos dentro de un único sistema integrado.

### **Contenidos digitales**

Los materiales de aprendizaje digitales pueden adoptar diferentes formas, como por ejemplo:

- ❖ Los libros digitales: textos disponibles online en formato digital.
- ❖ Revistas electrónicas: publicaciones periódicas que están disponibles en formato digital.
- ❖ Contenido en formato PDF, imágenes, colecciones de pinterst o material similar: material disponible en sitio web del tema en varios formatos.
- ❖ Tareas en línea u otras actividades interactivas en línea: tareas y actividades diseñadas para completarse en línea.
- ❖ Lecciones grabadas en video: grabaciones de sesiones de clases accesibles para los estudiantes.
- ❖ Materiales audiovisuales: recursos como documentales, programas de televisión o videos de streaming.
- ❖ Animaciones de procesos y modelos: representaciones visuales animadas de conceptos o procesos educativos.

#### **6.1.10 PROCESOS DE APRENDIZAJE**

El aprendizaje es un proceso que a través del mismo el ser humano adquiere conocimientos o modifica las conductas, es decir es el proceso de ir formando experiencias que las van adaptando a futuras acciones y dan paso a aprender, el aprendizaje en los seres humanos también se le conoce como un cambio de conducta permanente que se lleva a cabo por las experiencias y las diferentes situaciones en las que se ponen en funcionamiento diversos procesos mentales que se van reflejando en la mente y conducta. (Orozco, 2018)

Analizando lo mencionado por Piaget, el aprendizaje es el proceso por el cual un sujeto, a través de experiencias y manipulación de objetos e interacción con personas, construye sus sistemas cognitivos del mundo que lo rodea a través de un proceso de asimilación y adaptación.

Gagné (1965) define el aprendizaje como un cambio en las disposiciones o habilidades humanas que puede mantenerse y no resulta únicamente del proceso de crecimiento. Pérez Gómez (1988) lo define como los procesos subjetivos de recolección, asimilación, almacenamiento y uso de información que un individuo recibe en constante interacción con el entorno.

Es un proceso continuo que ocurre a lo largo de toda la vida y puede involucrar la asimilación de información nueva, la adaptación a situaciones diversas y la modificación de nuestras respuestas y percepciones. El aprendizaje puede tener lugar de manera consciente o inconsciente y puede influir en nuestras acciones, pensamientos y emociones.

### **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo implica la creación de significados y se encuentra en el núcleo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Un estudiante logra internalizar un concepto cuando es capaz de formular una perspicaz evaluación de lo que adquirido, según lo indicado por Treñas en 2009.

La instrucción debe ser diseñada de manera que los estudiantes se involucren en actividades de aprendizaje que les permitan explorar, analizar y expandir los conocimientos que están construyendo. En este contexto, las innovadoras tecnologías que han surgido en los

últimos tiempos y su aplicación en la educación desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

### **Aprendizaje Activo**

El aprendizaje activo se inscribe en el marco de las estrategias de enseñanza constructivistas, y se caracteriza por el empleo de enfoques instructivos que implican activamente a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esto se logra a través de una variedad de actividades, que incluyen escribir, leer, hablar, debatir, investigar, manipular materiales, observar, recopilar y analizar datos, sintetizar y evaluar elementos relacionados con el contenido abordado en el aula, entre otros componentes. En consecuencia, se compromete de manera directa a los estudiantes en la realización de tareas o dinámicas que los estimulan a reflexionar sobre sus acciones, tal como se propone en el trabajo de Bonwell y Eison (1991).

El Currículo de Ecuador, en su esencia, resalta la relevancia de una metodología que se enfoque en la participación activa de los estudiantes, promoviendo el desarrollo del pensamiento lógico y crítico, fomentando tanto el trabajo individual como colaborativo dentro del entorno del aula. Esta metodología impulsa la lectura, la investigación y diversas formas de expresión como componentes fundamentales (Ministerio de Educación, 2016: 14).

El aprendizaje activo es un método de enseñanza en el que los estudiantes son partícipes en el proceso de enseñanza, haciendo que ellos trabajen con las herramientas brindadas por el docente con el fin de desarrollar conocimiento, comprensión, capacidad de deducción e inducción.

## **Aprendizaje Colaborativo y Cooperativo**

Según la perspectiva de Evensen y Hmelo (2000) en el aprendizaje colaborativo, los estudiantes colaboran desde su propia óptica o punto de vista individual, permitiendo que el conocimiento que ellos adquieran sea adaptado a su forma de comprender y desarrollen un criterio sobre el tema que se está trabajando, inmediatamente los estudiantes exponen sus ideas a sus compañeros. Con este modelo el conocimiento entra de forma analítica, haciendo capaces a los estudiantes de encontrar respuestas y soluciones a los problemas propuestos promoviendo el trabajo en equipo y la toma de decisiones conjunta.

En el aprendizaje colaborativo los estudiantes, al buscar soluciones, analizan el problema con profundidad, llegan a entender los problemas fundamentales del ejercicio presentado en clase, en consonancia con esta idea, planteada por Duch (1999), en el aprendizaje colaborativo se capacita a los estudiantes para abordar y resolver los problemas que surgen a lo largo de las Unidades de Aprendizaje, en lugar de relegarlos hasta el final del proceso. De esta manera, estos problemas se convierten en el foco central alrededor del cual se concentran los aprendizajes de la Unidad.

“El aprendizaje cooperativo se refiere a una serie de estrategias instruccionales que incluyen a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, sobre algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje” (Kagan, 1994: 2-10).

Elementos diferenciadores (Slavin, 1999):

- ❖ El aprendizaje cooperativo presenta una estructuración más sólida que el colaborativo.
- ❖ El control y dirección en el aprendizaje cooperativo están dictaminados directamente por los objetivos propuestos por el docente, principalmente aplicados a (Primaria de EBR, etc.)
- ❖ En el aprendizaje colaborativo no existen limitaciones a la hora de aprender, brindando la oportunidad a los estudiantes de aprender de la forma en que a ellos

mejor les convenga, teniendo mayor exposición a opiniones diferentes, fomentar la coordinación y mayores capacidades de deducción. Se aplica mejor para estudiantes mayores y universitarios.

## **Autoaprendizaje**

El autoaprendizaje ayuda y de cierta forma desarrollar las capacidades de aprendizaje del alumno adquiriendo conocimientos por sus propios fines, otorgando a éste como una técnica de estudio efectiva que puede ser aplicada en diferentes espacios de estudio.

El enfoque principal radica en la adquisición de la habilidad de "aprender a aprender", trascendiendo las restricciones de la enseñanza y el aprendizaje en contextos específicos, como un aula o un lugar concreto. En cambio, se busca fomentar un aprendizaje más efectivo en diversos entornos de aprendizaje, como se destaca en la declaración de la Editorial en 2021.

### **6.1.11 Metacognición y Autorregulación**

Según Weinert y Kluwe (1987), la metacognición se refiere a los procesos de pensamiento que uno tiene sobre su sistema cognitivo, que incluye el conocimiento de su contenido, procesos, habilidades y limitaciones. Además, también se relaciona con la capacidad de regular y controlar el funcionamiento cognitivo. En este sentido, la metacognición, entendida como la regulación y control de la actividad cognitiva, significa que el individuo participa activa y conscientemente en los procesos de aprendizaje. La autorregulación, por otra parte, se refiere al ejercicio del "poder ejecutivo" sobre el conocimiento y el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, la autorregulación se puede entender en esencia como una información procesal que, en ocasiones, no requiere una declaración explícita, sino que simplemente debe ejecutarse. Esto abarca la implementación de estrategias de control, también conocidas como

habilidades de autorregulación. Estas habilidades comprenden la planificación, el seguimiento y la evaluación, como lo respalda el estudio de Pozo (2006, citado en Trías, 2008). En el ámbito educativo, se enfatiza constantemente la necesidad de empoderar al estudiante en sus procesos de aprendizaje. Esto se alinea con las demandas de la sociedad actual, que busca fomentar en los estudiantes la capacidad de gestionar sus propios procesos de adquisición de información, en otras palabras, fomentar un auténtico "control metacognitivo".

Los enfoques de metacognición y autorregulación tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a reflexionar claramente sobre su aprendizaje, a menudo enseñando estrategias específicas para planificar, monitorear y evaluar el aprendizaje.

Uno de los principios educativos que asegura el éxito de la enseñanza y el aprendizaje esto lo proporciona el "aprender a aprender", que el alumno debe interiorizar y abrazar en su papel de aprendiz en este proceso, el estudiante debe considerar la metacognición y autorregulación del aprendizaje como estrategias con las que sentirse cómodo para lograr el éxito sobre su educación.

Uno de los principios pedagógicos que garantice el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje es "aprender a aprender", el cual debe ser interiorizado y aceptado por los estudiantes como aprendices, en este proceso los estudiantes deben tener en cuenta la metacognición y las habilidades de aprendizaje. La autorregulación aprendida como una estrategia que se puede aplicar fácilmente para que la capacitación sea exitosa.

**La interactividad:** Esta teoría examina cómo las herramientas digitales pueden proporcionar interactividad a los usuarios y cómo esta interactividad puede mejorar la experiencia del usuario. La teoría de la interactividad puede incluir conceptos como la



retroalimentación en tiempo real, la personalización, la adaptabilidad y la participación activa del usuario.

**Aprendizaje interactivo:** se centra en cómo las herramientas digitales interactivas pueden facilitar el aprendizaje efectivo. Examina cómo la interactividad puede aumentar la participación y el compromiso del usuario, así como cómo se pueden diseñar las herramientas para promover la retroalimentación y la práctica activa.

**Motivación y el compromiso:** La motivación y el compromiso se aplica al diseño de herramientas digitales interactivas para fomentar la motivación intrínseca y el compromiso del usuario. Examina cómo los elementos como la gamificación, los incentivos y las recompensas pueden influir en la motivación del usuario y cómo se pueden diseñar las herramientas para mantener un alto nivel de compromiso.

**Diseño centrado en el usuario:** El enfoque del diseño centrado en el usuario se basa en la teoría de que las herramientas digitales deben ser diseñadas teniendo en cuenta las necesidades, expectativas y habilidades de los usuarios. Esto implica la aplicación de principios de usabilidad, accesibilidad y diseño de interfaces intuitivas que faciliten la interacción del usuario.

## **6.2 Teoría legal**

Bases legales de la educación con el uso de Herramienta Virtuales.

El informe se fundamentó en el marco normativo relacionado con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el contexto del proceso educativo, que desarrolló la base para su elaboración.

## **CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR.**

Capítulo primero: Régimen del buen vivir - Sección primera

Educación, Artículo 350. La educación académica y profesional desde una perspectiva científica y humanística, la investigación científica y tecnológica, la innovación, la promoción, el desarrollo y la difusión del conocimiento y las culturas, así como la creación de soluciones a los problemas que enfrenta la nación a la luz de los objetivos del régimen de desarrollo, son los principales objetivos del sistema de educación superior.

De acuerdo con el artículo citado, se dice que el sistema de educación superior tiene como objetivo desarrollar el conocimiento científico en la vida profesional de una persona, ya que, al hacerlo, le permitirá crear los recursos necesarios para abordar los problemas que puedan surgir en una sociedad en particular (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2008).

#### **ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00024-A**

Que, el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece lo siguiente: “La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tiene el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

Que, el artículo 27 de la Norma Constitucional prevé: “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidad para crear y trabajar.- La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional” (Maria, 2021).

## **Derecho a la educación Capítulo Primero.**

**Artículo 4.** La Constitución de la República garantiza la educación como derecho humano fundamental y como requisito previo para el disfrute de todos los demás derechos humanos. Tienen derecho a una educación.

Queremos que todos los ecuatorianos tengan acceso a una educación de alto nivel, que sea imparcial en términos de afiliación religiosa y que esté disponible sin costo en los niveles de primaria, secundaria y preparatoria, así como a una educación formal e informal de manera continua.

Podemos inferir del citado artículo que toda persona, sin excepción, tiene derecho a la educación, tanto la formal, que se imparte en las instituciones educativas, como la no formal, que se imparte a través de talleres y charlas, con el objetivo de erradicar el analfabetismo en el Ecuador.

**Artículo 26.** A lo largo de su vida, las personas tienen derecho a la educación, y el Estado tiene la obligación ineludible e inadmisibles de brindarla. Es una prioridad máxima para la política pública y la inversión estatal, una garantía de inclusión e igualdad social, y una necesidad para el buen vivir. El derecho y el deber de participar en el proceso educativo es de cada individuo, de su familia y de la sociedad.

Dado que la educación es un derecho garantizado por el Estado que cambia a diario a medida que se incorporan nuevos conocimientos, podemos deducir del artículo escrito que toda persona, independientemente de su etnia, tiene derecho a la educación a lo largo de su vida (CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2008).

### 6.3 Teoría referencial

La institución educativa "ISABEL LA CATÓLICA", está ubicada en el recinto cuatro esquinas, perteneciente a la parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia de Bolívar. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 5 geográficamente es un centro educativo rural, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: preparatoria, básica elemental, básica media, básica superior.

Dentro de la educación en la institución ha tenido un cambio de forma presencial a virtual, La utilización de una plataforma educativa en línea para el proceso de aprendizaje presenta beneficios significativos en términos de flexibilidad de horarios, acceso a una amplia gama de recursos y la oportunidad de fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias para el desarrollo de habilidades digitales.

La modalidad es Presencial de jornada Matutina y nivel educativo de Inicial y EGB

Datos generales de la escuela UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA

- ❖ **Nombre de la institución:** UNIDAD EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA
- ❖ **Código AMIE:** 02H00082
- ❖ **Dirección de ubicación:** RECINTO 4 ESQUINAS
- ❖ **Tipo de educación:** Educación Regular
- ❖ **Provincia:** BOLÍVAR
- ❖ **Cantón:** GUARANDA
- ❖ **Parroquia:** GUANUJO
- ❖ **Nivel educativo que ofrece:** Inicial y EGB
- ❖ **Tipo de Unidad Educativa:** Fiscal
- ❖ **Zona:** Urbana INEC
- ❖ **Régimen escolar:** Sierra
- ❖ **Educación:** Hispana
- ❖ **Modalidad:** Presencial

- ❖ **Jornada:** Matutina
- ❖ **La forma de acceso:** Terrestre
- ❖ **Número de Docentes:** 13
- ❖ **Número de Estudiantes:** 243

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1 Enfoque de la investigación**

Los datos fueron obtenidos de acuerdo a una entrevista realizada a los docentes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Isabel La Católica” a continuación, se procedió a realizar un análisis descriptivamente de cada una de las preguntas de la entrevista.

### **7.2 DISEÑO O TIPO DE ESTUDIO**

#### **POR EL PROPÓSITO**

**Aplicada:** Al acceder por primera vez a la institución educativa, se encuentra que sus conocimientos y habilidades aún no están desarrollados, lo que determina que el proceso de aprendizaje no sea el más adecuado.

**Cuali-cuantitativo:** Usando herramientas de recopilación de información primaria, puede identificar y encontrar datos que lo ayudaran a sacar las conclusiones y recomendaciones finales en este trabajo.

#### **POR EL NIVEL**

**Descriptiva:** Porque se logró determinar el objeto de estudio y los problemas que estos están soportando en la actualidad, ya que, al aplicar los instrumentos de indagación previa, se logró sintetizar los objetos de estudio.

## **POR EL LUGAR:**

**Investigación de campo:** Esta investigación se apoyó en la aplicación de una entrevista a los docentes de la institución, objeto de estudio para determinar la situación inicial del presente trabajo investigativo.

**Investigación Bibliográfica:** Ya que al realizar una investigación de los temas que estamos abordando en libros, artículos, repositorios digitales, entre otros, podemos realizar un buen estudio y determinar las mejores soluciones a los problemas existentes.

**Correccional:** Porque nos permitirá relacionar de las variables hipotético-deductivas de la investigación en la promoción de estrategias cognitivas como un mecanismo de afianzamiento en la formación de destrezas de desempeños auténticos en los estudiantes.

### **7.3 Métodos**

**Método de observación:** Mediante este método se logró determinar cómo se lleva el proceso enseñanza aprendizaje en la actualidad y cómo podemos mejorarlo.

**Método Científico:** Sera utilizado para la comprobación de los datos recolectado en las indagaciones primarias y de esta manera comprobar lo que se propuso al inicio.

**Método Inductivo-Deductivo.** Nos servirá al momento de analizar, ya que nos permitirá descomponer un todo en partes para el estudio específico de cada una de estas y luego volver a recomponer en el todo inicial.

**Método Analítico:** Con este método, podremos realizar las partes que tiene nuestro problema sujeto de investigación para encontrarle una mejor solución.

### **7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

**Encuesta:** Se aplicará este instrumento de recolección de información primaria a los estudiantes, con el propósito de valorar y verificar el problema científico descrito en el presente trabajo de grado.

❖ ¿Has utilizado aplicaciones en línea en tus procesos de aprendizaje?

- ❖ ¿Utilizas en el aula una tablet, computadora o teléfono para jugar o aprender algo nuevo?
- ❖ ¿Te gustaría aprender cosas nuevas con: videos, presentaciones educativas, ¿o aplicaciones interactivas?
- ❖ ¿Has participado en clases mediante el uso de herramientas digitales interactivas?
- ❖ ¿Crees que las herramientas digitales harían que tu proceso de aprendizaje sea más divertido?
- ❖ ¿Consideras que la interacción docente y estudiante mediante las herramientas tecnológicas ayudarían a tener un aprendizaje más duradero?
- ❖ ¿Tu maestro ha utilizado infografías, mapas mentales o presentaciones en línea para explicar su clase?
- ❖ ¿Te gustaría aprender sobre la utilización de herramientas digitales?

**Entrevista:** Se aplicó una entrevista para conocer el problema a nivel macro y partir hacia lo específico, la entrevista que se aplicó se detalla a continuación:

- ❖ ¿Cuál es su experiencia previa en el uso de herramientas digitales interactivas en el aula?
- ❖ ¿Cuáles considera que son los principales beneficios del uso de herramientas digitales interactivas en el proceso de aprendizaje?
- ❖ ¿Ha recibido capacitación o formación específica en el uso de herramientas digitales interactivas?
- ❖ ¿Conoce usted sobre el manejo de alguna herramienta digital?
- ❖ ¿Está usted de acuerdo que el conocimiento sobre las herramientas digitales debe ser básico e indispensable para los docentes?
- ❖ ¿Cuáles son las estrategias que ha utilizado en el aula para fortalecer los aprendizajes de sus estudiantes? ¿Podría compartir ejemplos concretos de cómo implementó estas estrategias
- ❖ En su experiencia, ¿qué estrategias han resultado más efectivas para abordar las

diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?

- ❖ ¿Qué considera que son los mayores desafíos al implementar estrategias para el fortalecimiento de los aprendizajes y cómo los ha enfrentado en su práctica docente?
- ❖ ¿Cómo ha ayudado esto a los estudiantes a tomar conciencia de su propio aprendizaje y mejorar sus resultados académicos?

## 7.5 INSTRUMENTOS Y UNIVERSO

**Cuestionario:** Este consta de preguntas cerradas que servirán para la tabulación posterior de los datos.

Esta investigación se realizará al de 6to año de Educación Básica, con una población de 22 estudiantes y 4 docentes.

Población	Fi
Docentes:	4
Estudiantes:	18
TOTAL	22

## 7.6 PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Una vez aplicadas las encuestas se tabularon los datos de cada pregunta en forma porcentual gráfica y a nivel de cuadros estadísticos, arrojándonos resultados que nos servirán para la comprobación de hipótesis y la posterior interpretación de resultados.



## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los datos fueron obtenidos de acuerdo a una entrevista realizada a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la escuela "ISABEL LA CATÓLICA" continuación, se procedió a realizar un análisis descriptivamente de cada una de las preguntas de la entrevista.

<b>Entrevista a Docentes</b>		
<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA</b>	<b>ANÁLISIS</b>
¿Cuáles considera que son los principales beneficios del uso de herramientas digitales interactivas en el proceso de aprendizaje?	El principal beneficio es que existe una pedagogía más modernizada acorde a las exigencias actuales.	El docente manifiesta existen una pedagogía moderna que se acopla a las exigencias de la actualidad
	Tener conocimiento	El educador menciona que para obtener beneficios ay que tener conocimiento acerca de las herramientas digitales.
	El aprendizaje pedagógico de herramientas digitales	El docente menciona que uno de los principales beneficios es el aprendizaje pedagógico que ofrece las herramientas digitales.
	Tener conocimiento en las computadoras e internet	El docente manifiesta que uno de los beneficios que nos deja es el conocimiento sobre el manejo de computadoras he internet.
¿Ha recibido capacitación o formación específica en el uso de herramientas digitales interactivas?	No	No, el docente manifiesta que no ha recibido capacitación o formación específica en el uso de herramientas digitales interactivas."
	Si en Word, Excel	
	Si	El docente indica que ha recibido capacitación en el uso de Microsoft Word y Excel. Es posible que tenga un nivel de habilidad básico o intermedio en el uso de estas aplicaciones.
	en los últimos años no	El docente señala que si ha sido capacitado en herramientas digitales interactivas, pero no proporciona detalles sobre qué

		<p>herramientas específicas ha aprendido a utilizar.</p> <p>El docente indica que ha recibido capacitación en herramientas digitales interactivas en algún momento. Pero no en un periodo de tiempo reciente.</p>
<p>¿Conoce usted sobre el manejo de alguna herramienta digital?</p>	Word, Excel, power point	<p>El docente indica que tiene conocimiento y habilidades en el manejo de herramientas digitales específicas como Microsoft Word, Excel y PowerPoint.</p>
	El manejo de la computadora	
	Canva, xmind, Word, Excel, power point	<p>El docente manifiesta que está familiarizada con el uso general de una computadora. Si bien no especifica herramientas digitales específicas, implica que tiene habilidades básicas en la operación de una computadora.</p>
	En la actualidad no	
		<p>El docente declara que tiene conocimiento y habilidades en una variedad de herramientas digitales, incluyendo Canva, y las aplicaciones de Microsoft Office. Esto sugiere un nivel más amplio de experiencia en diferentes tipos de herramientas digitales.</p> <p>El docente señala que actualmente no tiene conocimiento ni experiencia en el manejo de herramientas digitales. Puede ser una indicación de falta de familiaridad o necesidad de adquirir habilidades digitales.</p>
<p>¿Está usted de acuerdo que el conocimiento sobre las herramientas digitales debe ser básico e indispensable para los docentes?</p>	Si	<p>Todas las respuestas son afirmativas y enfatizan la importancia de que los docentes tengan conocimiento en herramientas digitales.</p>
	Si	
	Si	
	Si, debe ser básico e importante.	
<p>¿Cuáles son las estrategias que ha utilizado en el aula para fortalecer los aprendizajes de sus estudiantes?</p> <p>¿Podría compartir ejemplos concretos</p>	Audio-video	<p>El docente menciona el uso de videos educativos como recurso de enseñanza. Además, menciona la estrategia de "mesas redondas", que implica discusiones grupales donde los estudiantes pueden intercambiar ideas y perspectivas.</p>
	Videos educativos, mesas redondas	
	Videos, animaciones, música	

de cómo implementó estas estrategias	Canciones y dinámicas	El docente señala el uso de videos educativos como recurso de enseñanza. Además, menciona la estrategia de "mesas redondas", que implica discusiones grupales donde los estudiantes pueden intercambiar ideas y perspectivas.
		El docente menciona videos y animaciones como herramientas para la enseñanza, lo que indica la integración de contenido visual y dinámico en el aula. La inclusión de "música" sugiere el uso de recursos auditivos para mejorar la experiencia de aprendizaje.
		En esta respuesta el docente destaca el uso de la música y actividades dinámicas en el proceso de enseñanza. La participación activa se ha visto incrementada al momento de realizar esta alternativa.
En su experiencia, ¿qué estrategias han resultado más efectivas para abordar las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?	Materiales audio visuales	El docente sugiere que el uso de materiales audiovisuales, que combina elementos visuales y auditivos, ha sido efectivo para abordar diversas necesidades y estilos de aprendizaje. Esto incluye presentaciones con contenido visual y elementos de audio.
	Videos educativos	
	Audio visual	El docente destaca la efectividad de los videos educativos como recurso para abordar las necesidades y estilos de aprendizaje variados.
	En la utilización de material concreto	
		Similar a las respuestas anteriores, el docente enfatiza la importancia de los recursos audiovisuales en la enseñanza.
		El docente manifiesta que el uso de materiales concretos o tangibles, como objetos físicos, modelos o manipulativos, ha resultado efectivo.
¿Qué considera que son los mayores desafíos al implementar estrategias para el fortalecimiento de los aprendizajes y	El apoyo de los padres de familia en la carencia de internet.	La falta de acceso a internet por parte de algunos estudiantes, lo que puede dificultar la implementación de estrategias digitales.
	El desafío que hay es cuando no asisten todos los estudiantes a las	

cómo los ha enfrentado en su práctica docente?	clases normalmente.	El docente menciona que el desafío identificado es la falta de asistencia regular de todos los estudiantes a las clases.
	Aprender el buen uso de la tecnología.	
	La capacitación de los docentes	El reto se centra en aprender a utilizar las herramientas tecnológicas de manera efectiva y educativa.
		Se manifiesta que el desafío es la capacitación de los docentes en el uso de estrategias y herramientas para fortalecer los aprendizajes.
¿Cómo ha ayudado esto a los estudiantes a tomar conciencia de su propio aprendizaje y mejorar sus resultados académicos?	Con una buena comunicación con los estudiantes.	El docente resalta la importancia de la comunicación entre el docente y los estudiantes para que estos tomen conciencia de su propio aprendizaje.
	Utilizar el medio tecnológico adecuado para investigar lo importante.	El docente enfatiza el uso de medios tecnológicos para investigar información relevante.
	Es positivo si contaran con el material	
		El docente sugiere que tener acceso a material educativo y recursos es positivo para los estudiantes.

**Análisis e interpretación de resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.**

**Rasgos observados**

1. ¿Has utilizado aplicaciones en línea en tus procesos de aprendizaje?

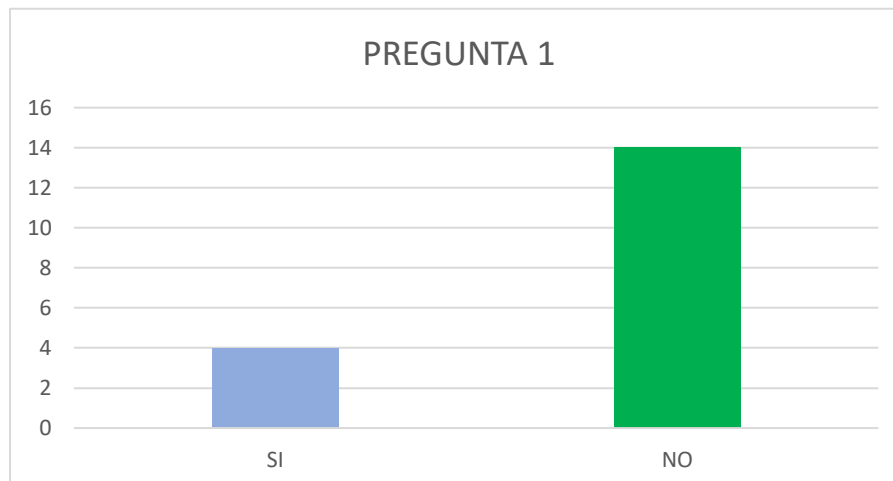
**Tabla 1:** Aplicaciones en línea

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	4
NO	14
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfico 1.** Aplicaciones en línea

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe ,2023.

2. ¿Utilizas en el aula una tablet, computadora o teléfono para jugar o aprender algo nuevo?

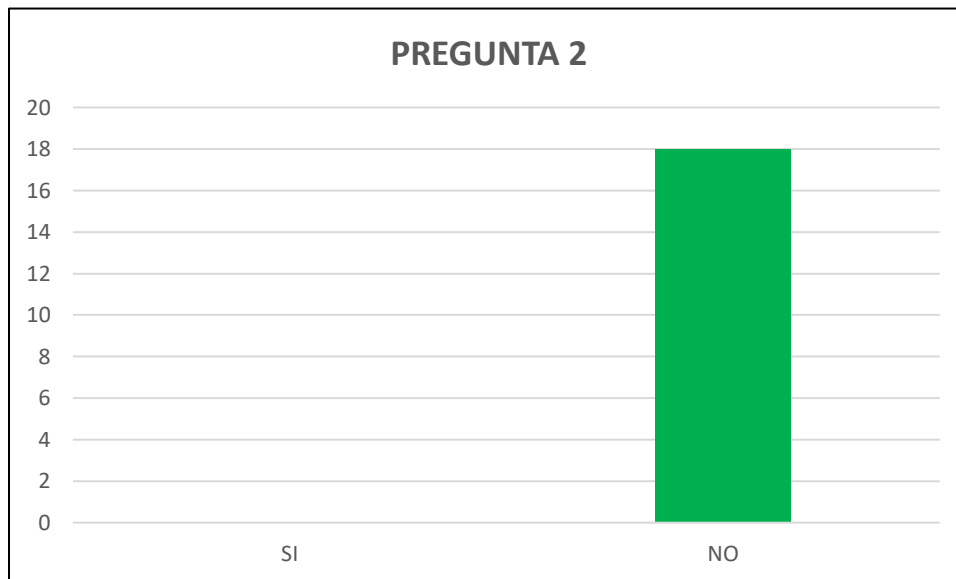
**Tabla 2:** Utilizas en el aula tablet

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	0
NO	18
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfico 2:** Utilizas en el aula tablet

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.

3. ¿Te gustaría aprender cosas nuevas con: videos, presentaciones educativas o aplicaciones interactivas?

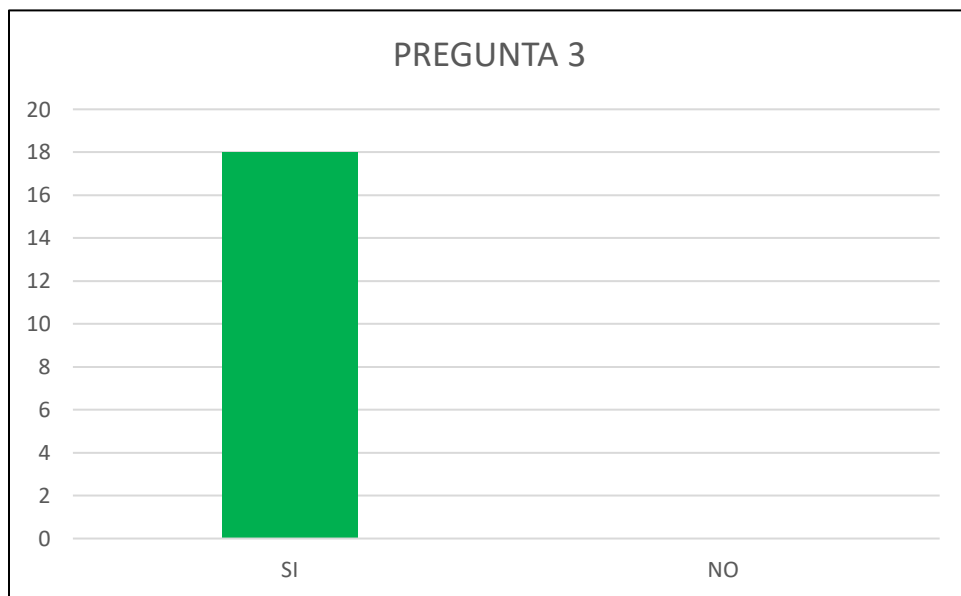
**Tabla 3:** Te gustaría aprender

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	18
NO	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfica 3:** Te gustaría aprender

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Avila

Verónica Tixe, 2023.

4. ¿Has participado en clases mediante el uso de herramientas digitales interactivas?

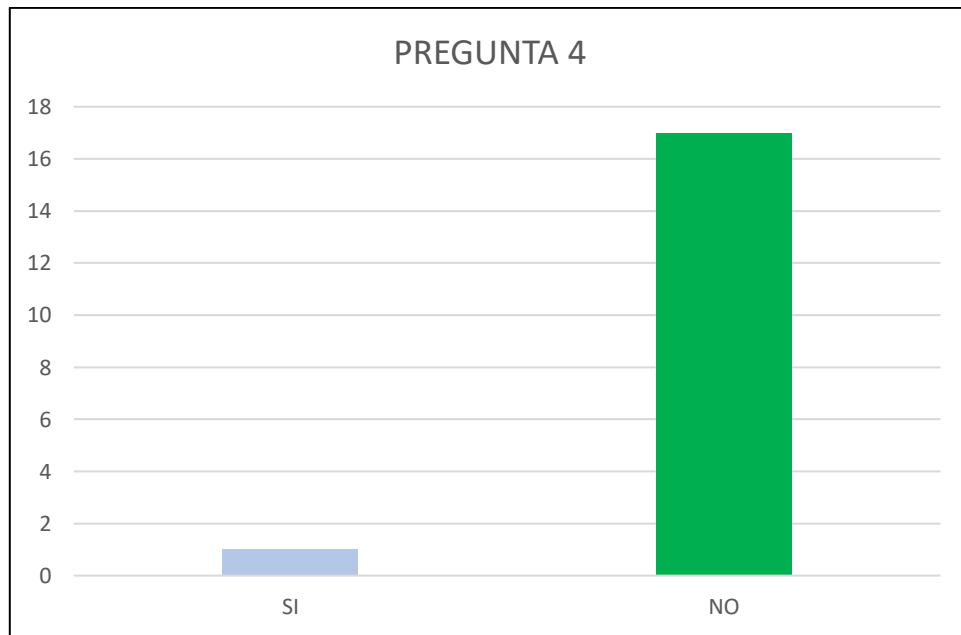
**Tabla 4 :** Has participado en clases

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	1
NO	17
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfica 4:** Has participado en clases

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



5. ¿Crees que las herramientas digitales harían que tu proceso de aprendizaje sea más divertido?

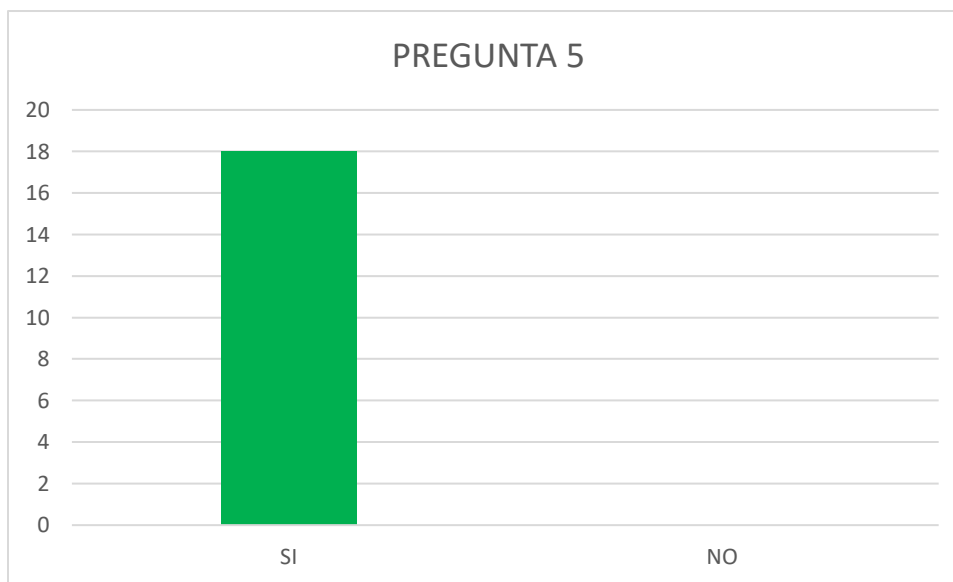
**Tabla 5 :** herramientas digitales

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	18
NO	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfica 5:** herramientas digitales

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.

6. ¿Consideras que la interacción docente y la estudiante mediante las herramientas tecnológicas ayudaría a tener un aprendizaje más duradero?

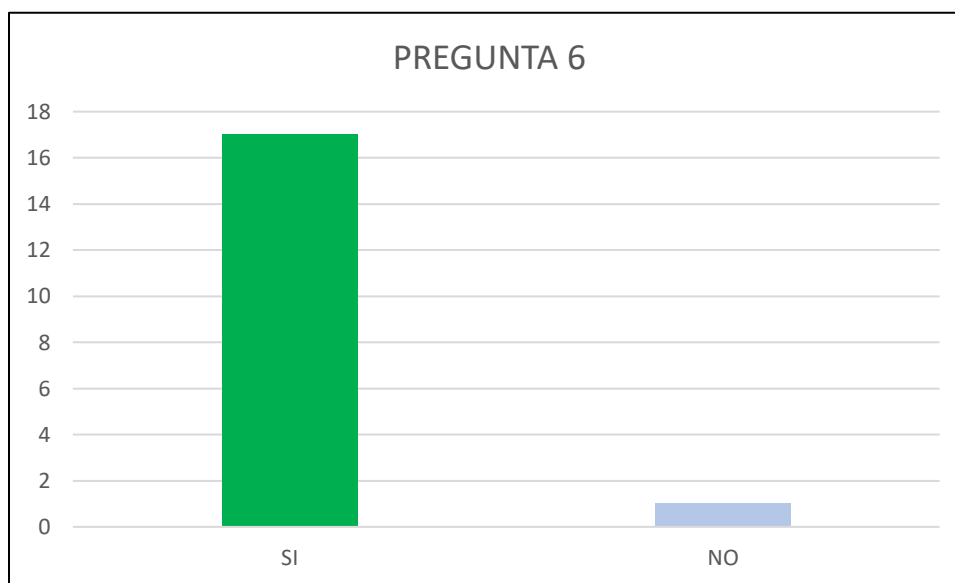
**Tabla 6:** Consideras que las interacción docente y estudiante

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	17
NO	1
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe 2023.



**Gráfica 6:** Consideras que las interacción docente y estudiante

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.

7. ¿Tu maestro ha utilizado infografías mapas mentales o presentaciones en línea para explicar su clase?

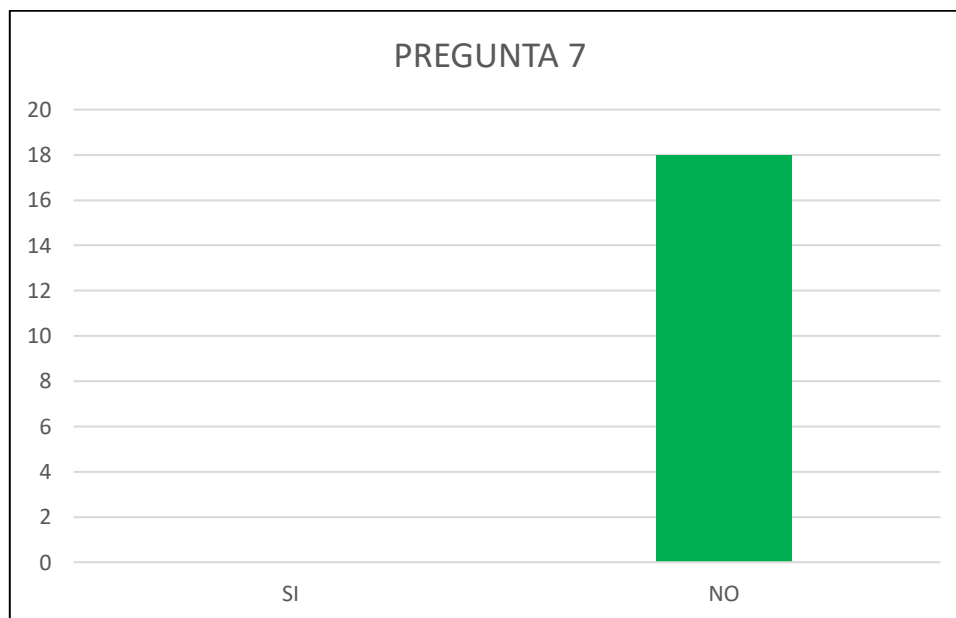
**Tabla 7:** Tu maestro ha utilizado

RESPUESTA	RESULTADO
SI	0
NO	18
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfica 7:** Tu maestro ha utilizado

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe 2023.

8. ¿Te gustaría aprender sobre la utilización de herramientas digitales?

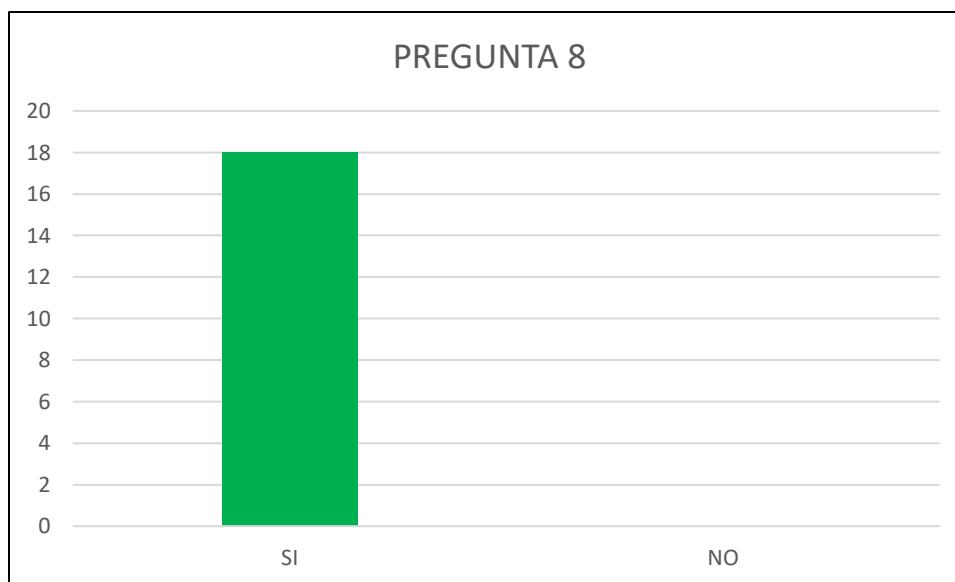
**Tabla 8:** Utilización de herramientas digitales

<b>RESPUESTA</b>	<b>RESULTADO</b>
SI	18
NO	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.



**Gráfica 8:** utilización de herramientas digitales

**Fuente:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”

**Elaborado por:** Katerly Ávila

Verónica Tixe, 2023.

## 9. CONCLUSIONES

- ❖ Las herramientas digitales han democratizado el acceso a la información y los recursos educativos. Los estudiantes ahora pueden acceder a una amplia gama de material de estudio en línea, lo que les permite aprender de manera autodidacta y explorar temas de su interés.
  
- ❖ Los docentes emplean una amplia gama de estrategias de enseñanza, desde métodos tradicionales hasta enfoques más innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo. Esto refleja la diversidad de estilos de enseñanza y la adaptación a las necesidades de los estudiantes.
  
- ❖ Las herramientas digitales interactivas pueden ofrecer una experiencia de aprendizaje más rica y atractiva, llegando a aumentar considerablemente la motivación y compromiso de los estudiantes. La guía didáctica ayuda a los docentes a integrar estas herramientas de manera efectiva en el plan de estudios.
  
- ❖ Finalmente, una estrategia destacable es la implementación de una guía didáctica, esta servirá para desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales interactivas en los estudiantes. Sin embargo, es importante reconocer que su éxito depende de una planificación y ejecución cuidadosas, así como de la disposición para adaptarse a medida que evolucionan las tecnologías y las necesidades de los estudiantes.

## 10. DESARROLLO DE LA RESPUESTA TECNOLÓGICA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

---

**PROPUESTA:**

**GUÍA PRÁCTICA PARA UTILIZAR HERRAMIENTAS DIGITALES  
INTERACTIVAS EN EDUCACIÓN**

---

**INTEGRANTES:**

ÁVILA VÁSQUEZ KATERLY DEL ROCÍO

TIXE GUERRERO VERÓNICA PILAR

**TUTOR:**

ING. JONATHAN PATRICIO CÁRDENAS BENAVIDES

**PERÍODO ACADÉMICO:**

MAYO – SEPTIEMBRE 2023

- **TITULO**

Guía Práctica para utilizar Herramientas Digitales Interactivas en Educación

- **Introducción**

En la era digital en la que vivimos, las herramientas interactivas han revolucionado la forma en que aprendemos, enseñamos y nos comunicamos. Estas herramientas ofrecen oportunidades para la educación. Desde encuestas en tiempo real hasta presentaciones interactivas, estas tecnologías han abierto un mundo de posibilidades tanto en el aula como en entornos profesionales.

Esta guía está diseñada para fortalecer los aprendizajes con las herramientas digitales interactivas, como los son Padlet, Mentimeter. Explorar cómo aprovechar al máximo estas herramientas, brindando consejos y pasos prácticos para crear presentaciones, y fomentar la participación activa en los procesos educativos y otros procesos ajenos a este.

La guía ayudará al uso correcto y el más efectivo de las herramientas digitales sin distinción de quien esté manipulando la herramienta, así se logrará un mayor foco de atención y la experiencia educativa se verá optimizada.

- **Objetivos**

**Objetivo General**

Implementar el uso de herramientas digitales interactivas como: Padlet, Mentimeter, y Canva con el fin de potenciar la participación activa, el aprendizaje significativo y la colaboración, para el fortalecimiento los aprendizajes en los niños de Sexto año de Educación General Básica de la Escuela "Isabel La Católica".

### **Objetivos Específicos**

- ❖ Capacitar en el uso y adaptación de las herramientas digitales, a las necesidades de los docentes y alumnos con el propósito de fomentar un proceso de aprendizaje interactivo.
- ❖ Proporcionar a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades digitales a través de la implementación de la Guía Práctica, como opción de los enfoques educativos tradicionales.
- ❖ Medir el grado de satisfacción de los estudiantes respecto a la Guía Práctica para utilizar Herramientas Digitales Interactivas en Educación, y como esta contribuye al proceso de aprendizaje.

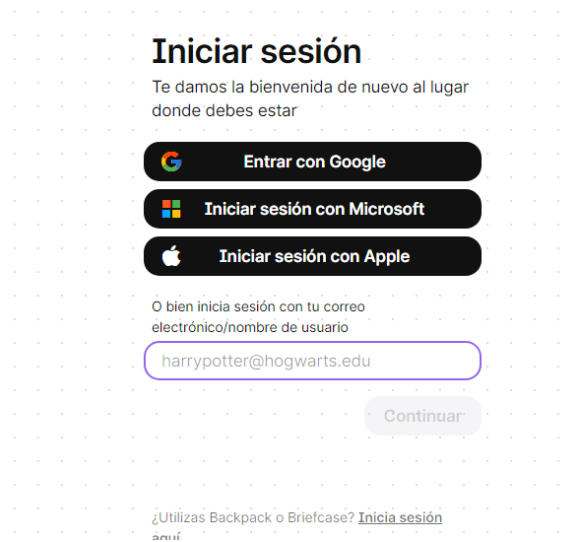


## - Desarrollo

### Padlet

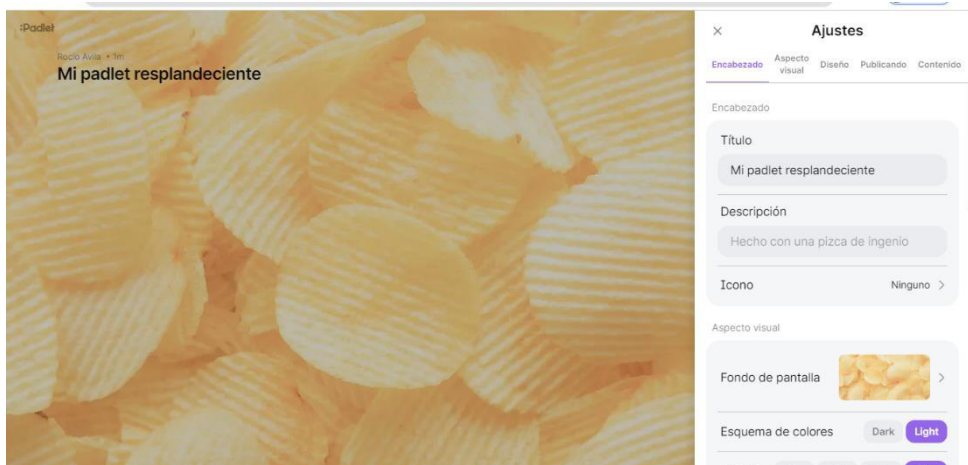
#### 1. Crear una cuenta o iniciar sesión:

Descarga la aplicación Padlet desde la tienda de aplicaciones en tu dispositivo. Luego, crea una cuenta o inicia sesión si ya tienes una.



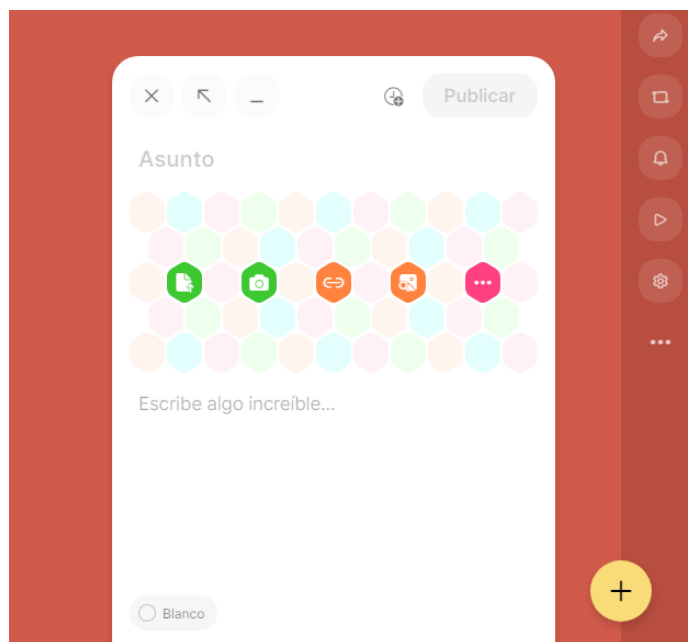
#### 2. Crear un nuevo tablero:

Una vez en la aplicación, podrás crear un nuevo "tablero" en blanco. El tablero es el espacio donde agregarás tus notas, imágenes y otros elementos.



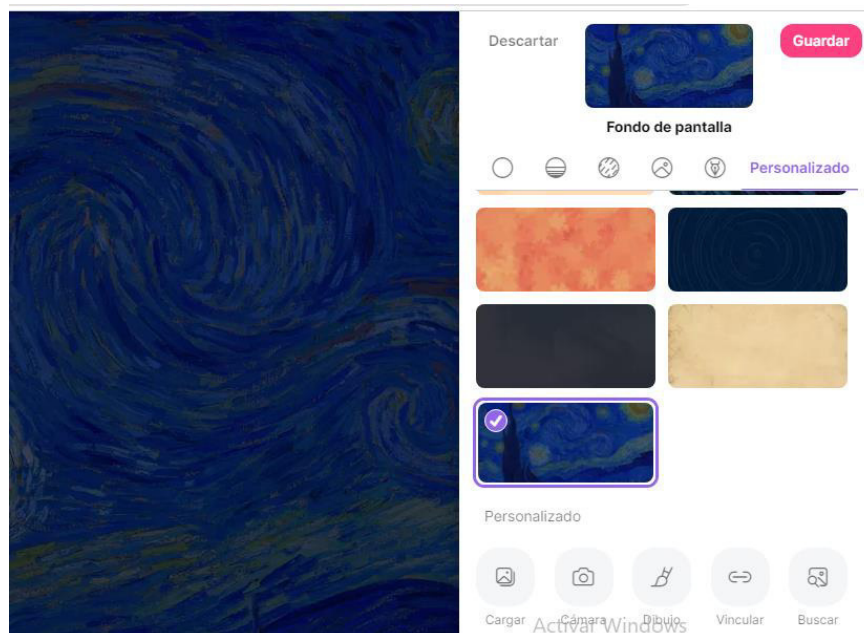
### 3. Añadir contenido:

Puedes añadir contenido haciendo clic en el botón de "+" o en el área vacía del tablero. Selecciona el tipo de elemento que deseas agregar, como una nota de texto, una imagen, un enlace, un vídeo, etc.



### 4. Personalizar elementos:

Haz clic en los elementos añadidos para personalizarlos. Puedes cambiar el color, el tamaño del texto, agregar enlaces y más.



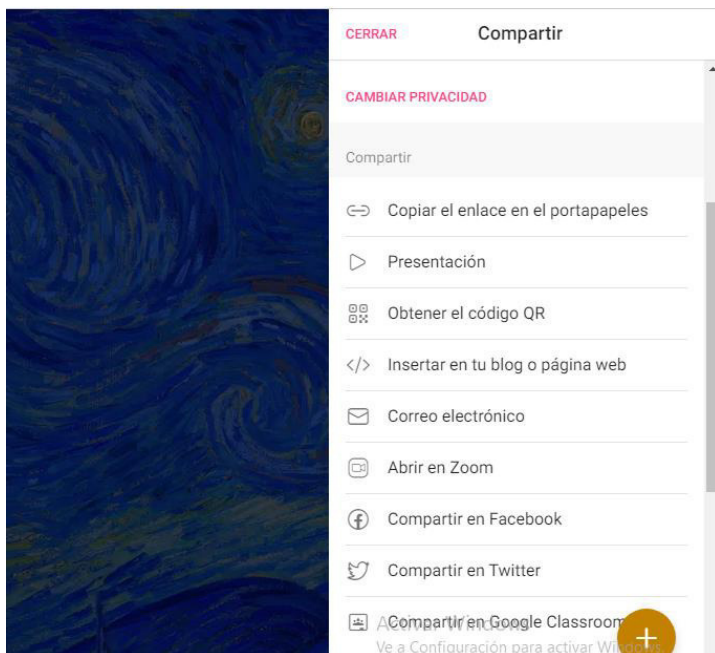
## 5. Organizar elementos:

Arrastra y suelta los elementos para organizarlos en el tablero según tu preferencia. Puedes moverlos, redimensionarlos y ajustar su posición.



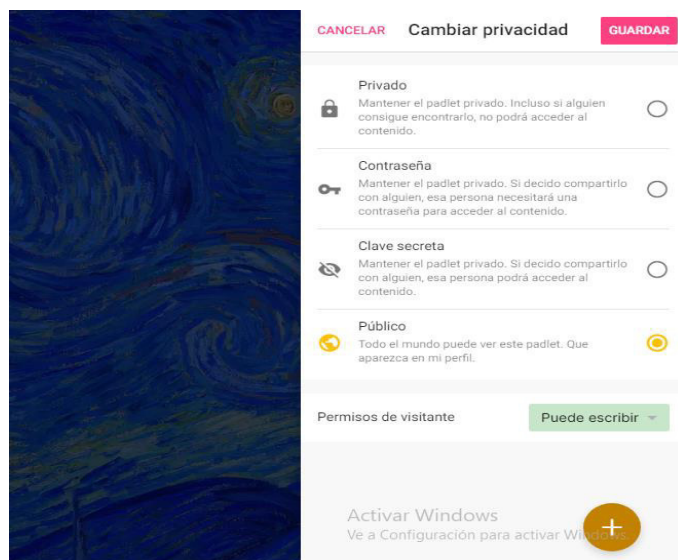
## 6. Compartir tu tablero:

Cuando estés satisfecho con tu tablero, puedes compartirlo con otros. Padlet te proporcionará un enlace para compartir o te dará opciones para compartir en redes sociales.



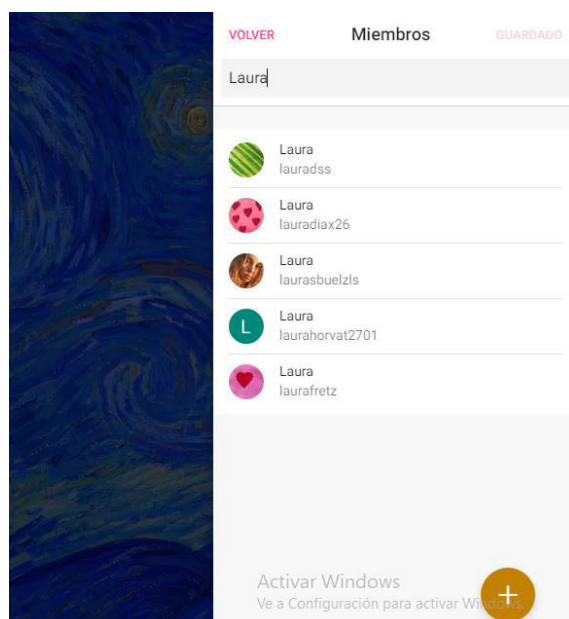
## 7. Configuración de privacidad:

Puedes ajustar la configuración de privacidad de tu tablero según tus necesidades. Puedes hacerlo público para que cualquiera pueda verlo, o limitar el acceso a personas específicas.



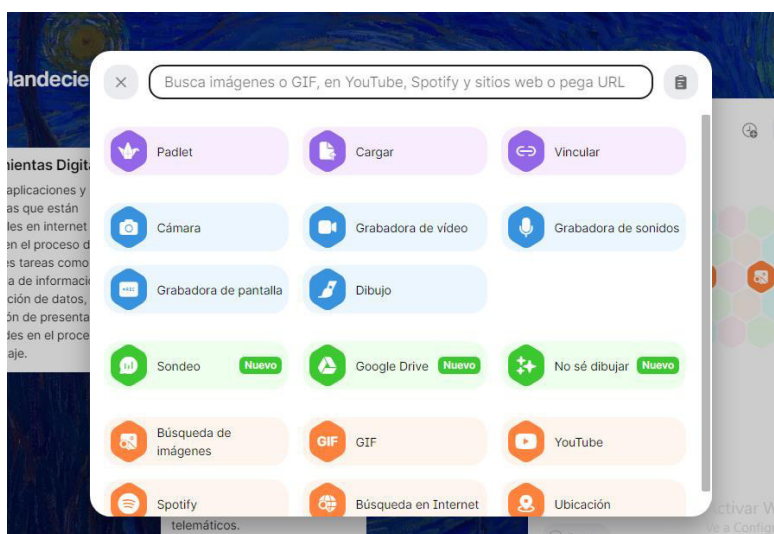
## 8. Colaborar con otros:

Puedes invitar a otras personas a colaborar en tu tablero. Esto es útil para proyectos en equipo o para recopilar ideas.



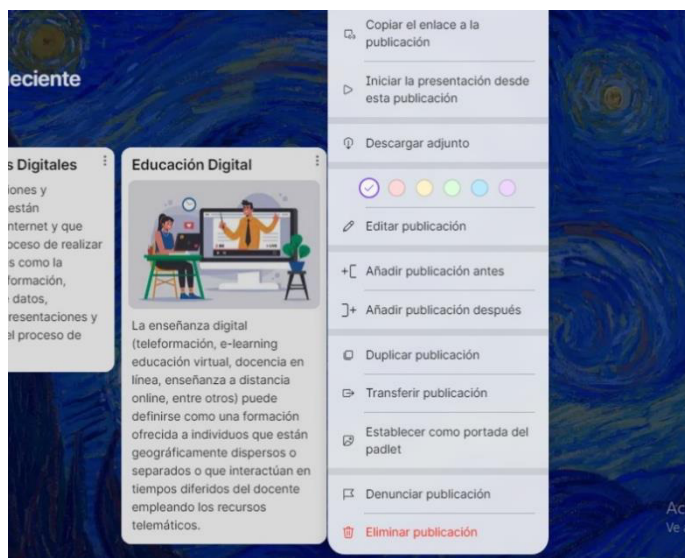
## 9. Explorar plantillas:

Padlet ofrece plantillas predefinidas para diferentes propósitos, como tomar notas, planificar proyectos, realizar lluvias de ideas y más. Explora estas plantillas para encontrar la que mejor se adapte a tus necesidades.



## 10. Editar y administrar:

Puedes volver a tu tablero en cualquier momento para editar o agregar más contenido. Mantén tus tableros organizados para un fácil acceso.



## Mentimeter

### 1. Crear una cuenta o iniciar sesión:

Descarga la aplicación Mentimeter desde la tienda de aplicaciones en tu dispositivo. Luego, crea una cuenta o inicia sesión si ya tienes una.



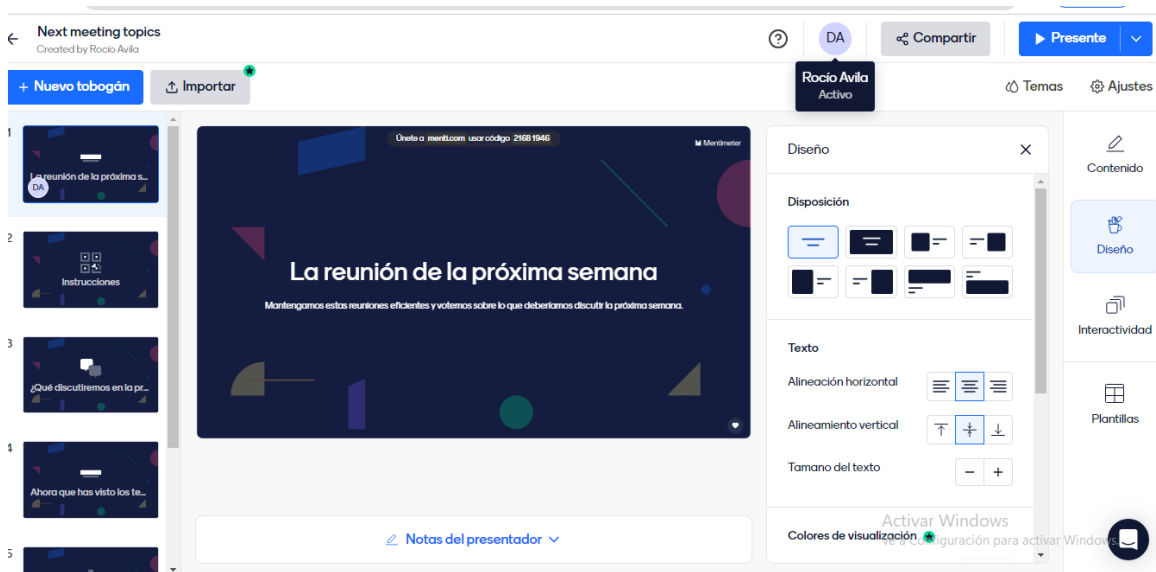
### 2. Crear una presentación:

Una vez en la aplicación, podrás crear una nueva presentación. Selecciona el tipo de actividad que deseas crear, como una encuesta, una votación, una pregunta abierta, una nube de palabras, etc.



### 3. Personalizar la actividad:

Configura los detalles de la actividad, como el título, las opciones de respuesta y otros ajustes según el tipo de actividad que elijas.



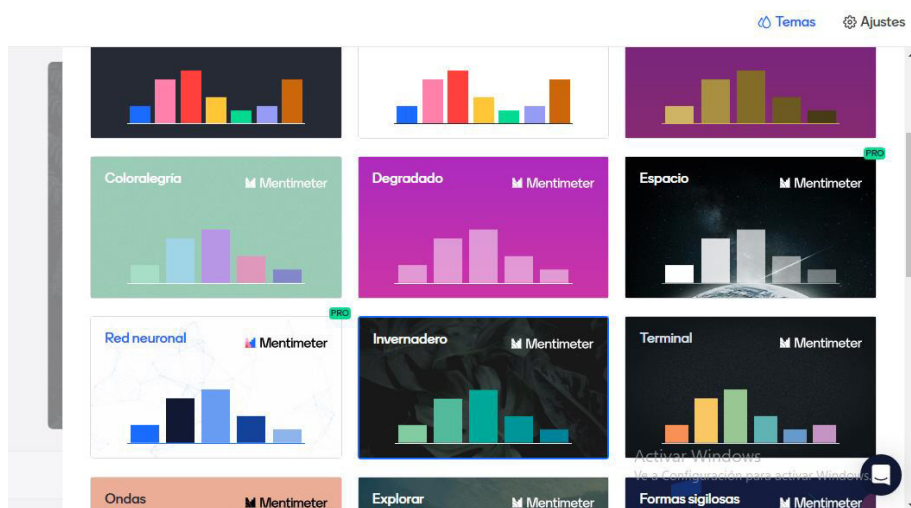
#### 4. Agregar diapositivas:

Puedes agregar varias diapositivas a tu presentación, cada una con su propia actividad. Esto es útil si deseas realizar diferentes tipos de interacciones en una misma sesión.



#### 5. Diseño y personalización:

Personaliza el diseño de las diapositivas utilizando diferentes temas, colores y fondos. Añade imágenes y elementos visuales para hacer tus presentaciones más atractivas.



## 6. Iniciar la presentación:

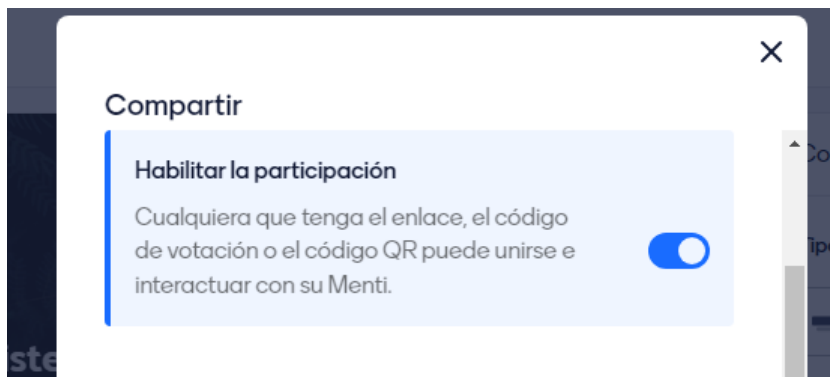
Cuando estés listo para presentar, selecciona la diapositiva que deseas mostrar y comparte el código de acceso o el enlace proporcionado por Mentimeter para que los participantes se unan a la sesión.



## 7. Interactuar con el público:

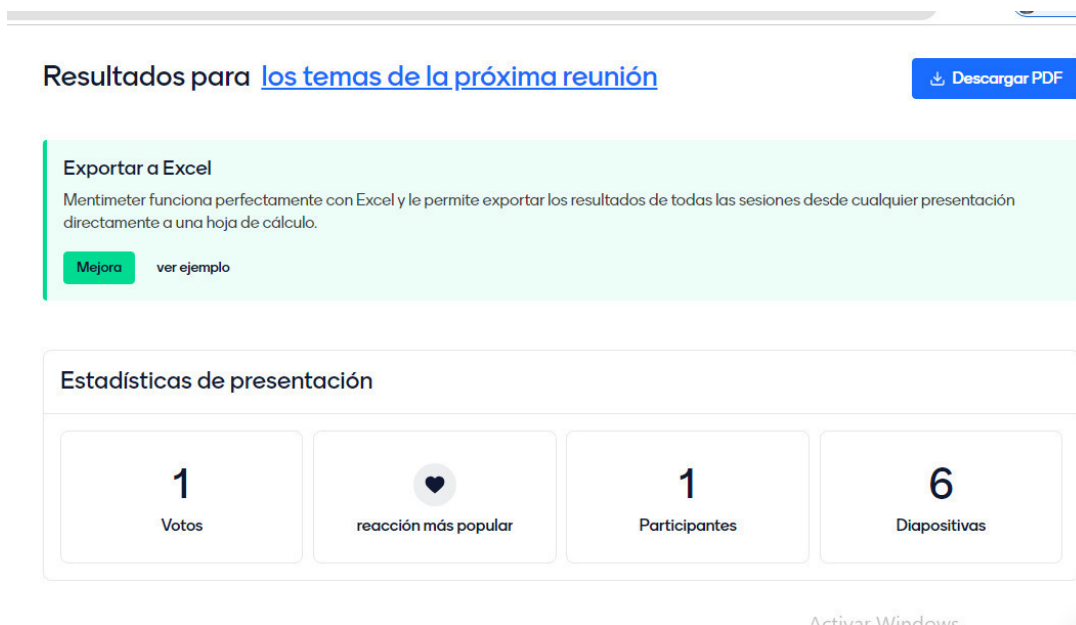


Los participantes pueden acceder a tu presentación a través del enlace o el código de acceso. A medida que avanzas en las diapositivas, los participantes pueden responder a las preguntas y actividades en tiempo real.



## 8. Visualización de resultados:

A medida que los participantes responden, podrás ver las respuestas en tiempo real en tu pantalla. Mentimeter ofrece diferentes formas de visualizar los resultados, como gráficos y nubes de palabras.



## 9. Finalizar la presentación:

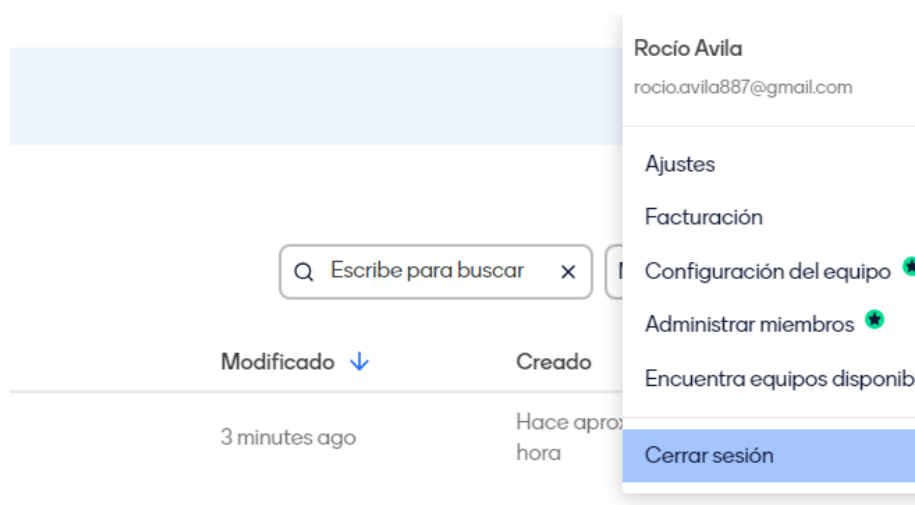
Al concluir la presentación, puedes guardar los resultados y las respuestas para su posterior análisis. Puedes también descargar un resumen de la sesión.

Fecha	Sesion	Votos	¿Has usado Mentimeter antes?:	¿Cómo debe ser una buena presentación?:	La presentación fue...: Inspiradora
2016-10-07	1	1	Si	Apasionado Inspirador	4
2016-10-07	1	2	No sé	Diversión interactiva inspiradora	5
2016-10-07	1	3	Si	Interesante Emocionante	4
2016-10-07	1	4	Si	Inspiradora Interesante	4
2016-10-07	1	5	Si	Interesante Apasionada	4

*En esta hoja, a cada votante se le asigna un número (columna C) y se puede ver lo que respondió por pregunta.*

## 10. Cerrar la sesión:

Asegúrate de cerrar la sesión cuando hayas terminado para evitar que se sigan enviando respuestas.



## Canva

### 1. Crea una cuenta o inicia sesión:

Accede al sitio web de Canva ([www.canva.com](http://www.canva.com)), crea una cuenta si eres nuevo o inicia sesión si ya tienes una cuenta.

#### ¡Bienvenido de nuevo!

La última vez que usaste Google para iniciar sesión.



Continuar con Google

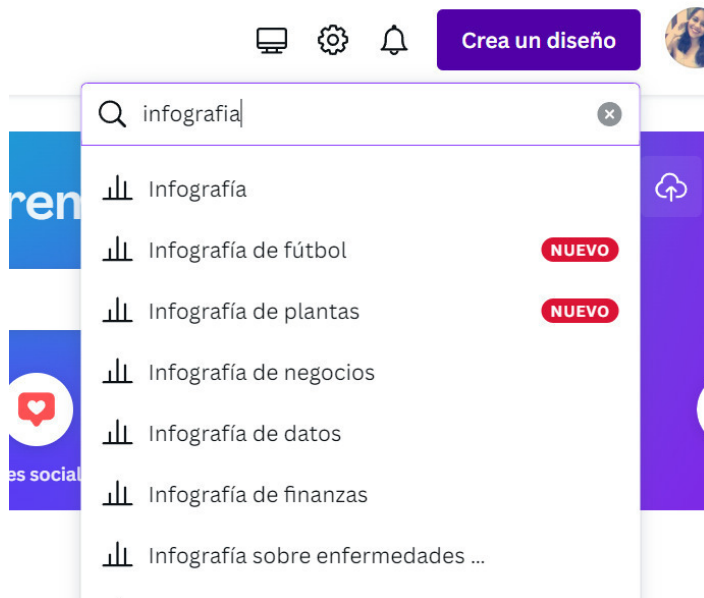
Continuar de otro modo

Al continuar, aceptas los [Términos de uso de Canva](#).  
Lea nuestra [Política de Privacidad](#).



### 2. Seleccionar un diseño:

Una vez que hayas iniciado sesión, verás la página principal de Canva, haz clic en "Crear un diseño" y selecciona "Infografía" entre las opciones de diseño.



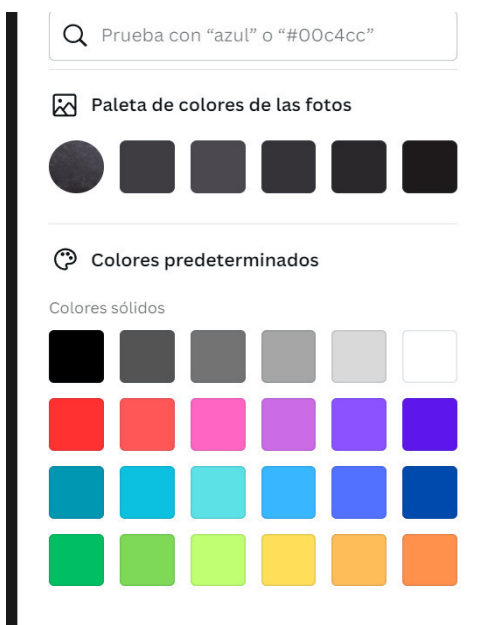
### 3. Agregar elementos:

Utiliza las opciones de la barra de herramientas para agregar elementos como texto, imágenes, formas y fondos a tu infografía. Arrastra y suelta estos elementos en el área de diseño y ajústalos según tus necesidades.



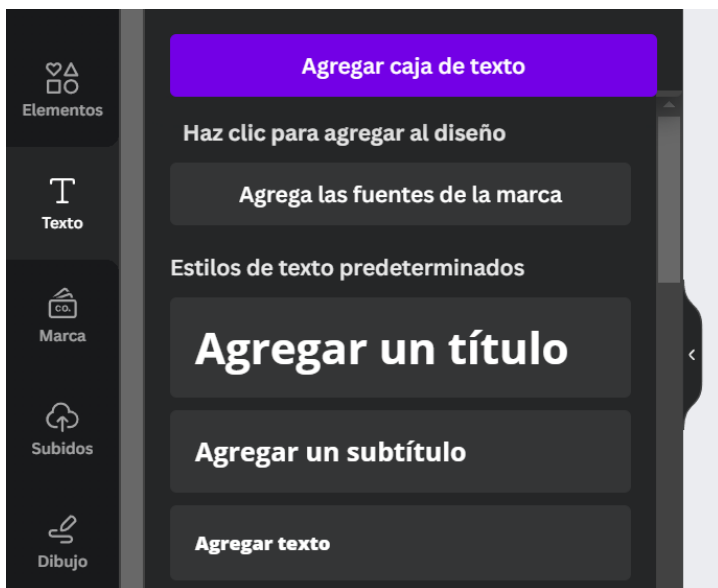
### 4. Personalizar elementos:

Haz clic en los elementos para personalizarlos. Puedes cambiar el color, tamaño y estilo del texto, así como ajustar el tamaño y la posición de las imágenes.



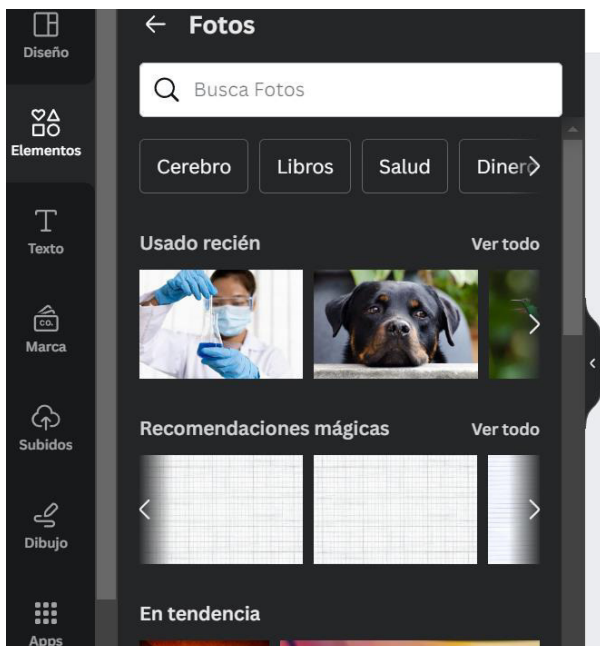
## 5. Agregar texto:

Haz clic en "Texto" en la barra de herramientas y selecciona "Agregar texto". Escribe tu contenido en el cuadro de texto y personaliza la fuente, tamaño y alineación.



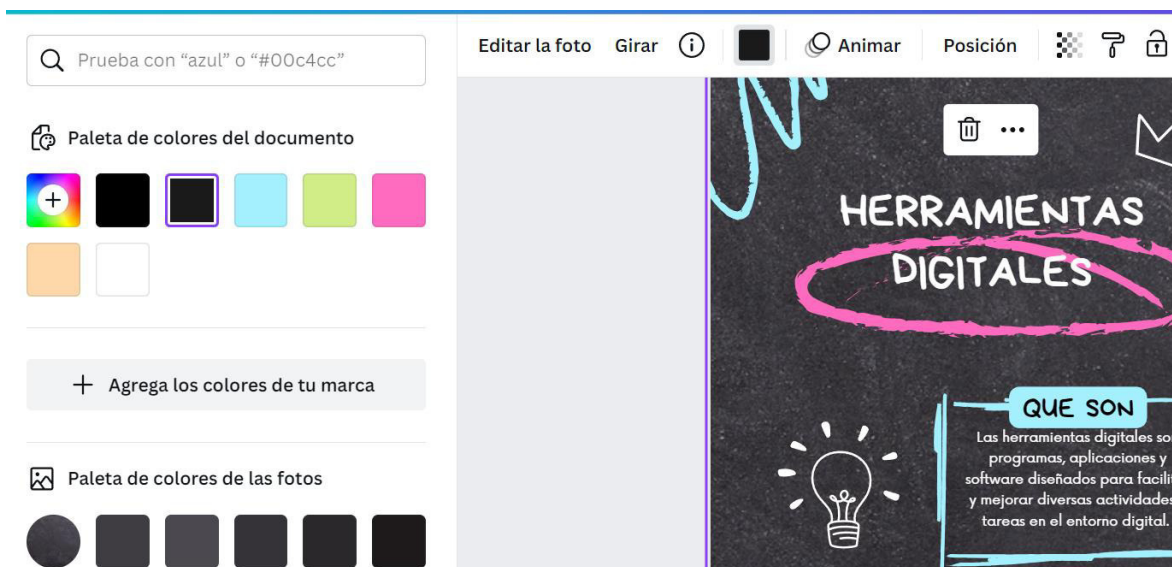
## 6. Agregar imágenes:

Haz clic en "Elementos" en la barra de herramientas y selecciona "Fotos". Explora la biblioteca de imágenes de Canva o carga tus propias imágenes.



## 7. Cambiar fondos:

Si deseas cambiar el fondo de la infografía, haz clic en "Fondos" en la barra de herramientas y selecciona un fondo prediseñado o sube tu propia imagen.



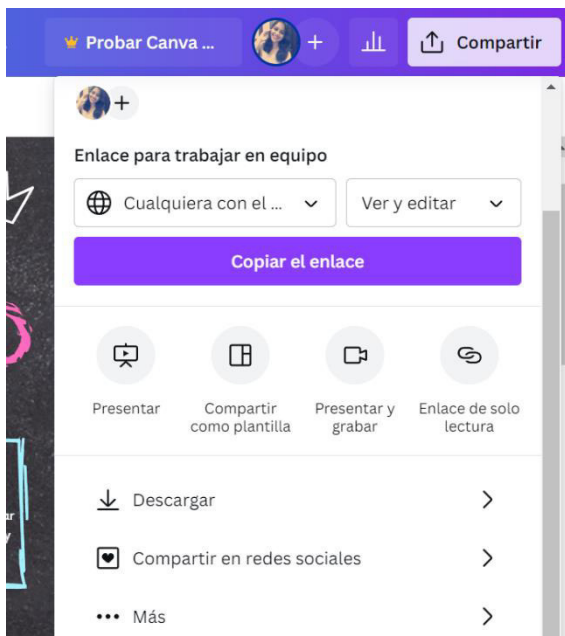
## 8. Organizar:

Utiliza la opción de organización en la parte superior del área de diseño para colocar los elementos de manera precisa.



## 9. Compartir:

Si deseas compartir tu infografía en línea, puedes hacerlo directamente desde Canva o descargarla y compartirla en tus plataformas preferidas.



## 10. Guardar y descargar:

Una vez que hayas finalizado tu infografía, haz clic en "Descargar" en la esquina superior derecha. Elige el formato de archivo que desees y selecciona la calidad de la descarga.



## **Bibliografía**

Gros, B., & Adrián, M. (2004). La integración de las tecnologías de la información en la educación. Graó.

Bonilla Barbosa, J. H. (2014). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. #ashtag, (4y5), 124-131. <https://doi.org/10.52143/2346139X.46>

Sunkel, G., & Miranda, A. (2011). Planificación, integración y uso de las TIC en la educación. Fundación Ceibal.

Area, M. (2018). Las TIC en el currículum: oportunidades y retos para una integración efectiva. *Revista de Educación*, 379, 59-82.

Vega, O. A. (2016). De las TIC en la educación a las TIC para la educación. *Revista Vector*, 11: 24-29.

Cuban, L. (2001). *Oversold and underused: Computers in the classroom*. Harvard University Press.

Duch, B. (1999). Problems: A key factor in PBL., Recuperado de: [www.udel.edu/pbl/cte/spr96-phys.html](http://www.udel.edu/pbl/cte/spr96-phys.html)

García Romero, D., & Lalueza Sazatornil, J. L. (2019). Procesos de aprendizaje e identidad en aprendizaje-servicio universitario: una revisión teórica. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación*.

Ariño, M. L. (2017). Aprendizaje colaborativo y cooperativo. *Repositorio, Universidad Marcelino Champagnat. Lima, Perú*.

Slavin, R. (1999). *Aprendizaje cooperativo. Teoría, investigación y práctica*. Buenos Aires, Argentina: Aique.

Fullan, M. (2021). *Los nuevos significados del cambio en educación*. Ediciones Morata. Ortí,

C. B. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Univ. Val., Unidad Tecnol. Educ*,(951), 1-7.



Quiroga, L. P., Jaramillo, S., & Vanegas, O. L. (2019). Ventajas y desventajas de las tic en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista educación y pensamiento*, 26(26), 77-85.

Doe, J. (2022). El papel de los recursos en la red en la educación moderna. *Revista de Educación Digital*.

Brown, J. (2022). Clasificación de herramientas digitales y su impacto en la sociedad actual. *Revista de Tecnología Avanzada*.

Martinez, D. (2021). El impacto de los Recursos Educativos Abiertos en la enseñanza superior. *Revista Internacional de Educación Abierta*.

López, M. (2021). El papel de las herramientas digitales interactivas en el aprendizaje en línea. *Revista Internacional de Tecnología Educativa*.

Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115-138.

Bautista, A. y Alba, C. (1997) "¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados", *Revista Píxel-bit*, nº 9, 4. <http://www.us.es/pixelbit/art94.htm>

Cabero, J. (1998) Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.

Restrepo Echavarría, R., & Waks, L. (2018). Aprendizaje activo para el aula: una síntesis de fundamentos y técnicas. recuperado de <https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2019/11/cuaderno-2.pdf>

Ochoa, R. F. (2000). Autorregulación, metacognición y evaluación. *Acción pedagógica*, 9(1), 4-11.

anexos

Giler-Loor, D., Zambrano-Mendoza, G., Velásquez-Saldarriaga, A., & Vera-Moreira, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Domino De Las Ciencias*, 6(3), 1322–1351. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>

<https://agenda2030lac.org/es/paises/ecuador>

Santamarina Campos, V.; Miguel Molina, MRD.; Miguel Molina, MBD.; Catalá Pérez, D. (2022). El uso de Mentimeter para el diseño de actividades interactivas gamificadas en el aprendizaje por descubrimiento. En *In-Red 2022 - VIII Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Editorial Universitat Politècnica de València. 936-946. <https://doi.org/10.4995/INRED2022.2022.15852>

# ANEXOS

## Anexo 1

Aprobación sobre el tema del proyecto de investigación por el consejo directivo.



## DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 27 de junio de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0235.2 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 26 de junio de 2023.

**EN RELACION AL VIGÉSIMO TERCER PUNTO.- Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores docentes tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo – septiembre 2023.**

#### EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

**QUE**, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: “El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- “El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que “Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**CONSEJO DIRECTIVO**

---

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.  
des y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIIC-2023-040, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega de la matriz con los temas del Trabajo de Integración Curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores docentes tutores, durante el proceso de titulación 02-2023, de los estudiantes de Octavo Ciclo A, B y C de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo - septiembre 2023, para su valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de trabajo de Integración, titulado: “**HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO - SEPTIEMBRE 2023.**”, presentado por **ÁVILA VÁSQUEZ KATERLY DEL ROCÍO Y TIXE GUERRERO VERÓNICA PILAR**, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo – septiembre 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor **ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES**, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. –

Atentamente,




Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, PhD.  
**DECANO**


FMDP/Marcela N.

## Anexo 2

Certificado entregado por parte de la directora de la escuela "Isabel la Católica", por haber cumplido con nuestra propuesta.

 República del Ecuador

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA"  
CÓDIGO SINEC: 6386      CÓDIGO AMIE: 0210002  
CODIGO DISTRITO: 02001      CÓDIGO CIRCUITO: UZDRICHS

 PROVINCIA BOLÍVAR

*Provincia Bolívar Cantón Guaranda Recinto Cuatro Esquinas*

Guaranda, 05 de Septiembre del 2023


Yo, Lic. Ninfa Yanza, directora de la Escuela de Educación Básica "Isabela la Católica", con cédula de ciudadanía N° 0201727138, a petición verbal de la parte interesada.


**CERTIFICO**


Que las Stas. Ávila Vásquez Katerly del Rocío, con cédula de ciudadanía N 125052904-5 y Tixe Guerrero Verónica Pilar, con cédula de ciudadanía N 020239202-3, estudiantes de octavo ciclo de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, realizaron la elaboración del Proyecto de Investigación denominado Tema: **HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES CON LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA", RECINTO CUATRO ESQUINAS, PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, EN EL PERIODO JUNIO-SEPTIEMBRE 2023.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo las interesadas hacer uso del presente como ha bien tuviera conveniente.

Atentamente,

  
Lic. Ninfa Yanza.  
DIRECTORA  
Telf. 032650147-0980575257  
Correo: ninfa.yanza@educacion.gob.ec

 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" RECINTO 4 ESQUINAS GUANUJO BOLÍVAR

 Gobierno del Encuentro | Juntos lo logramos

### Anexo 3

## UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### Entrevista a Docentes

1. ¿Cuáles considera que son los principales beneficios del uso de herramientas digitales interactivas en el proceso de aprendizaje?

-----  
-----

2. ¿Ha recibido capacitación o formación específica en el uso de herramientas digitales interactivas?

-----  
-----

3. ¿Conoce usted sobre el manejo de alguna herramienta digital?

-----  
-----

4. ¿Está usted de acuerdo que el conocimiento sobre las herramientas digitales debe ser básico e indispensable para los docentes?

-----  
-----

5. ¿Cuáles son las estrategias que ha utilizado en el aula para fortalecer los aprendizajes de sus estudiantes? ¿Podría compartir ejemplos concretos de cómo implementó estas estrategias

-----  
-----

6. En su experiencia, ¿qué estrategias han resultado más efectivas para abordar las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes?

-----  
-----  
7. ¿Qué considera que son los mayores desafíos al implementar estrategias para el fortalecimiento de los aprendizajes y cómo los ha enfrentado en su práctica docente?

-----  
-----  
8. ¿Cómo ha ayudado esto a los estudiantes a tomar conciencia de su propio aprendizaje y mejorar sus resultados académicos?

-----  
-----  
**Anexo 4**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Encuesta a Estudiantes**

1. ¿Has utilizado aplicaciones en línea en tus procesos de aprendizaje?

-----  
-----  
2. ¿Utilizas en el aula una Tablet, computadora o teléfono para jugar o aprender algo nuevo?

-----  
-----  
3. ¿Te gustaría aprender cosas nuevas con: videos, presentaciones educativas, ¿o aplicaciones interactivas?

-----  
-----  
4. ¿Has participado en clases mediante el uso de herramientas digitales interactivas?

5. ¿Crees que las herramientas digitales harían que tu proceso de aprendizaje sea más divertido?

-----  
-----

6. ¿Consideras que la interacción docente y estudiante mediante las herramientas tecnológicas ayudarían a tener un aprendizaje más duradero?

-----  
-----

7. ¿Tu maestro ha utilizado infografías, mapas mentales o presentaciones en línea para explicar su clase?

-----  
-----

8. ¿Te gustaría aprender sobre la utilización de herramientas digitales?

-----  
-----



## Anexo 5

Entrevista a los docentes de sexto grado de la escuela "Isabel la Católica".



## Anexo 6

Socialización del manual sobre cómo utilizar herramientas digitales interactivas en educación.



## Aneo 7

Entrega del manual a los docentes de la escuela “Isabel La Católica”.



## Anexo 8

Encuesta realizada a los estudiantes de sexto grado de la escuela "Isabel la Católica".



## Anexo 9

Aplicación de una de las herramientas digitales interactivas en educación, con los estudiantes de sexto grado.



NOMBRE DEL TRABAJO

**Tixe\_Avila\_Herramientas Digitales Interactivas.pdf**

AUTOR

**Katerly Avila**

RECuento DE PALABRAS

**13778 Words**

RECuento DE CARACTERES

**77899 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**84 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**1.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Sep 10, 2023 9:29 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Sep 10, 2023 9:30 AM GMT-5**

● **7% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 7% Base de datos de Internet
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)