



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FOMENTAR LA  
INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN  
LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "24 DE MAYO" DEL  
CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO  
LECTIVO 2023-2024**

**AUTORES:**

**GARCÍA GUILLIN JHOSELIN TAMARA  
MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL**

**TUTOR:**

**ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**2024**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FOMENTAR LA  
INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN  
LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "24 DE MAYO" DEL  
CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO  
LECTIVO 2023-2024**

**AUTORES:**

**GARCÍA GUILLIN JHOSELIN TAMARA  
MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL**

**TUTOR:**

**ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A  
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**2024**

## **I. DEDICATORIA**

Con todo cariño este proyecto va dedicado a mis padres Zulema Quintana y Jorge Mancheno por haberme apoyado durante este largo transcurso tanto de manera moral y económica y haber depositado su confianza en mí desde que inicie con esta linda etapa.

A mi abuelita María que se convirtió en un ángel protector para mí y que es base fundamental de inspiración para lograr esta ansiada meta.

Hermana, padrinos, abuelos, primos y amigos que de una u otra forma estuvieron presentes motivándome en mis estudios.

*Mancheno Quintana Jorge Joel*

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres Luis Enrique y Vilma Morayma, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Ha sido un orgullo y un privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mi hermana Nathaly Jamileth por estar siempre presente, acompañándome y por el apoyo moral, que me brindó a lo largo de esta etapa de mi vida.

A mis profesores y mentores, por su dedicación y pasión por la enseñanza y por guiarme en mi camino.

A mis compañeros, por las risas y el estudio. Por las conversaciones estimulantes, y los momentos que compartimos juntos.

A mi querida Alma Mater y a todas las personas que la conforman les agradezco de todo corazón. No podría haber llegado hasta aquí sin su apoyo.

¡Gracias!

***García Guillin Jhoselin Tamara***

## II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por brindarnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

Agradecemos muy profundamente a nuestro tutor Ing. Jonathan Cárdenas Benavides por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiésemos podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Su experiencia, comprensión y paciencia contribuyeron a nuestra experiencia en el complejo y gratificante camino de la investigación. Su guía constante y su fe inquebrantable en nuestras habilidades nos ha motivado a alcanzar alturas que nunca imaginamos.

Agradecemos a la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, por habernos aceptado, ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico para poder estudiar nuestra carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Nuestro agradecimiento también va dirigido la Escuela "24 de Mayo" del cantón San Miguel de Bolívar, a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica por haber aceptado que se realice el proyecto de investigación en esa prestigiosa institución.

Y para finalizar, también agradecemos a todos los que fueron nuestros compañeros de clase durante todos los niveles de Universidad ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a nuestras ganas de seguir adelante en la carrera profesional.

*García Guillin Jhoselin Tamara  
Mancheno Quintana Jorge Joel*

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Jonathan Cárdenas Benavides

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación titulado “HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FOMENTAR LA INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "24 DE MAYO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023-2024” Elaborado por los autores García Guillín Jhoselin Tamara y Mancheno Quintana Jorge Joel, 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 documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, febrero de 2024

Ing. Jonathan Cárdenas Benavides



Tutor

#### IV. AUTORIA NOTARIADA

El presente informe de investigación titulado: **HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FOMENTAR LA INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "24 DE MAYO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023-2024.** Previa a la obtención de título de licenciados en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, en la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar; es original con ideas, criterios y propuesta de sus autores MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL con cédula de identidad 0202275012 y GARCÍA GUILLIN JHOSELIN TAMARA con cédula de identidad 0250184728 quienes asumen su exclusiva responsabilidad de este trabajo de investigación.

Guaranda, 15 de mayo de 2024.



Mancheno Quintana Jorge Joel

C.I:0202275012

García Guillin Jhoselin Tamara

C.I: 0250184728



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



rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01228

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: GARCIA GUILLIN JHOSELIN TAMARA y

MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006143

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día quince de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece GARCIA GUILLIN JHOSELIN TAMARA, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en la Parroquia la Magdalena del Cantón Chimbo Provincia Bolívar y de paso por este lugar, (0959873445), su correo electrónico [jhoselin0906@gmail.com](mailto:jhoselin0906@gmail.com), y, MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en el Cantón San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0980865840), su correo electrónico es [joelmancheno770@gmail.com](mailto:joelmancheno770@gmail.com), 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 PARA FOMENTAR LA INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA " 24 DE MAYO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO LECTIVO 2023 - 2024. 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.

GARCIA GUILLIN JHOSELIN TAMARA

C.C. 0250184728

MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL

C.C. 0202275012

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....



**DERECHOS DE AUTOR**

Nosotros García Guillin Jhoselin Tamara y Mancheno Quintana Jorge Joel portadores de la Cédula de Identidad No 025018472-8 y 020227501 -2 en calidad de autor/res y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

**Herramientas digitales para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la escuela "24 de Mayo" del cantón San Miguel provincia Bolívar, periodo lectivo 2023-2024**, modalidad proyecto de investigación, 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.

El (los) autor (es) declara (n) 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.



**García Guillin Jhoselin Tamara**  
C.I. 025018472-8



**Mancheno Quintana Jorge Joel**  
C.I. 020227501 -2

## V. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA.....	I
II.	AGRADECIMIENTO .....	III
III.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	IV
IV.	AUTORÍA NOTARIADA .....	V
V.	ÍNDICE .....	VI
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	X
VII.	ABSTRACT .....	XI
VIII.	INTRODUCCIÓN.....	XII
1.	TEMA .....	1
2.	ANTECEDENTES .....	2
3.	PROBLEMA .....	4
	3.1 Descripción del problema .....	4
	3.2 Formulación del problema .....	6
4.	JUSTIFICACIÓN .....	7
5.	OBJETIVOS.....	9
	5.1 Objetivo General.....	9
	5.2 Objetivos Específicos.....	9
6.	MARCO TEÓRICO .....	10
	6.1 Teoría Científica .....	10
	6.1.1. La era de la tecnología. ....	10
	6.1.2 Características de la era de la tecnología. ....	10
	6.1.3 Las TIC .....	10
	6.1.4 Aplicación de las TIC en educación .....	11
	6.1.5 Ventajas de las TIC en educación .....	12
	6.1.6 Las TIC desde la perspectiva docente:.....	13

6.1.7 Entornos virtuales de aprendizaje .....	14
6.1.8 Tipos de herramientas digitales.....	15
6.1.9 Cuadro comparativo.....	17
6.1.10 Procesos de enseñanza .....	18
6.1.11 Estrategias de enseñanza.....	19
6.1.12 Enseñanza innovadora.....	20
6.1.13 La importancia de la motivación en el proceso de enseñanza.....	21
6.1.14 Adaptación curricular tecnológica .....	22
6.1.15 Uso y aplicación de tecnologías.....	22
6.1.16. Participación activa de los estudiantes.....	23
6.1.17 Actividades Interactivas para el Desarrollo Cognitivo .....	24
6.1.18 Estrategias para Fomentar la Colaboración entre Estudiantes .....	25
6.1.19 Rol del Docente como Facilitador de la Interacción.....	25
6.1.20 Impacto de la Interactividad en la Retención del Conocimiento .....	26
6.1.21 Interactividad en Entornos de Aprendizaje Asincrónico .....	27
6.2 Teoría Legal.....	28
6.3 Teoría Referencial.....	30
7. MARCO METODOLÓGICO .....	31
7.1 Enfoque de investigación.....	31
7.2 Diseño o tipo de estudio.....	31
7.3 Métodos .....	32
7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	32
7.5 Universo y muestra .....	32
7.6 Procesamiento de información.....	33
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	34
9. CONCLUSIONES .....	45
10. PROPUESTA .....	46
11. BIBLIOGRAFÍA .....	58

ANEXOS.....	65
Anexo 1.....	65
Anexo 2.....	67
Anexo 3.....	68
Anexo 4.....	69
Anexo 5.....	70
Anexo 6.....	73
Anexo 7.....	75

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Cuadro comparativo .....	18
<b>Tabla 2.</b> Universo .....	33
<b>Tabla 3.</b> Interpretación de la entrevista .....	36
<b>Tabla 4.</b> Aplicación de las TIC .....	37
<b>Tabla 6.</b> Uso de la tecnología en el aula.....	38
<b>Tabla 7.</b> Su profesor integre herramientas digitales.....	39
<b>Tabla 8.</b> Dispositivos tecnológicos .....	40
<b>Tabla 9.</b> Herramientas digitales que despierten la interacción.....	41
<b>Tabla 10.</b> Listado de herramientas digitales.....	42
<b>Tabla 11.</b> Capacitaciones del uso adecuado de herramientas digitales .....	43
<b>Tabla 12.</b> Métodos utilizados por tu profesor que promueven la participación. .	44

## Índice de Gráficos

<b>Gráfico 1.</b> Datos estadísticos de la aplicación de las TIC .....	37
<b>Gráfico 2.</b> Datos estadísticos del uso de la tecnología en el aula.....	38
<b>Gráfico 3.</b> Datos estadísticos su profesor integre herramientas digitales.....	39
<b>Gráfico 4.</b> Datos estadísticos sobre dispositivos tecnológicos.....	40
<b>Gráfico 5.</b> Datos estadísticos sobre herramientas digitales que despierten la interacción.....	41
<b>Gráfico 6.</b> Datos estadísticos sobre el Listado de herramientas digitales .....	42
<b>Gráfico 7.</b> Datos estadísticos sobre capacitaciones del uso adecuado de herramientas digitales.....	43
<b>Gráfico 8.</b> Datos estadísticos sobre los métodos utilizados por tu profesor que promueven la participación .....	44

## VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto investigativo radica sobre herramientas digitales para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "24 De Mayo" del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023-2024.

El propósito fue promover el uso de herramientas digitales que fomenten la participación activa de los estudiantes desarrollando sus habilidades y destrezas permitiendo así comprender de mejor manera los contenidos tratados en clase. Esta investigación se realizó con los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "24 De Mayo" del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023-2024.

Además la presente investigación tuvo un enfoque descriptivo debido a que se logró determinar los diferentes problemas que se atraviesa en la actualidad y lograr facilitar el estudio de datos, asimismo es de carácter bibliografía ya que buscamos información de artículos, revistas, libros seguidamente la aplicación de instrumentos y técnicas que sirvió como fuente de recolección de datos las cuales consistió en una entrevista realizada a la docente y encuesta a los estudiantes de la Escuela "24 De Mayo".

Finalmente, a través de la información obtenida se pudo evidenciar que la implementación de herramientas digitales sería de gran aporte en el ámbito educativo creando espacios de aprendizaje más dinámicos e interactivos. Esta contribución proporciona directrices que orientan investigaciones futuras sobre la viabilidad de aplicar herramientas digitales a favor de fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Palabra claves:** Herramientas digitales, interactividad, destrezas, enseñanza-aprendizaje.

## VII. ABSTRACT

This research project is based on digital tools to promote interactivity in the teaching process in seventh-year students of Basic General Education at the "24 De Mayo" School of the San Miguel Canton, Bolívar Province, school year 2023-2024.

The purpose was to promote the use of digital tools that encourage the active participation of students, developing their skills and abilities, thus allowing them to understand and improve the contents covered in class. This research was carried out with seventh-year students of Basic General Education at the "24 De Mayo" School of the Canton of San Miguel, Bolívar Province, school year 2023-2024.

Furthermore, this research had a descriptive approach because it was possible to determine the different problems that are currently being experienced and to facilitate the study of data. It is also bibliographic in nature since we searched for information from articles, magazines, books, followed by the application of instruments and techniques that served as a source of data collection which consisted of an interview with the teacher and a survey of the students of the "24 De Mayo" School.

Finally, through the information obtained, it was evident that the implementation of digital tools would be of great contribution in the educational field, creating more dynamic and interactive learning spaces. This contribution provides guidelines that guide future research on the viability of applying digital tools to promote interactivity in the teaching-learning process.

Keywords: Digital tools, interactivity, skills, teaching-learning.

## VIII. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo demostrar cómo influye las herramientas digitales para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la escuela "24 de mayo" del Cantón San Miguel Provincia Bolívar. En el mundo actual la necesidad de incorporar herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje es vital para no recaer en una enseñanza tradicional, el docente es el encargado de implementar estas herramientas para que así sus estudiantes tengan una participación activa en clase.

Este trabajo de investigación tiene la intención de brindar información relevante sobre el uso de las herramientas digitales con motivo de implementación en la hora clase para obtener mejores resultados en los procesos de aprendizaje y así lograr llegar a los estudiantes y que estos se apropien del nuevo conocimiento y por ende generar clases dinámicas, encaminadas al desarrollo de sus habilidades y destrezas intelectuales.

La evolución de las TIC ha colaborado de manera significativa en el ámbito educativo, brindando recursos digitales que han ido transformando los procesos educativos. A través del paso del tiempo se ha evidenciado la mejor utilización de estos recursos para poder enseñar y aprender permitiendo el acceso a las diferentes plataformas digitales que nos brindan para poder interactuar con los estudiantes.

Promover la colaboración entre estudiantes y docentes a través del uso de los foros en línea, videoconferencia, y las herramientas que nos permitan tener una participación activa de cada uno de los integrantes de los grupos de trabajo.

Las herramientas y plataformas digitales en línea permiten la adaptación de los estudiantes en el aprendizaje dependiendo de las necesidades individuales de cada uno ofreciendo materiales y diferentes métodos de enseñanza.

Las TIC han sido una conexión favorable entre profesor y estudiante permitiendo la participación de ambas partes de manera sincrónica y asincrónica, además la implementación de estas herramientas en la educación ha sido realmente positiva, ‘‘las experiencias de enseñanza desarrolladas con las TIC han demostrado ser altamente motivantes para los alumnos y eficaces en el logro de ciertos aprendizajes comparada con los procesos tradicionales de enseñanza, basados en la tecnología impresa’’. (Riveros, V y Mendoza, M. 2005).

## 1. TEMA

Herramientas digitales para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela “24 De Mayo” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023-2024

## 2. ANTECEDENTES

El presente proyecto de investigación tiene como antecedentes de estudio los siguientes informes.

En el estudio "Herramientas Digitales para la Enseñanza en Educación Básica de la I.E. Isaac Newton, Huánuco 2021", realizado por Yamilet Ramírez en Lima, Perú, se propuso el uso de herramientas digitales en la enseñanza básica, la metodología incluyó un enfoque básico y fenomenológico, con un diseño que recogió experiencias individuales sobre el uso de las herramientas digitales, la investigación, que involucró a 22 estudiantes y 4 docentes, utilizó técnicas como entrevistas semiestructuradas y observación participante. Los resultados revelaron una necesidad de capacitación en tecnologías digitales para docentes y una falta de conocimiento sobre estas herramientas entre los estudiantes, la conclusión más relevante apuntó a la importancia de incorporar herramientas digitales en el proceso educativo para un aprendizaje más dinámico y efectivo, enfatizando la necesidad de una guía didáctica para su integración efectiva en la educación. (Ramírez, 2021)

En el estudio "Plataformas Educativas Digitales en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje" de Andrea Freire y Gisele Jarrín, realizado en Pujilí, Ecuador, el objetivo fue proponer el uso de plataformas educativas digitales como Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa "Manuela Iturralde", adoptando un enfoque interpretativo cualitativo, se exploró la realidad educativa desde la perspectiva de los participantes en su entorno natural, se utilizó la entrevista como técnica principal de recolección de datos para comprender la integración de tecnologías en la educación. Los resultados mostraron la importancia del manejo tecnológico para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes, y destacaron la necesidad de capacitación docente en el uso de plataformas digitales, se concluyó que la implementación de estas plataformas favorece el aprendizaje constructivista, mejora los niveles cognitivos de los estudiantes y permite la creación de espacios interactivos entre estudiantes y docentes, transformándose en un recurso dinamizador esencial en la educación contemporánea. (Freire & Jarrín, 2022)

En el estudio "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", realizado por Katerly Ávila y Verónica Tixe en la Parroquia Guanujo, Cantón Guaranda, Provincia

de Bolívar, Ecuador, en el período de junio a septiembre de 2023, se investigó la promoción del uso de herramientas digitales en el aprendizaje de estudiantes de sexto grado, utilizando un enfoque cuali-cuantitativo y métodos de observación, científico, inductivo-deductivo y analítico. La investigación aplicó encuestas a 18 estudiantes y entrevistas a 4 docentes para explorar la familiaridad y el impacto de estas herramientas en el proceso educativo, los resultados mostraron una falta de conocimiento y uso de herramientas digitales entre los estudiantes y una necesidad de capacitación y conocimiento más profundo en tecnologías digitales entre los docentes, concluyó que la implementación de herramientas digitales interactivas es crucial para un aprendizaje más dinámico y efectivo, resaltando la importancia de una guía didáctica para su integración efectiva en la educación. (Ávila & Tixe, 2023)

### 3. PROBLEMA

#### 3.1 Descripción del problema

La escasa utilización de herramientas digitales a la hora de enseñar conlleva a seguir en una educación arcaica, si el docente no sabe poner en práctica las nuevas metodologías de enseñanza que ofrece la actual era digital quedaría arraigado a un conocimiento irrelevante y sin proceso de mejora, asimismo, el usar estas tecnologías educativas despertaría el interés de sus estudiantes y no mantendría clases monótonas también, cabe destacar que al usar dichos recursos digitales permitirá que los estudiantes elaboren tareas, procedimientos de manera rápida y precisa.

La falta de integración de herramientas digitales en la enseñanza se muestra como una falencia que perdura en la época vigente, a pesar de las grandes ventajas que brindan las herramientas digitales los profesores se limitan a utilizarlas en su práctica pedagógica, por la falta de capacitación adecuada para afrontar esta era digitalizada.

Uno de los problemas relacionados con el uso de las herramientas tecnológicas en la interactividad de la enseñanza es que la gran parte de los estudiantes no cuentan con las competencias necesarias para la utilización de estas aplicaciones lo que crea que se siga manteniendo una educación tradicional y sin innovación digitalizada.

Otras de las grandes problemáticas encontradas en la escuela 24 de Mayo es la falta de innovación para fomentar una clase interactiva y que despierte el interés de sus estudiantes, lo que limita a la participación y la ausencia de habilidades digitalizadas necesarias para desenvolverse en el mundo actual.

Todo lo expuesto anteriormente hasta el momento demuestra que este proyecto de investigación puede ser utilizado como un aporte hacia la utilización

de estos recursos tecnológicos que tienen como fin mejorar los procesos de educación.

### **3.2 Formulación del problema**

¿Como influye la falta de implementación de herramientas digitales para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza en los estudiantes de Séptimo Año De Educación General Básica De La Escuela "24 De Mayo" Del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, Periodo Lectivo 2023-2024?

#### 4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad conocer el impacto de utilizar herramientas tecnológicas en el proceso de educabilidad, es así que la implementación de estos recursos busca la constante mejora de la educación, ofreciendo un aprendizaje personalizado, en el cual los estudiantes desarrollaran de manera autónoma habilidades, destrezas y aptitudes, por añadidura se pretende dar información detallada acerca del uso de herramientas tecnológicas en la educación así mismo el uso adecuado software que se encuentran en la web.

El uso de estas herramientas permitirá enriquecer y complementar la enseñanza de igual modo, proporciona un aprendizaje más atractivo e interactivo. Conocer cuáles son los recursos que mayor ventaja suministra a la hora de enseñar es de vital importancia puesto que, se puede implementar a la planificación del docente y con esto promover un aprendizaje significativo.

Ofrecer capacitaciones sobre el uso de las herramientas tecnológicas a docentes y estudiantes para incrementar sus conocimientos y las ventajas que tienen en la educación para poder resolver dudas o problemas que puedan surgir al utilizar dichas tecnologías. Utilizar videos interactivos que permitan la participación activa y el compromiso de los estudiantes para que puedan tomar decisiones o interactuar con el contenido mientras lo ven.

La interactividad en la enseñanza a través de herramientas digitales puede estimular la motivación e interés intrínseco de los estudiantes fomentando así un aprendizaje personalizado e innovador. El fin de realizar esta investigación es identificar nuevas formas de participación activa de los estudiantes, no solo las habituales, el uso de plataformas en línea como los padlet despertará las ganas del niño por conocer y adaptarse a estas herramientas.

En el proceso enseñanza aprendizaje con el uso de las herramientas digitales ayuda a que el estudiante este motivado y tenga una mayor participación en el aula

con los recursos que el docente le facilite y le sirva como una guía tecnológica que pueden implementar para sus horas de clase ya que mejora la calidad del trabajo.

Con el presente proyecto se pretende identificar herramientas que permitan a los estudiantes responder preguntas de forma sincrónica durante la clase para fomentar la participación activa.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo General**

Fomentar el uso de las herramientas digitales mediante la guía metodológica para propiciar la interactividad en los procesos de enseñanza con los estudiantes del Séptimo año de Educación General Básica de la Escuela “24 de Mayo” del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar periodo lectivo 2023-2024.

### **5.2 Objetivos Específicos**

**O.E.1.** Analizar el impacto de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza.

**O.E.2.** Conocer el nivel de utilización de las tics en los procesos de enseñanza.

**O.E.3.** Elaborar una guía metodológica orientada al uso adecuado de las herramientas digitales en la educación para incrementar la interactividad.

## 6. MARCO TEÓRICO

### 6.1 Teoría Científica

#### 6.1.1. La era de la tecnología.

A juicio de (Espinosa, 2016), “este término se designa al periodo en el que el movimiento de información se volvió más rápido que el movimiento físico, gracias al desarrollo de tecnologías de información y comunicación” generalmente su creación y desarrollo se asocia con la segunda mitad del siglo XX hasta el presente.

#### 6.1.2 Características de la era de la tecnología.

Existen diversas características como las que se detallan a continuación:

- Información globalizada: Las barreras geográficas e idiomáticas desaparecen para que la información pueda llegar a diferentes partes del planeta.
- Velocidad: La comunicación y reproducción de archivos multimedia es casi instantánea.
- Interactividad: Las personas pueden hacer uso de tecnologías, asimismo crear contenidos y compartir opiniones con diferentes usuarios.
- Fuentes de información: La sociedad posee una gran variedad de fuentes de información, con diferentes enfoques, aunque muy poca se considera verdadera o confiable.
- Creatividad: Cada usuario que hace uso de estas herramientas puede crear contenidos dependiendo su interés, desde el arte, la ciencia, entre otros.
- Omnipresencia: La tecnología en la actualidad es parte del diario vivir de las personas, por tanto, juega un papel significativo en la sociedad.

#### 6.1.3 Las TIC

De acuerdo con (Sánchez Duarte, 2008), las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicaciones) son las herramientas que se utilizan para la transformación de la información, se aplica a través de ordenadores, dispositivos móviles que permiten crear, modificar y almacenar información (p.156).

Cabe destacar que las TIC son herramientas que buscan facilitar los procesos de comunicación entre personas, dentro de estas podemos encontrar aplicaciones y programas que dinamizan y optimizan el desarrollo de varias funciones, esto se realiza a través de redes de comunicación como lo es el internet, permitiendo el intercambio de datos y la comunicación a un nivel globalizado.

De la misma manera (Daquilema, et al., 2019) aporta que, “el constante avance tecnológico requiere que los ciudadanos posean habilidades y competencias tecnológicas para hacer un uso adecuado de estos recursos” (p.38).

El mundo actual demanda personas con habilidades y destrezas significativas de tal modo que la ciudadanía pueda participar absolutamente en una sociedad digitalizada y así aprovechar al máximo estos recursos que ofrece el internet.

#### **6.1.4 Aplicación de las TIC en educación**

El empleo de las TIC en la educación es una garantía para conseguir la eficiencia y calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje, el uso de estas herramientas en el contexto educativo ha transformado la manera en que se enseña y por ende aprende, por tal razón que ofrece una amplia variedad de recursos educativos que facilita el aprendizaje, además fomenta la interacción entre profesor y estudiantes lo que conlleva a un aprendizaje colaborativo e interactivo. (Daquilema, et al., 2019).

Según (Lanuza, et al., 2018) la implementación de las TIC en educación:

Permite plantear estrategias de enseñanza que fortalezcan la educación y que a su vez promuevan aprendizajes significativos, donde los estudiantes puedan tener no solo una participación activa en el aula de clase, sino llevar esos conocimientos a la práctica; es decir, que se generen expectativas a través de nuevas experiencias que originen conocimiento y pensamiento académico significativo (p.17)

El uso de estas herramientas en el proceso de educabilidad facilita la creación de nuevas metodologías y la adaptación al plan de clase, de tal modo que los estudiantes participan de manera activa en la creación de su aprendizaje y llevarlos a la práctica, asimismo fomenta la introducción de nuevas experiencias que favorezcan a la generación de conocimiento significativo.

Por añadidura se enfatiza que, la integración de las TIC en los centros educativos como el internet, pizarras digitales en las aulas, salas multiuso, abren amplias posibilidades al acceso de información de manera inmediata, además aparece un nuevo paradigma de la enseñanza mucho más personalizado, centrado en el estudiante y basado en el socio constructivismo pedagógico. (Graells, 2012).

Detallado de otra forma se menciona que estos recursos permiten satisfacer las necesidades específicas de todo el alumnado, también se utiliza para promover la construcción activa del conocimiento y al desarrollo de habilidades creativas.

#### **6.1.5 Ventajas de las TIC en educación**

Existen una gran variedad de ventajas de las TIC, tales como las que se detallan a continuación:

##### **Motivación e interés que provoca en el alumno:**

“La motivación es uno de los motores del aprendizaje, puesto que incita a la actividad y al pensamiento, por otro lado, las inmersiones de estos recursos hacen que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y por ende aprendan más” (Palomar, 2009, p.2).

##### **Interacción:**

Los estudiantes están inclinados a interactuar con las herramientas digitales, debido a que es algo verdaderamente novedoso en la educación, esto crea un elevado nivel de compromiso en las acciones desarrolladas con los dispositivos móviles. “La versatilidad de la tecnología, así como la capacidad de acceder a una amplia gama de aplicaciones en línea, resultan atractivas y llamativas para los estudiantes, manteniendo así su atención. (Palomar, 2009, p.2).

### **Optimización de la interacción entre docente y estudiantes**

La variedad de herramientas que existen en la actualidad, tales como blogs, foros, webquest, facilitan el contacto entre estos pares, estos instrumentos permiten compartir ideas, intercambio de recursos y debates de una forma más eficiente.

### **Aprendizaje de forma asincrónica:**

Está basado en un modelo de educación en el cual los estudiantes no necesitan estar presentes al mismo tiempo que el profesor para realizar las diferentes actividades planteadas o acceder a los recursos educativos, la ventaja de este enfoque se basa en que se puede acceder a las plataformas del curso en cualquier momento y no cumplir con un horario de clase establecido.

### **Estímulo del aprendizaje cooperativo:**

Los recursos que proporcionan estas herramientas, facilitan el trabajo en equipo, puesto que se promueven intercambio de información, opiniones, estimula el dialogo para realizar actividades con un alto grado de efectividad.

### **Retroalimentación:**

Las plataformas en línea permiten el desarrollo de una retroalimentación rápida, esto facilita la identificación de áreas de mejora y la adaptación de estrategias de enseñanza que se necesita para satisfacer las necesidades de la pluralidad del aula.

### **6.1.6 Las TIC desde la perspectiva docente:**

Desde la posición de (Rivera, 2011) detalla que para la emplear las TIC los docentes deben tener en cuenta las siguientes características:

- **Formalismo:** Porque exigen una planificación detallada de las acciones que se van a realizar al emplear estas herramientas en su práctica pedagógica a fin de llevarlas a cabo con éxito.

- **Dinamismo:** La capacidad de adaptarse a los cambios que presenta la sociedad, implica un enfoque activo y flexible, que promueva un proceso educativo motivador y efectivo.
- **Multimedia:** Los recursos multimedia permiten integrar, relacionar, complementar, ejemplificar y similares acciones, esto permite mejorar la experiencia de aprendizajes y que los estudiantes comprendan y se apropien de los contenidos.
- **Conectividad:** La capacidad de compartir información de manera ágil es esencial en el entorno educativo contemporáneo, los docentes deben tener bases sólidas para el manejo de herramientas digitales y mantenerse en constante mejora de su conocimiento.

#### **6.1.7 Entornos virtuales de aprendizaje**

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA), es un espacio virtual creado para desarrollar y facilitar procesos de enseñanza y aprendizajes, estos ofrecen varios recursos que apoyan a la educación a distancia o virtual.

El acto de enseñar en EVA requiere de metodologías activas, el profesorado debe dar instrucciones claras para el desarrollo de las actividades requeridas y que así los estudiantes gestionen su aprendizaje, asimismo ofrecer apoyo continuo para minimizar las limitaciones que posee esta modalidad de educación. (Fuentes y Pastora, 2021).

Por añadidura Fuentes y Pastora (2021), hace alusión que esta modalidad de aprendizaje beneficia los estudiantes en diversos aspectos, así como el de fomentar su pensamiento transdisciplinario, revisión de contenidos antes de la hora clases, clases grabadas, revisión de presentaciones, documentos, videos que apoyaran a los contenidos que se trataran en clase.

## **6.1.8 Tipos de herramientas digitales**

### **Plataformas de Videoconferencia**

#### **Zoom**

Desde la posición de Elyse (2023), zoom es una de las principales plataformas de softwares para videoconferencias, es esencial dentro del contexto educativo y el trabajo sincrónico, dicha plataforma permite realizar actividades como reuniones y sesiones de colaboración en tiempo real, los usuarios pueden unirse a través de dispositivos móviles, posee una interfaz de fácil manejo, permitiendo a los participantes unirse a reuniones con gran facilidad.

#### **Google Meet**

Dicho con palabras de Martínez (2021), google meet es una plataforma desarrollada para realizar videoconferencias, se enfatiza en lograr comunicaciones entre usuarios en tiempo real, asimismo integra complementos para compartir documentos en tiempo real. Su accesibilidad facilita la participación desde diversos dispositivos.

### **Plataformas de Aprendizaje en Línea**

#### **Canva**

Es una herramienta de diseño gráfico que brinda plantillas para crear diseños propios, posee una interfaz de fácil uso, a través de esta plataforma se puede realizar materiales didácticos, tales como infografías, presentaciones, entre otros materiales visuales que logren exponer los contenidos de una forma atractiva y personalizada (Vilardi, 2010)

#### **Google classroom**

En la opinión de Otero (2023), es una plataforma educativa de Google, cuyo propósito es facilitar a los centros educativos gestionar las clases que imparten, asimismo permite crear espacios virtuales a fin de que los docentes puedan asignar actividades, intercambio de materiales digitales y evaluar su rendimiento académico, esta plataforma ha sido ampliamente aceptada en varias instituciones educativas que buscan trascender en su educabilidad.

## **Plataformas de gamificación**

### **Kahoot**

Se denomina como un servicio web de educación social y gamificada, se trata de un juego que permite a los estudiantes y profesores diseñar, compartir y resolver cuestionarios interactivos, recompensando a quienes obtienen mayor puntuación, esta herramienta se utiliza mayormente en entornos educativos a fin de hacer que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo, dejando a un lado las clases tradicionales y generalmente aburridas (Ramírez, 2023).

### **Quizizz**

Es una plataforma web diseñada para la resolución de cuestionarios en línea, para que los estudiantes puedan responderlas, se puede participar desde cualquier dispositivo móvil, solo se requiere el código que genera Quizizz, permite a los profesores buscar y utilizar diversos cuestionarios creados por diferentes educadores, asimismo se puede crear preguntas personalizadas, todo esto dependerá de la asignatura y el contenido que se requiere evaluar (Allende, 2020).

## **Plataformas de creación de contenido**




### **Piktochart**

Teniendo en cuenta a Olea (2023), es una herramienta que se presenta en línea, a través de la cual los usuarios pueden crear infografías, gráficos y mapas para expresar de forma visual cualquier idea, está diseñada para ser una herramienta de fácil uso, ofrece una amplia variedad de plantillas a fin de que los beneficiarios lo puedan utilizar de acuerdo a sus necesidades, las creaciones realizadas se pueden exportar en diversos formatos: PNG, PDF, JPG entre los más destacados, asimismo ofrece la posibilidad de trabajar de forma colaborativa.

### **Xmind**

Empleando las palabras de (Morales, 2022), es una herramienta de software que se utiliza para realizar mapas mentales y la ideación, además ofrece diversas estructuras para diseñar o utilizar diagramas de flujos, espigas de pescado, mapas conceptuales, permite incorporar gráficos, colores, enlaces, además algunas versiones ofrecen la colaboración en tiempo real, lo que permite a los consumidores trabajar en conjunto en la edición y creación de mapas mentales.

### 6.1.9 Cuadro comparativo

	<b>TOMI DIGITAL</b>	<b>GENIALLY</b>	<b>PADLET</b>
			
<b>Tipo de plataforma</b>	Plataforma de aprendizaje digital	Herramienta para crear presentaciones interactivas.	Trabajo colaborativo digital
<b>Uso principal</b>	Recurso de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Creación de infografías, presentaciones, video, imágenes interactivas.	Compartir ideas, opiniones, contenidos multimedia.
<b>Planes (costo)</b>	Ofrece una versión gratuita, con funciones de planes de pago premium.	Ofrece una versión gratuita con funciones limitadas, planes de pago disponibles.	Ofrece una versión gratuita con planes de pago disponibles.

<b>Colaboración</b>	Ofrece funciones de colaboración	Posibilidad de colaborar en tiempo real con otros usuarios.	Colaboración en tiempo real a través de tableros compartidos
<b>Plantillas</b>	Ofrece varias plantillas	Amplia variedad de plantillas disponibles en versión gratuita o PRO.	Ofrece limitadas plantillas
<b>Compatible</b>	Compatible con diferentes dispositivos móviles y navegadores web	Compatible con diferentes dispositivos móviles y navegadores web	Compatible con diferentes dispositivos móviles y navegadores web

**Tabla 1.** Cuadro comparativo

### 6.1.10 Procesos de enseñanza

La enseñanza constituye un elemento social donde la actividad humana influye en la percepción emocional y conceptual de otros, es el modo de adquirir conocimientos, sea esta de forma profesional o empírica que se basa en otros conocimientos de tipo étnico, tradicional, científico, cultural, artístico y experimental que serán transmitidos inconsciente o conscientemente entre los miembros de una sociedad (Ochoa, 2022).

En el proceso de enseñanza hay que tener en cuenta dos aspectos clave, el primero es el diseño de una estrategia didáctica y el segundo es la evaluación de lo aprendido, donde (Prada et al., 2019) menciona que:

- El diseño de una estrategia didáctica consiste en planificar y llevar a cabo actividades didácticas de gran valor pedagógico a través de metodologías colaborativas que incentiven interacciones para todos los estudiantes y su entorno, de tal modo que el resultado final sea la obtención de aprendizajes relevantes.
- La implementación de la evaluación es indispensable, pues, esta herramienta permite saber cuan efectivo fue el proceso de enseñanza y medir el avance de los aprendizajes y conocimientos adquiridos por los estudiantes, pudiendo determinar sus logros y dificultades, información que permitirá saber si las estrategias didácticas fueron efectivas o hay que rediseñarlas.

#### **6.1.11 Estrategias de enseñanza**

Toda estrategia de enseñanza de acuerdo (Navarro & Samón, 2017) constituye un conjunto de acciones, técnicas o métodos organizadas y sistematizadas preparadas por él o las personas que enseñan (profesor) con la finalidad de transmitir conocimientos que responde a una base compartida por la comunidad científica a uno o varias personas (estudiantes). Básicamente es la forma en que el docente prepara su clase para logra los aprendizajes en los estudiantes. Algunos métodos de enseñanza según (Espinosa, 2022) se detallan a continuación:

- **Método de casos:** se presentará casos-problemas reales o simulados donde el estudiante debe ser capaz de identificar aspectos importantes de la información que le permitan tomar decisiones acertadas para establecer una serie de estrategias que den solución al caso y lograr de esta forma el aprendizaje. Mediante este método se logra el desarrollo de destrezas y habilidades en cuanto a la observación, síntesis y análisis.

- **Resolución de ejercicios y problemas:** consiste en establecer actividades que permitan, reparar, ensayar y practicar los conocimientos adquiridos previamente.
- **Tutoría:** acción complementaria que tiene como finalidad apoyar y orientar a los alumnos durante el proceso de aprendizaje cuando existen inquietudes, problemas o dificultades académicas en el conocimiento impartido en clases que afecten su desempeño académico.
- **Basado en proyectos:** se realiza proyectos donde se ponga en práctica todos los conocimientos y habilidades adquiridas.
- **Lección magistral:** se basa en compartir los conocimientos planificados mediante la activación de métodos cognitivos en el estudiante.

#### 6.1.12 Enseñanza innovadora

La innovación en la educación abarca una serie de aspectos como son la didáctica, procesos pedagógicos, herramientas digitales y personas que den paso a la implementación de nuevas doctrinas que impliquen un verdadero cambio, en este caso en el proceso de enseñanza. Dicho cambio debe contemplar los métodos, contenidos y materiales empleados para la enseñanza que lleven a una mejora en los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje (Agualema, 2020).

Este tipo de enseñanza se logra cuando los docentes en el aula hacen uso de estrategias innovadoras pedagógicas que van encaminadas a formar profesionales cuyos conocimientos tengan bases científicas, tecnológicas y éticas con la disposición de adquirir constantemente conocimientos a través de procesos investigativos.

Cualquier estrategia que se implemente debe ser de acuerdo al área del conocimiento que se vaya a enseñar, por ejemplo en el área de Lengua y Literatura actualmente para mejorar la lectura y escritura se emplea dramatizaciones, otra estrategia que puede emplearse en cualquier área del conocimiento son los entornos virtuales o tecnológicos que permiten almacenar, captura, presentar, producir y almacenar diversos contenidos en diferentes formatos de imagen, texto, audio o

audiovisuales, creando un ambiente de enseñanza-aprendizaje netamente innovador (Bermejo, 2022).

### **6.1.13 La importancia de la motivación en el proceso de enseñanza**

En el aula de clases la motivación es un factor importante para la enseñanza y el aprendizaje pues permite a los actores (docente y estudiante) desenvolverse de tal forma que se genere ya sea un conocimiento exitoso o por lo contrario improductivo. En gran medida la motivación del docente antes, durante y después de impartir clases es uno de los factores más importantes ya que de esta forma genera confianza e interés por los conocimientos por parte de los estudiantes, para de esta forma lograr un aprendizaje óptimo y significativo (Cobeña & Moya, 2019; Cobeña & Moya, 2019).

A pesar que la desmotivación escolar está presente por diversos factores como situaciones socioeconómicas o el propio entorno escolar una vez que el docente haya abordado y entendido la conducta y comportamiento de los estudiantes en el aula de clases para lograr la motivación en el alumno este tiende a querer alcanzar metas y desarrollar por sí mismo destrezas y habilidades sin contemplar límites para alcanzar objetivos, donde aplica los conocimientos aprendidos en clases dejando de lado frustraciones y desanimo que perjudiquen su avance educativo (Santander & Schreiber, 2022), por ello que el manejo de la motivación por parte del docente en el aula es un elemento transcendental e importante en el proceso de aprendizaje.

Según (Cobeña & Moya, 2019) se conocen dos tipos de motivaciones, la intrínseca y extrínseca:

- **Motivación intrínseca:** también conocida como intrapersonal es el conjunto de procesos y acciones que se llevan a cabo netamente por el interés generado en la propia persona ya sea estudiante o profesor, en el caso del estudiante este suele ser más participativo, interactúa más con sus

compañeros, es organizado y mejora sus habilidades cognitivas, comunicativas y personales.

- **Motivación extrínseca:** son todos los incentivos externos que requiere un individuo para realizar una acción determinada que le encamine a lograr una meta. El alumno motivado de manera extrínseca tiene a sentirse más seguro para cumplir las actividades, pero donde también se debe fomentar la participación en clases.

#### **6.1.14 Adaptación curricular tecnológica**

Para una adaptación curricular tecnología se recomienda el uso de las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) ya que brindan espacios formativos dinámicos, es así que en la actualidad existe una gran variedad de estrategias y recurso digitales, resaltando el uso del video-cine como una estrategia de enseñanza y aprendizaje apoyada en componentes lúdicos y creativos que despiertan el interés, la motivación y la participación activa del estudiante. Existen diversas herramientas digitales como “Padlet” que es un diario mural interactivo que permite al estudiante publicar, compartir y almacenar recursos educativos multimedia de forma grupal o individual, también está la herramienta “Kahoot” donde se puede diseñar cuestionarios interactivos para crear espacios de participación, evaluación y debate para los estudiantes (Garcés et al., s.f.).

#### **6.1.15 Uso y aplicación de tecnologías**

El uso y aplicación de tecnologías de la información y la comunicación dentro de adaptaciones curriculares inicia a partir de una necesidad en las aulas, los cuales presentan currículos adaptados y necesidades educativas, la diversidad de conocimientos presentes en los estudiantes de secundaria hace necesario implementar nuevas alternativas metodológicas y así lograr conseguir mejores resultados académicos y mejorar el interés por todas las materias.

Se entiende por adaptación curricular a las necesidades educativas especiales, es decir conjunto de medidas pedagógicas que se aplican para lograr compensar ciertas dificultades presentes en algunos alumnos dentro de un currículo

escolar ordinario. Las adaptaciones en el currículo escolar se aplican inicialmente desde la programación del aula, para ello se deben tener en cuenta la revisión y evaluación del equipo que se encuentre a disposición del centro educativo (Rodríguez et al., 2023).

- **Adaptaciones curriculares significativas globales:** aquí se pueden modificar los objetivos generales, contenidos básicos de distintas materias o áreas a trabajar, es importante recordar que la adaptación curricular se desarrolla siempre a partir de una programación previamente establecida para el grupo.
- **Adaptaciones curriculares individuales no significativas del área:** aquí se modifican o sustituyen los objetivos de una de las áreas por parte del profesorado para así lograr entender las necesidades que existan de forma individual del alumnado, esto no implica un cambio substancial dentro de los programas curriculares, ni modificaciones importantes dentro de los objetivos. (Rodríguez et al., 2023)

#### **6.1.16. Participación activa de los estudiantes**

De manera general la participación implica tomar parte de algo y ser parte de algo de manera voluntaria, en el ámbito de la educación tienen como finalidad adquirir un aprendizaje, y una de las maneras es mediante la actuación en clases. La participación es reconocida como un derecho para todas las niñas, niños y adolescentes pues fomenta el respeto, percepción de equidad, empatía, trabajo en equipo y búsqueda de soluciones a problemas (Reinoso, 2019; Díaz, 2021).

A pesar de ser la participación una herramienta educativa (Díaz, 2021) menciona que existen ciertas barreras para el aprendizaje y participación cuya identificación es una tarea trascendental para eliminar la segregación o exclusión que vulneren el desarrollo cognitivo y participación en clases, estas barreras son:

- **Barreras físicas:** actividades y ejercicios que no pueden ser realizadas por alumnos con problemas psicomotores.

- **Barreras cognitivas:** información presentada sin cuadros sinópticos, mapas conceptuales o mentales pueden dificultar su entendimiento.
- **Barreras comunicativas:** ya sea está escrita, pictográfica, gestual, etc., si se presenta de manera única puede excluir a algún estudiante.
- **Barreras estructurales:** una falla en la adecuación del espacio físico puede hacer que la concentración del estudiante se vea afectado.
- **Barreras sensoriales:** presentación de la materia a través de una única modalidad: auditiva, visual, etc.
- **Barreras curriculares:** presentación de los contenidos académicos siguiendo un solo nivel curricular puede generar en los alumnos vacíos informativos.

#### **6.1.17 Actividades Interactivas para el Desarrollo Cognitivo**

Para el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clases usualmente se suelen aplicar un sin número de estrategias para lograr un mayor entendimiento de los conocimientos impartidos, en estudiantes de primaria las actividades lúdicas son efectivas en cuanto al desarrollo de la creatividad y nociones básicas para la resolución de problemas y un pensamiento crítico (Chancusig et al., 2017).

Las actividades interactivas son un conjunto de elementos tanto visuales, auditivos y gráficos, utilizados especialmente para la estimulación de estos sentidos en los estudiantes y así poder despertar el interés por aprender, los recursos didácticos son importantes para estimular la retención de información, estimular la actividad y capacidad del estudiante. El uso de la tecnología como herramienta de aprendizaje permite optimizar este proceso de manera innovadora, de igual forma promueve la enseñanza digital eficaz, logrando garantizar a los maestros un nivel apropiado de enseñanza ayudando a los estudiantes a manipular recursos tecnológicos de manera pertinente y segura (Cantos, 2022).

Actualmente para lograr desarrollar correctamente actividades interactivas se debe ir de la mano con la tecnología, ya que se trata de un elemento esencial para volver entretenidas e interactivas las clases que normalmente suelen ser agotadoras,

especialmente para cursos básicos de escuela, en donde llamar la atención de estudiantes tan jóvenes es complicado, a través de la utilización de videos interactivos o juegos digitales de aprendizaje se logra llamar la atención de estos estudiantes, permitiendo una recepción de la información óptima.

#### **6.1.18 Estrategias para Fomentar la Colaboración entre Estudiantes**

Los trabajos colaborativos permiten una interacción directa entre sus miembros, esta interacción queda como resultado en cada uno de los participantes como un nuevo aprendizaje, también ayuda a promover la creación de conocimientos ya que obliga a activar un pensamiento individual y buscar la manera de investigar de forma independiente o en grupo, así como promueve ciertos valores como la cooperación, comunicación, trabajo en equipo, autoevaluación y responsabilidad.

Según Sulbaran (2018) la educación se basa en cuatro pilares estos son el, aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos, las estrategias de aprendizaje colaborativo se centran en la interactividad de los estudiantes, así como de docente-estudiante, de esta forma se comparten ideas, conocimientos, valores y sentimientos organizada y estructuradamente. Las estrategias colaborativas nos permiten un desarrollo de capacidad para trabajar en equipo, rapidez en el aprendizaje y un esfuerzo mayor que cuando se encuentran solos.

Para que el trabajo de grupo sea colaborativo es esencial que se planifique y comunique la estructura de actividades, así como desarrollar tareas en donde todos los miembros de grupo puedan aprender, y participar de forma equitativa, es prescindible que se promueva un sentido de responsabilidad compartida, y que se logren cumplir los objetivos de aprendizaje de la asignatura (Brendon, 2023).

#### **6.1.19 Rol del Docente como Facilitador de la Interacción**

El docente debe permitir una reflexión conjunta, identificación de problemas, experimentación de alternativas de solución, discusión, y evaluación de estas alternativas, debe conformar comunidades de aprendizaje entre los mismos

estudiantes, así como el fomentar la creación de espacios en los que se comente sobre los conocimientos y creencias previas, y así basarse en ideas individuales y grupales, para promover el aprendizaje de los estudiantes (Perez, 2019).

El maestro puede plantear reflexiones mediante lecturas, debates y análisis de casos similares, también puede implementar la mentorización con ayuda de estudiantes con mayor experiencia y que así exista la colaboración con otros estudiantes. Se puede solicitar a los estudiantes que realicen una coevaluación, donde se analice el rol de cada integrante, también es importante evaluar el trabajo realizado por los grupos y comprobar si todos los estudiantes están interviniendo (Perez, 2019).

#### **6.1.20 Impacto de la Interactividad en la Retención del Conocimiento**

El utilizar sistemas multimedia de la mano con la interactividad, tiene como función el ofrecer una comunicación más efectiva con los estudiantes, de esta manera se motiva al autoaprendizaje, a la participación interactiva, y así poder desarrollar una mejor retención de la información, además de que el uso de TICS se vuelve un método interactivo y atractivo permite que todos los participantes se involucren de manera personal permitiendo que se guarde la información generando una retención de los conocimientos obtenidos durante las actividades realizadas (Sulbaran, 2018).

Es importante entender que los estímulos o datos físicos sean internos o externos que logran llegar a los sentidos del ser humano son incontables, por lo que no sería posible percibirlos todos, ya que el cerebro carece de este proceso, generalmente el ser humano suele realizar una selección de aquellos que son más intensos, fuertes o presentan más interés para el individuo, esta capacidad de los estímulos que llegan a captar unos e ignorar otros se le conoce como atención, lo que permitirá recordar después la información obtenida durante estos procesos donde fueron activados estos estímulos, por lo que se puede concluir que la aplicación de tecnologías atractivas en los estudiantes si contribuye de manera positiva en la retención de información (Fréré et al., 2022)

### **6.1.21 Interactividad en Entornos de Aprendizaje Asincrónico**

Las nuevas tecnologías soportan el aprendizaje asincrónico, es decir aquel que se da a través de videos, material o recursos educativos proporcionados previamente por el docente, es decir que en la clase aprende lo mismo, pero de manera individual a un ritmo personal o estando desconectados. Castro et al., (2023) menciona que las actividades sincrónicas y asincrónicas facilitaran al docente el aplicar nuevas estrategias de enseñanza y así abarcar temas aclaratorios de profundización, de igual forma permite al estudiante desarrollar destrezas y habilidades fundamentales para su formación, así como el fomentar la comunicación directa o indirecta, misma que debe ser rápida, fluida y asertiva por medio de textos, videos o audios.

La socialización por medio de las tecnologías actuales permite vincularse con tres aspectos importantes como, las redes sociales que generan una comunicación global y a distancia; los blogs permiten desarrollar recursos participativos, los cuales incorporan un conjunto de herramientas innovadoras, estas pueden ser empleadas para el fortalecimiento e innovación de la actividad estudiantil, todo lo antes mencionado representa un cambio enorme en comparación con métodos tradicionales los cuales condicionan al estudiante que al final no le será de apoyo para el futuro, ubicándose en los niveles más bajos de aprendizaje, por lo que se da paso a nuevos niveles de enseñanza que permitirán al estudiante obtener un aprendizaje significativo, logrando crear alternativas de solución y poder resolver problemas particulares (Cantos, 2022).

## **6.2 Teoría Legal**

### **Constitución de la República del Ecuador 2008**

En su Art. 26, menciona que 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 tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador 2008, Art. 26)

En su **Art. 27**, señala que 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; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, 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 capacidades para crear y trabajar (Constitución de la República del Ecuador 2008, Art. 27)

En su Art. 28, señala que la educación deberá responder al interés público y no estar al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada (Constitución de la República del Ecuador 2008, Art. 28)

En su Art. 343, manifiesta que el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Constitución de la República del Ecuador 2008, Art. 343)

En su Art. 350 menciona que 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 (Constitución de la República del Ecuador 2008, Art. 350)

### **6.3 Teoría Referencial**

La Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”, está ubicada en la dirección Guayas Reinaldo Arguello, en la Provincia de Bolívar, Cantón San Miguel brinda una educación regular a nivel de inicial y educación general básica. La institución opera bajo el régimen escolar sierra y ofrece educación de forma presencial en la jornada matutina según el ministerio de educación.

#### **Datos generales de la Escuela de Educación Básica “24 de Mayo”**

**Zona:** Zona 5

**Provincia:** Bolívar

**Código de provincia:** 02

**Cantón:** San Miguel

**Código de cantón:** 0205

**Parroquia:** San Miguel

**Código de parroquia:** 020550

**Código de institución educativa:** 02H00495

**Escolarización:** Escolarizada

**Tipo de educación:** Educación Regular

**Nivel de educación:** Inicial y EGB

**Sostenimiento:** Fiscal

**Área:** Urbana

**Régimen escolar:** Sierra

**Jurisdicción:** Intercultural

**Modalidad:** Presencial

**Jornada:** Matutina

**Tenencia de inmueble/edificio:** Propio

**Vía de acceso:** Terrestre

## 7. MARCO METODOLÓGICO

### 7.1 Enfoque de investigación

**Aplicada:** Al ingresar por primera vez a la institución educativa se observa que los estudiantes son muy pasivos, es decir, no generan participación activa en el desarrollo y construcción de conocimientos, además que sus destrezas en el ámbito tecnológico no están plenamente desarrolladas, afectando así el proceso de enseñanza.

**Cuali -cuantitativo:** Mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de información se puede establecer y encontrar datos fundamentales que nos servirán para dar conclusiones del presente proyecto de investigación.

### 7.2 Diseño o tipo de estudio

#### Por el nivel

**Descriptiva:** Mediante la utilización de instrumentos se logró determinar los diferentes problemas que se atraviesa en la actualidad y lograr facilitar el estudio de datos.

#### Por el lugar

**Investigación de campo:** Esta investigación se respaldó mediante la realización de una entrevista a la docente y encuesta a los estudiantes para determinar la situación inicial del presente proyecto de investigación.

**Investigación bibliográfica:** Debido a que exploramos a fondo los temas abordados durante la investigación y esto nos permite identificar las soluciones con mayor efectividad para solventar la problemática, mediante libros, artículos científicos, acervo bibliográfico.

**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 pudo determinar los diferentes procesos de enseñanzas y aprendizaje que existe en la actualidad y cómo podemos ayudar a solucionarlo y mejorarlo.

**Método científico:** Este método será utilizado para la comprobación de los datos recolectados en las instalaciones primarias y poder comprobar lo que se propuso en un principio

**Método inductivo:** Este método será de gran ayuda para poder razonar y analizar, ya que este nos permitirá descomponer en partes el estudio específico de cada una de estas y luego poder restaurarlo en el todo inicial

**Método analítico:** en este método se puede descomponerse las diferentes partes de nuestro problema que está sujeto a la investigación para observar las diferentes causas y darle una solución.

### 7.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

**Encuesta:** Esté instrumentos nos ayudará a recolectar la información a los estudiantes con un propósito de poder darle valor, y poder verificar el problema científico descrito en el trabajo de grado.

**Entrevista:** La entrevista fue aplicada a la docente para poder reconocer los problemas a nivel macro y poder recabar datos informativos, para lo cual la guía de entrevista que se aplicó se detalló de la siguiente manera.

### 7.5 Universo y muestra

#### Universo

Esta investigación se realizará a 7mo año de Educación General Básica con una población de 20 estudiantes y 1 docente.

Población	Fi
-----------	----

Docente:	1
Estudiantes	20
Total	21

**Tabla 2.** Universo

### **7.6 Procesamiento de información**

Una vez aplicada las encuestas y entrevista se logró recolectar todos los datos necesarios de cada pregunta de forma gráfica y a nivel de cuadros estadísticos está arrojado resultados que nos facilitó corroborar nuestro problema de investigación para poder evaluar los resultados.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Interpretación de la entrevista realizada a la docente del Séptimo año de Educación General Básica de la Escuela “24 de Mayo” del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar.

<b>Entrevista al Docente</b>		
<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Análisis</b>
1: ¿Considera usted que las herramientas digitales son necesarias para fomentar la interactividad en el proceso enseñanza en los estudiantes?	Si son muy necesarias implementar en nuestro diario con los estudiantes porque permite interiorizar los conocimientos.	Mediante la entrevista realizada a la docente menciona que es muy necesario implementar el uso de las herramientas digitales para que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo de una manera diferente.
2. ¿Cómo valora el impacto de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes?	Valoro de manera significativa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	La docente menciona que valora el impacto del uso de las herramientas digitales ya que ayuda en la mejora de la educación y el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.
3. ¿Integra las TIC como herramienta interactiva en su planificación educativa?	Si utilizo.	Mediante la entrevista podemos identificar que la docente si utiliza en la planificación de clase el uso de las herramientas digitales para que la clase sea de una manera más participativa y pueda identificar las habilidades y destreza.
4. ¿Cree usted que el implemento de las TIC despierta el interés y	No solo despierta el interés sino la participación activa de los estudiantes.	Al implementar el uso de las TIC menciona la docente que no solo despierta el interés si no

fomenta la interacción con los estudiantes?		que existe una mayor participación de los estudiantes para enriquecer sus conocimientos.
5. ¿Conoce usted acerca de algunas herramientas digitales ¿Cuáles?	Si conozco, zoom, teams, canva, youtube.	El uso de herramientas digitales en la actualidad es muy importante en las instituciones educativas para que los estudiantes puedan desarrollar un mejor conocimiento sobre estas plataformas.
6. ¿Qué modelo de aprendizaje aplica en su práctica docente ¿Por qué?	Aplico el modelo cognitivo.	La docente menciona que ella aplica el modelo cognitivo tiende a fomentar la reflexión el pensamiento crítico de cada estudiante para que desarrollen habilidades analíticas.
7. ¿Qué estrategias aplica para solventar la pluralidad del aula?	Adaptaciones curriculares. Dando tiempo suficiente a cada estudiante. Actividades individuales de acuerdo a la necesidad.	Las adaptaciones curriculares van de acuerdo a las necesidades de cada uno de los estudiantes esto puede incluir en la modificación de tareas ya que cada uno tiene una manera diferente de aprender. Otorga el tiempo necesario a cada estudiante hacia los ritmos de aprendizaje variados. Implementación de actividades individuales se hace de acuerdo a las necesidades especiales de cada estudiante para abordar diferentes estilos de aprendizaje.
8. ¿Como despierta el interés y las ganas de aprender de sus estudiantes?	Despierto el interés con técnicas activas de aprendizaje.	Menciona que para despertar el interés en los estudiantes hay que implementar técnicas activas como la

		realización de trabajos colaborativo, mesa redonda donde puedan discutir sobre los temas tratados y se obtenga una clase de manera dinámica.
9. ¿Promueve el uso de herramientas digitales para que sus estudiantes comprendan de mejor manera los temas abordados ¿Cuáles?	Si utilizo como zoom, canva, YouTube.	El uso de herramientas digitales complementa y enriquecen la enseñanza para fomentar la interactividad de los estudiantes.

**Tabla 3.** Interpretación de la entrevista

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

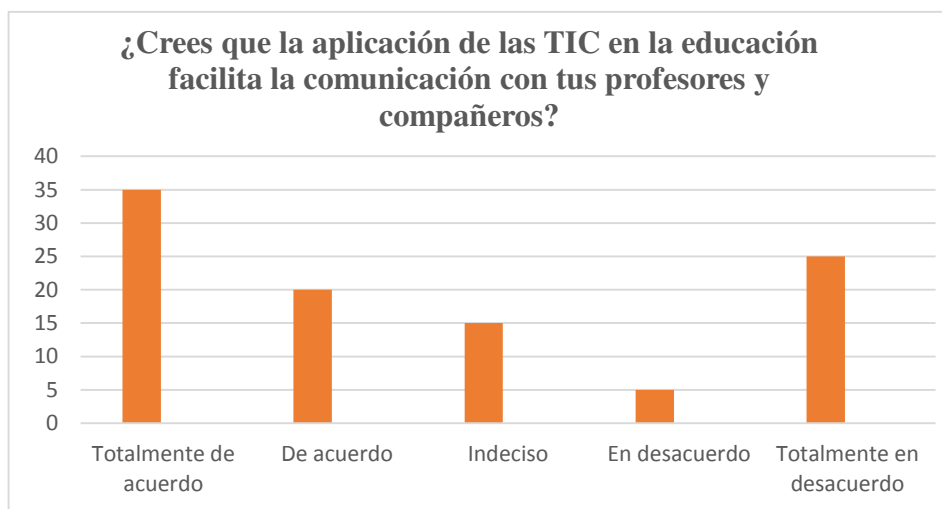
1. ¿Crees que la aplicación de las TIC en la educación facilita la comunicación con tus profesores y compañeros?

**Tabla 4.** Aplicación de las TIC

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	7	35%
De acuerdo	4	20%
Indeciso	3	15%
En desacuerdo	1	5%
Totalmente en desacuerdo	5	25%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 1.** Datos estadísticos de la aplicación de las TIC

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

**Análisis e interpretación**

De este modo se puede evidenciar que la mayoría de encuestados consideran que TIC son una herramienta ideal para facilitar el contacto entre profesores y estudiantes. Por un lado, los estudiantes podrán contactar con sus profesores en

cualquier momento, pudiendo resolver cualquier duda que surja durante su estudio, sin necesidad de que sea en horario de clase.

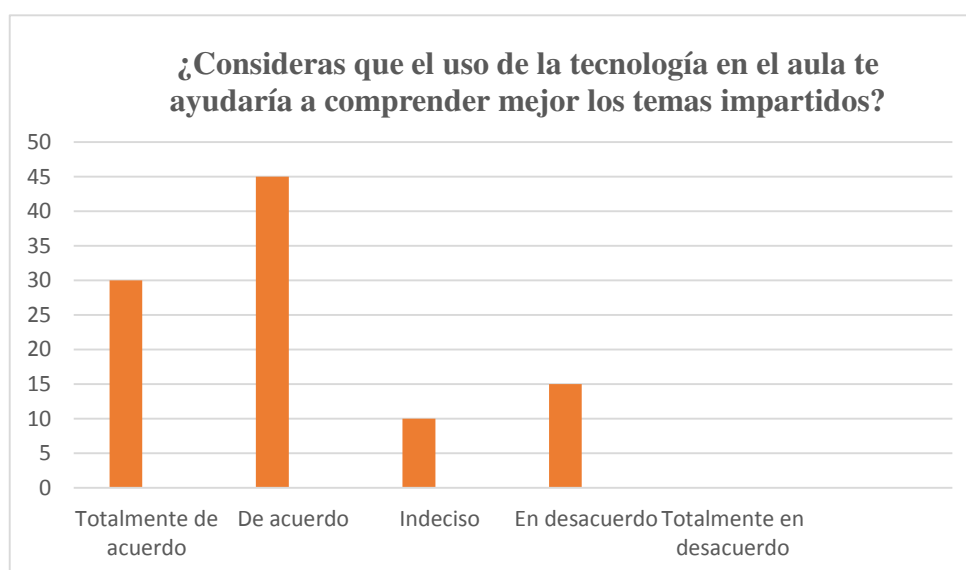
2. ¿Consideras que el uso de la tecnología en el aula te ayudaría a comprender mejor los temas impartidos?

**Tabla 5.** Uso de la tecnología en el aula

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	30%
De acuerdo	9	45%
Indeciso	2	10%
En desacuerdo	3	15%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 2.** Datos estadísticos del uso de la tecnología en el aula

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

### **Análisis e interpretación**

La mayoría de encuestados observan que el aprendizaje con la tecnología comprende la realización de actividades educativas empleando recursos tecnológicos tangibles, como un ordenador, o intangibles, como las aplicaciones

móviles. Lo que se quiere lograr con el aprendizaje tecnológico es que los estudiantes tengan mejor acceso a la educación, facilitándole con estos recursos la experiencia enseñanza-aprendizaje.

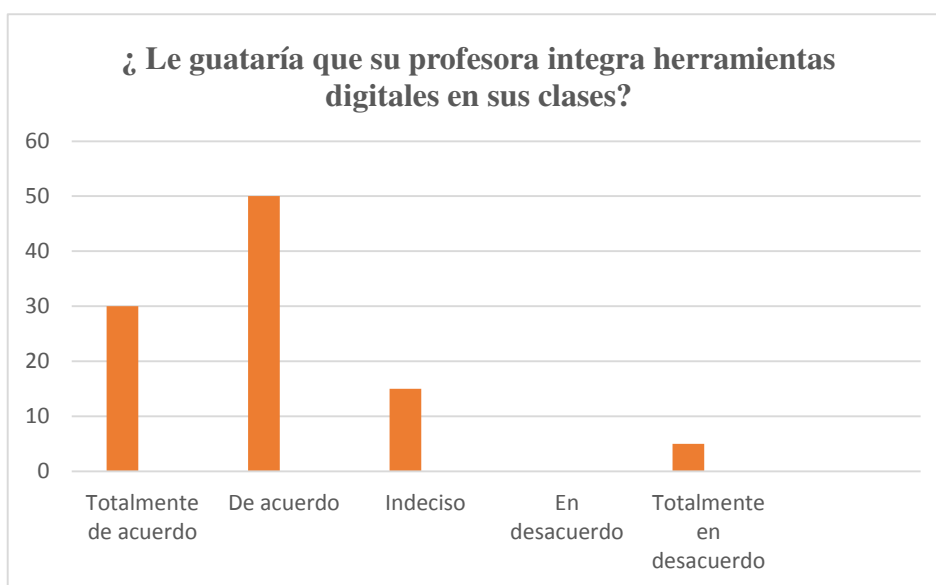
**3. ¿Le gustaría que su profesor integre herramientas digitales en sus clases?**

**Tabla 6.** Su profesor integre herramientas digitales

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	30%
De acuerdo	10	50%
Indeciso	3	15
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	5%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 3.** Datos estadísticos su profesora integre herramientas digitales

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

**Análisis e interpretación**

La gran mayoría de encuestados consideran que los docentes, además de tener que adaptar las metodologías de enseñanza al nuevo entorno, tienen ante sí el reto de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes digitales que motiven al

alumnado a hacer un uso crítico de la tecnología no solo en el aula, sino también en casa, en su vida social y en sus entornos de ocio.

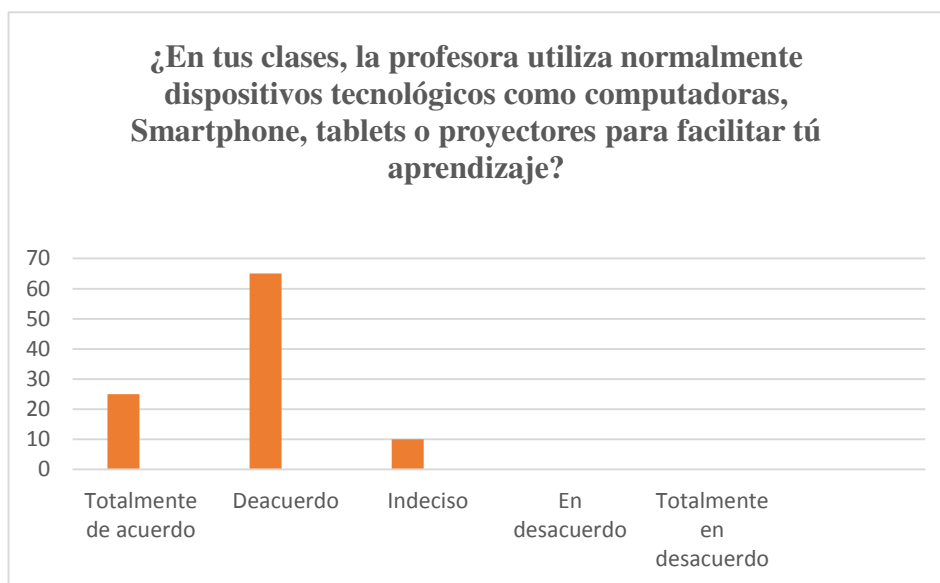
4. ¿En tus clases, la profesora utiliza normalmente dispositivos tecnológicos como computadoras, Smartphone, tabletas o proyectores para facilitar tú aprendizaje?

**Tabla 7.** Dispositivos tecnológicos

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	5	25%
De acuerdo	13	65%
Indeciso	2	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 4.** Datos estadísticos sobre dispositivos tecnológicos

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

### Análisis e interpretación

La mayoría de los encuestados están de acuerdo con la utilización de dispositivos tecnológicos ya que los nuevos sistemas educativos contemplan el uso

de laptops, tablets, proyectores de diapositivas, reproductores de música, y más dispositivos móviles y digitales; a fin de dinamizar y facilitar la labor del educador.

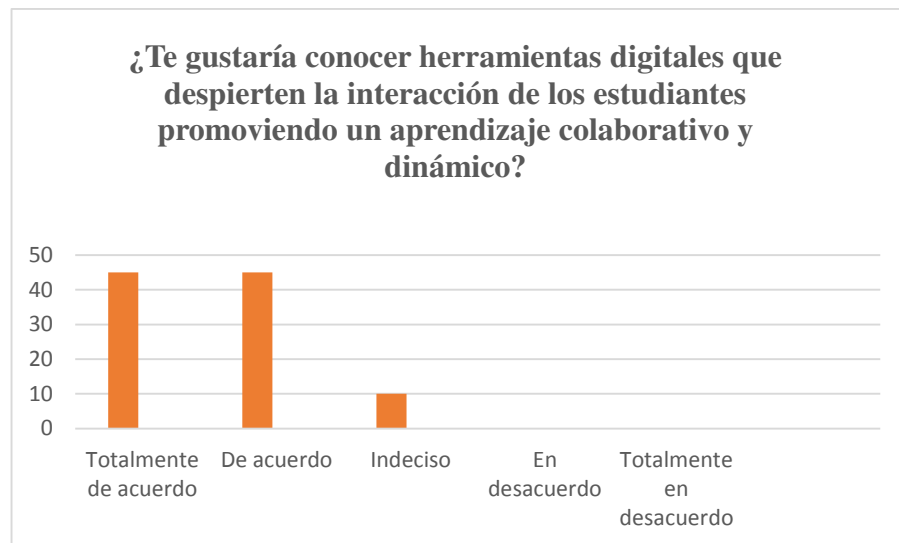
- ¿Te gustaría conocer herramientas digitales que despierten la interacción de los estudiantes promoviendo un aprendizaje colaborativo y dinámico?

**Tabla 8.** Herramientas digitales que despierten la interacción

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	45%
De acuerdo	9	45%
Indeciso	2	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 5.** Datos estadísticos sobre herramientas digitales que despierten la interacción

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

### **Análisis e interpretación**

Es impresionante observar como la mayoría de encuestados desean conocer varias opciones para poder avanzar en la nueva era tecnológica. Con herramientas han llegado para facilitarnos el trabajo tanto a estudiantes como a docentes, con el objetivo de que las clases sean más divertidas e interesantes y a la vez llamando la

atención de los estudiantes, por ende, tenemos que mantenernos actualizados ya que esta generación es muy tecnológica.

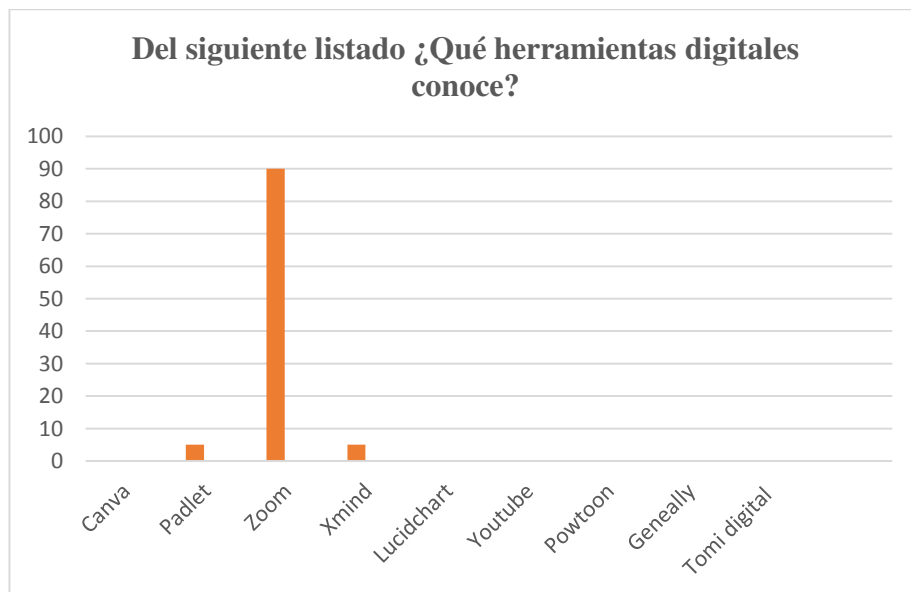
6. Del siguiente listado ¿Qué herramientas digitales conoce?

**Tabla 9.** Listado de herramientas digitales

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Canva	0	0%
Padlet	1	5%
Zoom	18	90%
Lucidchart	1	5%
Youtube	0	0%
Powtoon	0	0%
Geneally	0	0%
Tomi digital	0	0%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 6.** Datos estadísticos sobre el Listado de herramientas digitales

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

### Análisis e interpretación

La gran mayoría de encuestados únicamente conoce la herramienta zoom, y sería necesario el aprendizaje de las demás herramientas digitales básicas por lo pronto e intermedias a lo largo de la vida estudiantil.

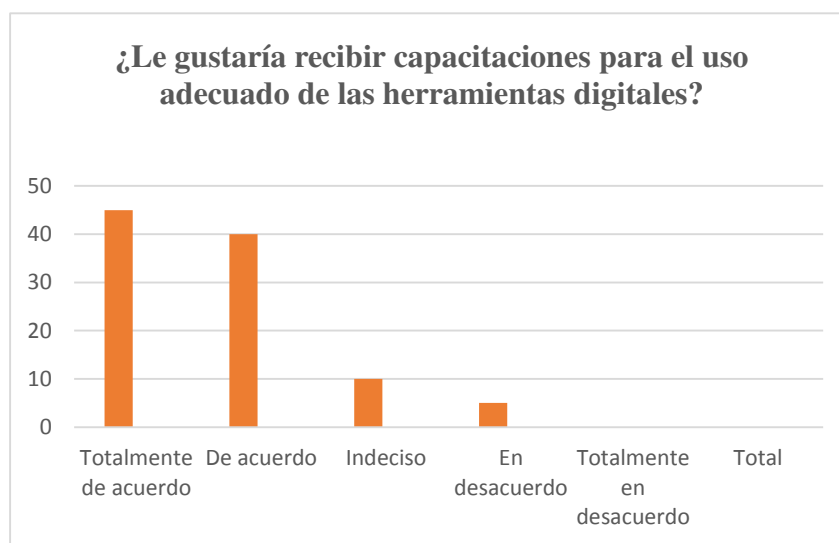
7. ¿Le gustaría recibir capacitaciones para el uso adecuado de las herramientas digitales?

**Tabla 10.** Capacitaciones del uso adecuado de herramientas digitales

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	9	45%
De acuerdo	8	40%
Indeciso	2	10%
En desacuerdo	1	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Gráfico 7.** Datos estadísticos sobre capacitaciones del uso adecuado de herramientas digitales

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

### Análisis e interpretación

La gran mayoría de estudiantes consideran que actualmente las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), se presentan como recursos necesarios que apoyan a toda persona tanto en el ámbito personal y profesional,

acoplándola en esta brecha digital donde se ha visto necesario el uso de estas, por tal motivo la capacitación es una de las necesidades más importantes a ser consideradas para los estudiantes.

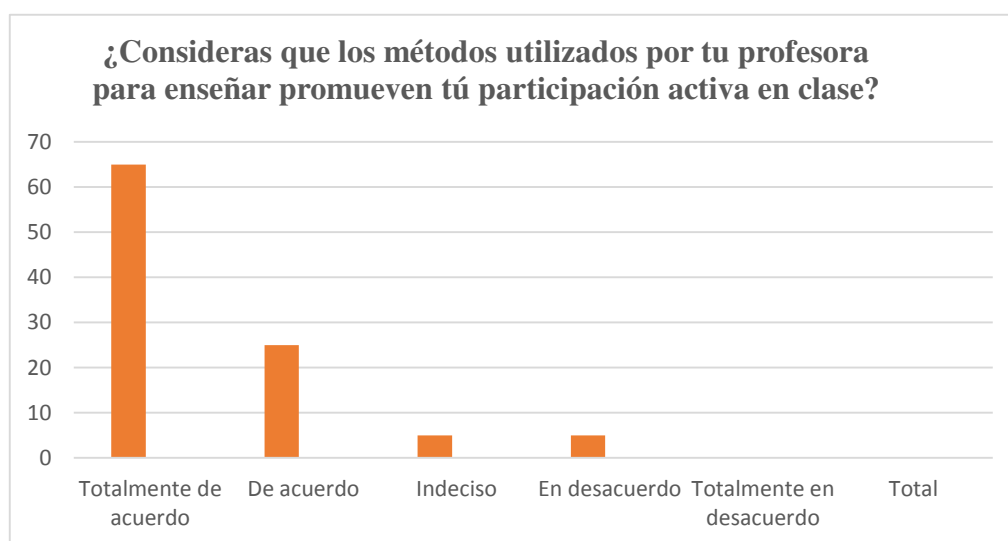
8. ¿Consideras que los métodos utilizados por tu profesora para enseñar promueven tú participación activa en clase?

**Tabla 11.** Métodos utilizados por tu profesor que promueven la participación.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	13	65%
De acuerdo	5	25%
Indeciso	1	5%
En desacuerdo	1	5%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	20	100%

**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García ,2024.



**Fuente:** Escuela 24 de Mayo

**Elaborado por:** Joel Mancheno & Jhoselin García

**Gráfico 8.** Datos estadísticos sobre los métodos utilizados por tu profesor que promueven la participación

### Análisis e interpretación

La mayoría de encuestados están de acuerdo que la estrategia utilizada por el profesor ha servido para que los estudiantes interactúen, colaboren y sean participativos en el desarrollo académico de cada uno de ellos.

## 9. CONCLUSIONES

- Se logró constatar que la aplicación de herramientas digitales en el aula, impulsa la participación activa de los estudiantes, favoreciendo a la creación de clases dinámicas y participativas.
- Con la implementación de recursos digitales, la docente puede adaptar los contenidos y actividades, de acuerdo a los intereses de sus estudiantes, ofreciendo retroalimentación inmediata y actividades específicas necesarias para lograr un aprendizaje a largo plazo.
- Se evidenció que el uso de plataformas digitales promueve la colaboración de los estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos en actividades, compartiendo opiniones de forma sincrónica, así como asincrónica, favoreciendo al desarrollo de habilidades colaborativas.
- La implementación de herramientas digitales requiere de una planificación y una adaptación para satisfacer las necesidades de los estudiantes mejorando la calidad de la educación.

## 10. PROPUESTA

### **Título**

Guía metodológica sobre el uso adecuado de herramientas digitales para fomentar la interactividad.

### **Introducción**

El contexto actual en el que se desenvuelve la educación requiere de personas con habilidades y destrezas tecnológicas avanzadas, dichas herramientas representan un rol fundamental al proporcionar plataformas y recursos que facilitan la participación activa de los estudiantes, asimismo ofrecen experiencias de aprendizaje dinámicas y colaborativas.

Esta guía constará de plataformas digitales como, tomi digital, genially, padlet, a través de este documento se pretende capacitar a los docentes y estudiantes para que puedan aprovechar al máximo estos recursos que nos ofrece la era digital, a fin de fomentar una clase con múltiples participaciones de los estudiantes, convirtiéndolos de seres pasivos a activos en beneficio de su aprendizaje.

A través de esta guía se pretende que los docentes logren diseñar experiencias de aprendizaje significativas, asimismo que integren de manera óptima estas herramientas en su planificación educativa.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Desarrollar una guía metodológica que proporcione pautas concisas y prácticas para el uso adecuado de plataformas digitales, como tomi digital, genially, lucidchart, a fin de fomentar la interactividad en los entornos educativos.

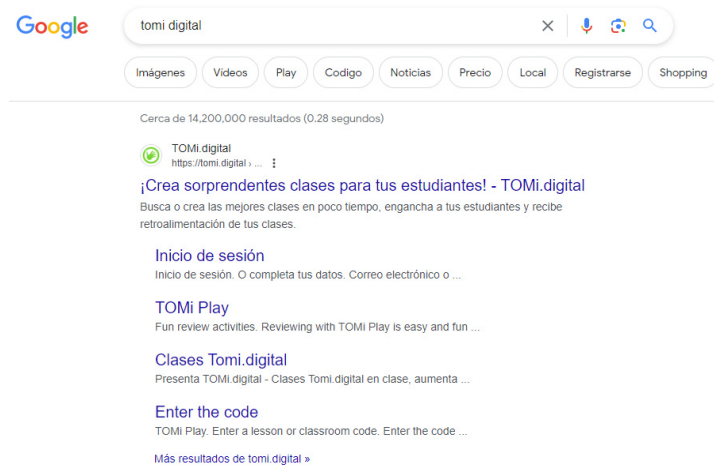
#### **Objetivos específicos.**

- Proporcionar orientaciones detalladas a estudiantes y profesora para la implementación de plataformas digitales.
- Suministrar la oportunidad de que los estudiantes tengan contacto con las plataformas digitales presentadas en la guía.
- Analizar el nivel de conformidad de los estudiantes al hacer uso de las plataformas digitales y su impacto en el nivel de interacción con sus pares y docente.

## Desarrollo

# TOMI DIGITAL

1. Accede a tu navegador de preferencia y busca Tomi digital



2. Entra al sitio web oficial de Tomi Digital



3. Busca la opción de registrarse, completa el formulario de registro con tu información personal y crea tu cuenta.

**Crea tu cuenta**

Fecha de nacimiento

Septiembre ▾ 28 ▾ 2002 ▾

Iniciar sesión con Google

O completa tus datos

Nombre

Apellidos

Correo electrónico

Confirmar correo electrónico

Contraseña

4. Seguidamente puedes crear una clase con la ayuda de IA (Inteligencia Artificial) o personalizar la clase a tú gusto y necesidad.

**Crea una clase con IA**

Sorprende a tus estudiantes mientras ahorras tiempo. Elige el tema, idioma y rango de edad. Nuestra Inteligencia artificial se encargará del resto.

1. Escoge el idioma de la clase

Español ▾

2. Escribe el tema de la clase

Las partes de la planta 23/300

3. ¿A que rango de edad irá dirigida esta clase?

10 | 12 años

4. Escoge el nivel de dificultad en cuanto al tema de tu clase

Bajo Medio Alto

ⓘ El proceso de creación puede tardar entre 1 y 3 minutos

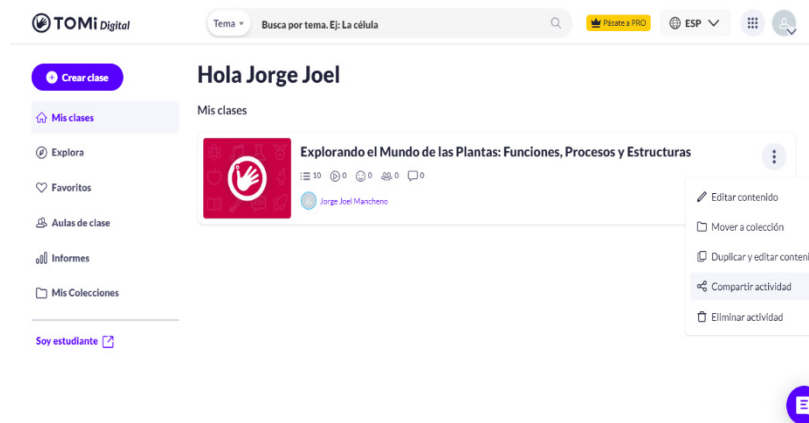
5. Luego de 3 minutos aproximadamente tu clase será creada, asimismo puedes añadir diferentes recursos.



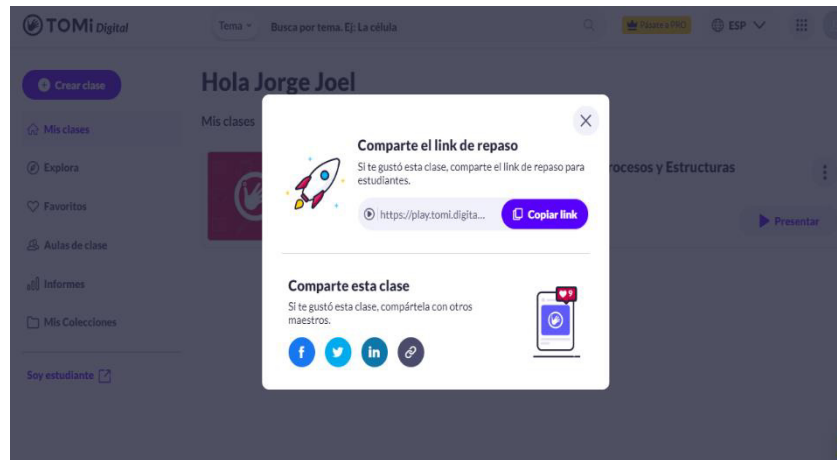
6. Luego de hacer las modificaciones correspondientes pulsamos en la opción publicar clase.



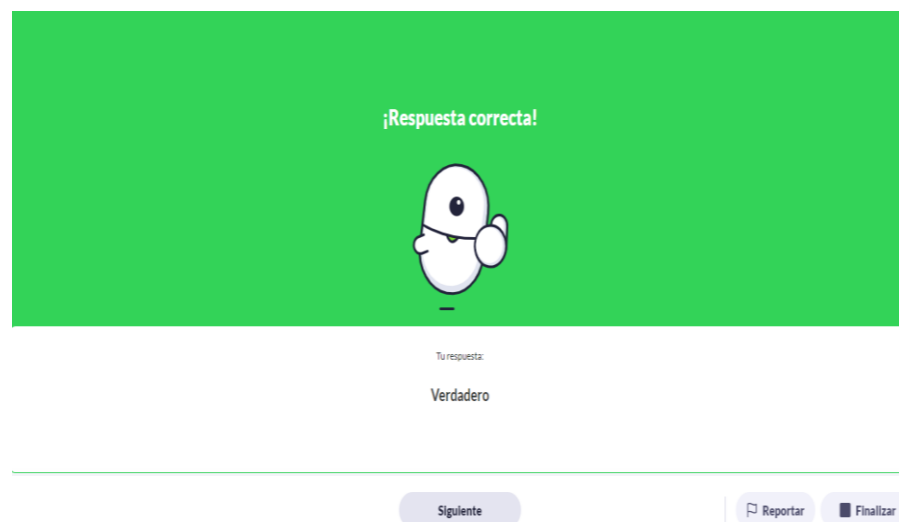
7. En el apartado de mis clases, se guardarán las clases que hemos realizado, seguidamente, presionaremos los 3 puntos de la derecha y haremos click en compartir actividad.



- Copiaremos el link y lo compartimos con los estudiantes para que puedan interactuar con la actividad.



- Los estudiantes deberán hacer click en el enlace compartido y empezará la actividad asignada.



10. En el apartado de explora, se encuentran un sinnúmero de actividades con diferentes temas, lo cual podemos usar para reforzar los conocimientos de los estudiantes, solo tendremos que copiar el link y compartir con los estudiantes.

**Crear clase**

Mis clases

**Explora**

Favoritos

Aulas de clase

Informes

Mis Colecciones

Soy estudiante

## Explora

Encuentra las mejores clases y compártelas con tus estudiantes

Artes Artes escénicas Ciencia moral Ciencias de la computación Ciencias de la Tierra Ciencias de la vida Ciencias del espacio Ciencias sr >

**Aprendiendo Operaciones con Números Decimales**

16 19 192 0

Diana Pineda Macas

Presentar

**CC refuerzo 2I**

20 1 0 23 10

Dayanara Sánchez

Presentar

**Explorando los Hidruros Metálicos: Nomenclatura, Propiedades y Aplicaciones**

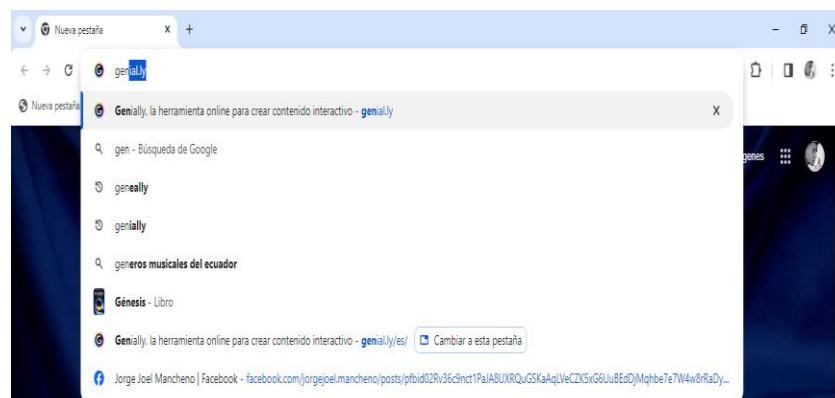
10 2 1 97 5

Solis Acosta Myriam Fernanda

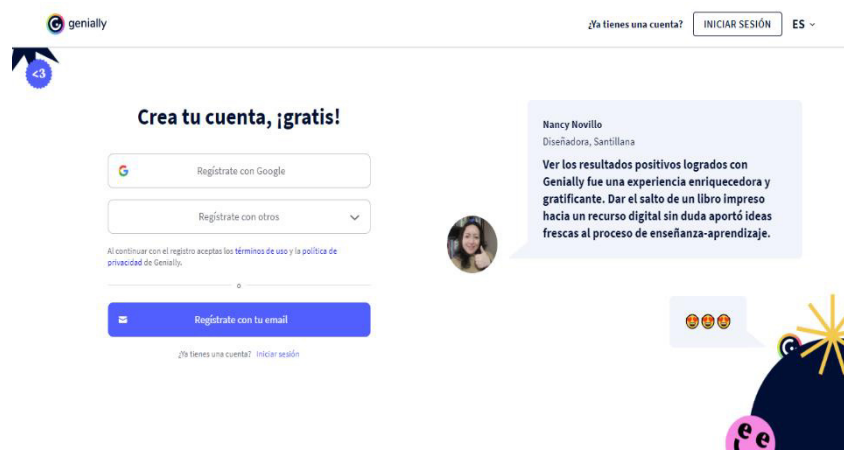
Presentar

# GENIALLY

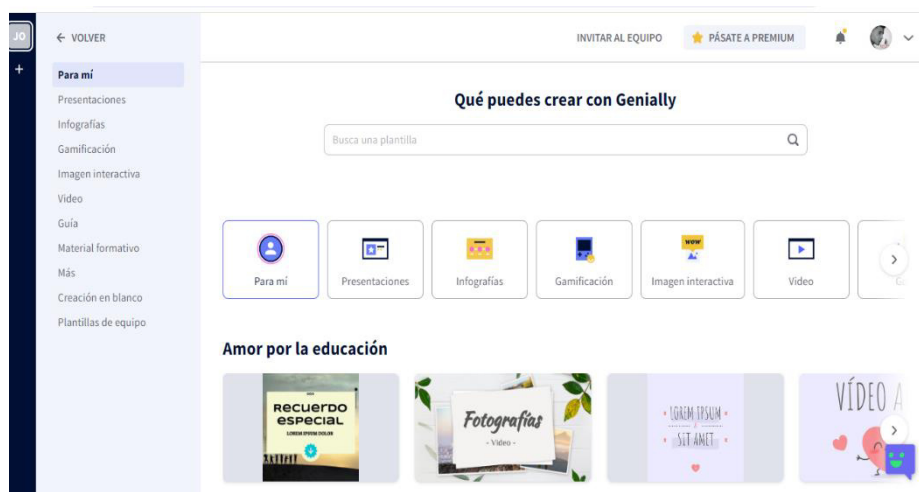
1. Ingresa al sitio web de Genially (genial.ly).



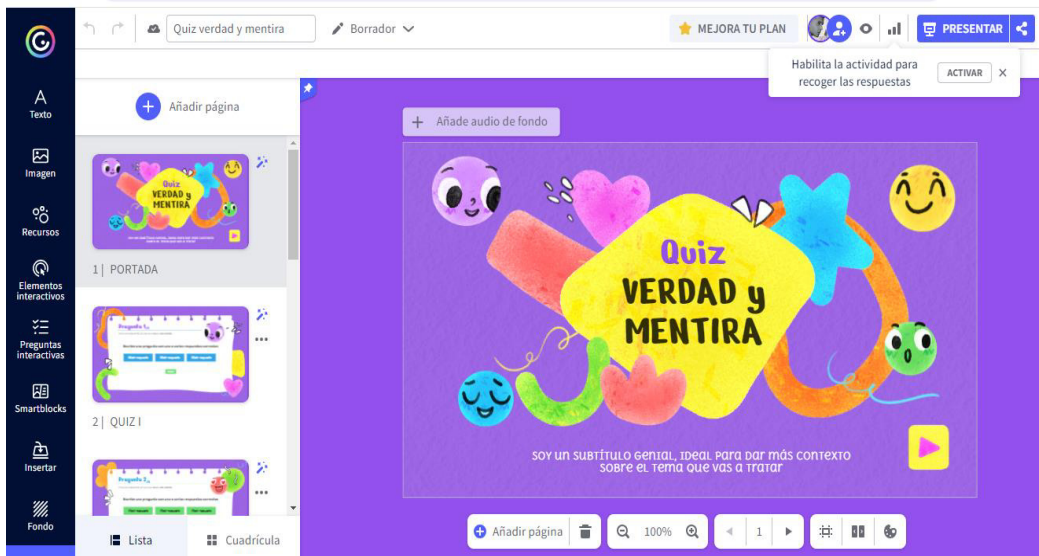
2. Haz clic en "Regístrate" para crear una nueva cuenta.



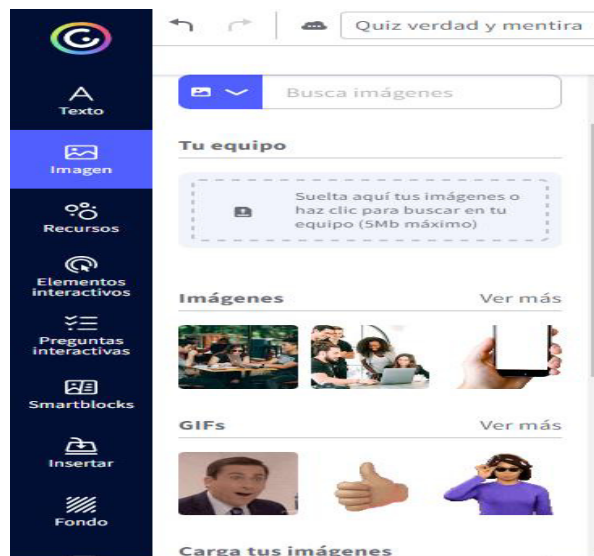
3. Una vez que ingreses, verás el panel de control, donde podrás crear, editar y administrar tus geniallys.



4. Selecciona el tipo de genially que deseas crear (presentación, infografía, póster, etc.), elige una plantilla prediseñada o comienza desde cero.



5. Utiliza la barra de herramientas en el lado izquierdo para agregar elementos como texto, imágenes, videos, enlaces, botones, etc, personaliza el diseño, los colores y las fuentes para que se ajusten a tus necesidades.



6. En el caso de no contar con un plan Premium, lo que se puede hacer es compartir el link para que las demás personas puedan observar tu creación, elige la opción que prefieras (enlace, incrustar en un sitio web, compartir en redes sociales, etc.)



[Enlace](#) Insertar Enviar por email Redes sociales Otros

#### VISUALIZACIÓN EN PÁGINA SOCIAL

Link público de carácter social con comentarios

<https://view.genial.ly/65c2faf7b61e500014ebe08b/interactive-content-quiz-verdad-y...>

[COPIAR](#) [VER](#)

#### VISUALIZACIÓN EN PÁGINA EXCLUSIVA Premium

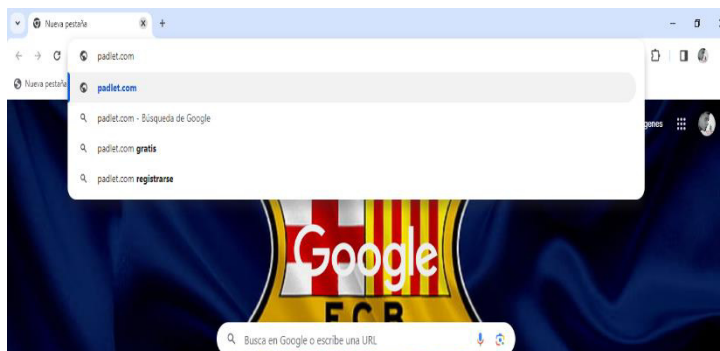
Link público o privado de carácter exclusivo

<https://view.genial.ly/5e4d83eda...>

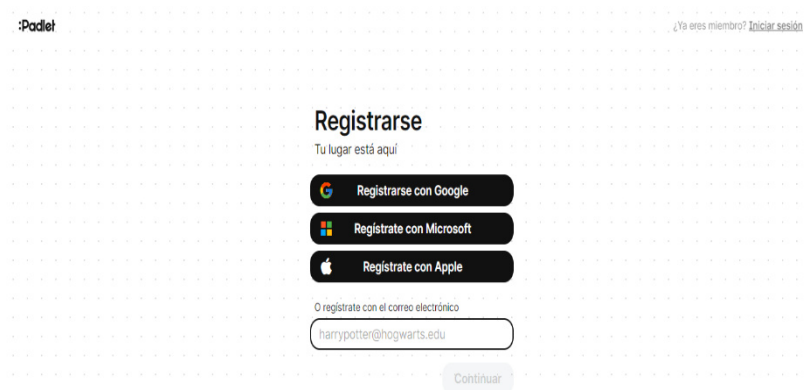
[COPIAR](#) [VER](#)

# PADLET

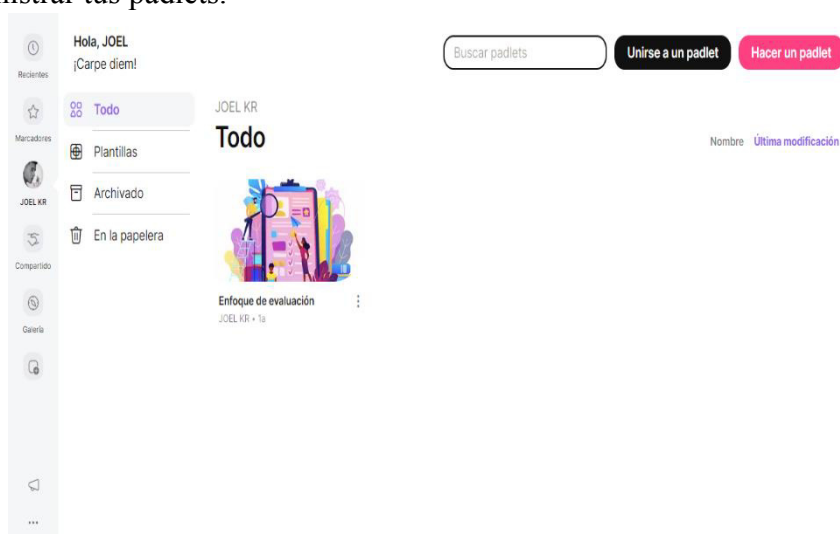
1. Ve al sitio web de Padlet (padlet.com)



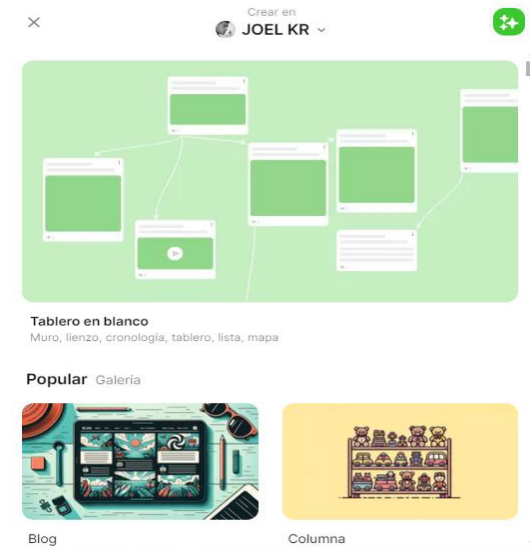
2. Haz click en “registrarse” para crear una cuenta, puedes registrarte con las siguientes opciones:



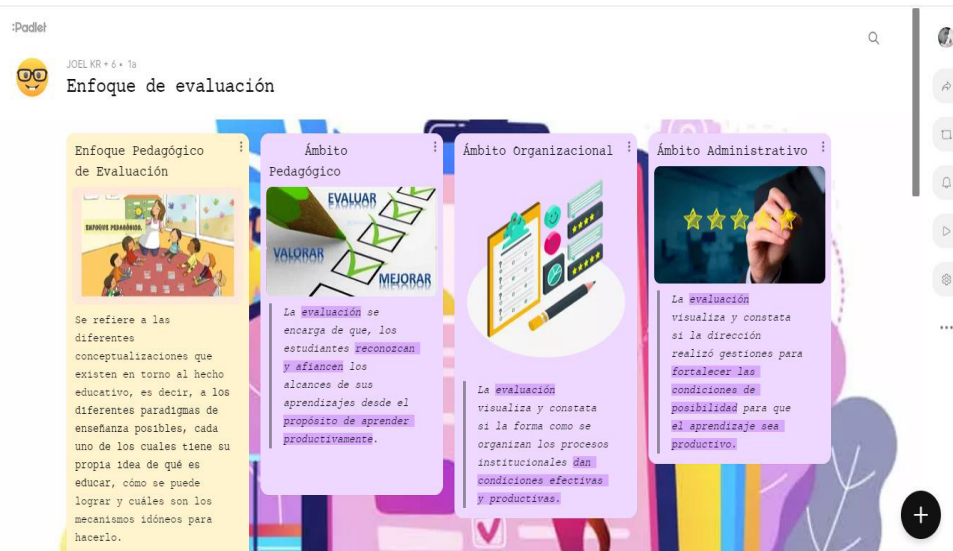
3. Una vez que ingreses, verás el panel de control, donde podrás crear, editar y administrar tus padlets.



4. En el panel de control, haz clic en el botón hacer un padlet, selecciona el tipo de padlet que deseas crear (muro, cronología, foro, lienzo, etc.).



5. Una vez creado tu padlet, personaliza el título, la descripción, el fondo, los colores, las fuentes y otras opciones según tus preferencias, agregar diferentes tipos de contenido, como texto, imágenes, videos, enlaces.



- Una vez que hayas terminado de editar tu padlet, haz clic en el botón compartir en la esquina superior derecha, selecciona las opciones de privacidad y permisos que deseas establecer para tu padlet (público, privado, contraseña, invitación).



- En el apartado de compartir, tienes la opción de exportar tu padlet a modo de imagen, pdf, csv, entre otros.



## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Allende. (6 de Noviembre de 2020). *Quizizz, plataforma de juegos de preguntas en clase*. Obtenido de Creatividad: <https://www.creatividad.cloud/quizizz-plataforma-de-juegos-de-preguntas-en-clase/>
- Daquilema Cuásquer, B. A. (2019). Sociedad y Tecnología . *Revista del Instituto Tecnológico superior Jubones* , 37.
- Elyse. (22 de Julio de 2023). *Pocket-lint* . Obtenido de ¿Qué es Zoom y cómo funciona? Más consejos y trucos: <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-zoom-y-como-funciona-mas-consejos-y-trucos/>
- Espinosa. (24 de octubre de 2016). *Tecnología Integrada*. Obtenido de La era de la información: <https://tecnologiaintegrada.com.mx/2016/10/24/la-era-la-informacion/>
- Fuentes, P. y. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *SciELO*.
- Graells, P. M. (2012). IMPACTO DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: FUNCIONES Y LIMITACIONES . *3ciencias* , 14.
- Martínez. (15 de Julio de 2021). *LA VANGUARDIA*. Obtenido de Qué es Google Meet y cómo funciona el servicio de videollamadas de Google: <https://www.lavanguardia.com/andro4all/google/que-es-google-meet-es-lo-mismo-que-google-duo>
- Morales. (28 de Julio de 2022). *Introducción a XMind: funciones, características, pros y contras, y más*. Obtenido de MindOnMap: <https://www.mindonmap.com/es/blog/xmind-review/>
- Olea. (25 de Enero de 2023). *Piktochart: qué es, para qué sirve, ejemplos, infografía...*. Obtenido de CCM: <https://es.ccm.net/aplicaciones-e-internet/ofimatica/10346-haz-tus-infografias-con-piktochart-com/>
- Otero. (26 de Noviembre de 2023). *Qué es Google Classroom, para qué sirve y cómo funciona*. Obtenido de LA VANGUARDIA: <https://www.lavanguardia.com/andro4all/google/guia-google-classroom>

- Palomar. (2009). VENTAJAS E INCOVENIENTES DE LAS TIC EN DOCENCIA. *Innovación y Experiencias*, 2.
- Ramírez. (27 de Septiembre de 2023). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. Obtenido de Xakata Basics: <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rivera. (2011). IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Investigación educativa* , 129-130.
- Sánchez Duarte, E. (2008). LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) DESDE UNA PERSPECTIVA. *Revista Electrónica Educare*, 156.
- Vilardi. (10 de Diciembre de 2010). *Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa*. Obtenido de we are marketing: <https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>
- Riveros, V., & Mendoza, M. (2005). Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación. *Encuentro educacional*, 12(3), 315-336.
- Brendon, B. (17 de 12 de 2023). *MEDIUM*. Obtenido de MEDIUM MULTIMEDIA: <https://www.mediummultimedia.com/apps/como-ha-influido-las-tics-en-la-ensenanza-y-aprendizaje/>
- Caldeiro, M. y Castro, A. (2019). *¿Cómo enfrentar la educación en la era de la interactividad?* Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO.
- Cantos, P. (2022). *APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA DESARROLLAR*. Ambato: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA

DEL ECUADOR SEDE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3442/1/77596.pdf>

Castro, F., García, S., Guanga, U., Tello, D., Molina, A., & Segovia, N. (2023). Actividades Digitales Asincrónicas para Fortalecer el Aprendizaje de. *Ciencia Latina*, 7(2), 18. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5917](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5917)

Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA. *Unidad Educativa "Felix Valencia" Latacunga*, 23. Obtenido de [file:///C:/Users/carit/Downloads/Dialnet-UtilizacionDeRecursosDidacticosInteractivosATraves-6119349%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/carit/Downloads/Dialnet-UtilizacionDeRecursosDidacticosInteractivosATraves-6119349%20(2).pdf)

Fréré, J., Véliz, J., Sarco, E., & Campoverde, K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *Recimundo*, 9. doi:[10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.151-159](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159)

Perez, M. (2019). *La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje*. Guadalajara: Redalyc. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68820815003.pdf>

Sulbaran, E. (2018). *Repercusión de la interactividad y los nuevos medios de comunicación en los procesos educativos*. Caracas: Scielo. Obtenido de [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872006000100008](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872006000100008)

Agualema, A. (2020). *básicamente es la forma en que el docente prepara su clase para logra los aprendizajes en los estudiantes*. Trabajo de titulación, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19863/4/UPS-CT008974.pdf>

- Bermejo, A. (2022). *Implementación de estrategias innovadoras de aprendizaje utilizando las TAC para mejorar el rendimiento académico en el área de las Ciencias Sociales de los estudiantes del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Marian*. Informe de Investigación, Universidad Politécnica Salesiana , Posgrados. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22386>
- Cobeña, M., & Moya, M. (2019). El papel de la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-ensenanza-aprendizaje.html>
- Díaz, M. (2021). *Guía de orientaciones para la participación activa en el aula*. España: DOWN ESPAÑA. Obtenido de <https://www.sindromedown.net/wp-content/uploads/2021/09/Participacion-en-el-Aula.pdf>
- Espinosa, J. (2022). Metodologías de la enseñanza-aprendizaje en la educación virtual. *Cátedra*, 5(1), 19-31. Obtenido de <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3435>
- Garcés, M., Garrido, J., & Flores, D. (s.f.). *EL USO DE LAS TAC PARA DINAMIZAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR*. Instituto Superior Tecnológico Bolivariano de Tecnología. Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/3f9a86ea8f456f33861a4e832186f999.pdf>
- Navarro, D., & Samón, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *EduSol*, 17(60), 26-32. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/475753184013.pdf>

- Ochoa, E. (2022). La enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva del maestro. *Dialogus*, 9(6), 115-120. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/326/3263545012/3263545012.pdf>
- Prada, R., Hernández, C., & Gamboa, A. (2019). Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas. *Proceso de enseñanza*, 57, 137-156. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1059>
- Reinoso, E. (2019). *LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS QUINTOS AÑOS DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN LEÓN MERA "LA SALLE" DE LA CIUDAD DE AMBATO*. Informe Final del Trabajo de Titulación, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30916/1/INFORME%20DE%20INVESTIGACION%20REINOSO%20ERIKA.pdf>
- Santander, E., & Schreiber, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3378/5137>
- Brendon, B. (17 de 12 de 2023). *MEDIUM*. Obtenido de MEDIUM MULTIMEDIA: <https://www.mediummultimedia.com/apps/como-ha-influido-las-tics-en-la-ensenanza-y-aprendizaje/>
- Caldeiro, M. y Castro, A. (2019). *¿Cómo enfrentar la educación en la era de la interactividad?* Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO.
- Cantos, P. (2022). *APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA DESARROLLAR*. Ambato: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3442/1/77596.pdf>

- Castro, F., García, S., Guanga, U., Tello, D., Molina, A., & Segovia, N. (2023). Actividades Digitales Asincrónicas para Fortalecer el Aprendizaje de. *Ciencia Latina*, 7(2), 18. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5917](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5917)
- Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA. *Unidad Educativa "Felix Valencia" Latacunga*, 23. Obtenido de file:///C:/Users/carit/Downloads/Dialnet-UtilizacionDeRecursosDidacticosInteractivosATraves-6119349%20(2).pdf
- Freré, J., Véliz, J., Sarco, E., & Campoverde, K. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *Recimundo*, 9. doi:10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159
- Perez, M. (2019). *La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje*. Gualadajara: Redalyc. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68820815003.pdf>
- Sulbaran, E. (2018). *Repercusión de la interactividad y los nuevos medios de comunicación en los procesos educativos*. Caracas: Scielo. Obtenido de [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872006000100008](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872006000100008)
- Ávila, K., & Tixe, V. (2023). *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, p. Cuatro Esquinas, Ecuador : Universidad Estatal de Bolívar.*

- Freire, A., & Jarrín, G. (2022). *Plataformas Educativas Digitales en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje*. Pujili , Ecuador : Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Ramirez, Y. (2021). *Herramientas Digitales para la Enseñanza en Educación Básica de la I.E. Isaac Newton, Huánuco 2021*. Lima , Perú : Universidad César Vallejo.

# 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, 29 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0469.3.6 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física EL CONSEJO DIRECTIVO**

#### CONSIDERANDO:

**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 establecidos en la Constitución de la República (...)

**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 establecidos en la Constitución de la República (...)

**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**, 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 curricular		Unidad de Integración 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:

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)

**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.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que remite la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01- 2024, de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: **“HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FOMENTAR LA INTERACTIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “24 DE MAYO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO LECTIVO 2023-2024”**, presentado por **GARCÍA GULLIN JHOSELIN TAMARA Y MANCHENO QUINTANA JORGE JOEL**, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: **ING. JONATHAN CÁRDENAS BENAVIDES, MSc., Profesor/a – Investigador/a** de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
**DECANO**

EMDP/ Marcela N.

## Anexo 2

### Certificado de la institución.



ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "24 DE MAYO"

San Miguel de Bolívar a 7 de enero del 2024

**QUIEN SUSCRIBE. Msc. AMADO NERVO BARRAGAN CON CEDULA DE IDENTIDAD N° 0201003951. EN CALIDAD DE DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "24 DE MAYO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLIVAR.**

### CERTIFICA.

Que la señorita. Jhoselin Tamara García Guillin con CI. 0250184728, y el Sr. Jorge Joel Mancheno Quintana con CI. 0202275012, estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, aplicaron la propuesta planteada previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica con el tema: Herramientas Digitales para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza, en los estudiantes del Séptimo año, de Educación General Básica de la escuela "24 de Mayo" del cantón San Miguel, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023 - 2024, demostrando puntualidad, compromiso, conocimiento y responsabilidad en todas sus actividades

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, autorizando al peticionario hacer uso del presente documento para fines legales pertinentes de acuerdo a la ley.

Atentamente.

Mgs. Amado Nervo Barragán  
DIRECTOR. E



*"La Transformación de la educación, misión de todos"*

Dirección: Guayas – Reinaldo Arguello - Barrio San Marcos  
Teléfono: 032 -989 059 Email: eeb24demayosm@yahoo.es  
San Miguel – Bolívar – Ecuador

## Anexo 3

### Certificado de Turnitin

#### Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**EB\_MANCHENO JOEL 23-24.docx**

AUTOR

**Joel Mancheno**

RECuento DE PALABRAS

**13362 Words**

RECuento DE CARACTERES

**78832 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**84 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**458.2KB**

FECHA DE ENTREGA

**Feb 20, 2024 4:29 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Feb 20, 2024 4:30 PM GMT-5**

#### ● 4% de similitud general

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

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

#### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente



Resumen

## Anexo 4

### Fotografía infraestructura de la escuela



Responsables: Jhoselin García y Joel Mancheno

## Anexo 5

### Fotografías recolección de datos



Responsables: Jhoselin Garcia y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin Garcia y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin Garcia y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin Garcia y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin Garcia y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin Garcia y Joel Mancheno

## Anexo 6

### Aplicación de la propuesta



Responsables: Jhoselin García y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin García y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin García y Joel Mancheno



Responsables: Jhoselin García y Joel Mancheno

**Anexo 7**

**Formato de la entrevista a la profesora**

**ESCUELA “24 DE MAYO”**

**SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Entrevista a la profesora**

**Objetivo: Determinar las competencias sobre el uso y aplicación de las tics en los procesos de enseñanza**

- 1. ¿Considera usted que las herramientas digitales son necesarias para fomentar la interactividad en el proceso de enseñanza en los estudiantes?**

.....  
.....  
.....  
.....

- 2. ¿Cómo valora el impacto de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes?**

.....  
.....  
.....  
.....

- 3. ¿Integra las TIC como herramienta interactiva en su planificación educativa?**

.....  
.....  
.....  
.....

**4. ¿Cree usted que el implemento de las TIC, despierta el interés y fomenta la interacción con los estudiantes?**

.....  
.....  
.....  
.....

**5. Conoce usted acerca de alguna herramienta digital ¿Cuáles?**

.....  
.....  
.....  
.....

**6. ¿Qué modelo de aprendizaje aplica en su práctica docente ¿Por qué?**

.....  
.....  
.....  
.....

**7. ¿Qué estrategias aplica para solventar la pluralidad del aula?**

.....  
.....  
.....  
.....

**8. ¿Cómo despierta el interés y las ganas de aprender de sus estudiantes?**

.....  
.....  
.....  
.....

**9. Promueve el uso de herramientas digitales para que sus estudiantes comprendan de mejor manera los temas abordados ¿Cuáles?**

.....  
.....  
.....  
.....

## Anexo 9

### Formato de la encuesta aplicada a los estudiantes

#### ESCUELA “24 DE MAYO”

#### SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### Encuesta a los estudiantes

**Objetivo: Obtener información acerca del nivel de familiaridad y actitudes frente a la implementación de tics en el proceso educativo.**

#### **Indicaciones**

- ✓ Esta encuesta pide tu opinión sobre el uso de las TIC.
- ✓ Lea detenidamente cada pregunta.
- ✓ Conteste cada pregunta marcando su respuesta si esta de acuerdo, totalmente de acuerdo, indeciso, en desacuerdo, totalmente de acuerdo.
- ✓ Si tiene alguna pregunta sobre la encuesta, por favor levante la mano.

**1. ¿Crees que la aplicación de las TIC en la educación facilita la comunicación con tus profesores y compañeros?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

**2. ¿Consideras que el uso de la tecnología en el aula te ayudaría a comprender mejor los temas impartidos?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

**3. ¿Le gustaría que su profesora integre herramientas digitales en sus clases?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

**4. ¿En tus clases, la profesora utiliza normalmente dispositivos tecnológicos como computadoras, Smartphone, tablets o proyectores para facilitar tú aprendizaje?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

**5. ¿Te gustaría conocer herramientas digitales que despierten la interacción de los estudiantes promoviendo un aprendizaje colaborativo y dinámico?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

**6. Del siguiente listado ¿Qué herramientas digitales conoce?**

- Canva
- Padlet
- Zoom
- Xmind
- Lucidchart
- Youtube
- Powtoon
- Geneally

- Tomi digital

**7. Le gustaría recibir capacitaciones para el uso adecuado de las herramientas digitales?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

**8. ¿Consideras que los métodos utilizados por tu profesora para enseñar promueven tú participación activa en clase?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Indeciso
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

## Anexo 10

### Croquis Escuela “24 de Mayo”

