



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERZAGO EDUCATIVO**

TEMA:

**UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES POR PARTE DE LOS
DOCENTES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN LA BÁSICA MEDIA.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en Educación.
Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autora

Almendáriz Gallo Margarita de Lourdes

Tutora

Lic. Mónica Vinueza Granda, MSc.

QUITO-ECUADOR

AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

Yo, Margarita de Lourdes Almendáriz Gallo, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ **UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES POR PARTE DE LOS DOCENTES PARA EL DESARROLLO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA BÁSICA MEDIA**”; como requisito para optar el Grado de “Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo”; autorizo al sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total.

Del mismo modo, acepto que los Derechos del Autor Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los del mes del 2022, firmo conforme:

Autora: Margarita de Lourdes Almendáriz Gallo

Firma.....


Número de Cédula: 170458837-3

Dirección: Quito, Parroquia La Concepción, Calle Manuel Valdiviezo N° 585 y Altar

Correo Electrónico: malmendariz9@gmail.com

Teléfono: 0988488734

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación **“UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES POR PARTE DE LOS DOCENTES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA BÁSICA MEDIA”**; presentado por Margarita de Lourdes Almendáriz Gallo, para optar el Grado de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne todos los requisitos y méritos suficientes para ser sostenido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, de del 2022

.....

Lcda. Mónica Vinueza Granda MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título Magister en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, de del 2022

Margarita Lourdes Almendáriz G.

.....
Margarita de Lourdes Almendáriz Gallo

170458837-3

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a
todos los jóvenes de la tercera edad

para que se animen a
vivir lo nuevo del futuro. No importa la

edad que tengan, su
espíritu aún sigue siendo joven para

continuar alcanzando
los sueños de la eterna juventud.

A todos mis
compañeros que con su alegría y desinterés

me acogieron como
una compañera más en el viaje hacia

el éxito profesional.

Margarita Almendáriz Gallo.

AGRADECIMIENTO

Un profundo agradecimiento a la Universidad Tecnológica Indoamérica, a los docentes por su vocación y desempeño profesional, dejaron en mi mente recuerdos y conocimientos nuevos que siempre los llevaré dentro de mi corazón.

Una acción de gracias a mi Tutora Lcda. Mónica Vinueza Granda MSc. quien con su dedicación y experiencia supo guiarme para alcanzar el éxito deseado.

A mis Hnas. de la fraternidad por su apoyo, un Dios les pague. Margarita Almendáriz Gallo

INDICE GENERAL

PORTADA.....	1
AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.	2
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	3
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	4
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO	7
INDICE GENERAL.....	9
INDICE DE TABLAS	14
INDICE DE GRÁFICOS	16
INDICE DE ANEXOS.....	19
RESUMEN EJECUTIVO	20
ABSTRACT.....	21
INTRODUCCIÓN	22
Importancia y actualidad	22
Planteamiento del problema	32
Delimitación de la investigación	33
Formulación del Problema	34
Interrogantes de la Investigación.....	34
Destinatarios del Proyecto.....	34
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
CAPÍTULO I.....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
Antecedentes de la Investigación (Estudio del Arte)	17
Currículo Priorizado	21
Consideraciones legales del Currículo Priorizado.....	22
Características del desarrollo del Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas digitales y socioemocionales...	23

Las Competencias Consideradas por el Currículo Priorizado.....	25
Competencias Comunicacionales	25
Competencias Matemáticas	25
Competencias Digitales	26
Competencias Socioemocionales	26
Orientaciones Metodológicas.	27
Competencias Digitales en la Educación en el Ecuador	28
Participación de las familias	29
CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA.....	30
Educación General Básica Media.....	30
Introducción.....	30
Consideraciones Legales al Currículo de la Educación Obligatoria	30
Reformas curriculares precedentes.....	31
Referentes del ajuste curricular	32
Perfil de salida del bachillerato ecuatoriano.....	32
Currículo organizado por áreas de conocimiento.....	34
Características del ajuste curricular.....	35
Los elementos del currículo priorizado	36
Principios para el desarrollo del currículo.....	36
Orientaciones Metodológicas	37
Carga horaria de la Educación General Básica	37
Desarrollo fundamental de las categorías fundamentales de la Variable	
Independiente	41
Tecnología.....	41
Definición.....	41
Importancia.....	42
Metodología	43
Definición.....	43
Importancia.....	43
Recursos Digitales.....	43
Definición	43
Importancia de las TIC en educación	44
Tipos de recursos:	44
Recursos de Innovación Educativa.....	44

Ecosistema Digital de Aprendizaje	44
Recursos Interactivos Abiertos	45
Nuevo Retos	45
Ventajas y desventajas.....	46
Herramientas, recursos y aplicaciones	46
Recursos Educativos en el aula virtual.....	47
Plataforma educativa	47
Recursos Educativos en el aula virtual.....	48
Recursos digitales – sentido	48
Recursos Educativos Digitales Audiovisuales	48
Wordwall	49
Super Teacher Tools.....	49
Jamboard	49
Nearpod.....	50
Desarrollo de las categorías fundamentales de la Variable Dependiente	50
Estilos de Aprendizaje.....	50
Definición	50
Importancia.....	51
Currículo	51
Definición	51
Importancia.....	51
Clases de currículo	52
Currículo oficial	52
Currículo nulo.....	52
Extra-currículo.....	52
Proceso de Enseñanza	53
Teoría de Vigoststy	54
Enseñanza Digital.....	54
Plataforma	54
CAPÍTULO III.....	55
DISEÑO METODOLÓGICO.....	55
Modalidad de la investigación.....	55
Paradigma y enfoque	56
Se utiliza	56

Tipos de métodos.....	57
Población y muestra	57
Cuadro 1 de Relación	58
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	59
Población	59
Instrumentos de investigación	59
Validez y confiabilidad	60
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	¡Error! Marcador no definido.
VARIABLE INDEPENDIENTE	¡Error! Marcador no definido.
Conceptualización:	¡Error! Marcador no definido.
Operacionalización	¡Error! Marcador no definido.
VARIABLE DEPENDIENTE.....	¡Error! Marcador no definido.
Objetivo	¡Error! Marcador no definido.
Proceso de Enseñanza aprendizaje	¡Error! Marcador no definido.
Conceptualización	¡Error! Marcador no definido.
Operacionalización	¡Error! Marcador no definido.
Dimensiones:	¡Error! Marcador no definido.
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	61
Encuesta realizada a Docentes.....	61
Encuesta realizada a Estudiantes	79
Validez y confiabilidad	96
CAPÍTULO IV	100
HACIENDO CAMINO A LA INNOVACIÓN	100
Contexto de Aplicación de la Propuesta.....	100
OBJETIVOS.....	101
Objetivos General.....	101
Objetivos Específicos	101
Análisis de Factibilidad	101
Factibilidad Sociopolítica.....	101
Fundamentación Científica.....	102
Guía Didáctica.....	102
Importancia.....	102
Contribución de la Propuesta.....	102
Insuficiencias Identificadas	103

Metodología de la Propuesta	103
Modo Operativo	104
Descripción de la Guía	104
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	113
Conclusiones	113
Recomendaciones	113
Referencias.....	115
Anexos	120
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO	138
FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS.....	138
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO	140
1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)	140
2. Autovaloración del especialista	140
3. Valoración de la propuesta	141
4. Recomendaciones	141
ESPECIALISTA	141

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Perfil de salida de Bachillerato.....	33
Tabla N° 2: Currículo organizado por áreas de conocimiento.....	35
Tabla N° 3: Población y muestra	58
Tabla N° 4: Recursos digitales.....	611
Tabla N° 5: Herramientas digitales	622
Tabla N° 6: Necesidad de recursos digitales.....	633
Tabla N° 7: Adquisición de destrezas, mediante los recursos digitales.....	644
Tabla N° 8: Uso de herramientas tecnológicas	655
Tabla N° 9: Utilización de las herramientas tecnológicas	666
Tabla N° 10: Creación de hábitos para el uso de las herramientas tecnológicas ..	67
Tabla N° 11: Dificultades con la tecnología	68
Tabla N° 12: Más aprendizaje sobre las herramientas tecnológicas.....	69
Tabla N° 13: Herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso de enseñanza	70
Tabla N° 14: Herramienta tecnológica Prezzi.....	69
Tabla N° 15: Herramienta tecnológica GLOGSTER.....	70
Tabla N° 16: Herramienta tecnológica IXL LEARNING	71
Tabla N° 17: Herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE.	742
Tabla N° 18: Herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer los procesos de enseñanza.....	753
Tabla N° 19: Herramienta tecnológica CLASSDOJO.....	764
Tabla N° 20: Herramienta tecnológica SMILE AND LEARN.....	75
Tabla N° 21: Herramienta tecnológica QUIZLET.....	78
Tabla N° 22: Herramientas digitales ayudan al proceso de enseñanza.....	77
Tabla N° 23: Creación de guía de recursos digitales	78
Tabla N° 24: Utilización de los recursos digitales en clases.....	79
Tabla N° 25: Mejor aprendizaje en el uso de los recursos digitales	820
Tabla N° 26: Recursos digitales, parte del currículo	83
Tabla N° 27: Clases poco dinámicas sin el uso de los recursos digitales	842
Tabla N° 28: Herramienta tecnológica Canva, para fortalecer el aprendizaje....	855

Tabla N° 29: Herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer su aprendizaje	866
Tabla N° 30: Herramienta tecnológica PREZI.	87
Tabla N° 31: Herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje	88
Tabla N° 32: Herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer su aprendizaje	89
Tabla N° 33: Herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE	900
Tabla N° 34: Herramienta tecnológica STORY BIRDS.....	911
Tabla N° 35: Herramienta tecnológica CLASSDOJO.....	922
Tabla N° 36: Herramienta tecnológica SMILE AND LEARN.....	933
Tabla N° 37: Herramienta tecnológica QUIZLET.....	944
Tabla N° 38: Herramienta tecnológica GLOGSTER.....	955
Tabla N° 39: Alfa de Cronbach: cuestionario a docentes.	966
Tabla N° 40: Alfa de Cronbach: cuestionario a estudiantes.	966
Tabla N° 41: Variable independiente.....	97
Tabla N° 42: Variable dependiente.....	98

INDICE DE GRÁFICOS

Figura N° 1: Árbol de problemas	13
Figura N° 2: Competencias consideradas por el currículo	25
Figura N° 3: Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)	37
Figura N° 4: Operacionalización lógico de variables	38
Figura N° 5: Variable independiente	39
Figura N° 6: Variable dependiente.....	40
Figura N° 7: Porcentaje de población observada	58
Figura N° 8: ¿Suele usted usar recursos digitales y herramientas tecnológicas que mejoran el proceso de enseñanza – aprendizaje, en sus clases diariamente?.....	61
Figura N° 9: ¿Usted considera que los de recursos digitales, tales como canva, kahoot, prezi, etc mejoran la calidad educativa?.....	62
Figura N° 10: ¿Cree usted necesario que los estudiantes hoy necesiten los recursos digitales que fortalecen el aprendizaje, por encontrarnos en modalidad virtual? .	63
Figura N° 11: ¿Considera oportuno para adquirir destrezas en los estudiantes, como la motivación y la comprensión, se las puede obtener por medio de recursos digitales?	64
Figura N° 12: ¿Usted docente se ha capacitado en el uso de las herramientas tecnológicas apropiadas y actualizadas, durante los dos últimos años?.....	65
Figura N° 13: ¿Usted con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas, tales como canva, kahoot, prezi, etc, para fortalecer sus clases?	66
Figura N° 14: ¿Usted considera que es necesario crear hábitos de uso de herramientas tecnológicas, en los estudiantes?	67
Figura N° 15: ¿Ha tenido dificultades en familiarizarse en el uso de herramientas digitales, por el desconocimiento, desinterés o falta de auto capacitación?	68
Figura N° 16: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?	69

Figura N° 17: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?	70
Figura N° 18: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?	71
Figura N° 19: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?	72
Figura N° 20: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?.....	73
Figura N° 21: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?.....	74
Figura N° 22: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?	75
Figura N° 23: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?	76
Figura N° 24: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?	77
Figura N° 25: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?	78
Figura N° 26: ¿Usted considera que las herramientas digitales, tales como canva, kahoot, prezi, etc, ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?	79
Figura N° 27: ¿Usted considera importante crear una guía de recursos digitales, que le ayudan a conocer las herramientas tecnológicas apropiadas, como estrategia tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje?	80
Figura N° 28: ¿Considera necesario que durante sus clases se fomente el uso de herramientas tecnológicas y se relacionen con los temas de estudio con sus compañeros de aula y el docente?	81
Figura N° 29: ¿Considera que los aprendizajes mejoran con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas apropiadas para su edad?	82
Figura N° 30: ¿Usted considera importante que los recursos digitales sean parte del nuevo currículo, para renovar el proceso enseñanza - aprendizaje?	83

Figura N° 31: ¿Considera que sus clases son poco dinámicas, motivadoras sin la utilización de los recursos digitales, para mejoran los procesos de enseñanza - aprendizaje?.....	84
Figura N° 32: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer su aprendizaje?.....	85
Figura N° 33: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer su aprendizaje?.....	86
Figura N° 34: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer su aprendizaje?.....	87
Figura N° 35: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje?.....	88
Figura N° 36: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer su aprendizaje?	89
Figura N° 37: Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer su aprendizaje?.....	90
Figura N° 38: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer su aprendizaje?.....	91
Figura N° 39: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer su aprendizaje?.....	92
Figura N° 40: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer su aprendizaje?.....	93
Figura N° 41: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer su aprendizaje?.....	94
Figura N° 42: ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje?.....	95
Figura N° 43: Programa Wordwall	106
Figura N° 44: Actividades de wordwall.....	107
Figura N° 45: Actividad aplasta topos	108
Figura N° 46: Cuenta en Super teacher Tools.....	110
Figura N° 47: Actividades en Super teacher Tools.....	111
Figura N° 48: Inicio de actividad del programa Super teacher Tools.....	111

INDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1: Ficha de encuesta a docentes	120
Anexo N° 2: Ficha de encuesta a estudiantes	125
Anexo N° 3: Ficha de validación para los instrumentos	129
Anexo N° 4: Encuesta aplicada a directivos – Google forms.	130
Anexo N° 5: Encuesta aplicada a estudiantes – Google forms.	134
Anexo N° 6: Ficha de valoración de la propuesta por el especialista.	138

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA: UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES POR PARTE
DE LOS DOCENTES PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA BÁSICA MEDIA**

AUTORA: Almendáriz Gallo Margarita de Lourdes

TUTORA: MSc. Vinuesa Granda Mónica

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de titulación tuvo como objetivo analizar los diversos recursos tecnológicos que emplean los docentes en las aulas con los estudiantes en la entidad educativa de sostenimiento particular, para lo cual se referenció un significativo marco teórico que ayudó a la investigación para respaldar el desempeño docente en las horas de clases. Adicionalmente diseñó una investigación de campo, investigando a 64 estudiantes, 1 autoridad y 7 docentes de la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo de la ciudad de Quito, facilitando la determinación de las ventajas que presenta el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, que se da en el presente año escolar con los alumnos del quinto año de educación general básica. Se concluye que los docentes de la institución han logrado afianzar las destrezas descritas al inicio del año escolar; pero, que hace falta dinamizar estos aprendizajes con el uso de las diversas herramientas tecnológicas que aparecen en el entorno, aplicándolas dentro del contexto educativo, para que las clases sean diferentes, innovadoras, dinámicas. Se recomienda el diseño de una guía didáctica digital que ofrece el uso procesual de cuatro plataformas que se las pueden utilizar en las clases; en cada una de ellas se encuentra explicado cómo ingresar y que tipo de actividades realizar, aprovechando los contenidos de todas las áreas promoviendo una clase distinta que ayude a los estudiantes alcanzar un aprendizaje *significativo*, que trascienda del saber cómo conocimiento al hacer un aprendizaje propio. Se desea que ellos adquieran experiencias a través de los juegos.

**DESCRIPTORES: DOCENTES, EDUCACIÓN, ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE, INNOVACIÓN, RECURSOS DIGITALES.**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA: USE OF DIGITAL RESOURCES BY TEACHERS FOR THE
DEVELOPMENT OF THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN
MIDDLE SCHOOL.**

AUTORA: Almendáriz Gallo Margarita de Lourdes

TUTORA: MSc. Vinuesa Granda Mónica

ABSTRACT

The objective of this degree project was to analyze the different technological resources used by teachers in the classroom with students in a private school. A significant theoretical framework was referenced that helped the research support the teaching performance during class hours. Additionally, was designed field research, investigating 64 students, 1 authority, and 7 teachers of the "Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo" of Quito city. It facilitates the definition of the advantages of the technological tools used in the teaching-learning process, which is given in the current school year with the fifth-year students of primary general education. It is concluded that the school teachers have managed to strengthen the skills described at the beginning of the school year; however, it is necessary to dynamize these learning processes with the use of different technological tools that appear in the environment. Applying them within the educational context, the classes are diverse, innovative, and dynamic. It is recommended to design a digital didactic guide that offers the procedural use of four platforms that can be used in the classes. In each one of them, it is explained how to enter and what type of activities to perform, taking advantage of the contents of all the areas promoting a different class that helps students to reach significant learning, transcend from knowing as knowledge to making learning their own. It is desired that they acquire experiences through games.

KEYWORDS: TEACHERS, EDUCATION, INNOVATION, DIGITAL RESOURCES.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El tema de estudio denominado Utilización de los Recursos Digitales por parte de los Docentes en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Básica Media, tiene como línea de investigación a la innovación y como sub-línea de investigación de aprendizaje.

El motivo de esta investigación surge desde los momentos de tensión que sufre la humanidad entera desactivando todas las seguridades desde un trabajo tan simple hasta el trabajo de un gran empresario, médico, maestro, obrero a todos llegó el dolor, la depresión, el temor, el miedo, el hambre y la muerte; desde los cuatro puntos cardinales nadie podía saber cuándo terminaba porque apenas empezaba el confinamiento, ni el dinero servía esos momentos en aquellos pueblos fantasmas.

Al fin los medios de comunicación empezaron a funcionar retomando imágenes del pasado hasta los dibujos animados sirvieron de diversión en esos momentos, de alguna manera motivó las emociones, mientras las clases en el campo educativo seguían suspendidas.

Aunque la tecnología no dormía ni descansaba tenía algo novedoso y creativo para despertar a los estudiantes a través de las clases virtuales utilizando herramientas nuevas e innovadoras.

En mis años de experiencia como docente las clases tradicionales siempre fueron muy bien acogidas el cariño y la exigencia nunca desaparecieron; porque lo importante era hacer del niño o del joven un hombre o mujer del mañana. Y creo que los objetivos y metas aún siguen en pie, lo que ha cambiado han sido el cómo y el hacer con las formas y estrategias, procesos hasta los currículos para las nuevas generaciones.

Es interesante haber tenido la oportunidad de renovar mis conocimientos de capacitarme en aquellos recursos educativos digitales que hoy en la actualidad son manejados desde los más pequeños no se diga los jóvenes que para ellos pueden ser unos juguetes a los que necesitan también orientaciones puesto que pueden sufrir afecciones mentales por el uso excesivo. **“La tecnología es un sirviente útil, pero un jefe peligroso” Cristian Lous Lange**

El autor pone alerta el uso de estos recursos digitales tan útiles como ventaja en la educación y desventaja en el descuido de su uso.

Para los docentes este estudio investigativo tiene importancia mejorar las clases con los estudiantes utilizando los nuevos recursos educativos virtuales de las diferentes plataformas.

El propósito de este estudio es ofrecer instrumentos exequibles, manejables a los docentes de la de la Básica Media, herramientas estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje, docentes que produzcan cambios curriculares; estudiantes con nuevos conocimientos siendo más participativos e innovadores.

Al utilizar los nuevos elementos, recursos digitales mejorarán las habilidades, capacidades, destrezas, creatividad el dinamismo de una educación de calidad. Para garantizar el trabajo investigativo se sustenta con el siguiente marco legal:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, Título VII Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero Inclusión y equidad, Sección primera Educación, en su Art. 347, de las responsabilidades del Estado, numeral 11, declara: “Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.” (2008, p. 161). De esta manera el Estado al tener como compromiso primordial el garantizar una educación de calidad y calidez, se hace vital la integración y participación activa y efectiva de los diversos actores de la comunidad educativa en bienestar de los niños/as.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación: La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural- LOEI, (2012) en su Art. 4 menciona que la educación es un derecho fundamental garantizado en la Constitución de la República, y que debe ser de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como una educación permanente a lo largo de la vida para todos los y las habitantes del Ecuador (p.56)

A partir de la crisis sanitaria, confinamiento familiar, ausencia de clases presenciales, los recursos tecnológicos fueron insuficientes; docentes y estudiantes se vieron limitados a responder de una manera eficaz y efectiva. La investigación quiere dar lineamientos de la utilidad de los diferentes recursos digitales para mayor eficacia y desempeño de los docentes en el manejo de estrategias de enseñanza aprendizaje en el proceso educativo.

Los antecedentes bibliográficos en mención permitirán la comprensión del problema de estudio con la finalidad de cumplir con los objetivos propuestos y lograr una educación de calidad.

Como expresa (Melchor Sánchez Mendiola, 2020) Los docentes y estudiantes abandonan las clases tradicionales, para crear una red de efectos múltiples dentro del proceso educativo, asumen medidas y conocimientos tecnológicos que ayudan a repensar la modificación de la infraestructura institucional y transformación de la nueva cultura de enseñanza aprendizaje, además continuar como usuarios en el uso de herramientas tecnológicas para interactuar entre docentes y estudiantes.

Manifiesta (Gerardo Armando Picón 2021) que Argentina en la emergencia para la conectividad en el campo educativo utilizó los servicios de mensajería, WastsApp, correo electrónico, redes sociales como Facebook, videoconferencias como Zoom; además el Ministerio de Educación y Ciencias entregó la Plataforma “Tu Escuela en casa”, realizando acuerdos con empresas de internet y telefonía móvil para solventar en servicio de plataforma de aprendizaje, plataforma virtual, plataforma de recursos digitales, convenios con Microsoft para la capacitación de docentes y estudiantes.

(Abad Eduardo Palacios, 2020) Opina que estudios realizados en el Ecuador dan conocer que volverán a las clases no presenciales, se desconoce cuánto tiempo va a durar la pandemia, por lo tanto, el gobierno contratará materiales

tecnológicos, canales virtuales para el desarrollo educativo de los docentes que interactúen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Apoiados en la vivencia bibliográfica en los últimos años la sociedad ha tenido grandes avances en cuanto a los medios de tecnología y comunicación, esto ha sido una gran preocupación por parte de los docentes y estudiantes pues esto les exige una transformación constante; los diferentes modelos de enseñanza aprendizaje se involucran en el proceso de innovación, dejar de ser transmisores de conocimientos y poder asumir los nuevos conocimientos de competencia, esto significa que el profesorado (IV, Vol.5, N° 10 de Octubre 2020) y autoridades se involucre también en los nuevos recursos digitales para renovar el proceso educativo (Gómez, 2019)

Investigaciones realizadas indican que algunos docentes no han aprovechado de este desarrollo de las TIC teniendo el impacto de estos procesos de innovación didáctica o al menos para mejorar la enseñanza se podría decir “cambio sin cambio” hay una apertura a la novedad, sin respuesta a la mejora pedagógica, las inversiones que se han hecho en los recursos digitales para formación tecnológica de los docentes no ha sido suficiente para una enseñanza de calidad.

El uso poco eficaz de las TIC ha pasado a ser una competencia digital (CD), convertido en un recurso de los sistemas educativos a nivel nacional e internacional incentivando los diseños de los estándares general y específico en la formación tecnológica para los docentes. (Gómez, 2019)

En la educación se trata de mejorar las relaciones de comunicación entre los docentes y estudiantes propiciando ambientes agradables que faciliten el desarrollo de valores, capacidades, conocimientos, habilidades de pensamiento como retos para enfrentar el futuro.

La necesidad de una formación tecnológica adecuada a los docentes dentro del aula facilitará la información, comunicación, navegación, en el internet, las aplicaciones de estas herramientas le ayudarán para responder a las competencias tecnológicas de la enseñanza aprendizaje. De esta manera los docentes lograrán ser más eficaces. (Yanlluaris y Vivan 2022)

Las herramientas que adquieran y utilicen harán posibles los procesos en la formación de nuevos conocimientos adheridos al sistema educativo para los desafíos del mañana.

Se determina que la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo y con el desarrollo de los recursos digitales se promueva el buen vivir, sabiendo que tienen derechos y obligaciones que deben ser cumplidos en el marco de la ley. La institución educativa al realizar un trabajo fusionado y colaborativo, en donde se conjuguen el esfuerzo y aptitud, permitirá cumplir las metas y objetivos propuestos con la finalidad de lograr una educación de calidad que favorezca el desarrollo de los estudiantes en todos los ámbitos formativos.

Existen diversos estudios relacionados a la interacción de la comunidad educativa para la utilización de nuevos recursos digitales se cita lo siguiente:

La calidad de la educación en la actualidad depende de las nuevas formas de aprendizaje, nuevas formas de compartir conocimientos que utilice el docente para lograr una educación de calidad aquella que le lleve a desarrollar las capacidades a los estudiantes.

Según Moreno, 2019; Pedrioli, 2020 dice que este entorno cambiante, a veces nocivo, pone de manifiesto que la tecnología evoluciona con rapidez superior a la capacidad de respuesta social y regulatoria. Frente a esta realidad se debe asumir nuevas habilidades digitales que son necesarias para enfrentar un nuevo sistema que van creando estas condiciones, para la participación activa, crítica y significativa en la cultura digital.

Es así que en el nuevo milenio ante el avance de la era digital y a medida que la sociedad cambia empiezan a renovar los paradigmas educativos entre ellos el denominado “Competencias del Siglo XXI” Voogt y Roblin 2012 esto hace referencia al concepto de un paraguas que contiene varios aprendizajes que necesitan los trabajadores y ciudadanos efectivos para su participación,

Para la UNESCO (2017) estas habilidades corresponden a la realización de la agenda 2030 y todos los niños, niñas, adolescentes y personas adultas que deben

desarrollarlas para desempeñar cualquier empleo y ser un gente útil para la sociedad.

Entre las propuestas de competencia hacen énfasis en el uso efectivo de las TIC frente a los desafíos del presente y futuro para triunfar en el ayer y no en el mañana. Las propuestas que hace se refieren al desarrollo de las habilidades, valores y actitudes (Ala-Mutha, Punie y Redecker, OCDE, 2019) ha permitido manejar.

Las TIC en forma apropiada, “efectiva, crítica , creativa, autónoma, flexible, con ética para el trabajo y la participación en el aprendizaje, la socialización, el consumo y el empodramiento.”(Ferrari, 2012)

Para abordar el tema de los recursos digitales ha sido una preocupación para la sociedad que se dedica a la investigación en la educación. Dice Silvia - Peña Borrero, Marchaant, Gonzáles y Nóvoa: 2017

Llama la atención que en el Estado de Bad en Württemberg fue auspiciada la investigación sobre una población de 7 millones de jóvenes comprendidos entre 12 y 19 años, tomando una muestra de 1208 sujetos para la parte cuantitativa y de ellos seleccionaron al azar 106 para la cualitativa. La referida investigación se ha centrado en el uso y valor que lo confieren los jóvenes a los diferentes medios, constatando que con la edad aumenta el interés y la preferencia de la utilización del ordenador del internet. De hecho, para el 29% internet es el medio que no están dispuestos a renunciar, la 1/5 parte sostiene que es la herramienta que mayor carga formativa aporta. (2010; p. 200)

Estamos frente a este gran fenómeno digital del que es imposible desprender a los jóvenes de esta plataforma que es un acceso a la información de estos medios de comunicación como la televisión, MP3, periódicos, revistas digitales y otros que le ofrecen posibilidades múltiples de comunicación con rapidez y efectividad.

Dado esto nos lleva a pensar y a comprobar que el tiempo empleado para permanecer en el Internet es realmente apremiante, el tiempo libre que puede ser productivo en el campo laboral como en el educativo puesto que su utilidad lleva al desarrollo de competencias comunicativas digitales en un nivel muy amplio que puede transformar el desarrollo de las prácticas de los profesores

En la actualidad la mayoría de personas en todo el mundo busca estar dentro de las redes sociales; muchos trabajan en áreas de desarrollo ambiental, otras en investigaciones particulares como en el campo de la publicación de libros, crean sus propias imprentas, crean sus redes, capacitan en nuevos medios como “fieldtrip” que permite a la gente elaborar sus propios casos de estudio.

Por ejemplo en el Consorcio Global Open Coswell que trabaja con la UNU de México tienen cursos en línea y calculan que hay actualmente unos 6mil 500 millones de personas y para el 2050 proyectan 2mil 500 millones más, tomando en cuenta con relación a esto solo mil millones de personas tienen acceso al internet, esto representa más o menos el 15 de la población mundial, a lo cual surge una pregunta: ¿Cómo vamos a cerrar la brecha digital? Y presentan seis puntos importantes: **1)** Necesidad de motivar a los estudiantes extranjeros con conocimientos y argumentos de calidad que siempre deben ser excelentes.

2) Generar un aprendizaje global ciberespacio internet, espacio virtual, hiperespacio. Como dice Remington (2010) tecnologías modernas proyectado a la comunicación con otras culturas, esto proyecta crear un nuevo ser con nuevos valores; fomentando así instituciones de calidad.

3) La creación de las nuevas tecnologías promueven el surgimiento de un nuevo colectivismo en línea como el Software, podcasting Myspace para música, Flickr para imágenes, YouTube para videos Google Maps, los Web gloos y la famosa Wikipedia enciclopedia y el “error

de audio” gel muy mal utilizado.

4) El Software de código abierto y libre es una cultura de libertad gratuita, recursos educativos abiertos gratuitos, redes abiertas que es una fuente abierta y la piratería.

5) El conocido “e-learning uno centralizado y otro distribuido, centrado estático, flexible de costo muy caro, son cerrados tienen una contraseña y protección de derechos intelectuales. Estos cinco pasos son aceptados más por su efectividad de cosas por los docentes y estudiantes. Estos se miden por la calidad de tecnologías y el equilibrio que buscan.

6) La Web asegura los filtros de calidad como el sector educativo en línea, podríamos citar a los llamados, como dice Marc Prenshgf (2010) “nativos digitales e “inmigrantes digitales”, los estudiantes muchas veces son superficiales, encuentran basura que les encanta leer y enviar, razón por la cual se necesita mucha

inteligencia tener mente formada, que sepa analizar con criterios claros y saber optar entre lo bueno y lo que le pudiera perjudicarle.

Uno de los fenómenos más grandes mundiales ha sido la Pandemia por el COVID- 19 en 2020. Ha acelerado la digitalización en los diversos campos de la vida del ser humano como el trabajo, la educación, la producción o la vida social y ha obligado a arrasar guías protocolos que permitan la inclusión y la participación en el mundo digital creado de una manera acelerada, las investigaciones dicen que la emergencia sanitaria ha señalado las dificultades y brechas para lograr una equidad digital y social según Van Deursen. (2010), pero los múltiples beneficios e impactos de la alfabetización digital para el desarrollo de la democracia, los derechos humanos y más.

Al pasar el tiempo se ha percibido que el avance de la tecnología ha tenido gran acogida sobre todo en el campo educativo como elementos principales para la investigación afianzando el aprendizaje, las innovaciones que se han realizado ha sido por la apertura al descubrimiento mediante una amplia comunicación y facilidad de las relaciones sociales. En este avance tecnológico tanto en la comunicación e información se debe tomar en cuenta la cultura que tiene cada región para observar el impacto que ha producido.

La tecnología es considerada uno de los recursos más importantes en el proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje es utilizado a nivel mundial por

muchas instituciones educativas se conoce que el estudio y la ciencia van juntas, se piensa que están incluidos los ciclos de la vida del ser humano.

El presente trabajo de investigación se realiza en el tiempo en el que el COVID 19 aparece como una de las enfermedades en el que el mundo entero se vio infectado, esta situación afectó de manera total al sector educativo, las clases por un tiempo suspendieron y luego se apertura la forma presencial, pasaron a la virtualidad, esto causó más dificultad, los docentes no estaban preparados para acoger en sus clases dichos cambios tecnológicos, situación que perjudicó el proceso de enseñanza aprendizaje; la falta de capacitación y actualización, como también preocupación de las autoridades institucionales que fueron emergentes en la búsqueda de los nuevos recursos digitales.

Otro obstáculo fue la conectividad, mucho sufrieron los sectores rurales y aquellos donde la conectividad fue insuficiente para las clases virtuales; la presencia de los padres de familia fue importante, acompañaron a sus hijos por primera en el proceso educativo. Pero como no todo es positivo la falta de materiales tecnológicos dejó observar las desigualdades en el país; unos poseen los medios necesarios mientras otros sufren limitaciones inclusive los docentes del sector rural unos se trasladaron al domicilio del estudiante para las clases ambulatorias.

Los siguientes antecedentes teóricos permiten tener claridad del tema en investigación los trabajos que a continuación se exponen.

En la Universidad Técnica Salesiana del Ecuador existe una tesis cuya autora es (Taruri, 2021, Universidad Salesiana, Cuenca-Ecuador) su tema de estudio es: “Herramientas Digitales educativas en el aprendizaje de ciencias naturales para los estudiantes de Séptima de Básica B de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán de la Provincia del Azuay - Cuenca, año lectivo 2020-2021”.

El objetivo de esta investigación es: Implementar herramientas educativas con el propósito de despertar el interés de los estudiantes y ampliar sus conocimientos en el área de ciencias naturales. En este estudio utilizaron el método analítico- sintético, el enfoque cualitativo ayudó al análisis de los resultados, el

cuantitativo a la elaboración del instrumento (encuesta) aplicada a los docentes y estudiantes del Séptimo B. Posteriormente se analizaron los resultados, llegaron a verificar la dificultad a la que se le dio la atención mediante la revisión de diversas herramientas de la Web en cuanto a la funcionalidad, la creatividad, interactividad, flexibilidad, intencionalidad educativa para la aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Como conclusión de valoración a la aplicación de las herramientas digitales verificaron los resultados de la propuesta planteada mediante la revisión de las calificaciones al inicio y culminación del período en el área de ciencias naturales, los resultados fueron satisfactorios. De esta manera se comprueba que la utilización de los nuevos recursos digitales tiene muy buena acogida en el campo tecnológico implementando en las instituciones las nuevas plataformas innovadoras como también logrando que el docente se involucre en el mundo digital.

En la Universidad Estatal de Milagro existe un informe a la obtención de grado, de la autora es Alicia, C (2020), con el tema de investigación: Los Recursos Digitales Tecnológicos Imperativos en el Aprendizaje de las Ciencias Sociales de los Estudiantes de Educación de la Básica Media”. De la Unidad de Educación Básica Lic. Diego Minuche Garrido. Del Cantón Milagro Provincia de Babahoyo año lectivo.

El objetivo de la investigación es: Describir el aporte de los recursos tecnológicos interactivos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, a través de la elaboración de un informe investigativo a los estudiantes de la Básica Media.

En esta investigación utilizaron la metodología descriptiva explicativa facilita para obtener los datos con una visión más clara y precisa del problema a investigar, aplicaron la encuesta a los docentes y estudiantes, además se realizó la entrevista a la autoridad para obtener la información de la aplicación de los recursos interactivos en el proceso de enseñanza de las Ciencias Sociales.

Los antecedentes iniciales demuestran que los estudiantes no tienen interés por las clases, no asimilaban los conocimientos por la forma tradicional de impartir

las clases, existe desmotivación, no hay buenas relaciones entre docentes y estudiantes, docentes que no manejan los recursos digitales.

Razones para que el equipo de investigación presente la propuesta desde la estructura curricular de la enseñanza de las ciencias sociales aplicaciones como: educaplay, liveworshet, edpuzzle, genially, wordwall, para la formación y actualización del docente. Con la utilización de los nuevos recursos tecnológicos los estudiantes desarrollarán las destrezas, habilidades y conocimientos innovadores para la enseñanza aprendizaje. Las autoridades y demás actores trabajarán en forma mancomunada por el bien institucional y futuro de las nuevas generaciones.

Planteamiento del problema

El problema de investigación radica en la influencia de los recursos digitales por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de la básica media de la institución Educativa Particular Ecuatoriano Suizo de la ciudad de Quito presenta las siguientes causas con los correspondientes efectos que se detallan a continuación:

Hay que tomar en cuenta que esta investigación inició en el tiempo de la Pandemia momentos difíciles que tuvo que enfrentar no solamente el país sino a nivel mundial, situaciones en las que refleja el estudio investigativo de la institución; la disminución de docentes, retiros por varias justificaciones, clases virtuales inadecuadas por la forma de impartir conocimientos con procesos de aprendizaje desactualizados.

Estudiantes víctimas de la Pandemia afectados en sus emociones mirando en pantalla al docente sin ninguna motivación incumpliendo tareas y con diferentes distractores a su alrededor.

La Inestabilidad, desactualización, desconocimientos de los nuevos recursos digitales, falta de interés para asumir lo nuevo son obstáculo para el continuo proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de habilidades, destrezas, competencias que son características propias de una educación de calidad.

La institución busca actualizar y motivar a docentes y estudiantes buscando las alternativas necesarias para mejorar las dificultades inherentes a este estudio.

Con las consecuencias de la Pandemia COVID 19 se asumió el confinamiento a nivel mundial y nacional con todos los efectos deshumanizante, pérdidas humanas, deficiente información de los medios de comunicación, escases de alimentos, clases virtuales con docentes inseguros sin intereses hacia el futuro, abandonan sus cargos, abandonan sus instituciones temor para asumir las nuevas estrategias metodológicas innovadoras de los procesos en la enseñanza aprendizaje; esto al pasar el tiempo repercutirá en los estudiantes en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, por la escasa capacitación del maestro en el manejo de las TIC.

Con relación a la comunidad educativa posee la tecnología de información y comunicación que facilitan los procesos de enseñanza aprendizaje, una buena oferta educativa para enfrentar la insuficiencia del uso de los recursos digitales y ofrecer a los docentes mejores posibilidades de capacitación en el manejo de los nuevos recursos digitales para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje. La institución cumple con el 60% de esfuerzo académico.

Delimitación de la investigación

- **Campo:** Donde se realizó la investigación será el campo de la educación.
- **Área:** Donde se trabajó la innovación
- **Aspecto:** Se tomó en cuenta los Actores padres de familia, docentes, estudiantes de la Básica Media y los resultados del cuestionario en la utilización de los nuevos recursos digitales.
- **Delimitación Espacial:** La investigación se ejecutó en la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo, Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia La Concepción.
- **Delimitación Temporal:** La presente investigación se llevó a cabo durante el período del año lectivo 2021-2022.
- **Unidades de Observación:** Se trabajó con estudiantes de la Básica Media, docentes y autoridades.

Formulación del Problema

¿De qué manera influye el uso de los recursos digitales por parte de los docentes en el desarrollo de enseñanza aprendizaje en la básica media?

Interrogantes de la Investigación

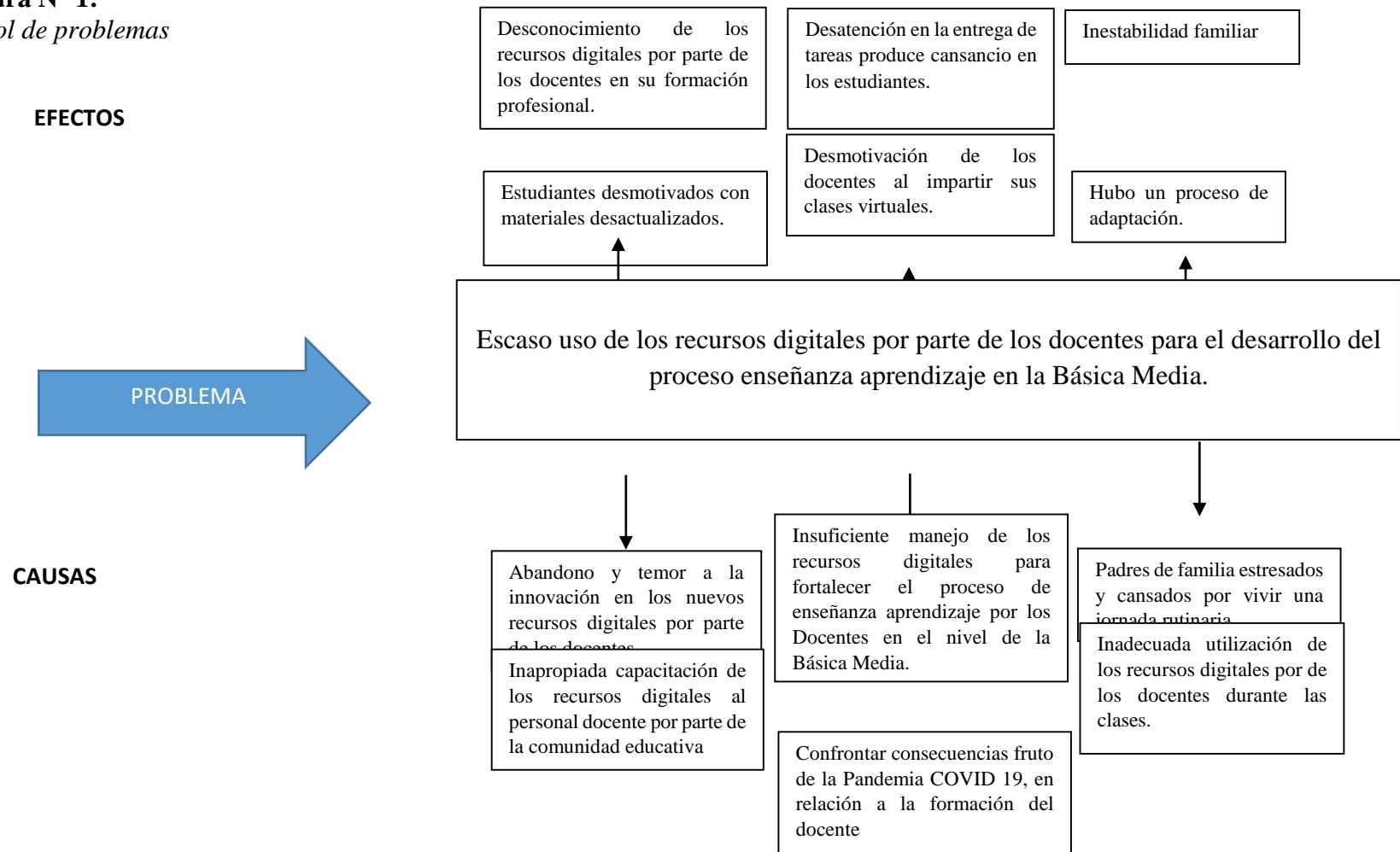
- ¿Cómo se evidencia el inadecuado uso de los recursos digitales en los docentes de la básica media?
- ¿Qué nivel de capacitación tienen los estudiantes en la utilización de los recursos digitales?
- ¿Existe alguna alternativa para mejorar la utilización de los recursos digitales por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Destinatarios del Proyecto

El trabajo investigativo toma en cuenta a los actores docentes y estudiantes, como autoridad a la Hna. Rectora quien está de acuerdo con la investigación, cree importante también que se analice los recursos educativos para el desarrollo de las destrezas y capacidades en el proceso educativo integral; a esta investigación se involucran los padres de familia de la básica media como testigos del aprendizaje de sus hijos.

Lograr cambios promoviendo en los docentes el compromiso de la capacitación continua en las tecnologías digitales innovadoras para el desarrollo de competencias en el estudiante a nivel interno y externo.

Figura N° 1:
Árbol de problemas



Nota: La presente figura muestra el árbol del problema del proceso investigativo

Objetivos

Objetivo General

Determinar los recursos digitales más utilizados en la actualidad para los docentes en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la Básica Media.

Objetivos Específicos

- Analizar la formación profesional de los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la Básica Media utilizando las tecnologías de la información y comunicación.
- Verificar el manejo de los recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes de Básica Media.
- Elaborar una guía didáctica para mejorar la utilización de los recursos digitales de los estudiantes de la básica media utilizando la guía propuesta.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

El avance tecnológico ha llegado a las aulas como también el desarrollo de nuevos métodos de enseñanza, estas herramientas han cambiado la forma de elaborar, adquirir y transmitir conocimientos que son innovadores para el aprendizaje como ejes de los nuevos métodos pedagógicos. Referente a lo prescrito (Carolina Real Torres, 2019) da a conocer que para la nueva generación exige no solo cambios de contenidos sino, cambios que requieren soluciones inmediatas a sus necesidades y un amplio acceso a la información. Presenta un trabajo investigativo sobre la Creación de Materiales Didácticos Digitales con aplicaciones informáticas para la enseñanza aprendizaje.

La Universidad La Laguna en España trabaja en equipo y eligen 24 estudiantes con el 80% de conocimientos en informática, los dividen en cuatro grupos, el 60% escogen las competencias de la materia más relevante para el futuro desarrollo de la práctica, “Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación y evaluación educativas y ser capaz de diseñar y desarrollar proyectos de investigación, innovación y educación”, estuvieron de acuerdo el 100% para implementar en sus clases.

En ese ambiente de trabajo en equipo seleccionan la plataforma Educaplay que permitió crear materiales de multimedia, según las edades y nivel de estudios abierto y gratuito con posibilidades de ingresar desde cualquier dispositivo como también blogs y página web.

Tomando en cuenta que Educaplay es una herramienta de amplia comunicación; con el empleo del videoquizz, ruletas de palabras, mapas interactivos, cuestionarios, sopa de letras, entre otras cuyo fin es ofrecer un video interactivo e hipervideo crean MDD materiales didácticos digital con amplia información para el estudiante y capacitación del docente. Este es un ejemplo interesante de mucha utilidad que beneficia el proceso de enseñanza aprendizaje,

desarrollan muchas habilidades, conocimientos capacidad de aprender a aprender porque el aprendizaje es para toda la vida creando una cultura de aprendizaje.

En cuanto a la importancia de las herramientas digitales la Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología, ciudad de Panamá existe una investigación sobre la importancia de las herramientas digitales para la elaboración de un diario escolar que beneficie los procesos de la lectoescritura en las escuelas de Colombia, como también mantener información y comunicación con toda la comunidad educativa utilizando estas herramientas que son una estrategia innovadora de difusión para los procesos y eventos que tienen las instituciones educativas.

Estas generan conocimientos eficaces en los estudiantes para avanzar en los procesos de enseñanza aprendizaje aplicados a fortalecer la lectoescritura. Esta manera de integrar a la comunidad educativa y crear vínculos entre otras instituciones tiene importancia porque abren espacios para el diálogo interno y externo con buenos resultados de comunicación como la creación a otros canales de difusión.

A esto se añadiría que la forma de enseñar ha cambiado como la forma de aprender puesto que el docente está llamado a capacitarse más para el auto aprendizaje para las nuevas rutas y búsquedas significativas de la tecnología.

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad Ciencias de la Educación, Maestría en Innovación en la Ecuación hay una investigación, cuya Autora es Ana Lucía Columba Zagal (2020) con el tema la utilización de las herramientas WEB 2.0 para elaborar un manual del nivel de la básica media destinado a los docentes para su formación profesional como ayuda a su labor educativa.

Para la elaboración del manual han escogido cinco aplicaciones de fácil lenguaje y sencilla comprensión: Educaplay, Mindomo, Vcasmo, Kahoot y Twitter donde encontrarán de cada uno la descripción y su utilidad para ser aplicadas en las diferentes áreas de estudio; hay que comprender que cada aplicación posee las necesidades y contenidos para mayor facilidad de intercambio de experiencias.

Estas herramientas permitirán a los estudiantes nuevos conocimientos, desarrollo de habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje, motivará que el docente se capacite en la virtualidad de los diferentes recursos digitales, utilizando varias aplicaciones para innovar el desarrollo de su desempeño como profesional. El docente entra a formar parte de los procesos educativos que transforman y generan cambios para enfrentar los nuevos retos de la educación.

Con esta nueva temática y estrategias innovadoras el docente tendrá la oportunidad de ampliar su campo de enseñanza aprendizaje con estudiantes más preparados hacia el futuro de las nuevas generaciones.

Estamos en la convivencia de un mundo digital y urge que se dejen aquellas metodologías que en un tiempo fueron acogidas como las primeras en brillar en el campo educativo, hoy que es el mañana se necesitan actores de gran construcción en las plataformas según las necesidades, habilidades, destrezas del nuevo ser que está por crearse con lo nuevo de la tecnología sin dejar de ser humano. (Zagal, Período 2019 - 2020 Enero)

El tiempo de pandemia o Corona virus ha dejado cambios desmesurados en cuanto a la forma de aprender y enseñar siendo necesario trabajar en equipo para beneficio comunitario así enfrentar los retos que presenten en el sector educativo.

En este caso el Ministerio de Educación a, retomado las políticas que nacen de los organismos internacionales a raíz de marzo del 2020 de la Pandemia del COVID 19, hizo unos cambios en base a las experiencias vividas de otros países, conceptualizó para experimentar en la realidad del país; dio libertad y autonomía a las instituciones educativas del país para tomar las decisiones más emergentes, adaptando la metodología a los tiempos difíciles que estaban pasando, como el uso del WhatsApp, las diversas plataformas que por cierto la virtualidad no reemplaza a la presencialidad. Así se han organizado las políticas que se han dado durante todo el tiempo de la pandemia.

Antecedentes de la Investigación (Estudio del Arte)

El presente trabajo de investigación se realiza en el tiempo que aparece el COVID 19 como una de las enfermedades en el que el mundo entero se vio

infectado la situación afectó de manera total al sector educativo, las clases por un tiempo suspendieron y luego se apertura la forma presencial, pasaron a la virtualidad, esto causó más dificultad, los docentes no estaban preparados para asumir en sus clases dichos cambios tecnológicos. Situación que perjudicó el proceso de enseñanza aprendizaje por la falta de capacitación, actualización y preocupación de las autoridades institucionales frente a este fenómeno; siendo emergentes en la búsqueda de los nuevos recursos digitales.

Otro obstáculo la escasa conectividad en los sectores rurales fue insuficiente para las clases virtuales; por otro lado, la presencia de los padres de familia jugó papel importante siendo los acompañantes de sus hijos, por primera vez se involucraron en el proceso educativo. Pero como no todo es positivo la falta de materiales tecnológicos dejó observar las desigualdades en el país; unos poseen los medios necesarios mientras otros sufren limitaciones inclusive los docentes del sector rural unos se trasladaron al domicilio del estudiante para las clases ambulatorias.

Los siguientes antecedentes teóricos permiten tener claridad del tema en investigación los trabajos que a continuación se exponen.

La Universidad Estatal Península de San Elena existe una tesis cuya autora es Jessica Misssiotti Arias Tigrero con el Tema Recursos Educativos Digitales en el Desarrollo de Pensamiento en estudiantes de la Básica Media, circuito CO4-5, Distrito 24DO1 período 2020-2021. El objetivo es analizar la importancia de la contribución de los recursos educativos digitales en el pensamiento lógico matemático en estudiantes de la básica de las instituciones: Mariscal Sucre, Coronel Olmedo Alfaro y José María Velasco Ibarra, se entrevistó a las autoridades y docentes; se aplicó la encuesta a los estudiantes para comprobar el nivel de conocimiento, así como las capacidades y habilidades relacionados a los contenidos matemáticos; se detectaron las dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. y los resultados fueron comprobados. Y presentan como alternativa de solución la guía la guía de los recursos educativos digitales para el fortalecimiento de las habilidades en matemáticas.

De esta manera se comprueba que la utilización de los nuevos recursos digitales tiene muy buena acogida en el campo tecnológico implementando en las instituciones las nuevas plataformas innovadoras como también logrando que el docente se involucre en el mundo digital.

En la Universidad Tecnológica Indoamérica existe una investigación a la obtención de Maestría de Educación, Mención en Pedagogía en Entornos Digitales de la autora Enma Daniela Encalada Vaca, (Ambato 2021), con el tema La narrativa digital como herramienta didáctica en el aprendizaje de la historia de la independencia del Ecuador en la Básica Media. De la Unidad Educativa Saint Patrick School, ubicada en la Provincia de Pichincha, Distrito Metropolitano de Quito, Sector Ponciano Bajo a los niños/ñas de 5° de la Básica Media. El objetivo aplica la narrativa digital como estrategia didáctica en la enseñanza de Estudios Sociales, son niños que manejan los recursos tecnológicos y quiere que sus profesores aprendan para que las clases no sean aburridas y lograr un aprendizaje significativo. La narrativa digital consiste en narrar los hechos de la “cibercultura” y demostrar que los relatos se van revolucionando una forma de conocer los hechos dinámicamente.

Los docentes fueron encuestados y comprobaron que no utilizaban la narrativa por eso sus clases no eran tan atractivas.

Finalmente, el autor concluye que: Después de analizar las diferentes maneras de experimentación y utilización de la narrativa digital, un camino multiforme, mutante, que se mueve al ritmo frenético que tiene estos días, cabe plantear diferentes escenarios a corto y mediano plazo, según las tendencias que marca la evolución conceptual y tecnológica del apartado de la cibercultura. (Ortiz, 2015)

Como el docente tiene que ser creativo para que sus encuentros sean interesantes.

En el Artículo de la UNICEF, Ecuador, existe un trabajo cuya autora es Anna Vohlonen (2020), su tema de investigación es: "COVID19 Cómo Asegurar el Aprendizaje de los Niños sin acceso al Internet". El objetivo planteado brindar algunas pautas y consejos para educadores y padres de familia. Según la investigación las familias del Ecuador gozan del internet solo el 37 % esto quiere decir que por cada 10 niños 6 niños (ñas) no terminan sus estudios. Los más perjudicados es el sector rural solo el 16% de las familias tienen internet. En cuanto a la existencia de la radio, TV o celular 9 de cada 10 familias tienen en sus hogares, para Anna Vohlonen es un beneficio puesto que a través de estos medios o herramientas aún pueden continuar el aprendizaje. Es importante la comunicación docente y estudiante, el profesor guía las actividades que van a efectuar: lectura, juego, movimiento, arte y actividades que realizan en la familia como cocinar, limpiar, barrer, los del bachillerato realizan proyectos integrados de acuerdo a la realidad de cada hogar, a través del programa **franja educativa** que dura de 15 a 16 horas, tiempo en que el estudiante o docente se comunica en la mañana o en la tarde.

Otro medio es el canal radial para compartir experiencias, cuentos, historietas tiempo que ponen atención a la parte física y emocional de los niños y jóvenes de manera que el aprendizaje continúa así el aprendizaje se vuelve una fuente para vencer el estrés. Con este ejemplo se evidencia la importancia del trabajo a la comunidad educativa en el tiempo de pandemia situación que enfrentó todo el mundo.

El Ecuador como se puede constatar las dificultades de conectividad como la difícil relación docente estudiante para la ejecución de las clases. Es notorio la desigualdad campo y ciudad, en todo caso según las estadísticas el Ecuador no estuvo preparado. Difícilmente los estudiantes no habrán alcanzado los conocimientos, habilidades, destrezas para la promoción. En cuanto a los docentes de manera personal y a nivel institucional tendrán el interés y la responsabilidad de capacitar a su personal en los diferentes recursos digitales de acuerdo a su realidad.

Es el momento en que toda la comunidad educativa se sienta motivada para un cambio de paradigma con la utilización de los nuevos recursos digitales a fin de

que la educación sea de calidad innovando los conocimientos, habilidades y destrezas de los procesos educativos de la enseñanza aprendizaje.

La capacitación de los docentes con las nuevas herramientas digitales será un reto en el campo educativo.

Currículo Priorizado

El sistema educativo en el Ecuador enfrentó el desafío y presenta un currículo priorizado que garantice la calidad de la educación consta en el “ACUERDO Nro. MINEDUC- ME- 2016-00020-A, de 17 de febrero de 2016” donde se da paso al proceso educativo sin desigualdades con el aprendizaje para todos y sin exclusión social cumpliéndose lo que dice en la constitución que la educación es un derecho para todos. (Currículo E. t., 2020-2021)

Partiendo que el currículo es un documento importantísimo que sirve de guía para que los procesos educativos de aprendizaje vayan según los parámetros y objetivos establecidos a fin de que los actores actúen con plena seguridad al plantear su propuesta. Esta emergencia sanitaria posibilitó algunos cambios como la asistencia a clases presenciales o en forma semipresencial según la emergencia o post-emergencia.

Ante esta situación el Ministerio de Educación crea un Currículo Priorizado dentro del programa “Aprendamos juntos en Casa” cuya característica es ser autónomo, puede funcionar en forma presencial, semipresencial o a distancia según las necesidades, se divide en subniveles, busca desarrollar conocimientos, habilidades, destrezas para enfrentar los obstáculos que le presenten la vida, capacidad de conocimiento crítico, analítico, tomar decisiones innovadoras esto le ayudará al estudiante a ser actor de su propio cambio, valorando el trabajo con todos los actores de la institución será un elemento motivador en el manejo de los recursos digitales. (currículo, 2020 - 2021)

El Ministerio de Educación garantiza el cumplimiento del mandato constitucional que establece a la ciudadanía **una educación pertinente, adecuada, contextualizada, articulada y actualizada con los diversos entornos cotidianos.**

En el 2021 da a conocer a la población la utilización del currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales con aprendizajes básicos imprescindibles que garantizan los estándares de aprendizaje y desarrollo deseados, en la formación de los estudiantes.

Consideraciones legales del Currículo Priorizado

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26, estipula que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende”. En la ley Orgánica Intercultural señala que la educación es un derecho de las personas a tener una educación de calidad y calidez en todos los niveles, garantiza el proceso educativo del estudiante con flexibilidad los contenidos, procesos metodológicos de acuerdo a las necesidades, promueve valores de respeto.

En el Artículo 19 muestra que el currículo es elemento prioritario en todas las instituciones sean estas públicas, privadas, fiscomisionales u otra, cada una con sus niveles y modalidades presencial, semipresencial, a distancia con las especialidades de cada región, provincia, cantón.

El Reglamento General a la LOEI en el artículo 11 menciona que “el currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.”

Las necesidades de conocimientos prioritarios para este tiempo de pandemia son aquellos que se usarán para enfrentar el temor a quedar mal a huir de la conectividad que como urgencia se deben utilizar para no truncar el sistema pedagógico.

El Acuerdo Ministerial No. Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, menciona los planes de estudios de los Currículos de Educación General Básica para los Subniveles de Preparatoria, Elemental, Media y Superior; y, el

Currículo de Nivel de Bachillerato General Unificado, con sus respectivas cargas horarias. La nueva planificación es emergente puesto que todo ha evolucionado en el campo digital en los que profesores y estudiante y comunidad educativa deben estar alerta para un trabajo conjunto.

Mediante Decreto Ejecutivo No. 1017 de 16 de marzo de 2020, el Señor Presidente de la República declaró el estado de excepción por calamidad pública a nivel nacional con la finalidad de controlar la Emergencia Sanitaria y garantizar los derechos de las personas ante la pandemia ocasionada por el virus COVID-19. El Mandatario del Ecuador en el tiempo de Pandemia garantiza que todo el sistema educativo está controlado cuando el sector público y el rural no gozaban de las mismas oportunidades que el sector privado, primero por la falta de materiales tecnológicos y otra el sistema de internet era pésimo no había cobertura.

La pandemia del COVID 19 causó muchos cambios en la que la educación escolarizada se debía replantear a fin de que puedan integrar habilidades, actitudes, destrezas, conocimientos propuestos transformadas en acciones emergentes útiles para enfrentar la pandemia. Vieron la necesidad y priorización de un currículo para la aplicación de esos contenidos tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes y las situaciones del momento como la conectividad.

Características del desarrollo del Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas digitales y socioemocionales

El currículo en competencias matemáticas digitales está inmerso en el currículo prioritario del 2020, está conformado de destrezas con criterios de desempeño e indicadores de evaluación. Los estudiantes tienen beneficio de alcanzar con eficacia los mejores conocimientos mediante las destrezas, habilidades y actividades que presentan más complejidad ayudándole a enfrentar los obstáculos; en cambio los descriptores de evaluación son los que indican los logros alcanzados del aprendizaje. Cabe decir que el desarrollo integral lo alcanzan desde las áreas del conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante los diferentes

aspectos de la teoría y la práctica permitiendo una visión interdisciplinar y una comprensión global del fenómeno.

El currículo se orienta al desarrollo de las competencias comunicacionales, matemáticas, socioemocionales digitales. Para reforzar las competencias es necesario poner en claro cuáles van a tomar en cuenta para el proceso de aprendizaje como también los criterios de desempeño y los indicadores. El currículo ha acertado algunos de los puntos más afectados por la pandemia el aspecto comunicacional, grandes sectores de la población no llegaron a comunicarse fácilmente como tampoco la información llegó a esos lugares, desequilibrio que afectó grandemente no solo el campo educativo.

Sin una buena conexión difícilmente la información llega como también por el desconocimiento y manejo de los recursos digitales; a esto se añade los trastornos emocionales sufridos por la población alteraciones significativas en todas sus emociones; el miedo y temor a no poder manejar los materiales tecnológicos y más aún continuar con las clases magistrales.

Una de las características de este currículo es la apertura y flexibilidad a las autoridades de cada institución son autónomas y podrán contextualizar de acuerdo a las necesidades según los objetivos curriculares de cada nivel y subnivel.

En este currículo se han tomado en cuenta aspectos importantes: Los aprendizajes básicos imprescindibles, son imprescindibles y básicos porque llegan a un nivel de riesgo, el que no alcance de estos niveles perjudicaría su proyecto personal y profesional, como también llegar a los procesos educativos formativos; esto es no haber alcanzado los aprendizajes mínimos obligatorios que perjudican la promoción escolar.

En cuanto a la complejidad las destrezas con criterio de desempeño pueden contener a otras destrezas con menos complejidad donde el docente las trabaje, pero desde su realidad.

Las Competencias Consideradas por el Currículo Priorizado

Figura N° 2:
Competencias consideradas por el currículo



Nota: La presente figura muestra las competencias consideradas dentro del currículo.

Competencias Comunicacionales

Las competencias comunicacionales tienen relación con la producción de textos y la comunicación, dan al estudiante facilidad para comunicarse con fluidez en este sentido la lectura es muy importante y se convierte en un elemento de crecimiento intelectual, desarrolla habilidades cognitivas, la creatividad, la conciencia, los nuevos conocimientos, para trabajar, el espíritu crítico propio de una persona analítica porque sabe leer y es capaz de producir un texto en forma oral y escrita.

Competencias Matemáticas

Las Competencias Matemáticas tienen que ver con los números, las operaciones básicas, los símbolos, formas de expresión; estas competencias se unen a las competencias de la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones; además estas pueden crear un argumentado integrado para dar

respuesta a los problemas de la vida cotidiana, capacita al estudiante a vivir en una sociedad democrática equitativa e inclusiva actuando con ética y honestidad.

Competencias Digitales

Las competencias digitales están definidas como el conglomerado de habilidades y conocimientos que permiten la comunicación el uso de los dispositivos que ayudan a la información además estas son útiles para la lectura, la escritura, el cálculo, aplicaciones en línea, dispositivos digitales, para utilización de las TIC en inteligencia múltiple ayudan de alguna manera a dejar el temperamento pasivo de consumidores de tecnología y hacerlos analistas y creadores.

Competencias Socioemocionales

Se considera como el conjunto de habilidades, conocimientos fundamentales

Las competencias socioemocionales ayudan a que los niños (as) jóvenes comprendan manejen sus emociones colaborando, fomentando relaciones positivas, aprendan a manejar situaciones difíciles dentro de su proyecto de vida como retos a trabajarlos. En la enseñanza aprendizaje las competencias socioemocionales juegan papel importante porque persiguen una educación integral, de calidad y calidez.

Se debe tomar en cuenta que este currículo priorizado se promueve por un enfoque interdisciplinario

Las destrezas utilizadas en el currículo priorizado según la Organización Mundial de la Salud han sido añadidas para ser trabajadas las habilidades planteadas “empatía, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, toma de decisiones, solución de problemas y conflictos, pensamiento crítico y manejo de emociones y sentimientos, manejo de tensiones y estrés.” Tomar en cuenta que si la educación es trabajada por el equipo de actores están dentro de un equipo que busca transformar el entorno social.

El Currículo Priorizado propuesto promueve un enfoque interdisciplinario, para los estudiantes es un reto, tienen que desarrollar los aprendizajes con los

conocimientos de una y otra área; además el proceso de enseñanza aprendizaje realiza cada institución con una visión interdisciplinar y multidisciplinar.

Para la aplicación del currículo priorizado existen recomendaciones:

En las destrezas con criterio de desempeño pueden encontrarse de uno a cuatro íconos para que el docente reconozca qué tipo de competencia se relaciona y añadir en la planificación micro curricular realizar a través de proyectos mediante procesos interdisciplinar en el aula, útil para su vida.

Los indicadores de evaluación se separan y se añaden los íconos de las competencias comunicacionales, matemáticas, digitales socioemocionales.

Los docentes ponen atención a los indicadores de evaluación y logros alcanzados por los estudiantes.

Una de las características de este currículo es la apertura y flexibilidad que dan a las autoridades de las instituciones a actuar con autonomía contextualizar de acuerdo a las necesidades y según los objetivos curriculares de cada nivel y subnivel.

En este currículo se han tomado en cuenta aspectos importantes: Los aprendizajes básicos imprescindibles, son imprescindibles y básicos porque llegan a un nivel de riesgo, el que no alcance de estos niveles perjudicaría su proyecto personal y profesional, como también llegar a los procesos educativos formativos; esto es no haber alcanzado los aprendizajes mínimos obligatorios que perjudican la promoción escolar. En cuanto a la complejidad las destrezas con criterio de desempeño pueden contener a otras destrezas con menos complejidad donde el docente las trabaje, pero desde su realidad.

Orientaciones Metodológicas.

Entre las principales modalidades, las aplicadas en el currículo priorizado son activas porque el centro del aprendizaje es el estudiante: motivan el espíritu investigativo, crece su generosidad intelectual, aumenta la curiosidad de conocer más, mejora la comunicación de todos los miembros de la comunidad educativa. **Es fundamental fortalecer la interdisciplinariedad, la comprensión de fenómenos**

y acciones, el estudio de problemáticas y soluciones desde diferentes ámbitos a través de los conceptos esenciales que los sustentan.

En este estudio surgen nuevas necesidades de desarrollo, nuevos enfoques puesto que la interdisciplinariedad en el proceso aprendizaje puede ser reforzado en los espacios de las ciencias: la tecnología, las matemáticas, la ingeniería, el arte y la ayuda de la lúdica. para esto es importante un acompañamiento constante por parte del docente.

Entre las consideraciones están las actividades y participación propuestas por los docentes que se enfocan en el desarrollo del pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y en equipo que está dirigida a la lectura comprensiva y a la investigación como también a las variadas expresiones.

Dentro de las consideraciones del currículo debe desarrollar procesos cognitivos ser capaz de un buen repertorio como analizar, reconocer, reflexionar, asociar, deducir, decidir, crear entre otros; es necesario que los docentes realicen un trabajo cooperativo para que el estudiante desarrolle capacidades, potencialidades en forma integral, tiene como papel importante el juego en la lectura porque le ayuda a desarrollar la capacidad intelectual, explorar nuevos mundos y puntos de vista.

Competencias Digitales en la Educación en el Ecuador

El enfoque de la educación en el Ecuador se centra en el desarrollo del Pensamiento computacional y la construcción de la ciudadanía digital. Es un documento de régimen obligatorio para todo el país en todos los niveles de educación. Una de las capacidades del currículo priorizado es el manejo de la tecnología, las nuevas estrategias digitales que adquiera el estudiante como compromiso de la educación ecuatoriana ser estudiantes creativos capaces de resolver situaciones problemáticas de manera colaborativa apoyando el cambio social con responsabilidad y ética para cumplir y hacer cumplir las obligaciones y derechos.

Así un pensamiento científico y tecnológico creará sistemas, comprenderá mejor el talento humano y los procesos mentales de la nueva era digital.

La evaluación a este currículo es al aprendizaje por lo tanto es continuo verifica procesos, logros, destrezas, ayuda a corregir errores, a mejorar el proceso de aprendizaje, la evaluación se caracteriza por ser flexible, el docente debe ser empático a la realidad del estudiante – familia.

Entre los principios para el desarrollo vigente se toman como base el currículo del 2016 que acoge las destrezas con criterio de desempeño que le ayudan en el aprendizaje a los estudiantes en adquirir conocimientos para la vida cotidiana. En el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario la participación de toda la comunidad educativa para el desarrollo del proceso formativo ya que se involucran todas las áreas del conocimiento dando una visión interdisciplinar y multidisciplinar utilizando los recursos del medio como también la experiencia de los estudiantes en el aprendizaje escolar.

Es necesario concienciar en los problemas existentes en la sociedad del mundo globalizado donde se considera la pobreza, la salud, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación, la violencia, racismo, calentamiento global, además la desigualdad entre los pueblos como también la valoración de las culturas al desarrollo transversal del nuevo currículo que debe partir desde los efectos.

La pandemia del COVID 19 causó muchos cambios; la educación escolarizada debería ser replantear a fin de que puedan integrar habilidades, actitudes, destrezas, conocimientos propuestos para ser convertidas en acciones emergentes útiles para enfrentar la pandemia. Vieron la necesidad y priorización de un currículo para la aplicación de esos contenidos tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes y las situaciones del momento como la conectividad.

Participación de las familias

Con la orientación y ayuda de los docentes en este tiempo de pandemia organizaron a las familias de las comunidades para dialogar sobre el aprendizaje en el desarrollo educativo y sobre todo el bienestar integral de los educandos que presentan miedo, temor, incertidumbre; actuaron con corresponsabilidad fue clave para la creación de mecanismos de formación que ayuden en el aprendizaje; esto

dio resultados positivos por la participación dinámica en las actividades con los estudiantes, crearon estrategias para el desarrollo de habilidades, destrezas con el fin de mejorar las dificultades y poder superar potencialidades en los estudiantes.

CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

Educación General Básica Media

Introducción

El proyecto educativo es uno de los elementos importantes del currículo de un país mediante el cual se plasma el quehacer de una nación el desarrollo educativo, las intenciones, las pautas, las orientaciones que tomarán en cuenta para el avance generacional; este currículo debe ser viable, coherente que esté de acuerdo a las necesidades que persigue el proceso de enseñanza aprendizaje hacia la educación innovadora y de calidad; ser un instrumento que informe, oriente y dé pautas, es decir ser un referente en el sistema educativo para las evaluaciones de calidad.

Consideraciones Legales al Currículo de la Educación Obligatoria

En el 2008 la Constitución de la República del Ecuador en el artículo 26 estipula, la **“la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”** y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende; por otra parte, en este mismo artículo se establece que **“el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”**. Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes.

Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su artículo 9, señala la obligatoriedad de los currículos nacionales **“en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y su modalidad”** y, en el artículo 11, explicita que el contenido del **“currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación”**.

Estos artículos de la Constitución respaldan al currículo para que se lleve a cabo con las exigencias de los conocimientos y contenidos; según los procesos estos pueden complementarse de acuerdo a las especialidades de la región y de acuerdo a su cultura de las diferentes instituciones educativas.

Reformas curriculares precedentes

Existe como referente curricular la Educación General Básica y el Bachillerato General Unificado (1996). Se tomó en cuenta las destrezas fundamentales y los contenidos para cada año como también las recomendaciones para cada área de estudio, lo cual no tuvo éxito por la falta de criterios e indicadores de evaluación. En el 2009 – 2012 con el acuerdo Ministerial Nro. 0611-09 se actualizó y fortaleció el proceso curricular de la Educación General Básica en el área de Educación Física manteniéndose el mismo currículo en Educación Estética tomaron en cuenta principios de la pedagogía crítica con el objetivo de que el estudiante sea uno de los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje y pueda enfrentar las situaciones.

En el 2012 sale el acuerdo Ministerial N° 242-11, el objetivo fue dar una formación de acuerdo a su edad, esto vino a reemplazar a los planes y programas de cada especialidad que se utilizan hasta el momento. El ajuste que se realizó fue acoger los diseños curriculares, las experiencias de los docentes para realizar una propuesta más factible brindando mejores elementos de acuerdo a la diversidad de los estudiantes como dice el Artículo 10 del Reglamento de la ley Orgánica de Educación Intercultural.

Referentes del ajuste curricular

A partir de la propuesta curricular dada por los docentes para la Educación General Básica en el 2010, el monitoreo en el 2011 a noviembre del 2012 con la investigación denominada “El uso de percepciones del currículo de Educación General Básica” realizada en octubre del 2013 y la revisión al currículo por comisiones internacionales organizaron una revisión a los dos currículos de los niveles de educación obligatoria; cuyo objetivo fue analizar el aspecto epistemológico y curricular los aspectos fundamentales de la nueva propuesta, el número de prácticas en las prácticas en las aulas, revisión comparativa de otros modelos curriculares de otros países como también el criterio de los docentes del Ecuador en las áreas de Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, Educación Cultural y Artística y Educación Física.

Este análisis fue exitoso porque involucró a docentes, estudiantes padres de familia, personajes del sector productivo de manera que sus opiniones fueron muy importantes y de mucho valor para el avance enriquecimiento de conocimientos, estrategias tanto del país como para los docentes y estudiantes, un currículo factible y flexible con apertura de alcanzar un nuevo horizonte dentro del proceso de enseñanza aprendizaje plasmado en la propuesta y en el marco legal educativo.

Perfil de salida del bachillerato ecuatoriano

La Educación General Básica y el Bachillerato Unificado está escrito en primera persona del plural con la finalidad de que el estudiante haga suyo el perfil para que en el transcurso del tiempo vaya fomentando los valores adquiriendo habilidades, capacidades, responsabilidades y fomentando los valores de la justicia, la innovación y la solidaridad.

Tabla N° 1:*Perfil de salida de Bachillerato*

Somos justos porqué:	Somos innovadores porqué:	Somos solidarios porqué:
J.1. Comprendemos las Necesidades y potencialidades de nuestro país y nos involucramos en la construcción de una sociedad democrática equitativa e inclusiva.	I.1. Tenemos iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión del futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y estamos preparados para enfrentar los riesgos que el emprendimiento conlleva.	S.1. Asumimos responsabilidad social y tenemos capacidad de interactuar con grupos heterogéneos, procediendo con precisión, empatía y tolerancia.
J.2. Actuamos con ética, generosidad, integridad, coherencia y honestidad en todos nuestros actos.	I.2. Nos movemos por la curiosidad intelectual, indagamos la realidad nacional y mundial, reflexionamos y aplicamos nuestros conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas en forma colaborativa e interdependiente aprovechando todos los recursos e información posibles.	S.2. Construimos nuestra identidad nacional en busca de un mundo pacífico y valoramos nuestra multiculturalidad y multiétnicidad respetando las identidades de otras personas y pueblos.

J.3. Procedemos con respeto y responsabilidad con nosotros y con las demás personas, con la naturaleza y con el mundo de las ideas. Cumplimos nuestras obligaciones y exigimos la observación de nuestros derechos	I.3. Sabemos comunicarnos de manera clara en nuestra lengua y en otras, utilizamos varios lenguajes como el numérico, el digital, el artístico y el corporal; asumimos con responsabilidad nuestros discursos.	S.3. Armonizamos lo físico e intelectual; usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.
J.4. Reflejamos y reconocemos nuestras fortalezas y debilidades para ser mejores seres humanos en la concepción de nuestro plan de vida.	I.4. Actuamos de manera organizada, con autonomía e independencia; aplicamos el razonamiento lógico, crítico y complejo y practicamos la humildad intelectual en un aprendizaje a lo largo de la vida.	S.4. Nos adaptamos a las exigencias de un trabajo en equipo en el que comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y los aportes de las demás personas.

Nota: En la tabla se muestra el perfil de salida de los estudiantes de Bachillerato.

Fuente: Currículo priorizado

Currículo organizado por áreas de conocimiento

Para los niveles de Educación General Básica y el Bachillerato General Unificado los estudiantes deben realizar aprendizajes de conocimiento en las áreas de Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua, Educación Física y Educación Cultural y Artística que cumplirán en el desarrollo de las asignaturas.

Tabla N° 2:*Currículo organizado por áreas de conocimiento*

ÁREAS DE CONOCIMIENTO	ASIGNATURAS PARA EGB	ASIGNATURAS PARA BGU
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura
Matemáticas	Matemáticas	Matemáticas
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales	Química Biología Física
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales	Historia Filosofía Educación para la Ciudadanía
Educación Física	Educación Física	Educación Física
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística
Interdisciplinar	-	Emprendimiento y Gestión

Nota: Se muestra todas las áreas de conocimiento. Fuente. Currículo priorizado.

Características del ajuste curricular

Cada área está organizada por subniveles, los aprendizajes deben responder a criterios epistemológicos, didácticos y pedagógicos y comprenden desde el primer año de educación general básica hasta el último año del Bachillerato General Unificado.

Los objetivos de la Educación General Básica tienen secuencia para alcanzar los objetivos generales y están transformados en capacidades.

El currículo está estructurado de manera flexible, abierto a los intereses y necesidades del estudiante.

Da la oportunidad de atender a la diversidad de las aulas con el compromiso de distribuir responsabilidades para la propuesta.

Las unidades educativas podrán negociar a través del Proyecto Educativo Institucional el currículo obligatorio.

Los elementos del currículo priorizado

El currículo de la Educación General Básica y el Bachillerato general Unificado está conformado por los siguientes elementos: Los objetivos integradores de los subniveles, los objetivos generales de cada una de las áreas, objetivos específicos de las áreas y asignaturas (cada nivel); contenidos tomados de las destrezas con criterio de desempeño, orientaciones metodológicas como los criterios e indicadores de evaluación.

Lo que define y caracteriza para alcanzar las capacidades de salida son los fundamentos epistemológicos y pedagógicos, bloques curriculares, objetivos de las áreas; permiten ver el avance de los objetivos, la secuencia de los criterios de evaluación, los contenidos conceptuales de los subniveles que están en las destrezas por criterio de desempeño incluidos en los bloques disciplinares.

Principios para el desarrollo del currículo

- El currículo está hecho a través de las destrezas con criterio de desempeño que ayudan al desarrollo de habilidades y actitudes a los estudiantes para ser capaces de enfrentar situaciones críticas en la vida diaria; así como los aprendizajes de su entorno-
- La interdisciplinar y la multidisciplinar se realizan con las conexiones de los conocimientos de cada una de las áreas.
- Las destrezas se adquieren mediante un proceso de desarrollo de manera que los estudiantes se capacitan usando las mismas. La presencia de los diferentes actores es importante para la formación.
- Es importante la creación de tareas con los mismos aprendizajes de los estudiantes para que se capaciten utilizando diferentes materiales fomentando el trabajo un cooperativo.
- Como principio importante es el conocimiento de los diferentes problemas sociales que afectan como: la pobreza, el calentamiento de la tierra, la desigualdad, la migración, superpoblación, el racismo entre otros.

Orientaciones Metodológicas

Dentro de las orientaciones metodológicas del currículo las programaciones deben ser elaboradas por las diferentes autoridades institucionales tomando en cuenta los estilos y aprendizajes de los estudiantes, su capacidad de aprender y trabajar en equipo.

La metodología utilizada debe favorecer al desarrollo del pensamiento racional y crítico amar la lectura e investigación.

En los subniveles de la Educación General Básica “Los estudiantes deben ser capaces de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc.” Mediante los procesos cognitivos del aprendizaje.

Para el desarrollo del enfoque interdisciplinar hay necesidad del trabajo en equipo por parte del docente para la atención a cada estudiante.

En las programaciones didácticas es fundamental que se tome en cuenta la competencia lectora en los estudiantes.

Carga horaria de la Educación General Básica

El horario lectivo quedó estipulado en el siguiente cuadro para el desarrollo de las áreas:

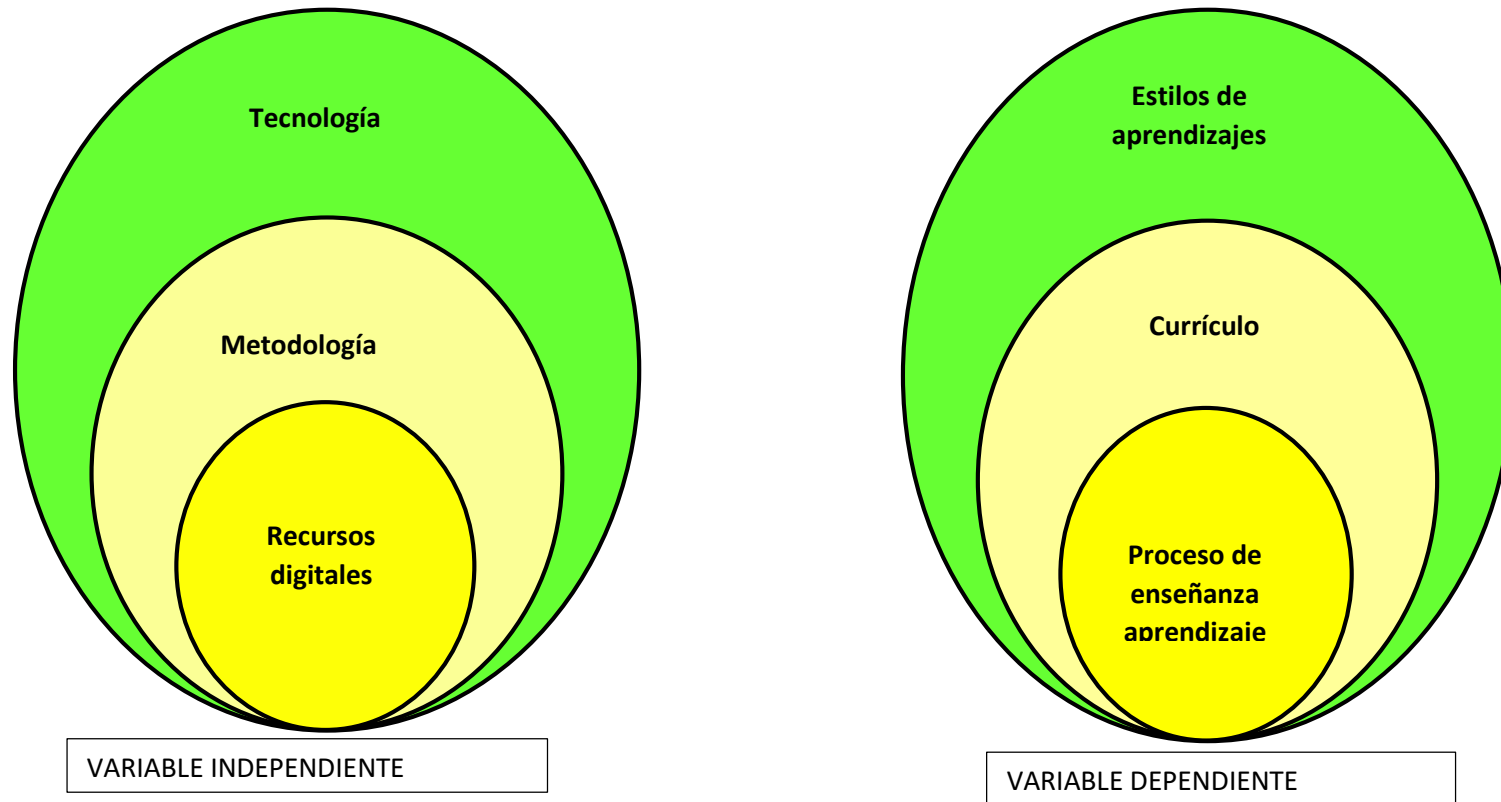
Figura N° 3:
Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)

Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)

ÁREA	ASIGNATURAS	Preparatoria	Elemental			Media			Superior		
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	25	10	10	10	8	8	8	6	6	6
Matemática	Matemática		8	8	8	7	7	7	6	6	6
Ciencias Sociales	Estudios Sociales		2	2	2	3	3	3	4	4	4
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales		3	3	3	5	5	5	4	4	4
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Educación Física	Educación Física	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lengua extranjera	Inglés		3	3	3	3	3	3	5	5	5
Proyectos escolares		2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
Horas pedagógicas totales		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

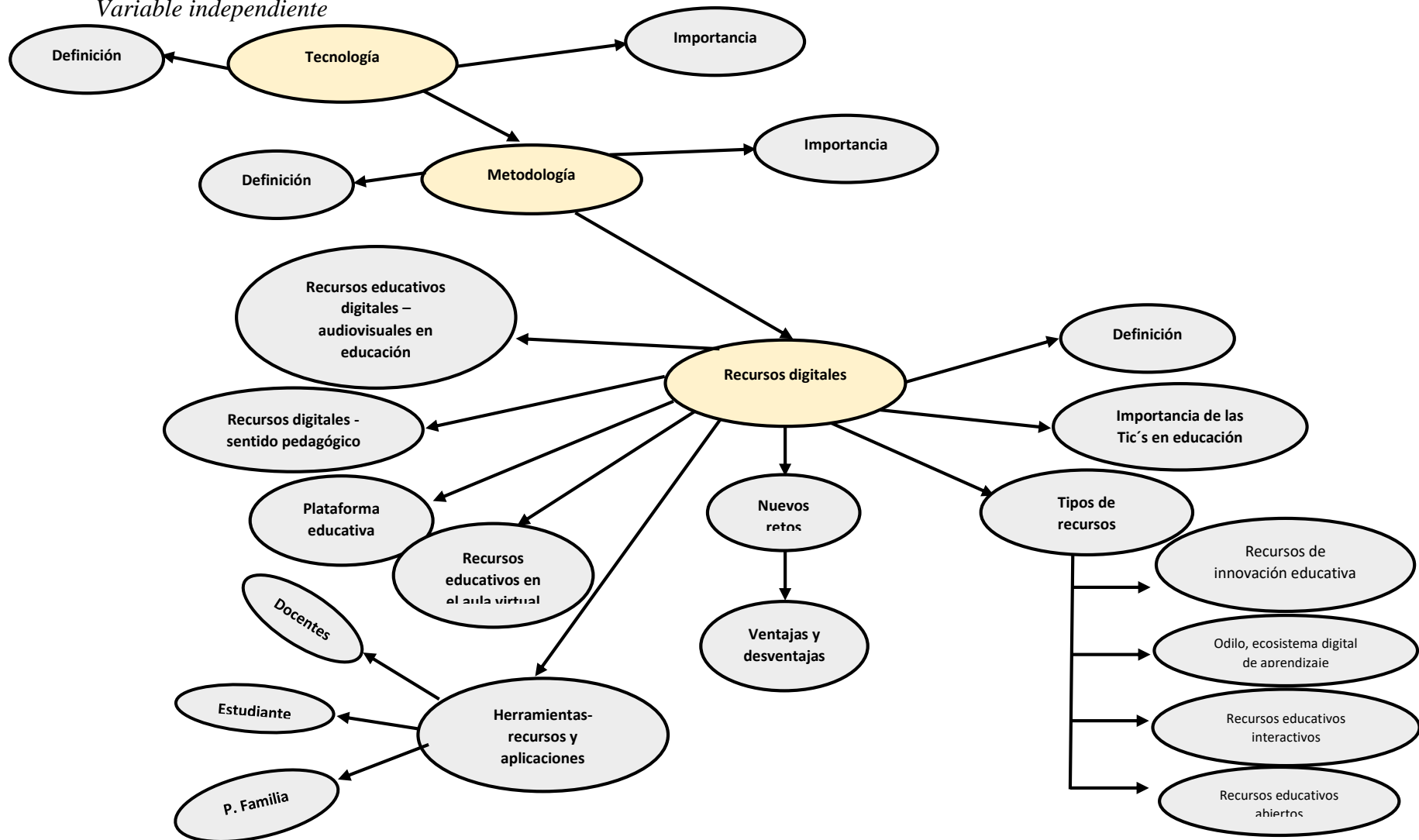
Nota: En la presente tabla se observa el plan de estudios para los diversos niveles de educación, siguiendo los lineamientos del currículo.

Figura N° 4:
Operacionalización lógico de variables



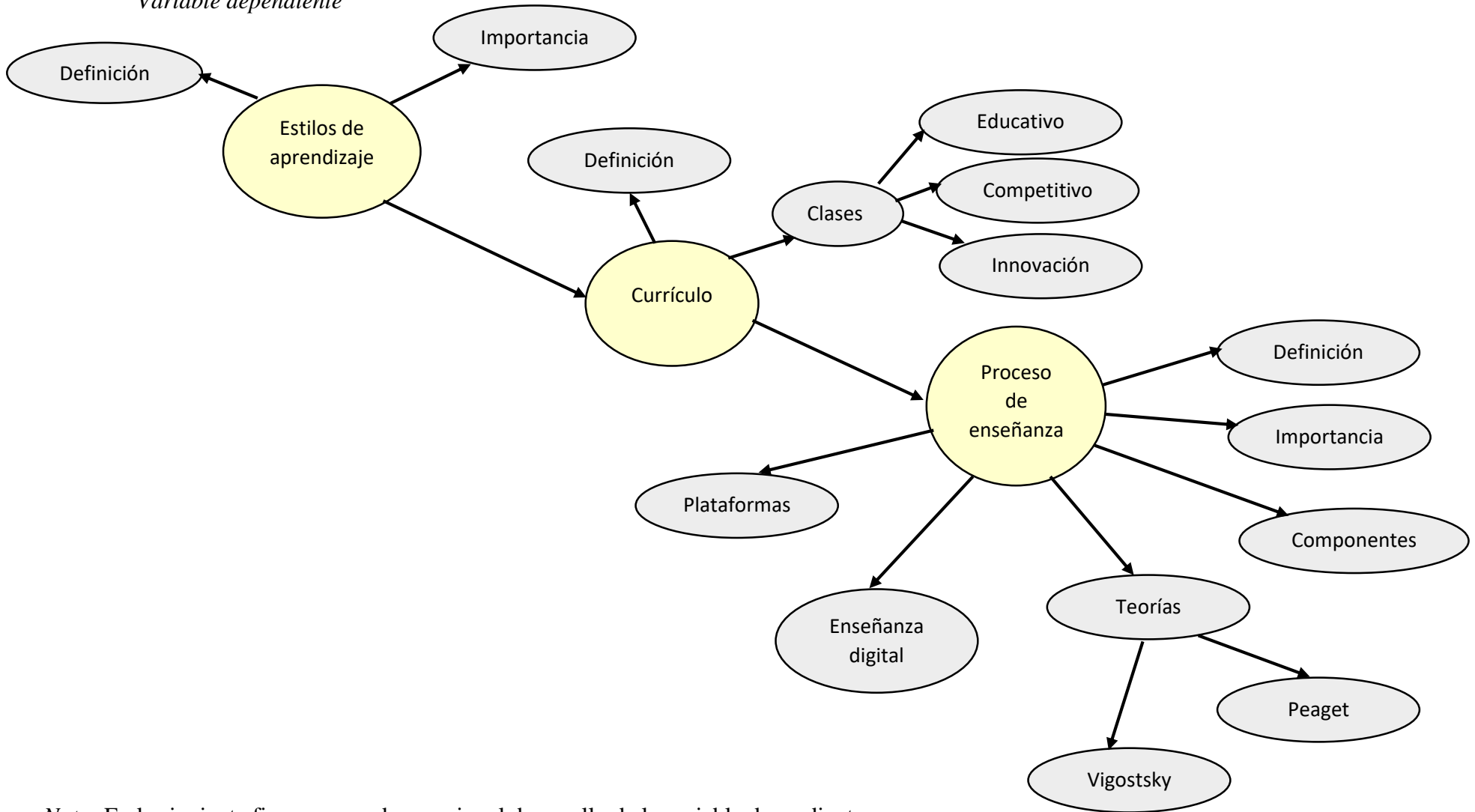
Nota: En la presente figura se logra observar las variables que se ha considerado para la investigación.

Figura N° 5:
Variable independiente



Nota: En la siguiente figura se puede apreciar el desarrollo de la variable independiente.

Figura N° 6:
Variable dependiente



Nota: En la siguiente figura se puede apreciar el desarrollo de la variable dependiente.

Desarrollo fundamental de las categorías fundamentales de la Variable Independiente

Tecnología

Definición

A partir de la enfermedad del COVID 19 se ve la necesidad y urgencia toda actividad lúdica.

Uno de los logros más significativos que ha tenido el Ecuador es el acceso al internet como el espacio importante dentro de la comunicación en el campo educativo, económico y tecnológico por su avance y apertura tomando en cuenta que en el 2006 no había conexión de internet y es a partir del 2013 que el número de conexiones crece a 4'463, por cada conexión varios usuarios.

La tecnología es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos, es un conjunto de conocimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada para determinar un objetivo o un problema, es la respuesta deseada del hombre de poder transformar el medio y mejorar su calidad de vida satisfaciendo sus necesidades en el presente y en el futuro.

Por su aparición la tecnología en el siglo xx ha tenido gran acogida especialmente en el campo educativo. El impacto de las TIC a través del internet abre una nueva ventana a los múltiples recursos, informaciones; comunicación con otros ámbitos sociales lo que facilita conocer diferentes opiniones, las nuevas teorías de aprendizaje no se centran en el proceso de enseñanza aprendizaje sino con los postulados del aprendizaje socio constructivo y el apoyo de los principios significativos.

Como dice: Consuelo Belch (2018) esto lleva a repensar y se realiza un proceso continuo de actualización profesional entonces la Pedagogía como otras disciplinas encuentra en las TIC actividades profesionales como: Análisis y evaluación de los recursos tecnológicos, involucrar a los medios de comunicación, diseño de estrategias educativas como multimedia, diseño de materiales digitales software, diseño de aplicación y evaluación de los recursos tecnológicos, planificación de cursos, talleres apoyados en la tecnología entre otros.

En líneas generales dicen que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e inter-conexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” Consuelo Belch (2018)

A partir de la enfermedad del COVID 19 se ve la necesidad y urgencia toda actividad lúdica

Uno de los logros más significativos que ha tenido el Ecuador es el acceso al internet como el espacio importante dentro de la comunicación en el campo educativo, económico y tecnológico por su avance y apertura tomando en cuenta que en el 2006 no había conexión de internet y es a partir del 2013 que el número de conexiones crece a 4.463, por cada conexión varios usuarios.

La tecnología es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos, es un conjunto de conocimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada para determinar un objetivo o un problema, es la respuesta deseada del hombre de poder transformar el medio y mejorar su calidad de vida satisfaciendo sus necesidades en el presente y en el futuro.

Importancia

Es importante que los docentes usen estos recursos digitales en el desarrollo de sus clases de manera que serán más llamativas, interesantes que permitan la construcción de conocimientos e incorporación de conceptos. El uso de estos recursos permite al docente la transformación didáctica desde el aula con una metodología dinámica e innovadora generando entusiasmo, atención y mayor interés.

Los docentes están llamados a buscar herramientas que ayuden en el proceso de enseñanza aprendizaje no solamente a transmitir información sino a crear relaciones que le sirvan para una vida futura donde le permita tomar decisiones y ser un ciudadano motivador en la sociedad.

Metodología

Definición

Para José Alonso (2006) El término metodología etimológicamente se compone de los vocablos griegos: meta (a lo largo), odós (camino) y logos (tratado), metodología literalmente significa “ir a lo largo del buen camino”, “que quiere decir camino que se recorre”; entonces actuar con método se opone a todo lo que es casual y desordenado. Actuar con método es ordenar los acontecimientos para poder lograr el objetivo propuesto. Etimológicamente metodología es como el análisis de las razones que ayuda a estudiar y comprender, la validación la construcción de los métodos.

En consecuencia, para Kamplán metodología es el estudio la descripción, explicación y justificación de los métodos. En el presente trabajo la metodología es el camino que recorre la ciencia en este caso las herramientas nuevas que se usan para una educación de calidad.

Importancia

En la tecnología educativa se han creado nuevos modelos para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, se deben utilizar de una manera adecuada estos medios digitales, son herramientas eficaces con ellas se puede planificar, desarrollar multitud de oportunidades concernientes a las prácticas físicas y lúdicas de los estudiantes. Se utilizan estas TIC en el aula para de alguna manera integrar en el campo pedagógico.

Recursos Digitales

Definición

Fuentes de información y aprendizaje que ofrecen un nuevo lenguaje basado en la imagen el sonido y la interactividad con alta potencialidad para estimular la creatividad del docente y estudiante. Ofrecen grandes oportunidades refuerzan la comprensión y motivación. Los recursos audiovisuales como la TV, videos, videojuegos, realidad aumentada, procesos de gamificación, dispositivos móviles, tecnologías interactivas como las pizarras digitales, la robótica, otros son fuentes de información que ayudan a cubrir las necesidades de los estudiantes.

En estos últimos tiempos las TIC han sido consideradas como un fenomenal instrumento de estudio y de trabajo intelectual, además se adaptan como herramientas de productividad permiten un aprendizaje rico y complejo, combinan con las competencias digitales con los contenidos de cada materia. Estos recursos se deben adaptar al tiempo y a las necesidades en que vive el estudiante, brindarle un ambiente adecuado que le permita ser un participante activo y pueda lograr el aprendizaje requerido.

Importancia de las TIC en educación

Los recursos digitales de todo tipo ayudan en el aprendizaje complejo se combina con las competencias digitales y se debe adaptar a las necesidades de los estudiantes brindándole un ambiente cómodo adecuado con el fin ser una persona activa y pueda obtener un aprendizaje excelente. Con el uso de las TIC han logrado excelentes trabajos participativos han despertado interés y motivación en los actores, es clave en el proceso educativo. Rocío M. López Ch. (2019)

Tipos de recursos:

Recursos de Innovación Educativa

Durante estos últimos años la tecnología ha evolucionado no solamente a nivel de recursos o herramientas, sino a nivel de personas sus costumbres actividades y hábitos han logrado hacer personas más activas eficientes en sus trabajos con conocimientos tecnológicos avanzados que van innovando o creando cosas nuevas en el campo educativo como en el lugar donde se encuentren. Estas herramientas han innovado dentro del aula como la experiencia con las metodologías Desing Thinking y Game Thinking con el objetivo de poner al servicio estas estrategias.

Ecosistema Digital de Aprendizaje

El concepto de ecosistema de aprendizaje está diseñado como una respuesta a los tipos de enseñanza, estos se apoyan en el estudiante como el actor más cercano y centro del proceso donde culminan todos los factores que recaen en la formación para crear un modelo de ecosistema digital que son las relaciones que se dan entre los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje, aunque las relaciones que

se dan no son eficientes. Sin, embargo son tomados en cuenta los cursos, los contenidos educativos, los repositorios y es considerado un bloque en la nube por la cantidad de información, posee un espacio de aula abierta y los usuarios de la plataforma crean sus propios cursos y puede diseñarlos. (Lázara Dalice Monteagudo Campos¹, 2021, Universidad de las Ciencias Informáticas. La Habana, Cuba)

Recursos Interactivos Abiertos

Los recursos didácticos interactivos constituyen el conjunto de elementos auditivos, visuales, gráficos que motivan los sentidos de los estudiantes despiertan el interés por aprender cosas como parte del aprendizaje, desarrollando capacidades, habilidades mediante actividades potenciando la información y la comunicación entre los actores beneficiando la adquisición de conocimientos; favorecen el proceso educativo con la finalidad de mejorar la calidad educativa. Juan Carlos Chancusig CH. (2017)

Nuevo Retos

El manejo de las TIC en el campo educativo ha sido uno de los elementos más relevantes en la educación, estas herramientas tecnológicas generan cambios en la sociedad la realidad y presencia a este nivel transforma mentalidades, docentes, estudiantes instituciones educativas optimizan un mayor proceso de enseñanza aprendizaje.

La creciente perspectiva tecnológica fomenta un aprendizaje social y colaborativo generando una educación transformadora a las generaciones venideras. Como Ronald. Hernández (2017) dice que la educación no se puede separar de las nuevas vertientes tecnológicas, desde la perspectiva del uso de las TIC imposible pensar en alguna innovación que no tenga la tecnología actual para su desarrollo.

Las instituciones educativas se verán abocadas por la presencia obligatoria del uso de las TIC para la factibilidad de espacios adecuados, materiales, equipos, modelos de enseñanza, monitoreo, evaluación como también la capacitación a los docentes; estos planteamientos son importantes que deberán asumir las autoridades

juntamente con los lineamientos dimensionales información, comunicación y la ética del impacto social para la inclusión de las TIC.

Ventajas y desventajas

- Los recursos digitales se consideran un reto en el campo educativo puesto que los cambios realizados han sido considerables en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero, ¿cómo abordarlo sin los medios necesarios? Responsabilidad de las autoridades.
- Como la tecnología va evolucionando así también los conocimientos la educación se la considera como una disciplina por los retos y desafíos que enfrenta.
- El actuar del docente frente a esta visión que transforma la sociedad ha mirado con grandes ojos su formación en una capacitación continua para ser capaz de generar grandes competencias necesarias para una sociedad tecnológica.
- Las clases presenciales en el aula deberán ser complementadas con herramientas adecuadas.
- Todos estos recursos digitales necesitan de una gran banda ancha de internet para que funcione, lo que quiere decir que se debe mejorar el internet.
- Quien los use estos recursos debe ser en forma responsable y que goce de una salud física y mental excelente, el uso excesivo puede causar daños muy serios.

Herramientas, recursos y aplicaciones

Recursos son programas informáticos que guardan y reparten información variada como dibujos, movimientos, sonidos, otros.

Los **recursos** educativos abiertos (REA) son los medios que permites compartir información participativa, abierta y digitalizada; estos medios permiten conocer, comprender, analizar e investigar; son medios públicos, necesitan un permiso que les permiten libertad para compartir los videos, cursos test, libros, programas que son empleados como **herramienta** para difundir los conocimientos. Estas herramientas se clasifican en recursos, aplicaciones y sistemas.

Las **aplicaciones** son programas que se usan como herramientas de los docentes para que sus clases sean más interactivas permite la investigación, el cambio, la transformación y elaboración de la información; funciona con buscadores, procesadores, correspondencia electrónica, cibercharla, foro, mensajería, Wikis que suben y bajan información.

Padres de familia

Los padres de familia son los actores representantes de los estudiantes de la investigación de la Básica Media testigos de la pasada Pandemia.

Estudiantes

Actores directos de los Quintos de la Básica Media investigados para el trabajo que se realizó en el tiempo de la pandemia.

Docentes

Actores investigados para el trabajo realizado durante la pandemia con quienes se efectuará la Guía didáctica digital.

Recursos Educativos en el aula virtual

Para las instituciones educativas las aulas virtuales es una exigencia y un desafío en la educación, se necesita que los estudiantes estén más preparados para el manejo de las tecnologías de la información y comunicación. Según Vera, (2019) Uno de los obstáculos para algunos sectores de la población ha sido la falta de internet y la escasa orientación. Estas aulas han ayudado mucho en el tiempo de la pandemia.

Plataforma educativa

Las plataformas son aplicaciones para la enseñanza tanto presencial como a distancia es un excelente recurso didáctico en el proceso educativo de enseñanza aprendizaje, facilitando la evaluación de los docentes y estudiantes.

Como opina Mariela Viñas (2011) en la actualidad se debe animar a las instituciones educativas la utilización del uso de herramientas de apoyo, permiten el acceso de una amplia información y comunicación con la finalidad de compartir conocimientos y aprender constantemente a enriquecer el vocabulario, posibilita

mejores estrategias y habilidades, se logra un mayor trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, fomenta el debate la discusión dando apertura a la comunicación a distancia a través de foros, correos, chats, videos y otros entre los actores. Las nuevas propuestas pedagógicas conllevan a utilizar herramientas de acompañamiento.

Recursos Educativos en el aula virtual

Para las instituciones educativas las aulas virtuales es una exigencia y un desafío en la educación, se necesita que los estudiantes estén más preparados para el manejo de las tecnologías de la información y comunicación. Según Vera, (2019) Uno de los obstáculos para algunos sectores de la población ha sido la falta de internet y la escasa orientación. Estas aulas han ayudado mucho en el tiempo de la pandemia.

Recursos digitales – sentido

El traslado de la primaria a la secundaria supone un cambio en todos los aspectos de la vida inclusive en la educación es un tiempo de transición, es necesario hacer acciones conjuntas para facilitar el proceso los estudiantes deben aprovechar al máximo el potencial en el aprendizaje que se les ofrece; los nuevos recursos tecnológicos de la información y comunicación de manera especial en este proceso de cambio; en la actualidad se considera analizar los marcos teóricos donde se fundamente el verdadero aprendizaje. (H. Saíz Fernández¹, 2017)

Recursos Educativos Digitales Audiovisuales

Los **medios Audiovisuales** son considerados mecanismos de la comunicación porque transmiten mensajes mediante canales que son captados no solo por el sentido de la vista sino también por la audición, motivan el interés facilitan la comunicación para la formación de los docentes. Lo importante de los recursos audiovisuales está en crear un ambiente adecuado y aprendizajes de interés para el estudiante ya que aprenden mirando, escuchando e interactuando; estos medios se valoran por la forma y el movimiento simultáneo que realizan en el aprendizaje, que permite la retroalimentación grupal el sentido crítico y la comunicación entre docente y estudiante. (Ibañez, Creación de Recursos

Educativos Digitales con Herramientas de Apoyo Docente en la lectur en Informática y Medios audiovisuales)

En cambio, los **recursos educativos audiovisuales** se refieren a los procesos pedagógico con ayuda de las herramientas tecnológicas crean modelos de trabajo con creatividad e innovación; promueven el uso efectivo de las herramientas digitales y participación en comunidades de aprendizaje.

Wordwall

Es una herramienta digital interactiva ayuda a los estudiantes y docentes en el proceso de aprendizaje, permite sencillamente crear y editar actividades interactivas multijugador para desarrollar en el aula con varias plantillas, se accede a juegos mediante la Web. El resultado es un auténtico aprendizaje para los estudiantes, se puede utilizar en cualquier dispositivo hasta en una pizarra interactiva. Es una plataforma gratuita ayuda a crear actividades rápidas, no hay necesidad de ningún software, solo debe crear su cuenta.

Super Teacher Tools

Es una plataforma de juegos que ofrece al docente la oportunidad de crear sus propios juegos, deja que el aprendizaje sea divertido, emocionante y colaborativo, solo se debe crear la cuenta en su Google Drive. Además, es una oportunidad de mejorar el inglés, también trabaja con la nueva versión de Jeopardy Review Game inserta imágenes, símbolos, preguntas funciona con dispositivos portátiles como teléfonos inteligentes.

Jamboard

Es una pizarra virtual que funciona en todas las cuentas de Google a fin de facilitar la lluvia de ideas y la colaboración. Ofrece una cómoda superficie de escritura y el acceso a herramientas útiles, tiene la capacidad de conectar con Google Drive posibilita otras herramientas necesarias. Se debe crear una cuenta por Google desde la pantalla principal. Jamboard es una plataforma de colaboración basada en la nube construida con equipos que trabajan en tiempo real en distintos lugares del mundo su colaboración ayuda en las tareas diarias como crear una presentación.

Nearpod

Está diseñado con un formato modular que permite la multitarea; facilita el trabajo sincrónico como asincrónico ideal para las intervenciones se ha integrado una mejora el video-conferencia mediante Google Hangouts Microsoft Team. Es una herramienta que permite compartir y controlar la actividad del estudiante además de la misma plataforma sirve para interactuar y emitir respuestas y medir resultados, se accede mediante <http://nearpod.com>, se debe crear una cuenta iniciando por Google y seguir el menú. Nearpod es un entorno de aprendizaje móvil completo puede incorporar actividades que permite a los participantes interactuar con actividades sincrónicas y asincrónicas lo transforma en aprendizaje móvil. Permite organizar la comprensión lectora.

Desarrollo de las categorías fundamentales de la Variable Dependiente

Estilos de Aprendizaje

Definición

Son todos aquellos rasgos cognitivos, y afectivos y fisiológicos por los que los estudiantes perciben e interactúan dentro de los procesos de aprendizaje, estos influyen en el rendimiento académico, no así en el rendimiento académico bajo influyen otros factores. Alex Estrada G. (2018) opina que los estudiantes tienen preferencia a estrategias cognitivas que les ayuda a tener el significado de la nueva información; tomando en cuenta que los estilos de aprendizaje se refieren a las estrategias preferidas que son formas de interpretar, organizar la nueva información entre el rendimiento académico y el estilo de aprendizaje. (activo – reflexivo y preferencia del estilo teórico). Esto ha llevado a darse cuenta que la educación ha cambiado, no en la forma porque continúa con estilos de aprendizaje tradicionalistas; para cambiar esta forma se necesitan mallas curriculares desde la básica, media y superior de manera que el docente pueda entender a los estudiantes desde su diferentes conocimientos y capacidades. Entendiéndose que los estilos de aprendizaje son las formas y maneras de aprender.

Importancia

El aprendizaje significativo se caracteriza por colocar a los conocimientos en forma armónica y coherente, es importante porque las ideas, proposiciones pueden ser aprendidas, se fundamenta en la experiencia previa, el factor más importante es el estudiante con lo que sabe, se quiere que esos conocimientos perduren por siempre, que la información sea selecta y esté anclada al aspecto cognitivo del estudiante, se convierta en un elemento significativo para trascender aprender, a prender. L. Fernando, García (2018)

Currículo

Definición

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de una institución o país elabora el PI con el fin de promover el desarrollo de las nuevas generaciones. Crean pautas, contenidos, orientaciones, estrategias metodológicas que tienen que ver con la parte estructural de un buen diseño curricular. Un currículo debe ser coherente con técnica y descuerdo a las necesidades de los dirigidos. La práctica de estos recursos es lo que motiva al estudiante para ser más participativo y constructor de su propio aprendizaje.

Como dice José L. Freire (2018) hay la necesidad de fomentar la formación de los docentes para que haya una verdadera reforma educativa con cambios de forma y de fondo de manera que modifiquen los planes y programas de estudio con estrategias según las necesidades del estudiante para que se sienta motivado realizando actividades colaborativas aplicando las nuevas tecnologías y mejora de una educación de calidad.

Importancia

La educación debe tener todos los elementos bien armonizados para que el estudiante tenga resultados de aprendizaje adecuados.

Actualización de todos los documentos al inicio del año con las nuevas plataformas educativas, capacitar a todo el personal.

Necesidad de activar los procesos didácticos,

Participación de los estudiantes activar los procesos didácticos,

Clases de currículo

Currículo oficial

Son los fundamentos principales del sistema educativo efectivo que, mediante leyes y reales decretos, establece los contenidos indispensables que deben ser difundidos por los estudiantes en la etapa correspondiente de su educación.

Este documento es la importante base sobre la que los maestros elaborarán después su programa y toda su unidad didáctica, que permite flexibilidad a la hora de seleccionar los diferentes tipos de contenido según el orden y tratamiento en el aula de clases.

Currículo nulo

Son todos aquellos temas de estudio o contenidos que no se consideran tan importantes para enseñar a los alumnos ni por el docente, indiscutiblemente ni aplicables para los objetivos definidos por la institución o por la asignatura. El principal valor de este currículum es el saber organizarlo, pues con él se tiene constancia de lo que se deja fuera y lo que se incluye en el programa durante todo el año escolar.

Extra-currículo

Son los contenidos que se han planeado impartir a lo largo del año, aunque no formen parte del currículum oficial. Por tanto, el contenido de este tipo de currículum es opcional y voluntario, y está vinculado a los intereses del estudiantado, padres de familia, docentes y autoridades; puesto son imprescindibles porque ayuda a aumentar las habilidades con el aprendizaje.

En este sentido, hay que recordar que el currículum oficial solo establece la materia mínima a evaluar por parte del docente, y por tanto a ella se pueden sumar otros tipos de contenidos que se consideren también interesantes, este currículo pueden lograr culminar sus objetivos y los contenidos de las materias, los criterios

metodológicos para poder conseguir los fines educativos, las técnicas de evaluación que se auto-realizarán.

Proceso de Enseñanza

Jean Piaget es uno de los autores de renombre de la psicología evolutiva del siglo XX, creador del sistema teórico analiza todas las facetas del desarrollo cognitivo humano, explica comportamientos de la psicología evolutiva actual, elabora la teoría del aprendizaje y sustenta con bases filosóficas originales para la reorganización los cambios de conducta de la persona al adquirir nuevos conocimientos, a través de las experiencias permitiendo la construcción de nuevas creaciones mentales. Desde la teoría de este autor Mg. Pedro J. Saldariaga-Z (2016), el conocimiento se da por la interacción entre el sujeto y objeto necesariamente entre ambos, de tal manera que el aprendizaje se da en la formación del conocimiento a través de las etapas de desarrollo; además es un aporte a la Pedagogía donde el estudiante es el sujeto activo que elabora su propia información y es capaz de progresar y permitiéndole al docente ser elemento motivador del desarrollo, propiciando entornos de aprendizaje y actividades de acuerdo al nivel de desarrollo del estudiante.

La teoría de Piaget viene a ser un estímulo para la enseñanza aprendizaje dinámico y creativo, ya que los conocimientos son construidos por el estudiante para ser entendido no como elementos aislados sino como un sistema organizado de manera que el docente viene a ser el orientador del proceso. Los nuevos recursos digitales son como ese nuevo sistema que lleva al estudiante a conocer y experimentar innovando.

Según Gilberto García (2020) expresa que el objetivo del proceso enseñanza aprendizaje tiene como objetivo el crecimiento humano que colabora en la formación y desarrollo de la personalidad que está auto determinada, además es un proceso dinámico porque alcanza progresivamente las etapas de los niveles de autonomía.

Esto se puede entender que todas las influencias educativas contribuyen a las relaciones humanas y de ellas generan las interacciones como por ejemplo el rol

del docente sería el ser protagonista y agente de cambio en la enseñanza que parte desde los saberes y el rol del estudiante ser protagonista y responsable de su aprendizaje por ser un participante activo, reflexivo, crítico, dinámico capaz de crear estrategias para su aprendizaje. (Dr, 2020, Cuba)

Teoría de Vigostsky

Habla de la interrelación de las capacidades que había en un momento determinado del desarrollo, la aparición de la inteligencia o del pensamiento verbal, así como la influencia del lenguaje en otras capacidades cognitivas, defendió tanto la existencia de los estadios en el desarrollo del habla. En esa tónica de interacción pensaba que el lenguaje podía determinar el desarrollo del pensamiento en un momento estas dos líneas se encuentran por lo que el pensamiento se hace verbal y el habla racional.

Así de esta manera se cumple la teoría en el desarrollo de las diferentes capacidades de los estudiantes.

Enseñanza Digital

A consecuencia del Coronavirus la educación vio la necesidad de cambiar totalmente su presentación dejar de lado los métodos obsoletos y asumir de cualquier manera lo nuevo que se anteponía ante la variedad de recursos digitales para ser utilizados por los docentes y estudiantes en el campo educativo. Dificultándose por un lado la mala conectividad como también la escasa orientación de estos medios por parte del docente.

Plataforma

En la actualidad las plataformas han sido muy acogidas en especial en las instituciones educativas como las herramientas facilitan el conocimiento, la adquisición, asimilación del conocimiento de gran valor y utilidad para los docentes y estudiantes siendo un recurso dinamizador, motivador para las clases y tareas, estas herramientas virtuales se transforman en agentes activos para las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje. J. Cuatindioy I. (2019)

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto trata, la utilización de los recursos digitales por parte de los docentes en el proceso de la enseñanza aprendizaje en la Básica Media de la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo de la ciudad de Quito, es una investigación de tipo mixto “cualitativo y cuantitativo”.

La investigación se define como el proceso de realizar preguntas y respuestas a través de la recolección de datos. En la investigación cuantitativa los datos obtenidos de las preguntas son números y en la investigación cualitativa los datos a responder son palabras, luego son sintetizadas en números. La metodología de investigación aplicada es de tipo descriptiva porque permite analizar, describir, conocer la utilidad de los recursos digitales por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para el sondeo de la información se utilizó varias fuentes, técnicas y métodos de acuerdo al tipo de estudio en función de los objetivos planteados es descriptivo porque determinará las cualidades de las variables y describe los hallazgos relacionados con el mismo (Hernández et al., 2016).

Se priorizó la información más importante en torno a las plataformas más utilizadas por los docentes, escogiendo los más pertinentes. Seguidamente, se desarrolló una lectura de los mismos para delimitar la información relacionada con el problema de investigación, luego lectura evaluativa y allí consensuar aquellos que logren desarrollar las destrezas y capacidades en los estudiantes.

Modalidad de la investigación

La investigación, tomando en consideración su finalidad representa una modalidad aplicada, debido a que presentó resultados verídicos y confiables de la investigación, dando énfasis a que los docentes necesitan mayor formación referentes a los recursos tecnológicos, según lo afirma Lozano, (2011) quien dice:

En este sentido hay que hablar menos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y más de las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC). Para centralizar ya los flujos de información, por lo que ahora su labor debe focalizarse más en la formación de usuarios. (p. 2)

Paradigma y enfoque

El enfoque de investigación planteado en este trabajo fue mixto (cuantitativo cualitativo) de tipo secuencial; s

Según Jhonson & Onwuegbuzie, (2004) “este enfoque combina algunas técnicas y métodos, enfoques, conceptos o lenguaje cuantitativo o cualitativo que son reforzadas con los elementos preliminares que se ha obtenido”.

Por la forma que se desarrollaron las variables; fue la aplicada porque el problema fue conocido por el investigador se planificaron acciones específicas para plantear alternativas de solución, Hernández Sampieri, (2018) “se han ejecutado procesos de análisis descriptivos, describe los fenómenos estudiados exploratorios al relacionar el campo y el objeto de estudio con el marco teórico referencial acudieron al lugar de la investigación”.

Para el estudio es necesario definir sobre lo que es la investigación considerado como un proceso metodológico sistemático empleado para el estudio de una situación problema permite generar conocimientos y alternativas de solución es la ciencia que utiliza herramientas para hacer una planificación; con estos antecedentes se involucra el presente estudio de investigación con un enfoque cuantitativo mediante la observación directa; aplicación de una encuesta que permita obtener los datos necesarios para el correspondiente análisis y porcentajes obtenidos de la información como la totalidad de la población investigada. (Hernández Fernández y Bautista, 2010)

Se utiliza

Con la investigación se trata de ofrecer oportunidades a los docentes como también a los estudiantes en la aplicación de nuevos recursos digitales que sean

utilizados para un cambio de paradigma en el proceso de enseñanza aprendizaje y solventar de alguna manera las limitaciones tanto del docente como del estudiante y dar solución a la problemática a través de los métodos y plataformas digitales.

Estos conocimientos representan una actividad del entorno académico y profesional fomentando el desarrollo intelectual a través de la temática de la realidad.

Determinado el tipo de paradigma se procedió a elegir los instrumentos para ser aplicados en el problema de estudio. Se decidió tomar una encuesta de diez ítems a los docentes, estudiantes, padres de familia y autoridades para poder obtener la información de las relaciones sociales y académicas de la población; para este estudio se necesita un cuestionario de preguntas cerradas tipo Likert con hasta cinco respuestas aplicadas a docentes, estudiantes, padres de familia y la entrevista a la autoridad de la institución.

Tipos de métodos

Método Inductivo relacionado con el razonamiento. El Deductivo toma conclusiones generales para explicaciones muy particulares. Analítico va ligado con el proceso cognoscitivo el cual se basa en la percepción de los sentidos. El Sintético sintetiza los componentes dispersos para estudiarlos en una totalidad. Luego el método Hipotético- Deductivo se basa en hipótesis y deducciones que deben confrontarse con hechos. El Histórico- Comparativo se basa en fenómenos culturales y busca siempre un origen común entre los temas o entre las distintas cosas y el Método Dialéctico es universal general puede ser aplicado en cualquier

Población y muestra

La población de estudio corresponde a estudiantes (mujeres y varones) de quinto año de básica media de la Unidad Educativa Particular “Ecuatoriano Suizo”, en la ciudad de Quito. Para el paradigma de investigación la población de estudio fue seleccionada.

Cuadro 1 de Relación

Tabla N° 3:

Población y muestra

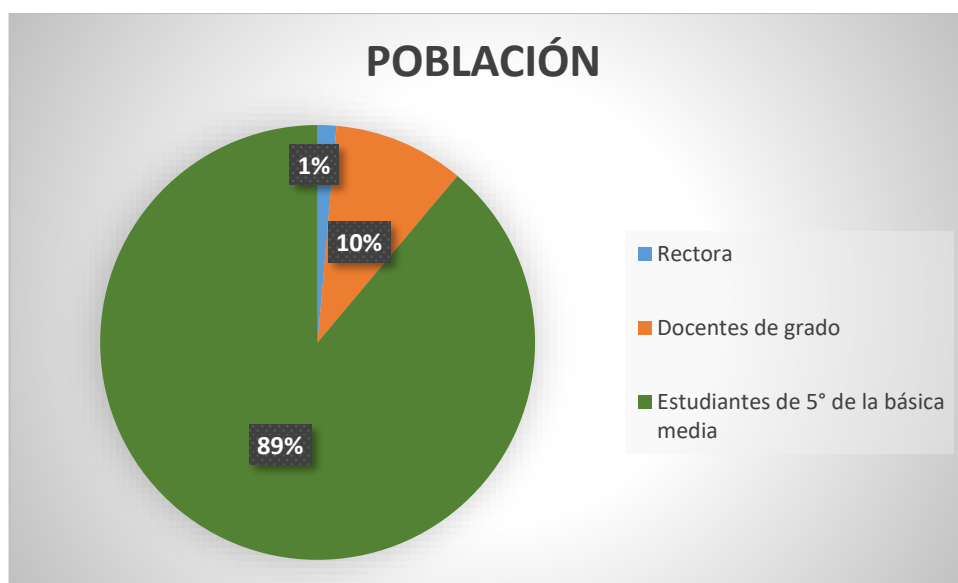
Población de Observación	N°	%
Rectora	1	1.39
Docentes de grado	7	9.72
Estudiantes de 5° de la básica media	64	88.89
Total	72	100%

Fuente: Unidad Educativa “Ecuatoriano Suizo”

Elaborado por: Margarita Almendáriz

Figura N° 7:

Porcentaje de población observada



Nota: En la siguiente figura se muestra la población investigada en porcentajes.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población

La población en el trabajo investigativo se refiere a todas las personas que van a ser investigadas de las cuales se obtendrá información de los instrumentos aplicados en su totalidad a 64 estudiantes de la Básica media, 7 docentes que trabajan en 5° de básica media, 1 entrevista de cinco preguntas a la autoridad de la institución. La población en investigación pertenece al sector particular educativo ecuatoriano del régimen Sierra, modalidad presencial Unidad Educativa Ecuatoriano Suizo de la Provincia de Pichincha. Cantón Quito. Parroquia la Concepción. Se hace conocer que los instrumentos serán aplicados en forma presencial, además se puede medir la interacción de la Comunidad Educativa para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje según los resultados proponer la alternativa de solución a con los nuevos recursos digitales.

Instrumentos de investigación

Es necesario reconocer que las técnicas son procedimientos específicos que se aplica para recoger información de los datos requeridos de manera confiada. A continuación, citaremos las siguientes:

La encuesta: Ayuda a obtener los datos de la población en estudio, se encarga de indagar opiniones, experiencias, apreciaciones para obtener una información completa y con libertad de opiniones. Cabe mencionar que la investigación que se realiza está dirigida a docentes y estudiantes

La observación: Es la atención de una persona, cosa o realidad, identifica cualidades, características, las registra los datos en un instrumento analiza y sintetiza para dar a conocer.

La entrevista: Es de tipo oral se desarrolla el diálogo entre el investigador y la persona que participa, así obtiene los datos, puntos de vista, opiniones necesarias para el entrevistador. Además, es importante porque busca conocer la opinión mediante una encuesta de cinco preguntas a la autoridad institucional.

Las recolecciones de datos son válidas con estos instrumentos en la investigación se puede medir de manera estandarizada, verificar los datos de los objetivos y las variables Hernández.

Validez y confiabilidad

Todo instrumento de recolección de datos debe cumplir con los criterios de validez y confiabilidad.

El proceso de confiabilidad se aplicó mediante la prueba realizada y validada por un experto quien resalta que los recursos digitales son necesarios para la capacitación y formación constante de los docentes según lo resalta

Fernández y Baptista, 2010) dice: “que para este estudio es necesario el dominio, de los antecedentes de la investigación, la teoría, destaca la importancia y validez de los instrumentos además está sujeta a la valoración de los expertos calificados”.

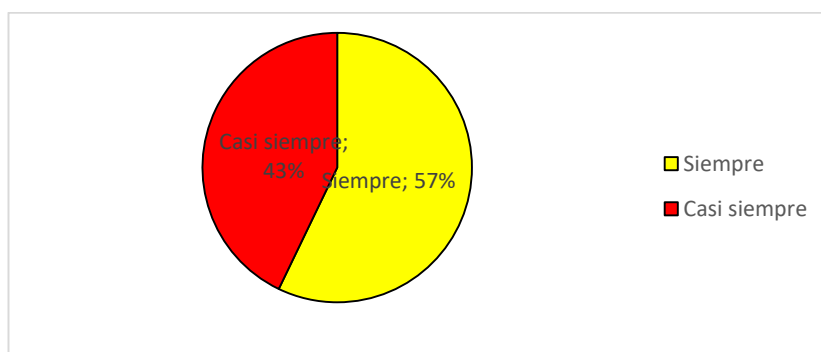
En la confiabilidad hace referencia al nivel que, genera resultados coherentes y asegura la veracidad de resultados sean iguales o los mismos.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Encuesta realizada a Docentes

Figura N° 8:

1 ¿Suele usted usar recursos digitales y herramientas tecnológicas que mejoran el proceso de enseñanza – aprendizaje, en sus clases diariamente?



NOTA: La presente figura se observa los recursos digitales y como ellos mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Presenta que el 57% usan siempre recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 43% solo utiliza casi siempre estas herramientas, según lo observado.

Tabla N° 4:

Recursos digitales

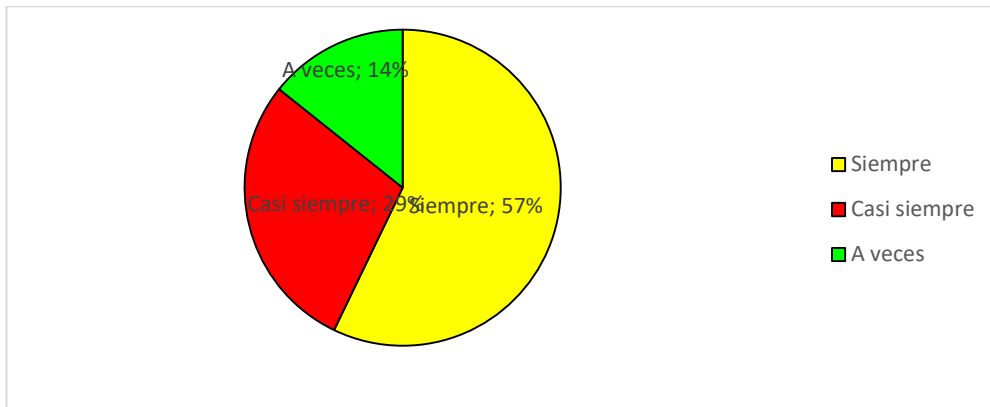
Opciones respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
Casi siempre	3	43%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla muestra los recursos digitales y el porcentaje a favor de apoyar el aprendizaje.

Explica que cuatro docentes utilizan recursos digitales para mejorar la enseñanza. Los otros están en camino para utilizar los recursos de forma esporádica.

Figura N° 9:

2 ¿Usted considera que los de recursos digitales, tales como canva, kahoot, prezzi, etc mejoran la calidad educativa?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de los recursos digitales que se emplea como el uso de canva, kahoot, prezzi mejoran la calidad educativa. . Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 57% de docentes asegura que la utilización de los medios digitales mejoran la educación haciéndola más dinámica y motivadora para los estudiantes, mientras que el 29% da a entender con mucha duda, los demás caminan inseguros.

Tabla N° 5:

Herramientas digitales

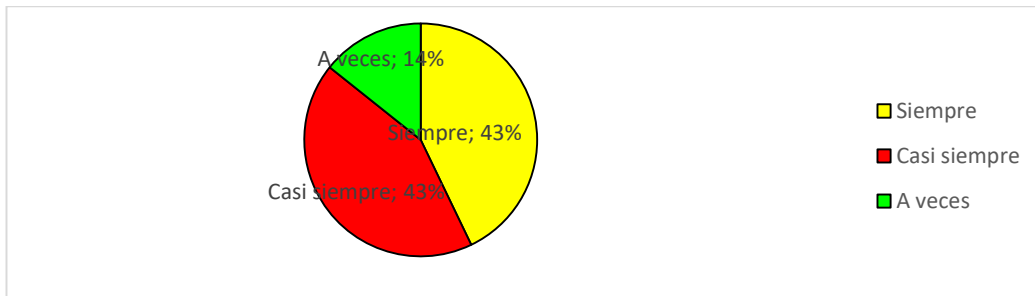
Opciones respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
Casi siempre	2	29%
A veces	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla da a conocer que la mayoría de docentes utiliza diversas clases de herramientas digitales.

Estas herramientas son necesarias para que la educación sea de mejor calidad, no así se observa que docentes poco o nada utilizan los recursos digitales razón por la cual la educación se torna lenta y pesada sin ninguna motivación.

Figura N° 10:

3 ¿Cree usted necesario que los estudiantes hoy necesiten los recursos digitales que fortalecen el aprendizaje, por encontrarnos en modalidad virtual?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de la necesidad de los recursos digitales para el fortalecimiento del aprendizaje. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Muestra que el 43% la necesidad de los recursos digitales, el otro 43% corresponde a casi siempre los estudiantes responden que es necesario la utilización recursos digitalesde para una educación más efectiva y actualizada.

Tabla N° 6:

Necesidad de recursos digitales

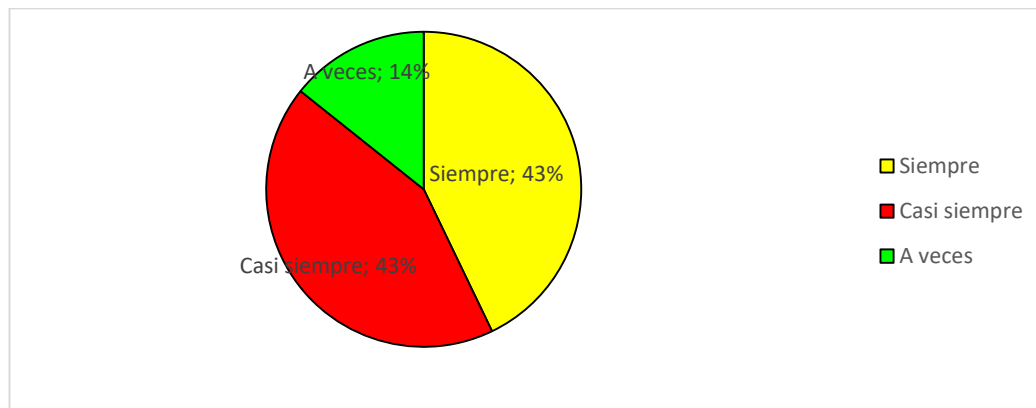
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
Casi siempre	3	43%
A veces	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje de la necesidad de los recursos digitales, para fortalecer el aprendizaje.

Concluye, de los siete docentes tres dicen que los estudiantes necesitan recursos digitales para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje ya que la educación debe ser de calidad, la próxima opción casi siempre quiere decir que aún el docente la falta riezgo para el uso de estos recursos, en el opción a veces el docente puede tener dificultad en sus clases desmotivadoras y la faslta de atención de los niños

Figura N° 11:

4 ¿Considera oportuno para adquirir destrezas en los estudiantes, como la motivación y la comprensión, se las puede obtener por medio de recursos digitales?



NOTA: La presente figura se logra observar la totalidad de la adquisición de las destrezas por medio de recursos digitales. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Indica que el 43% contesta siempre se alcanzan destrezas, el otro 43% corresponde a casi siempre optienen y el 14 % dice que a veces como que no tiene seguridad de alcanzar las destrezas por recursos digitales.

Tabla N° 7:

Adquisición de destrezas, mediante los recursos digitales

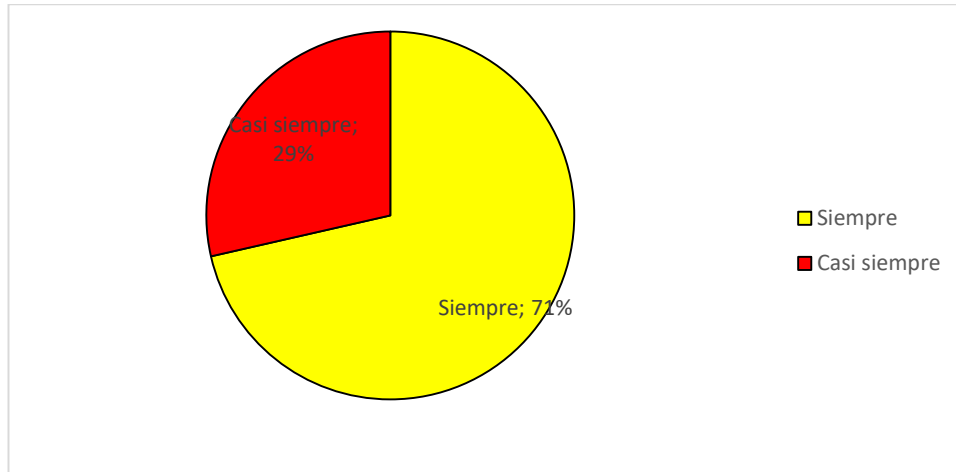
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
Casi siempre	3	43%
A veces	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla se aprecia el porcentaje de la adquisición de las destrezas por medio de recursos digitales.

Concluye que de los siete docentes tres dicen que siempre se obtienen destrezas con el uso de recursos digitales, el otro 43% cuya opción es casi siempre tres docentes afirman el uso de los recursos digitales son necesarios para desarrollar destrezas en el aprendizaje y por último el 14 % equivale a un docente quien manifiesta que a veces se logran destrezas motivadoras usando recursos digitales.

Figura N° 12:

5 ¿Usted docente se ha capacitado en el uso de las herramientas tecnológicas apropiadas y actualizadas, durante los dos últimos años?



NOTA: La presente figura muestra el uso de las herramientas tecnológicas por parte del docente en las capacitaciones de los dos últimos años. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 71% de docentes ha recibido capacitación durante los dos años últimos, mientras que el 29% contesta que la formación ha sido casi siempre.

Tabla N° 8:

Uso de herramientas tecnológicas

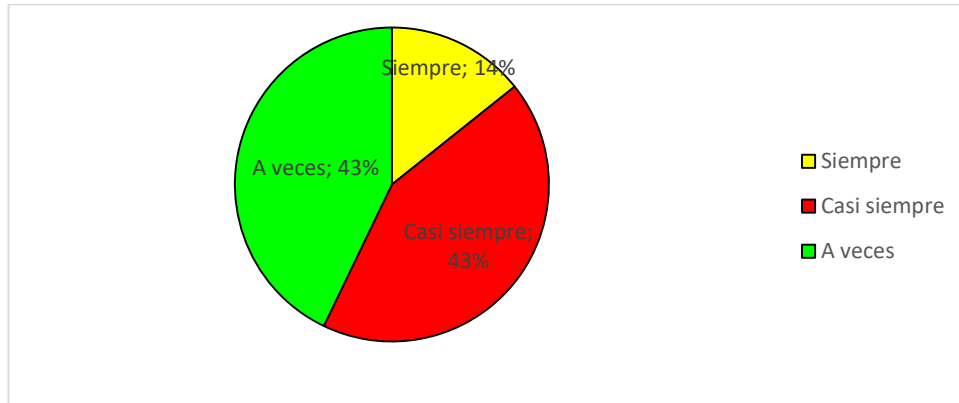
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	71%
Casi siempre	2	29%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla. Muestra el porcentaje de las capacitaciones docentes en los dos últimos años.

Demuestra que de los siete docentes con los que se han preocupado en capacitarse asistiendo a las capacitaciones que ha ofrecido la institución, mientras que dos de los docentes contestan que casi siempre han recibido capacitación. Se puede observar que el docente se ha interesado mientras que a otros les faltó más interés y preocupación.

Figura N° 13:

6 ¿Usted con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas, tales como canva, kahoot, prezzi, etc, para fortalecer sus clases?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje en el uso frecuente de las herramientas tecnológicas de canva, kahoot, prezzi. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Enseña que casi siempre el 43% utiliza estas herramientas, el 43% dice a veces y el 14 % manifiesta siempre la utilización de estos recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla N° 9:

Utilización de las herramientas tecnológicas

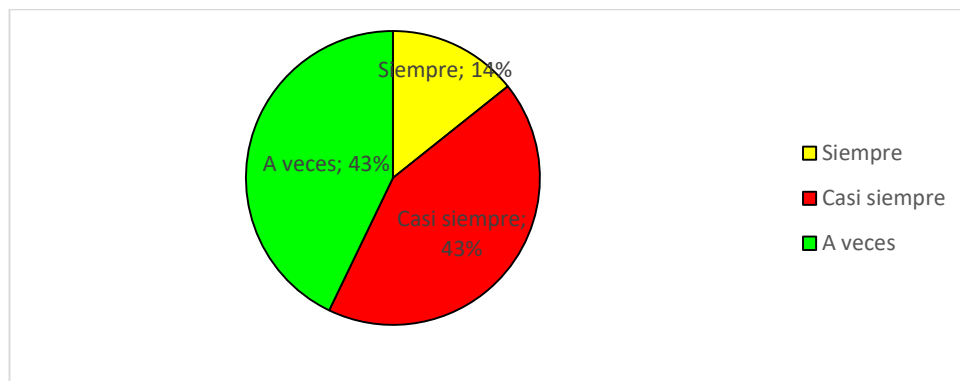
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	14%
Casi siempre	3	43%
A veces	3	43%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja el uso frecuente de canva, kahoot, prezzi.

Concluye de los siete docentes tres dicen que casi siempre utilizan en sus clases estos recursos, tres de los docentes contestan que a veces utilizan se puede decir que por desconocimiento o inseguridad no lo hacen, el último docente manifiesta que siempre con responsabilidad hace uso de estas herramientas que son necesarias para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más efectivo, recreativo y manejable. Escasamente de los siete docentes solo uno utiliza con acertividad.

Figura N° 14:

7 ¿Usted considera que es necesario crear hábitos de uso de herramientas tecnológicas, en los estudiantes?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje en la creación de hábitos para el uso de las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Demuestra que el 43% dice que casi siempre se debe crear hábitos, el 43% dice que a veces y solo el 14 % expresa que sí se deben crear hábitos para su uso, de manera especial en los niños.

Tabla N° 10:

Creación de hábitos para el uso de las herramientas tecnológicas

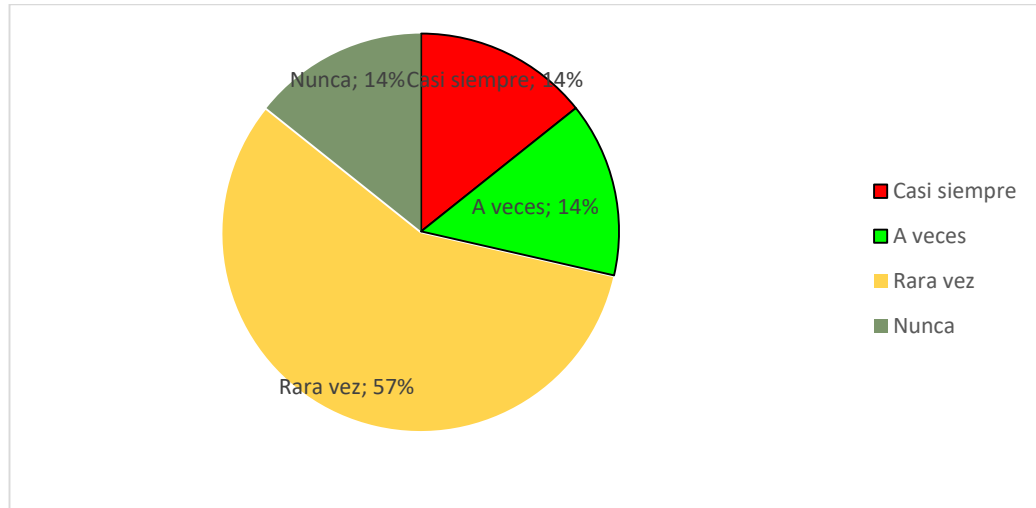
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	14%
Casi siempre	3	43%
A veces	3	43%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje en la creación de hábitos en los estudiantes para el uso de las herramientas tecnológicas.

Indica que de los siete docentes solo uno cree que es necesario la creación de hábitos para el manejo de estos materiales tecnológicos ya que la ciencia es creadora por naturaleza y se necesitan colocar parámetros de alerta para cuidar la salud mental de los niños y jóvenes, tres de los docentes piensn que casi siempre y los tres últimos dicen a veces.

Figura N° 15:

8 ¿Ha tenido dificultades en familiarizarse en el uso de herramientas digitales, por el desconocimiento, desinterés o falta de auto capacitación?



NOTA: La presente figura refleja las dificultades por desinterés de parte de los estudiantes, que se presenta en el uso de las herramientas tecnológicas. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 57% contesta rara vez no ha tenido dificultades para familiarizarse con los nuevos recursos digitales, mientras que el 14% se repiten tres veces en casi siempre.

Tabla N° 11:

Dificultades con la tecnología

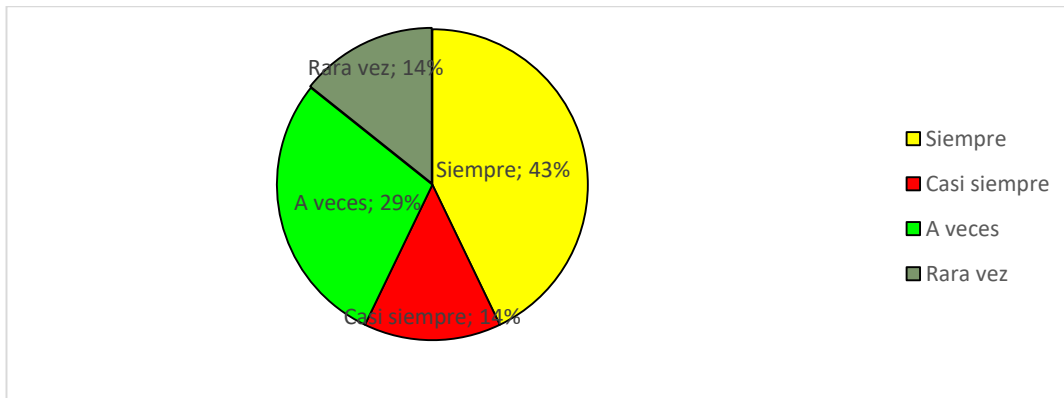
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	14%
A veces	1	14%
Rara vez	4	57%
Nunca	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja resultados de las dificultades de los estudiantes con la tecnología.

Concluye que de los siete docentes, cuatro de ellos rara vez han tenido dificultades para familiarizarse, mientras que de los docentes restantes dicen que sí han tenido dificultades por el desconocimiento de los recursos digitales.

Figura N° 16:

9 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de los estudiantes que les gustaría aprender más de la herramienta CANVA. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 43% está interesado en aprender mientras que el 29% dice a veces contesta con inseguridad, el casi siempre con el de rara vez tienen el mismo porcentaje del 14%.

Tabla N° 12:

Más aprendizaje sobre las herramientas tecnológicas

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
Casi siempre	1	14%
A veces	2	29%
Rara vez	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja el resultado de quienes les gustaría aprender más de las herramientas tecnológicas.

Se concluye, de los siete docentes tres están interesados por aprender la tecnología Canva, mientras que dos de ellos dicen que a veces quisieran aprender, los dos últimos docentes correspondientes al 14 % simultáneamente tienen inseguridad o de pronto temor.

Figura N° 17:

10 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje de aprendner la herramienta KAHOOT. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Muestra que el 57% contesta positivamente el querer aprender para fortalecer el proceso de enseanza aprendizaje, mientras que el 43% contesta que a veces quisiera aprender esa herramienta.

Tabla N° 13:

Herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso de enseñanza

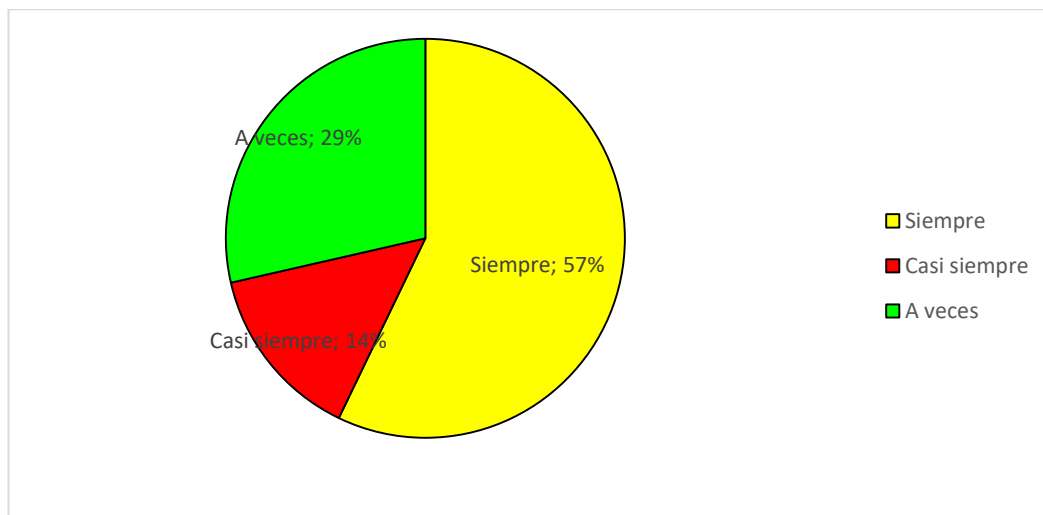
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
A veces	3	43%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja como los estudiantes les gustaría aprender KAHOOT

Indica que de los siete docentes están interesados cuatro para fortalecer el aprendizaje, mientras los tres docentes restantes responden con inseguridad, de pronto sin interés. Esto lleva apensar que el docente todavía como no ha tomado interés y seriedad en el trabajo encomendado con los niños que esperan que su Maestro sea quien tome el timón para dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura N° 18:

11 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje de los que desean aprender el programa PREZI. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 57% sí le interesa adelantar los conocimientos para mejorar, mientras que el 29% tiene duda en aprender y el 14% correspondiente a veces quisiera aprender esa herramienta.

Tabla N° 14:

Herramienta tecnológica Prezzi

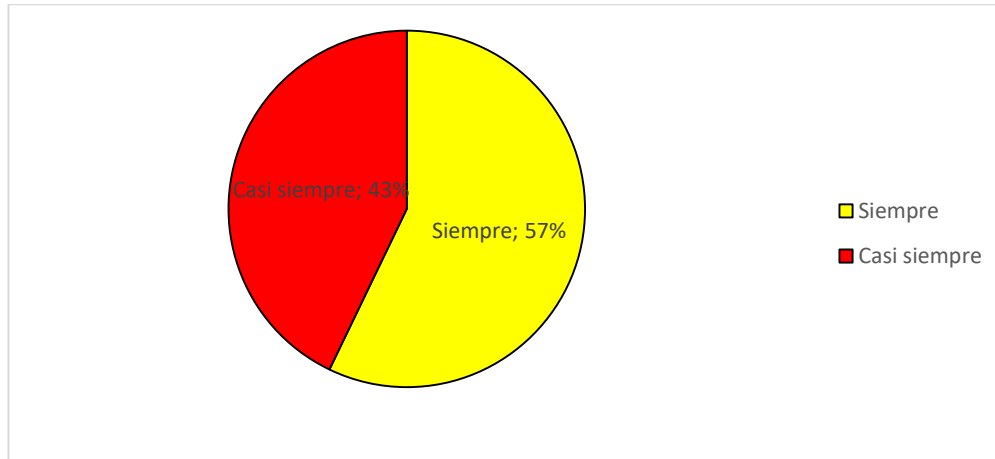
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
Casi siempre	1	14%
A veces	2	29%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja el porcentaje de los que quieren aprender el programa PREZI

Manifiestan cuatro de ellos están interesados en aprender la tecnología PREZI para reforzar el aprendizaje, mientras que dos de los docentes y restantes responden con duda e inseguridad.

Figura N° 19:

12 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje real de docentes que quieren aprender a manejar la herramienta digital LOGSTER. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Indica que 57 % de los docentes desean aprender este nuevo recurso tecnológico para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 43% marca casi siempre como posibilidad de aprender.

Tabla N° 15:

Herramienta tecnológica GLOGSTER

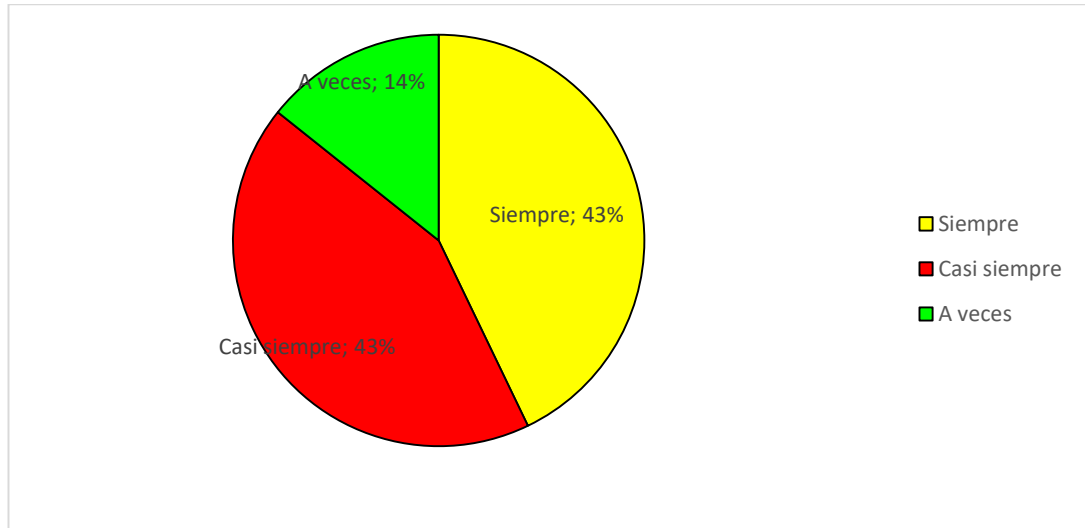
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
Casi siempre	3	43%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje de docentes que desean aprender el manejo del programa.

Se concluye que cuatro de los siete docentes expresan que sí les gustaría aprender esa herramienta, mientras que los tres restantes manifiestan que casi siempre, lo cual quiere decir que les interesa aprender como un nuevo recurso que les sirve para reforzar el aprendizaje.

Figura N° 20:

13 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de docentes que desean aprender nuevos programas como IXL LEARNING. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Indica que el 43% en siempre y 43% en casi siempre demuestra el interés de aprender este recurso tecnológico porque le ofrece apertura para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 14 % tiene poco interés en aprender.

Tabla N° 16:

Herramienta tecnológica IXL LEARNING

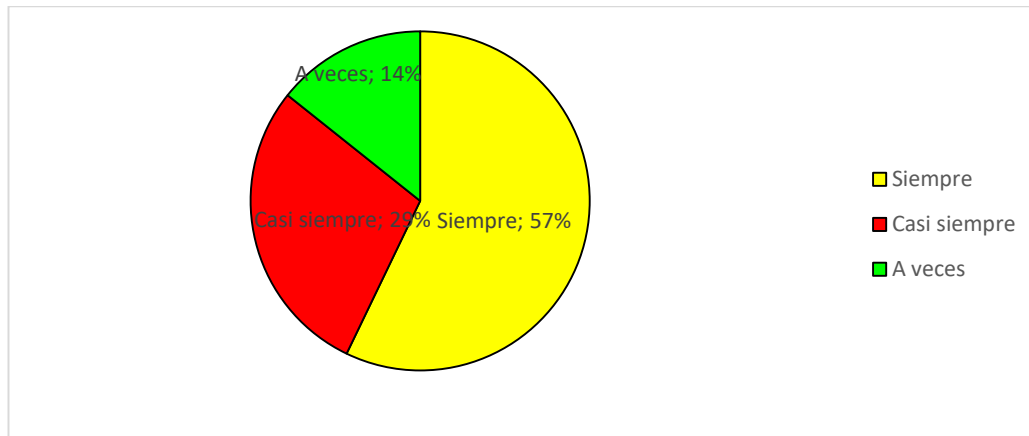
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
Casi siempre	3	43%
A veces	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja el uso de la tecnología IXL LEARNING

Concluye que la mayoría de docentes en esta pregunta acepta aprender este recurso porque le interesa reforzar el proceso de aprendizaje. De los siete docentes los seis están dispuestos a renovar sus métodos que le beneficia para su trabajo como docente. Mientras que el último docente presenta dudas y le falta expectativa hacia el futuro.

Figura N° 21:

14 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje real de docentes que desean aprender el uso de la tecnología GOOGLE ARTS & CULTURE. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Indican que el 57% equivalente a siempre demuestran que sí tienen interés para aprender esa técnica digital, mientras que con el 29% casi siempre también aprenderían con menos interés para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje y el 14% muestra muy poco interés esporádicamente.

Tabla N° 17:

Herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE.

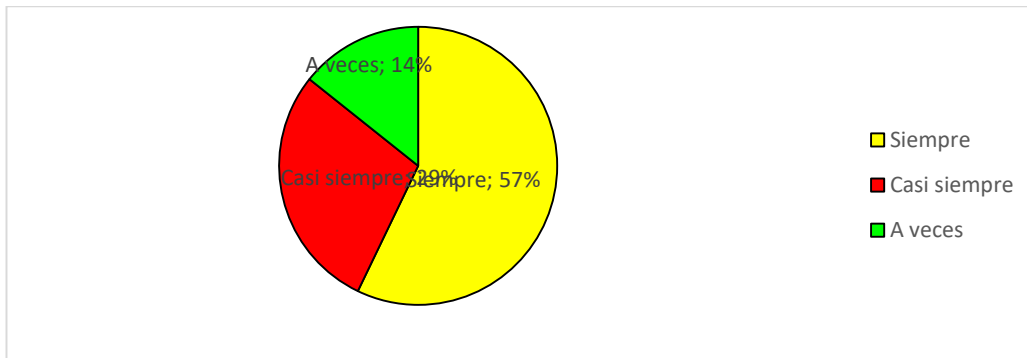
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
Casi siempre	2	29%
A veces	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja el aprendizaje tecnología GOOGLE ARTS & CULTURE

Se concluye que de los siete docentes cuatro están interesados y podrán realizar el refuerzo de la técnica, en cuanto a los otros docentes se observa en los datos muy poco interés en aprender y cambiar sus conocimientos; esto puede perjudicar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura N° 22:

15 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica *STORY BIRDS*, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de docentes que quieren aprender la herramienta *STORY BIDS*. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El mayor porcentaje 57% les gustaría siempre aprender para mejorar y fortalecer sus conocimientos, sus clases tendrán mayor acogida por los estudiantes cambiaría el proceso de enseñanza aprendizaje, Mientras que el 29% es casi siempre sin interés, en cuanto al 14 % no siempre son motivadoras sus clases.

Tabla N° 18:

Herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer los procesos de enseñanza.

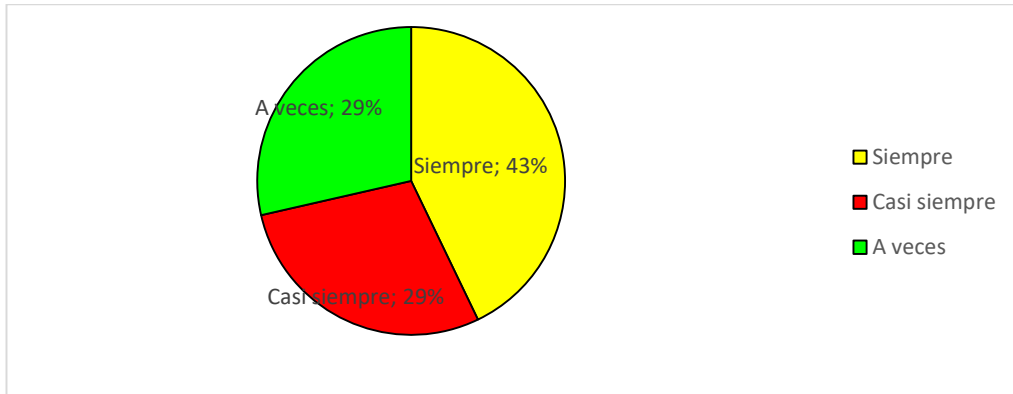
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
Casi siempre	2	29%
A veces	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla muestra como es el uso de la tecnología *STORY BIDS*

El mayor porcentaje señala que sí utiliza esa herramienta durante sus clases como un refuerzo en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes, mientras y solamente dos casi siempre utiliza en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura N° 23:

16 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje de docentes que desean aprender el programa CLASSDOJO. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El presente 43% indica que siempre utiliza esta herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 29% utiliza casi siempre para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje y el 29% solamente utiliza a veces durante sus clases. Esto quiere decir que esta herramienta es más acogida en el aprendizaje.

Tabla N° 19:

Herramienta tecnológica CLASSDOJO

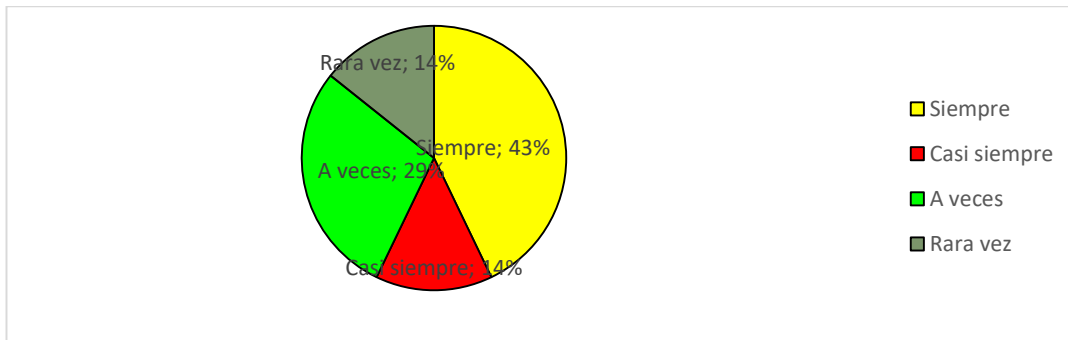
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
Casi siempre	2	29%
A veces	2	29%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla refleja la cantidad de docentes que quieren aprender CLASSDOJO

Los tres docentes dicen que sus clases están animadas, las otras opciones se repiten de manera simultánea sin tanto interés, en las opciones casi siempre quiere decir que sí utilizó. En los dos primeros porcentajes aseguran que hay motivación e interés para reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura N° 24:

17 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje real de docentes que desean aprender nuevos programas como SMILE AND LEARN. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Inicia con el 43% equivalente a siempre si es utilizada esta herramienta para el desarrollo del proceso, mientras el 14% es casi siempre esporádicamente, el 29% corresponde a veces no hay continuidad en usar este recurso y el 14% rara vez lo utiliza.

Tabla N° 20:

Herramienta tecnológica SMILE AND LEARN.

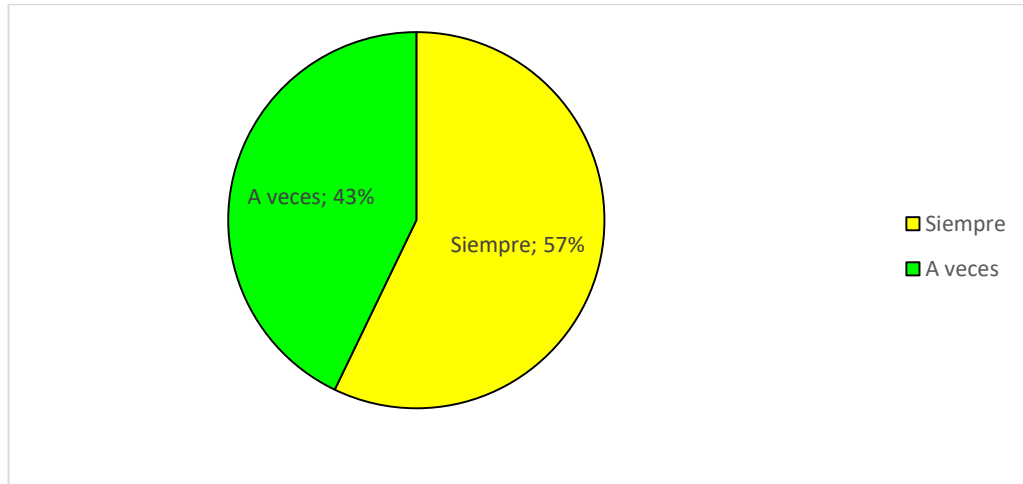
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	43%
Casi siempre	1	14%
A veces	2	29%
Rara vez	1	14%
Total	7	100%

NOTA: La presente tabla muestra el uso de la herramienta SMILE AND LEARN

Concluye que de los siete docentes tres siempre utilizan esta herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que un solo docente casi siempre con las otras opciones quiere decir no hay continuidad.

Figura N° 25:

18 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el total de docentes que desean aprender más sobre QUILET. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 57% que quiere decir que siempre utiliza este recurso tecnológico en sus clases, mientras que el 43% correspondiente a veces no hay continuidad en el uso de esa herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla N° 21:

Herramienta tecnológica QUIZLET

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	57%
A veces	3	43%
Total	7	100%

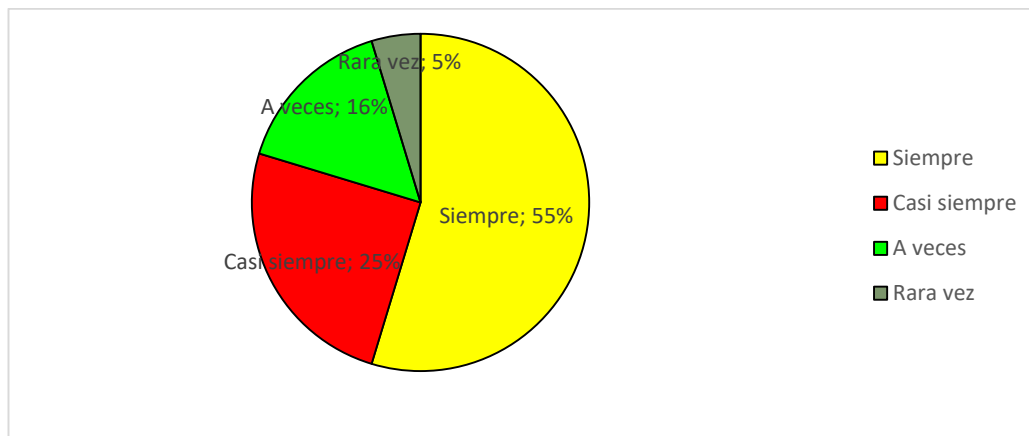
NOTA: La presente tabla refleja el total de docentes que desean conocer el programa QUILET

Concluye que de los siete docentes cuatro de ellos utilizan esta herramienta como refuerzo en el proceso de enseñanza aprendizaje y los tres docentes siguientes utilizan a veces este recurso en sus clases. Se puede decir que estos docentes necesitan capacitarse en recursos digitales para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea eficaz.

Encuesta realizada a Estudiantes

Figura N° 26:

1 ¿Usted considera que las herramientas digitales, tales como canva, kahoot, prezi, etc, ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de los estudiantes que utilizan estas herramientas digitales. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 55% de los estudiantes contesta siempre porque ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 25% es casi siempre.

Tabla N° 22:

Herramientas digitales ayudan al proceso de enseñanza

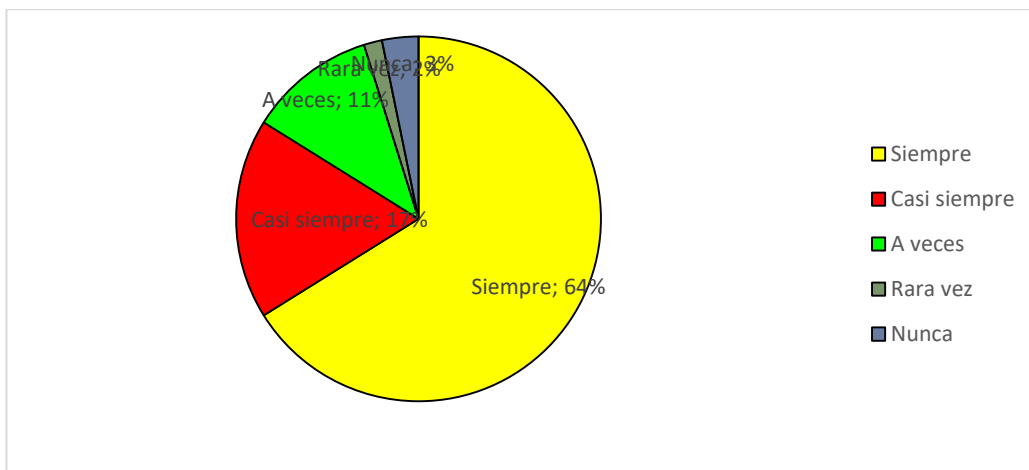
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	55%
Casi siempre	16	25%
A veces	10	16%
Rara vez	3	5%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla muestra como las herramientas digitales ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje.

Se concluye que de los 64 estudiantes 35 siempre utilizan durante las clases los recursos digitales hablamos del 50% que es beneficioso tanto para el docente como para el estudiante .

Figura N° 27:

2 ¿Usted considera importante crear una guía de recursos digitales, que le ayudan a conocer las herramientas tecnológicas apropiadas, como estrategia tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra la importancia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 64% dice siempre está de acuerdo en crear una guía, el 17% dice casi siempre, el 11% opina a veces no cree necesario.

Tabla N° 23:

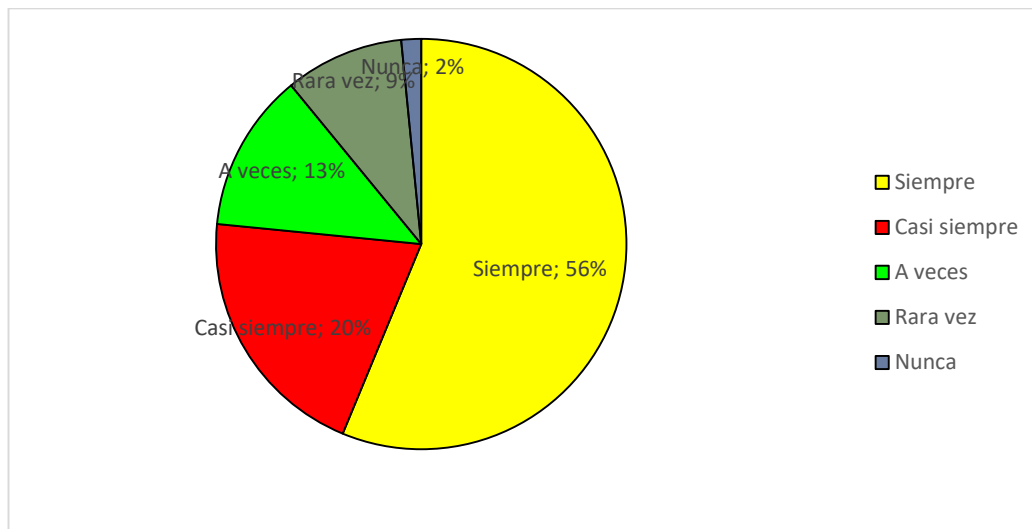
Creación de guía de recursos digitales

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	64%
Casi siempre	11	17%
A veces	7	11%
Rara vez	1	2%
Nunca	2	3%
Total	62	97%

NOTA: La presente tabla refleja el valor de la creación de una herramienta que facilite el uso de ciertos programas. La mayoría está de acuerdo con la guía

Figura N° 28:

3 ¿Considera necesario que durante sus clases se fomente el uso de herramientas tecnológicas y se relacionen con los temas de estudio con sus compañeros de aula y el docente?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje real de la importancia de usar herramientas tecnológicas para mejorar los temas de clases. El 56%. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Tabla N° 24:

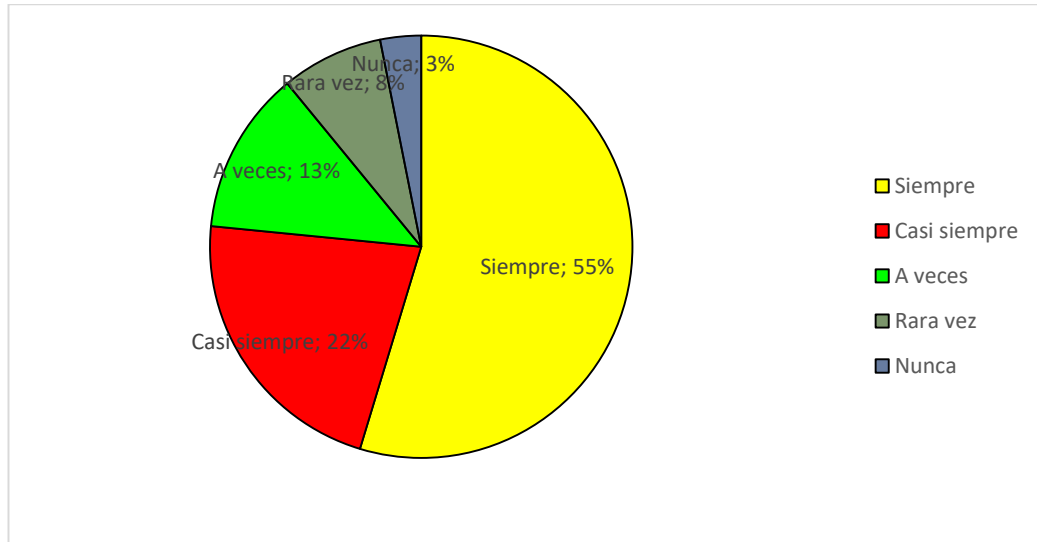
Utilización de los recursos digitales en clases

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	56%
Casi siempre	13	20%
A veces	8	13%
Rara vez	6	9%
Nunca	1	2%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla refleja la totalidad de la utilización de los recursos digitales. Se concluye que siempre es necesario una guía didáctica para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje.

Figura N° 29:

4 ¿Considera que los aprendizajes mejoran con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas apropiadas para su edad?



NOTA: La Presente figura refleja el porcentaje de estudiantes que consideran como mejoran los aprednizajes con el el uso de las herramientas tecnológicas. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Muestra que el 55% opción siempre están de acuerdo que el aprendizaje mejora con el uso de las nuevas herramientas y por ende mejora la calidad educativa, mientras que el 22% dice casi siempre que no es la totalidad.

Tabla N° 25:

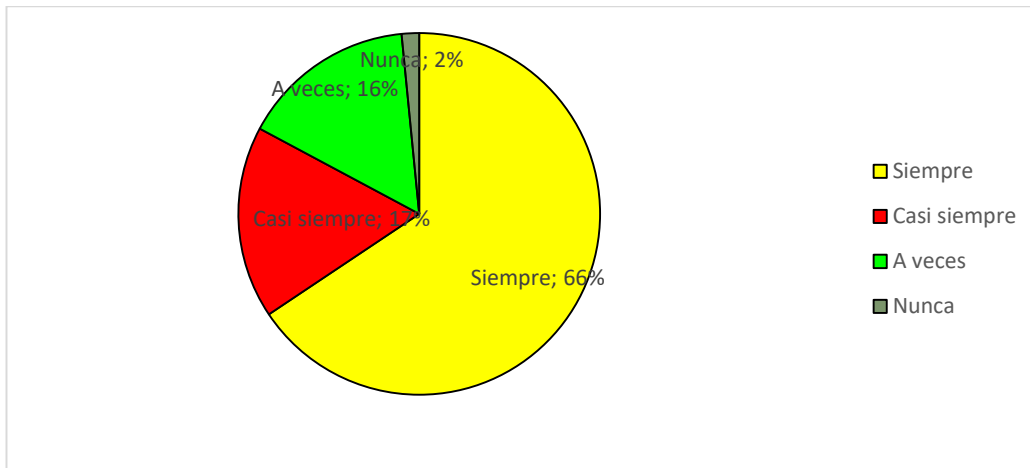
Mejor aprendizaje en el uso de los recursos digitales

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	55%
Casi siempre	14	22%
A veces	8	13%
Rara vez	5	8%
Nunca	2	3%
Total	64	100%

NOTA: La Presente tabla refleja como los estuidnates consideran que las clases mejoran con el uso de las herramientas tecnológicas.

Figura N° 30:

5 ¿Usted considera importante que los recursos digitales sean parte del nuevo currículo, para renovar el proceso enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja la importancia de que se emplee con mayor frecuencia los recursos digitales y esta sea parte del currículo. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 66 % siempre están de acuerdo que los recursos digitales sean parte del currículo, mientras que el 17 % está casi siempre de acuerdo y el 16 % solo está a veces de acuerdo, no es claro y por último el 2 % dice nunca, no están de acuerdo.

Tabla N° 26:

Recursos digitales, parte del currículo

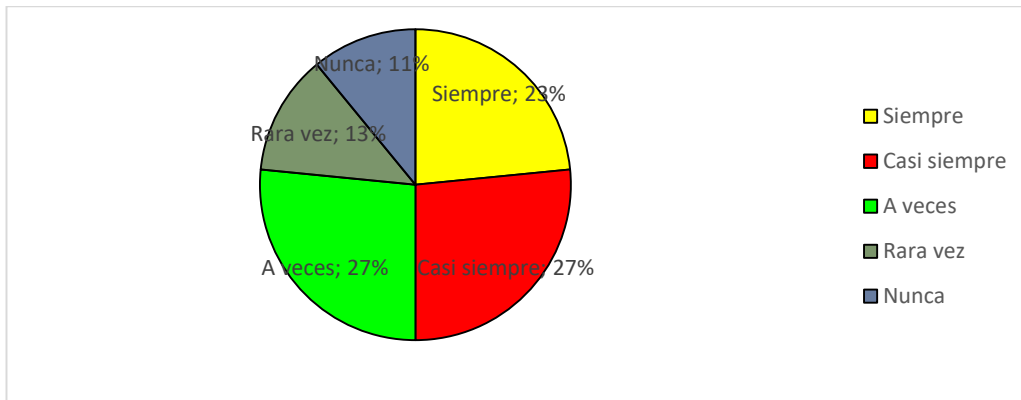
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	42	66%
Casi siempre	11	17%
A veces	10	16%
Nunca	1	2%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla refleja el porcentaje a favor que los recursos digitales sean parte del currículo.

Se concluye de los 64 estudiantes, 42 dicen que los recursos digitales deben estar en el currículo. Las otras opciones no tienen claridad en su totalidad, manifestando más dudas.

Figura N° 31:

6 ¿Considera que sus clases son poco dinámicas, motivadoras sin la utilización de los recursos digitales, para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja como los estudiantes expresan que las clases son poco dinámicas y motivadoras sin recursos digitales. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

La opción casi siempre con el 27 % confirma que las clases son poco dinámicas y motivadoras sin el uso de recursos digitales, clases aburridas; con el mismo porcentaje 27% de igual manera los otros porcentajes.

Tabla N° 27:

Clases poco dinámicas sin el uso de los recursos digitales

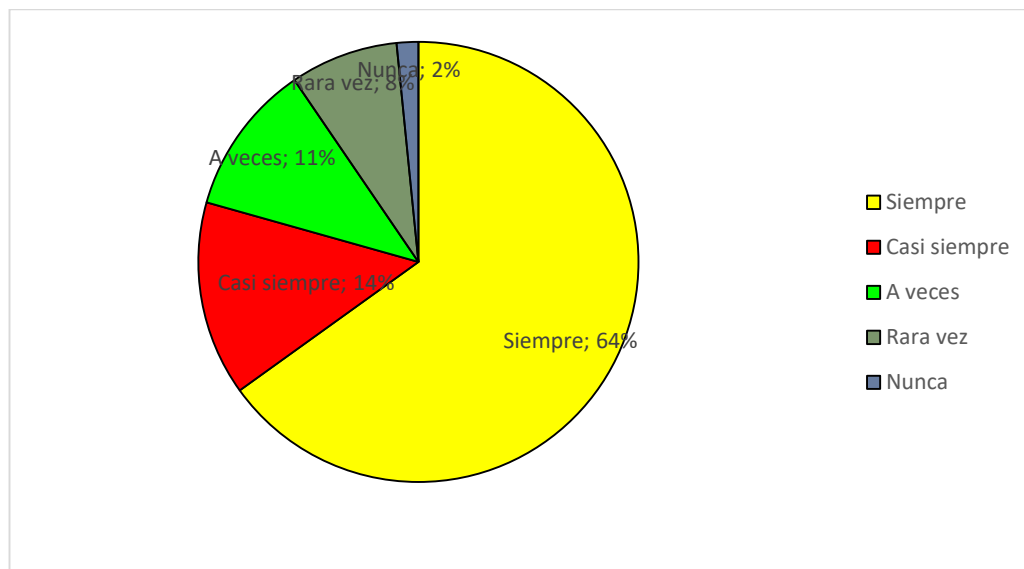
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	23%
Casi siempre	17	27%
A veces	17	27%
Rara vez	8	13%
Nunca	7	11%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla refleja que las clases son poco dinámicas y motivadoras sin recursos digitales.

Se concluye que de los 64 estudiantes 15 expresan que las clases no son motivadoras ni dinámicas porque el docente no utiliza los recursos digitales.

Figura N° 32:

7 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja como los estudiantes les gustaría saber el uso de nuevas herramientas. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Inicia con el porcentaje correspondiente a siempre con el 64% quieren reforzar el aprendizaje, la siguiente opción casi siempre con 14% porque quieren aprender, la opción a veces el 11% porque son pocos, mientras que rara vez 8% sin interés y el 2% corresponde a nunca. Se hace notar que hay una pregunta en blanco.

Tabla N° 28:

Herramienta tecnológica Canva, para fortalecer el aprendizaje

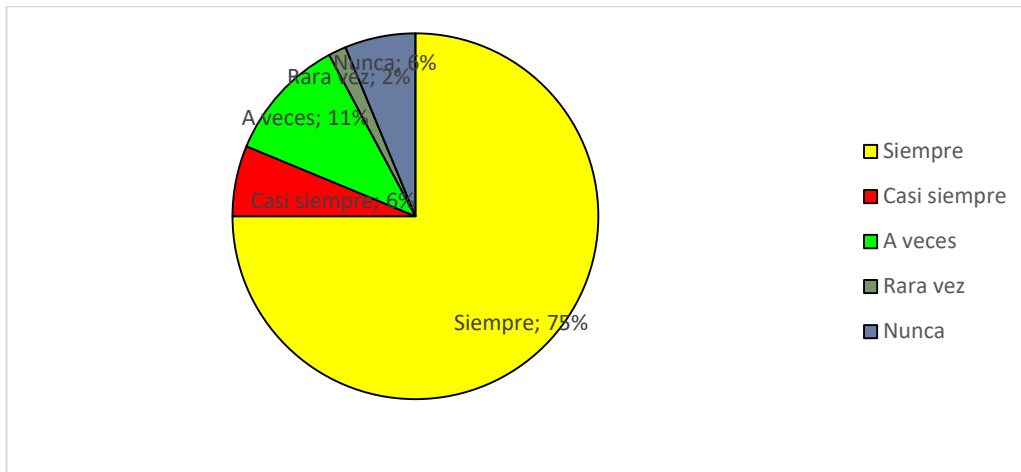
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	64%
Casi siempre	9	14%
A veces	7	11%
Rara vez	5	8%
Nunca	1	2%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla el porcentaje del uso de la herramienta canva.

Se concluye que: de 63 estudiantes 41 están interesados por reforzar la tecnología de canva, los demás porcentajes se observa poco interés.

Figura N° 33:

8 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje real del mejor aprendizaje de la herramienta KAHOOT. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El mayor porcentaje de 75% con la opción de siempre aceptación para fortalecer el aprendizaje, con el 6% casi siempre hay interés en fortalecer, a veces con 11% en forma esporádica aprende, rara vez con el 2% y en último lugar la opción nunca con el 6% no tiene interés.

Tabla N° 29:

Herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer su aprendizaje

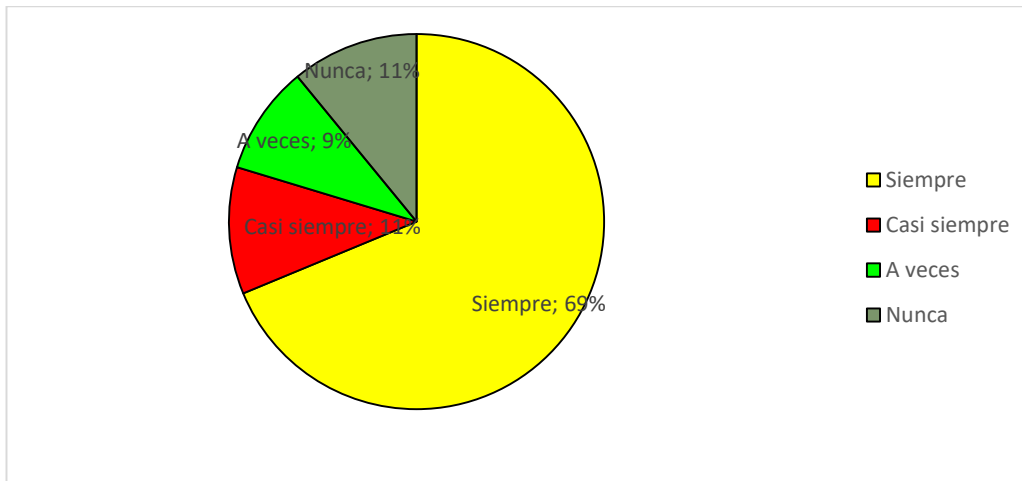
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	75%
Casi siempre	4	6%
A veces	7	11%
Rara vez	1	2%
Nunca	4	6%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla refleja como es el uso de la herramienta KAHOOT, por parte de los estudiantes.

Se concluye que hay interés por aprender y reforzar el aprendizaje con esa herramienta, con relación a las otras opciones poco interés en aprender.

Figura N° 34:

9 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje de estudiantes que desean aprender la herramienta PREZI. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

La opción siempre con el 69% que sí le interesa aprender esa herramienta digital, casi siempre con el 11% de interés, la opción a veces con el 9% desearía aprender y nunca con el 11% no demuestra interés.

Tabla N° 30:

Herramienta tecnológica PREZI.

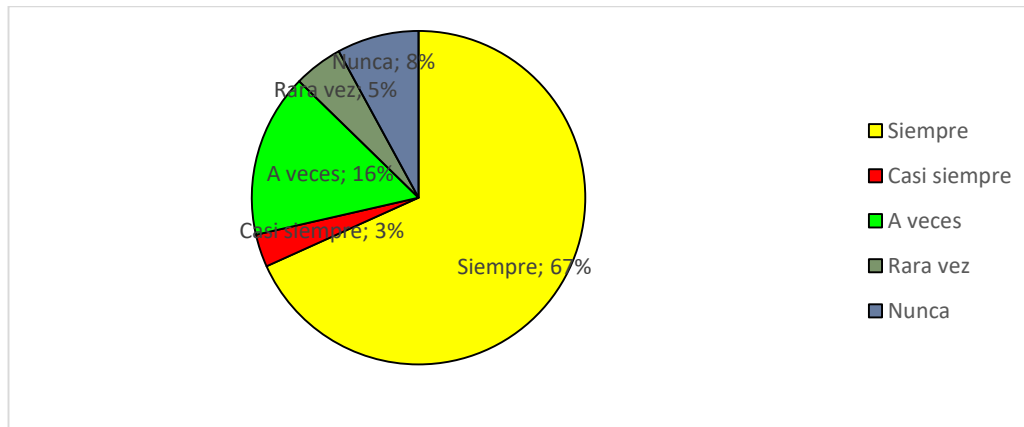
Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	69%
Casi siempre	7	11%
A veces	6	9%
Nunca	7	11%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla refleja como el total de estudinates que desean aprender más sobre la herramienta PREZI.

Se concluye que de los 64 estudiantes que respondieron la encuesta 44 de ellos están interesados en aprender sobre esta herramienta, los demás poco interés en aprender y reforza la opción nunca no demuestra interés.

Figura N° 35:

10 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje real de estudiantes que desean adquirir conocimientos de la herramienta GLOGSTER. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 67% correspondiente a la opción siempre les interesa aprender y reforzar esta herramienta, la opción casi siempre con el 3%, la opción a veces con el 16 % de interés, rara vez con el 5% y la opción nunca con el 8% a este grupo no les interesa a aprender.

Tabla N° 31:

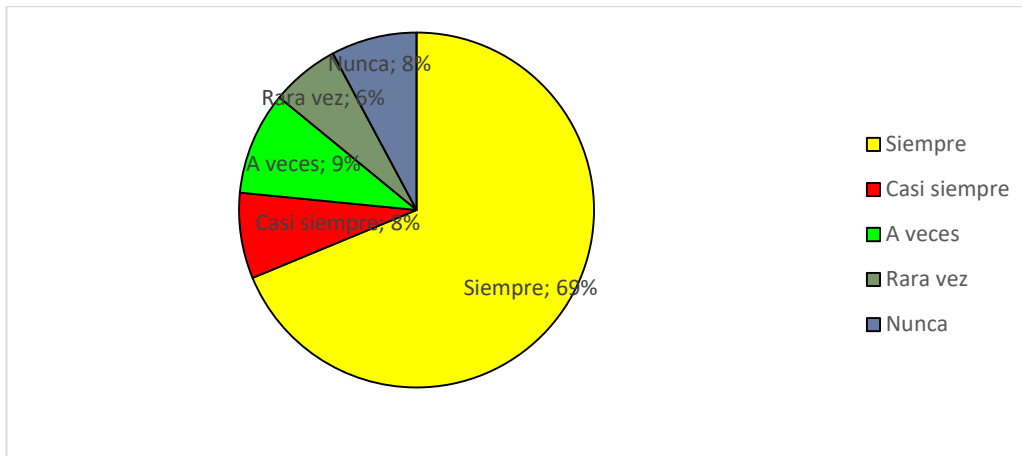
Herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	67%
Casi siempre	2	3%
A veces	10	16%
Rara vez	3	5%
Nunca	5	8%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla refleja el porcentaje de estudiantes que desean aprender sobre la herramienta GLOGSTER. Del número total 43 están interesados en aprender.

Figura N° 36:

11 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra como los estudiantes desean aprender sobre la herramienta IX LEARNING. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

Se muestra que el 69 % con la opción siempre demostrando interes en aprender y reforzar el aprendizaje, la siguiente opción casi siempre con el 8 %, la opción a veces con el 9 %, siguiente opción rara vez 6% y la opción nunca con el 8 % demostrando este último grupo que no tiene interés.

Tabla N° 32:

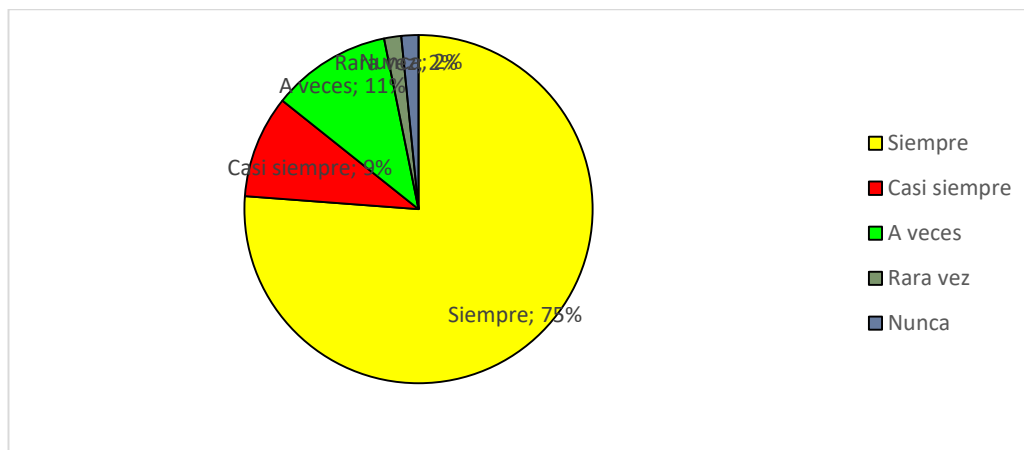
Herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer su aprendizaje

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	69%
Casi siempre	5	8%
A veces	6	9%
Rara vez	4	6%
Nunca	5	8%
Total	64	100%

NOTA: La presente tabla refleja el deseo de adquirir mayor conocimiento sobre la herramienta IX LEARNING.44 quieren reforzar el aprendizaje.

Figura N° 37:

12 Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje de estudiantes que desean aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

La opción siempre con el 75% conocer y reforzar esa herramienta para mejorar su aprendizaje. Casi siempre con el 9% puede interesarle. A veces el 11%, rara vez el 2% y nunca el 2%, estos últimos porcentajes dan a conocer no hay interés para aprender como el de la respuesta en blanco que no dice nada.

Tabla N° 33:

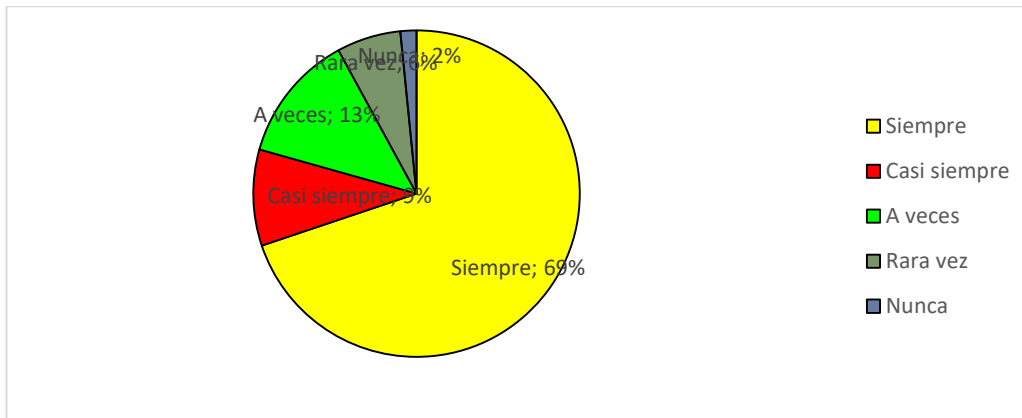
Herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	75%
Casi siempre	6	9%
A veces	7	11%
Rara vez	1	2%
Nunca	1	2%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje de estudiantes que buscan aprender más sobre GOOGLE ARTS &. Se concluye 48 estudiantes quieren reforzar para aprender

Figura N° 38:

13 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura muestra el porcentaje real del deseo de aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El porcentaje más alto 69% correspondiente a siempre distinguiéndose por el interés de los estudiantes mejorar el aprendizaje y reforzarlo, casi siempre 9% y la opción , a veces 13 % puede ser positivo lo esporádicamente para ser tomado en cuenta, los demás rara vez el 6%, nunca con el 2 % y el que no responde puede ser que ya conocen o no les interesa.

Tabla N° 34:

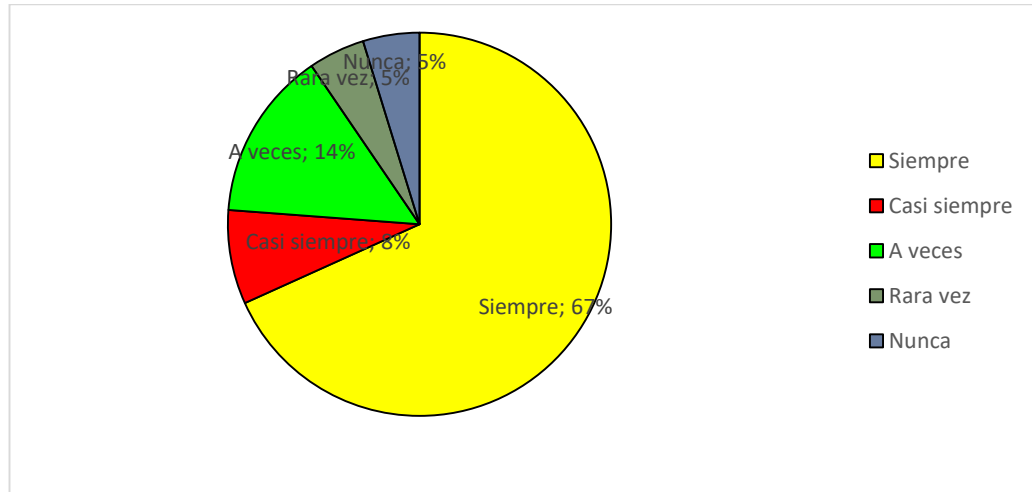
Herramienta tecnológica STORY BIRDS

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	69%
Casi siempre	6	9%
A veces	8	13%
Rara vez	4	6%
Nunca	1	2%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla refleja como los estudiantes les gustaría . mejora el aprendizaje con STORY BIRDS. 44 estudiantes se interesan para conocer más y reforzar.

Figura N° 39:

14 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje de estudiantes que quieren aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El 67% siempre está interesado por aprender otra herramienta, mientras que los demás se observa poco interés.

Tabla N° 35:

Herramienta tecnológica CLASSDOJO

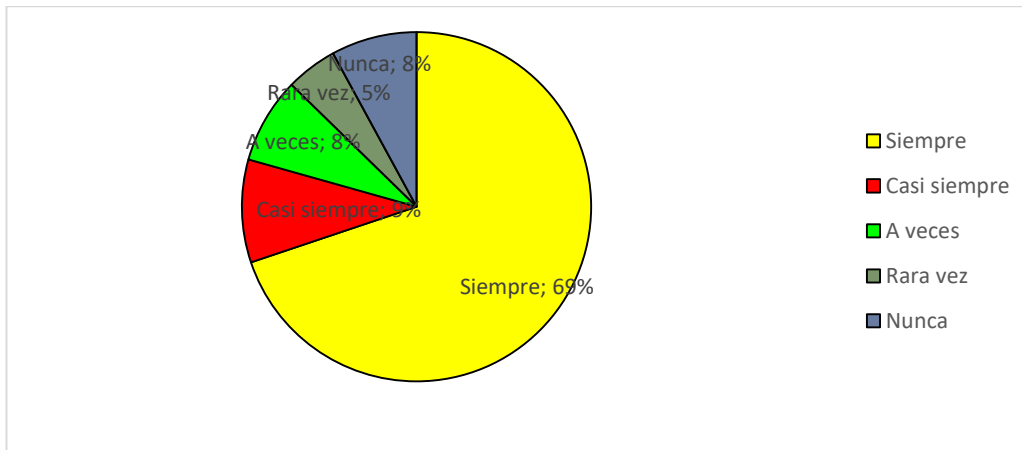
Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	67%
Casi siempre	5	8%
A veces	9	14%
Rara vez	3	5%
Nunca	3	5%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje de como los estudiantes les gustará aprender sobre la heramineta CLASSDOJO.

Se concluye que de 64 estudiantes encuestados 43 responden el interés que tienen en aprender, se puede tomar en cuenta la forma esporádica de aprender.

Figura N° 40:

15 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje real de los estudiantes que quieren aprender sobre la herramienta SMILE AND LEARN. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

La opción siempre con el 69% quiere decir que acepta aprender y reforzar para mejorar, casi siempre el 9%, a veces 8% , rara vez 5%, nunca con el 5%, además hay una pregunta sin contestar.

Tabla N° 36:

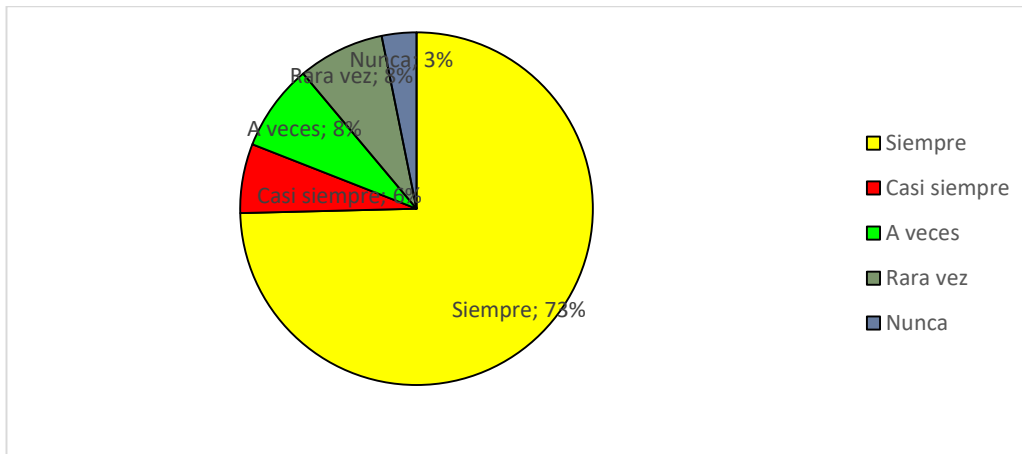
Herramienta tecnológica SMILE AND LEARN

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	44	69%
Casi siempre	6	9%
A veces	5	8%
Rara vez	3	5%
Nunca	5	8%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje de estudiantes que desean aprender sobre la herramienta SMILE AND LEARN 44 estudiantes se arriesgan a aprender.

Figura N° 41:

16 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente figura refleja el porcentaje real de estudiantes que les gustaría aprender sobre la herramienta QUIZLET. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El mayor porcentaje es el de siempre con 73% dando a conocer que tienen interés por mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje con nuevas técnicas dadas por el docente. Casi siempre 6%, a veces 8%, rara vez 8%, rara vez 8% y la opción nunca, estos grupos últimos demuestran que no tienen interés en aprender.

Tabla N° 37:

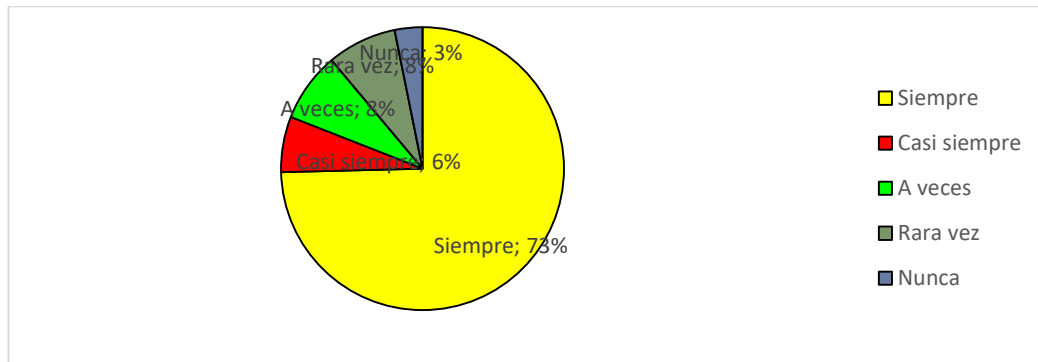
Herramienta tecnológica QUIZLET

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	73%
Casi siempre	4	6%
A veces	5	8%
Rara vez	5	8%
Nunca	2	3%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla muestra el gusto de los estudiantes por aprender la herramienta QUIZLET. 47 Estudiantes están interesados por aprender el docente aprenderá esta aplicación.

Figura N° 42:

17 ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje?



NOTA: La presente tabla refleja el porcentaje de estudiantes que les gustaría aprender y conocer sobre la GLOGSTER. Fuente: Programa estadístico SPSS 26.

El mayor porcentaje es 73 equivalente a 43 estudiantes que quieren conocer más por esta herramienta para mejorar el aprendizaje hay mayor interés, casi siempre con el 6%, a veces 8%, rara vez 8% y nunca 3%. Mientras que estos grupos toman las cosas esporádicamente.

Tabla N° 38:

Herramienta tecnológica GLOGSTER

Opciones de repuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	73%
Casi siempre	4	6%
A veces	5	8%
Rara vez	5	8%
Nunca	2	3%
Total	63	98%

NOTA: La presente tabla muestra el porcentaje de estudiantes que les gustaría conocer sobre la herramienta GLOGSTER. 50% son los interesados en aprender.

Validez y confiabilidad

Los instrumentos de recolección de datos requieren los criterios de validez y confiabilidad. La validez se define como el grado en que el constructo realmente mide la variable que pretende medir (Hernández- Sampieri, 2018). En la presente investigación se empleó el método de validación por juicio de expertos.

En tanto que, para estimar la confiabilidad se aplicó el cálculo del alfa de Cronbach mediante el programa SPSS 26, tanto para el cuestionario a docentes como para el cuestionario a estudiantes; ambos cuestionarios, contienen una escala tipo Likert con la siguiente codificación: Siempre = 5, Frecuentemente = 4, A veces = 3, Rara vez = 2 y Nunca = 1.

El proceso de confiabilidad se aplicó mediante pruebas piloto a 5 docentes y por separado a 10 estudiantes. Los cuestionarios aplicados permitieron la configuración de una base de datos que se exportó como base de datos al programa estadístico antes mencionado. Los resultados obtenidos se muestran en las siguientes tablas.

Tabla N° 39:

Alfa de Cronbach: cuestionario a docentes.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos gl (n-1)
0,76	0,82	18

Se registró un coeficiente de 0,82 (basado en elementos estandarizados), que es bastante alto, denotando un alto nivel de confiabilidad del cuestionario aplicado a docentes.

Tabla N° 40:

Alfa de Cronbach: cuestionario a estudiantes.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos gl (n-1)
0,766	0,820	15

Se registró un coeficiente de 0,945, que es bastante alto, denotando un alto nivel de confiabilidad del cuestionario aplicado a directivos.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE

Objetivo: Determinar la influencia de los recursos digitales en los docentes de la Básica Media.

Tabla N° 41:

Variable Independiente

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Conceptualización: Los recursos digitales de todo tipo ayudan en el aprendizaje complejo se combina con las competencias digitales y se debe adaptar a las necesidades de los estudiantes brindándole un ambiente cómodo adecuado con el fin de ser una persona activa y pueda obtener un aprendizaje excelente. Con el uso de las TIC han logrado excelentes trabajos participativos han despertado interés y motivación en los actores, es clave en el proceso educativo. Rocío M. López Che. (2019)</p>	<p>Influencia de los recursos digitales en el docente durante las clases virtuales.</p> <p>Influencia en la información profesional de los docentes</p>	Los recursos digitales mejoran la calidad educativa.	1 - 7	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>
		Dificultad por desconocimiento y desinterés por falta de auto capacitación.	8	
		Interés por aprender las diferentes plataformas.	9 – 18	

NOTA: La presente tabla muestra la operacionalización de la variable independiente.

VARIABLE DEPENDIENTE

Objetivo: Motivar al docente en el proceso de enseñanza aprendizaje con los nuevos recursos digitales.

Tabla N° 42:

Variable Dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Conceptualización: El aprendizaje significativo se caracteriza por colocar los conocimientos en forma armónica y coherente, es importante porque las ideas, proposiciones pueden ser aprendidas, se fundamenta en la experiencia previa, el factor más importante es el estudiante con lo que sabe, se quiere que esos conocimientos perduren por siempre, que la información sea selecta y esté anclada en el aspecto cognitivo del estudiante, se convierta en un elemento significativo para trascender, aprender a aprender. L. Fernando, García. (2018)	Educación de calidad utilizando los nuevos recursos digitales. Docentes innovados, estudiantes del futuro.	Uso frecuente de los recursos digitales. Mejorar la calidad educativa. Dificultad y desinterés.	1 2 -7 8 9 - 18	Encuesta Cuestionario

<p>Alex Estrada G. opina que los estudiantes tienen preferencia a estrategias cognitivas que les ayuda a tener el significado de una nueva información; tomando en cuenta que los estilos de aprendizaje se refieren a las estrategias preferidas que son formas de interpretar, organizar la nueva información entre el rendimiento académico y el estilo de aprendizaje.(activo, reflexivo del estilo teórico.</p>		<p>Interés por aprender las diferentes plataformas.</p>		
--	--	---	--	--

NOTA: La presente tabla muestra la operacionalización de la variable dependiente.

CAPÍTULO IV

HACIENDO CAMINO A LA INNOVACIÓN

Título: **HACIENDO CAMINO A LA INNOVACIÓN:** Guía didáctica digital para la utilización de los recursos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje en niños/ as de quinto de la Básica Media.

Datos: Informativos

Escuela: Unidad Educativa Particular “Ecuatoriano Suizo”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: La Concepción

Dirección: Manuel Valdivieso # 585 y Altar

Sección: Matutina

Número: Total de estudiantes: 892

Tipo de Plantel: Particular

Email:

Teléfono: 02464467

Contexto de Aplicación de la Propuesta

La Unidad Educativa Particular “Ecuatoriano Suizo” es una institución particular ubicada en la zona norte de la ciudad de Quito, fue fundada con el propósito de dar servicio a la niñez y juventud brindando una educación de calidad y calidez mediante la aplicación de estrategias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje a los niños/as de la básica media.

La elaboración de la guía didáctica digital es una estrategia para optimizar la labor del docente; la utilización de los nuevos recursos didácticos motivará a la capacitación continua y manejo de estas herramientas con efectividad, adquirir conocimientos, capacidades y actitudes innovadoras tanto los docentes como los estudiantes listos para el desafío de las nuevas generaciones y procesos de cambio.

OBJETIVOS

Objetivos General

- Determinar los recursos digitales más utilizados en la actualidad para los docentes en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la Básica Media.

Objetivos Específicos

- Analizar la formación profesional de los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la Básica Media utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.
- Verificar el manejo de los recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los docentes de Básica media.
- Elaborar una guía didáctica para mejorar la utilización de los recursos digitales de los estudiantes de la Básica Media utilizando la guía propuesta.

Análisis de Factibilidad

Factibilidad Sociopolítica

El Ecuador durante estos últimos años ha ido paso a paso abriendo caminos a la gran cobertura de las telecomunicaciones y es así como las familias han tenido

la posibilidad de obtener estos medios para el acceso al internet ha sido una necesidad para mantener las interrelaciones sociales, educativas, políticas. A consecuencia de esta, los recursos tecnológicos pueden ser empleados en los procesos educativos, esta propuesta educativa cuenta con la factibilidad política de los planes y programas que son fundamento para el servicio que va a prestar a la educación.

Fundamentación Científica

Guía Didáctica

La guía didáctica es un recurso didáctico que involucra otros componentes que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje como objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, recursos de apoyo, formas de organizar el proceso y las estrategias de evaluación; además la guía ayuda a crear vínculos de empatía entre docentes y estudiantes. Las guías didácticas pueden crearse para la diversidad de modelos de aprendizaje, formas de organizar la enseñanza aprendizaje e independencia de los estudiantes. (Ricardo Enríque Rino Torrens, 2020, Instituto Internacional de Desarrollo Tecnológico Educativo, INDTEC)

Importancia

Tomando en cuenta el contexto del COVID 19 por el que se originó el trabajo investigativo es importante la capacitación continua por parte de los docentes solventando limitaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, para que la educación sea de calidad desechando el desánimo, la desmotivación, el cansancio por parte de los estudiantes; colocando a disposición de los docentes herramientas digitales útiles que le permitan planificar, orientar, organizar creativamente las actividades facilitando el proceso educativo.

Contribución de la Propuesta

La guía didáctica digital está organizada con herramientas tecnológicas que permitirá el desarrollo de habilidades potencialidades necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por consiguiente, la investigación debe ser excelente y

eficaz que le permita una educación de calidad con la aplicación de las nuevas herramientas tecnológicas adquiere conocimientos, estrategias, valores, asumiendo compromisos que le ayudarán a crear un adecuado ambiente social; con las actividades lúdicas crearán un ambiente propicio y creativo en la enseñanza aprendizaje.

Es importante que la Unidad Educativa Ecuatoriano Suizo se interese por este medio de innovación para ofrecer mejor servicio educativo a los niños y jóvenes. El rol del docente mejorará a nivel personal y profesional. Para el entorno social se habrán logrado los objetivos propuestos este trabajo investigativo. El docente juega papel importante, puesto que, es él la fuente de innovación será uno de los testigos en el cambio de los estudiantes y ellos serán sus propios actores a partir de los resultados obtenidos de la aplicación de la guía didáctica digital.

Insuficiencias Identificadas

Realizado el análisis de las encuestas a docentes y estudiantes de Quinto año de Básica Media de la Unidad Educativa Particular “Ecuatoriano Suizo” se conoció que los docentes no estaban utilizando frecuentemente las herramientas tecnológicas lúdicas y dinámicas durante las clases, por consiguiente los docentes no alcanzan a desarrollar los conocimientos y estrategias necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje, dejarán de ser las clases aburridas, el docente preparará mejor sus clases, serán más alegres, lúdicas e interactivas. Para que la educación cambie necesariamente se debe aplicar esta guía digital que le ayudará a ser más creativo en el aula, ser el profesional del futuro porque aporta a los estudiantes estrategias nuevas para ser los actores de su propio cambio.

Metodología de la Propuesta

La guía didáctica digital está elaborada para los docentes que trabajan con los niños/ñas de Quinto de Educación Básica Media de la Unidad Educativa Particular “Ecuatoriano Suizo” con la finalidad de poner a disposición la guía didáctica innovadora elaborada con herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que logren desarrollar el razonamiento

lógico siendo críticos y reflexivos en su entorno. Esta guía está organizada con cuatro herramientas tecnológicas cada una con sus características que conducen a la realización objetivo deseado, como a la realización de un trabajo en equipo con una amplia comunicación entre el docente y estudiante.

Este instrumento está diseñado para el trabajo por áreas y con cada asignatura, de manera que el estudiante es capaz de desarrollar todo su potencial, puesto que, hay la posibilidad de actividades lúdicas y recreativas.

Modo Operativo

Esta herramienta didáctica digital que se presenta a continuación es interactiva y lúdica para todas las asignaturas del proceso de enseñanza aprendizaje, el docente pueda utilizar con libertad y creatividad en cualquier campo del conocimiento según la necesidad. La finalidad de esta guía es contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje.

Las herramientas de innovación educativa son fundamentales hoy en día dentro del ámbito académico, ya que; a lo largo de los años la educación ha ido evolucionando, en la actualidad ya no es suficiente mantener a los estudiantes dentro de las aulas; sino que el maestro tiene el reto de generar independencia en el aprendizaje, como lo que se enseña ya no es unidireccional y el beneficio que brindan las nuevas tecnologías permite desarrollar dinamismo.

Por ello dentro de este trabajo de investigación se estudiará a fondo 4 herramientas tecnológicas gratuitas que los docentes pueden aprovechar para diseñar actividades dinámicas ajustadas a las características de los estudiantes

Descripción de la Guía

https://issuu.com/mar11/docs/folleto-gu_a_digital.margarita

1. *Wordwall*

Wordwall le permite crear actividades potentes, atractivas y únicas. Es una herramienta interactiva que ayuda a sus alumnos (o colegas) a participar en el

proceso de aprendizaje creando sus propias actividades. El resultado es una experiencia de aprendizaje más auténtica para sus alumnos. *Wordwall* puede utilizarse en cualquier dispositivo, ya sea un ordenador, una tableta, un teléfono o una pizarra interactiva a través de cualquier navegador en línea (Innovación y Desarrollo Docente, idDOCENTE, 2021).

Además, Esta es una plataforma de enseñanza gratuita que ayuda a los profesores a crear actividades rápidas y fácilmente útiles para sus alumnos. Con *Wordwall*, los profesores pueden hacer fácilmente un número infinito de recursos, incluyendo cuestionarios, juegos de memoria, anagramas, crucigramas y más. Cree su propio juego o actividad en minutos y luego d selo a sus alumnos para que lo completen. Los estudiantes tienen la posibilidad de jugar a los juegos en papel o en l nea a trav s de *Google Classroom*, lo que facilita su uso en cualquier contexto sin necesidad de ning n software o herramienta adicional. Adem s, la plataforma permite a los usuarios colaborar con otros en la creaci n de sus propias actividades pertenecientes a las categor as de como "Alfabeto" (s labas) o "May sculas/min sculas" (letras) (idDOCENTE, 2021).

En este apartado se explicar  el modo de uso:

1. Crea una cuenta en *Wordwall*

Se inicia sesi n en el navegador de preferencia y se registra con una nueva cuenta:

Tras crear una cuenta, los profesores pueden empezar a crear tareas l dicas. Con m s de 16 millones de opciones de dise o y posibles plantillas, es f cil crear un muro de palabras elegante y perfecto para el aula. El editor se abre en diferentes p ginas dependiendo de la que haya elegido. Con esa esta din mica herramienta ya no es necesario seguir comprando notas adhesivas o ir a la impresora.

Figura N° 43:
Programa Wordwall



Nota: En la siguiente figura se logra observar la pantalla principal del programa.

2. Crear actividades

Para generar una actividad se debe escribir un título y una instrucción, por ejemplo; si se elige un juego aplasta el gato, la instrucción puede ser “golpea 4 gatos que muestren un número impar”, posterior a ello, de identificará las respuestas correctas. Por lo que es importante, en la casilla de correcto se escriben los números impares y en la de incorrecto, los pares. El último paso es dar clic en ‘listo’ y la actividad ya estará creada. En el menú se pueden consultar todas las actividades creadas o editadas (incluso las de otros usuarios) para cambiar cualquier aspecto, organizarlas por carpetas o eliminarlas.

3. Compartir actividades

Figura N° 44:

Actividades de wordwall



Nota: La presente figura muestra la pantalla central del programa.

Dentro del menú se editan las actividades, pinchando en la opción ‘compartir’, el usuario tendrá dos opciones: difundirlas entre otros profesores y con el resto de la comunidad *Wordwall*, para que otros puedan utilizarlas y editarlas; o asignarlas al alumnado. En este apartado el profesor puede asignar un límite de tiempo, nombre de los estudiantes entre otros.

Una vez configuradas estas opciones, la actividad se comparte mediante un enlace, un correo electrónico o se incrusta en redes sociales, *Google Classroom* o en una página web o blog. El alumno solo debe ingresar su nombre en el enlace compartido para comenzar la actividad. A continuación, se presenta un ejemplo con un juego llamado “Aplasta los topos”.

Figura N° 45:

Actividad aplasta topos



Nota: LA presente figura muestra la pantalla central de la actividad de juegos “Aplasta topos”

4. Obtener los resultados de las actividades

El docente accede al análisis de los resultados en la pestaña “mis resultados”, se debe elegir la actividad que desea revisar y diferenciar las estadísticas que presenta cada tarea asignada. En conclusión, es lo más intuitivo para la clasificación del juego.

1.1. Plantillas de *Wordwall*

- Todas las actividades se pueden crear mediante un sistema de plantillas. En este punto presentamos las plantillas que están disponibles:
- Cuestionario: son una serie de preguntas de opción múltiple. Presiona la respuesta correcta para continuar.
- Une las correspondencias: es el típico juego de arrastra y suelta cada palabra junto a su definición.
- Rueda del azar: se trata de girar la rueda para ver que elemento aparece a continuación.
- Ordenar por grupo: arrastra y suelta cada elemento en su grupo correcto.
- hacia sus posiciones correctas para ordenar la Abre la caja: toca cada caja una por una para abrirlas y revelar el elemento contenido dentro.

- Busca la coincidencia: toca en la respuesta correspondiente para eliminarla. Repite hasta que todas las respuestas se hayan ido.
- Cartas al azar: repartir cartas al azar de un mazo barajado.
- Pares iguales: toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales.
- Palabra faltante: arrastra y suelta las palabras en la posición correcta dentro de la oración.
- Reordenar: arrastra y suelta palabras para reordenar cada oración en su orden correcto.
- Anagrama: arrastra las letras palabra o frase.
- Diagrama etiquetado: arrastra y suelta los alfileres hacia su lugar correcto en la imagen.
- Juego de concurso: cuestionario de opción múltiple con límite de tiempo, líneas de vida y una ronda de bonos.
- Sopa de letras: las palabras se ocultan en una cuadrícula de letras. Encuéntralas tan rápido como puedas.
- Persecución en laberinto: corre hacia la zona de respuesta correcta, evitando los enemigos.
- Verdadero o falso: los elementos pasan volando a alta. Ve cuántos puedes acertar antes de que acabe el tiempo.
- Crucigrama: usa las pistas para resolver el crucigrama. Toca en una palabra y escribe la respuesta.
- Voltrear fichas: explora una serie de fichas de dos caras tocando para ampliar y deslizando para voltear.

2. *Super Teacher Tools*

Super Teacher Tools es una plataforma de juegos educativos que ofrece a los profesores la oportunidad de crear sus propios juegos y hacer que los alumnos los revisen también. Esta herramienta hace que el aprendizaje sea divertido, emocionante y colaborativo. Los juegos son creativos, atractivos y desafiantes sin ser excesivamente complicados.

En este apartado se explicará el modo de uso:

1. Crea una cuenta en *Super teacher Tools*

Una vez que se haya creado una cuenta enlazada a su *Google Drive*, se puede observar que esta plataforma propone múltiples actividades para realizar en el aula con formatos originales de programas de televisión como ‘¿Quién quiere ser millonario?’ o ‘*Jeopardy Style*’. También incluye otras herramientas como un reloj con cuenta atrás que puede ser útil a la hora de mostrar el tiempo en un examen o unos dados para jugar a diferentes juegos.

Figura N° 46:

Cuenta en Super teacher Tools



Nota: LA presente figura muestra el inicio del programa Super teacher tolos

2. Desarrollar actividades

Dentro de este apartado se puede encontrar 3 apartados: mis clases, mis juegos y herramientas. Cuando iniciamos en el apartado “Mis clases”, se desplegarán las distintas actividades que se pueden efectuar, por ejemplo: al iniciar el programa te solicita que asignes un curso y si eres padre de familia o un estudiante.

Figura N° 47:

Actividades en Super teacher Tools



Nota: LA siguiente figura muestra una de las pantallas del programa.

3. Inicia la actividad

En este punto se puede reconocer que *Super Teacher Tools* es una buena oportunidad para mejorar el entrenamiento de inglés, ya que al inicio te da una breve introducción en este idioma, luego te da a elegir las tareas y el estudiante puede seguir probando su rendimiento. Una vez se haya contestado todo, en la parte inferior se logra visualizar los resultados.

Figura N° 48:

Inicio de actividad del programa Super teacher Tools



Nota: La siguiente pantalla muestra una de las actividades del programa.

La nueva versión de *Jeopardy Review Game*

me incluye las siguientes funciones:

- Inserción simple de imágenes en diapositivas de Preguntas y/o Respuestas
- Soporte completo para símbolos, como exponentes y fuentes de estilo *wingdings*
- Mejor soporte para diapositivas de Preguntas y/o Respuestas en idiomas extranjeros
- Proceso de edición visual más simple
- Incrustación de cualquier cosa en sus diapositivas de preguntas, incluso videos de Youtube, objetos flash, etc
- Sistema de puntuación simple
- Funciona en dispositivos portátiles como teléfonos inteligentes como: *Smarth*, y *iPod Touch*

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Observando los resultados obtenidos del trabajo de investigación sobre los recursos digitales, se da énfasis del valor que tienen en el ámbito educativo, por lo cual se concluye que:

- Los recursos digitales tienen importancia en el campo educativo, romperán con paradigmas tradicionales para dar paso al uso de las TIC, con el empleo de las nuevas plataformas y recursos innovadores para que la educación sea verdaderamente de calidad al servicio de los actores.
- Con los nuevos conocimientos, habilidades, destrezas el docente habrá logrado mayor formación y capacitación para el logro de los objetivos en el proceso enseñanza aprendizaje, habrá logrado un mejor status social con sentido de pertenencia en la institución.
- El mundo digital está en la sociedad ¿cómo hacerle frente a este gigante mundial? abriéndonos a lo nuevo que trae muchas oportunidades con los diferentes modelos de plataforma para vivir el futuro de las nuevas generaciones. Razón para plantear la entrega de una guía digital a los docentes que apliquen con creatividad en sus clases.

Recomendaciones

Acogiendo las conclusiones presentadas anteriormente, es importante demostrar que el presente proceso investigativo logre fusionar, nuevas plataformas que logren llegar con un proceso más significativo, acogiendo lo nuevo de la tecnología, frente a este bagaje de información se sugiere las siguientes recomendaciones:

- Reconocer que los recursos digitales son de gran valor para cualquier campo, especialmente en el campo educativo, donde el docente al tener un mayor conocimiento de ellos, debe orientar a la prevención de su uso prudente, pero facilitando el conocimiento de estas herramientas dentro del

proceso de clases, para despertar en ellos la creatividad y deseo de aprender y crear.

- Lograr que el docente sea orientador al impartir los nuevos conocimientos de las plataformas que les servirán para desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes.
- Elaborar una guía didáctica digital para el manejo de plataformas en el ámbito educativo. Con facilidad de acceso, permitiendo conocer nuevas actividades en las áreas del conocimiento y mejorar las relaciones humanas entre docentes y estudiantes.

Referencias

- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., & García, S. y. (2015). *Investigación Educativa: Abriendo puertas al conocimiento*. Quito: CLACSO.
- Alicia Gía Cajamarca, L. (2021- diciemb2020-). Los Recursos Digitales Tecnológicos Imperactivos en el Aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Informe de Investigación a la obtención del grado de Maestría en Educación, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador*.
- Alonso, J. M. (Año 14 -- N° 48 Marzo 2006 - 2018). Metodología de la Investigación y la Construcción de conocimiento de la Educación. *GALEGA DE ENSINO, Universidade de Santiago de Compostela de Madrid*.
- Álvaro Augusto Berrocal Hernández 1, M. A. (2018, Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología, ciudad de Panamá). Herramientas Digitales como Recurso de Interacción Comunicativa en las Escuelas de Colombia. *Revistas indexadas buscadas e interpretadas*.
- Anna Vohlonen. (2020-04-mayo). COVID 19 Cómo asegurar el aprendizaje de los niños sin acceso al Internet. *UNICEF para cada infancia, Ecuador*.
- arias Flor, J. J. (2019, Universidad Tecnológica Indoamérica). Innovación Educativa en el Aula mwdiante Design Thinking y Game Thinnking. *Dialnet. unirioja*.
- Armocida, E. (2020). Una nueva era para la responsabilidad médica en Italia: regreso al positivismo. *Acta bio-medica: Atenei Parmensis, 91(4)*, e2020177. doi:10.23750 / abm.v91i4.8478
- Bellch, C. (2018 Universidad de Valencia). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL APRENDIZAJE. *Academia MIDE*.
- Campos, O. (2017). *Métodos de Investigación Académica* . Costa Rica : Universidad de Costa Rica .
- Cárdenas, J. (Ed. 2018, Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en el Región Andina.). *MANUAL DE CURSO, Investigación Cuántitativa. Tr Andes*.
- Chaves, R. M. (2019, N°7, Universidad de Nariño, Colombia). Importancia de los Recursos Digitales. *Revista Runin Informática Educativa y Pedagogía*.

- Chávez, R. M. (2019, Universidad Nariño, Colombia, Licenciatura en Informática.). IMPORTANCIA DE LOS RECURSOS DIGITALES. *Rüinín, Informática, Educación y Pedagogía.*
- currículo, E. d. (2020 - 2021). El Gobierno de todos, Plan aprendamos en Casa, Currículo Priorizado . *Ministerio de Educación Subsecretaría de Fundamentos Educativos.*
- Currículo, E. t. (2020-2021). Gobierno de todos, Plan Aprendamos en Casa, Currículo Priorizado. *Ministerio de Educación Subsecretaría de Fundamentos Educativos, Currículo Priorizado.*
- Currículo, E. T. (2020-2021). Ministerio de Educación Subsecretaría de Fundamentos Educativos. *El Gobierno de todos, Plan Aprendamos en casa, Currículo Priorizado.*
- Currículo, E. T. (2020-2021). Ministerio de Educación Subsecretaría de Fundamentos Educativos. *El Gobierno de todos, Plan Aprendamos en casa, Currículo Priorizado.*
- Dr, G. G. (2020, Cuba). Componentes del Proceso de Enseñanza Aprendizaje . *Educación Pueblo y Educación 2004.*
- Ecuador, C. d. (2008). Título VII Régimen del Buen Vivir, Cap. I INclusión y Equidad, Art. 347. 161.
- Ecuador, C. d. (2012- pg 56 - Art 4). *Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI.* Quito.
- Ecuador, M. d. (Segunda Edición 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Medio, Educación General Básica. *Gobierno de Todos.*
- Ecuador, M. d. (Segunda Edición, 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Medio, Educación General Básica. *Gobierno E.*
- Ecuador, M. d. (Segunda Edición, 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. *Gobierno de todos.*
- Ecuador, M. d. (Segunda Edición, 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. *Gobierno de todos.*
- Ecuador, M. d. (Segunda Edición, 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Medio, Educación General Básica. *Gobierno E.*
- Educación, M. d. (Segunda Edición 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Medio, Educación General Básica. *Gobierno de Todos.*
- Educación, M. d. (Segunda Edición 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Medio, Educación General Básica. *Gobierno.*

- Educación, M. d. (Segunda Edición, 2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Medio, Educación General Básica. *Gobierno de Todos*.
- Equipo Técnico, M. d. (Primera Edición, 2021, Educación General Básica, Subnivel Medio Ministerio de Educación). Currículo Priorizado con Énfasis en Copetencias Comunicacionales Matemáticas Digitales y Socioemocionales. *Ministerio de Edducación, República del Ecuador*.
- García, A. E. (28/ junio / 2018, Universidad Nacional de Chimborazo). Estilos de Aprendizaje y Rendimiento Académico. *Revista Balén Redipe*.
- Gerardo Armando Picón, G. K. (2021). Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID 19. *DIALNET, Paraguay*.
- Gongález, C. A. (2010, Universidad de la Laguna, Tenerife). La relación entre liüsticay pensamiento y Vigostsky en el desarrollo de la Psicolingüística Moderna. *Revista de ligüstica Teórica y Aplicada*.
- H. Saíz Fernández¹, I. M. (2017). Transición de Educación primaria a Educación Secundaria, Obliga el Sentido y Significado del Uso de Recursos y espacios Digitales. *REIDOCREA, artículo N°* .
- Huamán, J. C. (2018, Universidad Nacional de Educación). Plataformas Educativas. *Monografía- Alma Máter del Magisterio Nacional, Facultad de Ciencias*.
- Hueso, L. H. (2020. Universidad de Colombia). Enseñanza Digital en serio y el Derecho en Educación en Tiempo de coronavirus. *Revista de Educación y Dereco = Education and lsn*.
- Ibañez, M. V. (2021, Universidad de Córdoba, Madrid). Creación de Recursos Digitales con Herramientas de apoyo Docente en Lectura, En Informática y medios Audiovisuales. *Repositorio*.
- Ibañez, M. V. (s.f.). Creación de Recursos Educativos Digitales con Herramientas de Apoyo Docente en la lectur en Informática y Medios audiovisuales.
- III, C. d. (2003). Derechos relacionados con el desarrollo, Art. 38. 4.
- IV, A. E.-D.-P.-M. (Vol.5, N° 10 de Octubre 2020). Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador frente a la pandemia del COVID 19. pp 754 - 773 ISSN:2550-682X DOI: 10.23857/ pc.v10.1850.
- J. Cuantindioy Imbachi, L. G. (2019). Plataforma Virtual de Aprendizaje: Análisis desde la adaptación a estilos de aprendizaje. *Revista Venezolana*.
- Javier Arabit García, M. P. (Enero 2020, N° 57, Universidad de Murcia España). Metodologías y tecnologías para enseñar en Educación Primaria. *Revista de >Medios y Educación - Equipo Editorial BOARD*.

- José Luis Freire Quintana¹, M. C. (15/ julio/ 2018 N° 45 Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). El Diseño Curricular una Herramienta para el Logro Educativo. *Cuminicación de la SEECI añoxxii*.
- José Luis Freire Quintana¹, M. C. (s.f.). El Diseño c.
- Juan Carlos Chancusig Chisag, I. G. (2017, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Boletín Virtual, Vol 6-4*.
- Lázara Dalice Monteagudo Campos¹, L. M. (2021, Universidad de las Ciencias Informáticas. La Habana, Cuba). IV Conferencia Científica Internacional. *UCIENCI*.
- Lesrn, S. a. (3 , marzo- 2021). Recursos Educativos Digitales 5000 actividades educativas. 28043 Madrid: Learn Digital Creations,S.L.
- Luis Fernando García Cobos, E. S. (2018, Universidad Central del Ecuador). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje.
- Melchor Sánchez Mendiola, A. M. (2020). Retos Educativos del COVID -19. *Digital Universitaria, 3*.
- Ministerio de Educación Subsecretaría de Fundamentos Educativos, C. P. (2020-2021). El Gobierno de todos, Plan Aprendemos en Casa, Currículo Priorizado.
- Ministerio de Educación, R. d. (2021, Primera Edición). Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas Digital y Social Mocionales. *Documento*.
- Ministerio de Educación, R. d. (2021, Primera Edición). Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias, Matemáticas Digital y Socioemocional. *Equipo Técnico Subsecretaría de Fundamentos Educativos*.
- Ricardo Enríque Rino Torrens, G. d. (2020, Instituto Internacional de Desarrollo Tecnológico Educativo, INDTEC). Guías Didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje: Nueva Estrategia. *Scientifíe*.
- Rivadeneira, M. P.-Z.-M.-C.-M. (25-10-2016 - Vol. 2, Universidad Laica Eloy Alfaro, Manabí, Manta, Ecuador.). La teoría Constructivist de Jean Piaget y su Significación para la Pedagogía Contemporánea. *Revista Científica - Dominio de las Ciencias ISSN*.
- Rivas, M. (2011). La Importancia de las Plataformas Educativas. *Documento - Completo-.pdfPDFA.pdf*.
- Ronald, M. H. (10 / 03 / 2017 Universidad de San Ignacio de Loyola Lima Perú). Impacto de las TIC en la Educación. Retos y Perspectivas. *Artículo, Propósitos y Representaciones CCBY-NC-ND.0 Internacional*.

- Salinas, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en psicología*, 23(1), 9-17.
- Taruri, D. K. (2021, Universidad Salesiana, Cuenca-Ecuador). Herramientas Educativas en el Aprendizaje de Ciencias Naturales para Estudiantes de Séptimo de Básica B. *Informes de Investigación*, .
- Técnico, E. (Primera Edición, 2021). Currículo Priorizado con Énfasis en Competencias Comunicacionales Matemáticas Digitales y Socioemocionales. *Ministerio de Educación, República del Ecuador*.
- torres, C. R. (28/06/2019, Universidad de La Laguna (Tenerife) España). MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES: un Recurso Innovador en la Docencia del Siglo XXI. *Cuaderno de Desarrollo Aplicado a las TIC*.
- Vera, K. G. (2019). El desafío de las Nuevas Tecnologías: el Uso del Aula Virtual y su Influencia en el Rendimiento Académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Zagal, A. L. (Período 2019 - 2020 Enero). Manual de Uso de Herramientas WEB 2.0 para la Práctica Docente en el Nivel de Básica Media. *Tesis, Maestría en Innovación en Educación*.

<https://wordwall.net/es/resource/33290332/sin-t%c3%adtulo1>

<https://iddocente.com/wordwall-crea-actividades-interactivas-imprimibles/>

<https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/wordwall-tutorial/>

<https://www.superteachertools.us/>

Anexos

Anexo N° 1: Ficha de encuesta a docentes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

OBJETIVO DEL INSTRUMENTO: Determinar las herramientas tecnológicas que permitan impulsar el proceso de enseñanza aprendizaje relevante en los estudiantes de 5to de la Básica Media de la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo.

INSTRUCCIONES: Después de revisar detenidamente el instrumento encuesta con escala Likert, usted debe elegir una respuesta según su criterio de los siguientes ítems:

SIEMPRE = 1

CASI SIEMPRE = 2

A VECES = 3

RARA VEZ = 4

NUNCA = 5

El tiempo estimado para la misma es de 10 minutos.

CUESTIONARIO A DOCENTES

1. ¿Suele usted usar recursos digitales y herramientas tecnológicas que mejoran el proceso de enseñanza – aprendizaje, en sus clases diariamente?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

2. ¿Usted considera que los recursos digitales, tales como canva, kahoot, prezi, etc mejoran la calidad educativa?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

3. ¿Cree usted necesario que los estudiantes actualmente necesitan los recursos digitales que fortalecen el aprendizaje, por encontrarnos en modalidad virtual?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

4. ¿Considera oportuno que para adquirir destrezas en los estudiantes, como la motivación y la comprensión, se las puede obtener por medio de recursos digitales?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

5. ¿Usted docente se ha capacitado en el uso de las herramientas tecnológicas apropiadas y actualizadas, durante los dos últimos años?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

6. ¿Usted con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas, tales como canva, kahoot, prezi, etc, para fortalecer sus clases?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

7. ¿Usted considera que es necesario crear hábitos de uso de herramientas tecnológicas, en los estudiantes?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

8. ¿Ha tenido dificultades en familiarizarse en el uso de herramientas digitales, por el desconocimiento, desinterés o falta de auto capacitación?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

9. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

10. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

11. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

12. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

13. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

14. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

15. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?
- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- RARA VEZ
- NUNCA
16. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?
- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- RARA VEZ
- NUNCA
17. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?
- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- RARA VEZ
- NUNCA
18. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?
- SIEMPRE
- CASI SIEMPRE
- A VECES
- RARA VEZ
- NUNCA



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

CUESTIONARIO A ESTUDIANTES

19. ¿Usted considera que las herramientas digitales, tales como canva, kahoot, prezi, etc, ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

20. ¿Usted considera importante crear una guía de recursos digitales, que le ayudan a conocer las herramientas tecnológicas apropiadas, como estrategia tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

21. ¿Considera necesario que durante sus clases se fomente el uso de herramientas tecnológicas y se relacionen con los temas de estudio con sus compañeros de aula y el docente?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

22. ¿Considera que los aprendizajes mejoran con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas apropiadas para su edad?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

23. ¿Usted considera importante que los recursos digitales sean parte del nuevo currículo, para renovar el proceso enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

24. ¿Considera que sus clases son poco dinámicas, motivadoras sin la utilización de los recursos digitales, para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

25. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer su aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

26. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer su aprendizaje?
- SIEMPRE
CASI SIEMPRE
A VECES
RARA VEZ
NUNCA
27. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer su aprendizaje?
- SIEMPRE
CASI SIEMPRE
A VECES
RARA VEZ
NUNCA
28. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje?
- SIEMPRE
CASI SIEMPRE
A VECES
RARA VEZ
NUNCA
29. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer su aprendizaje?
- SIEMPRE
CASI SIEMPRE
A VECES
RARA VEZ
NUNCA
30. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer su aprendizaje?
- SIEMPRE
CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

31. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer su aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

32. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer su aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

33. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer su aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

34. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer su aprendizaje?

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

A VECES

RARA VEZ

NUNCA

Anexo N° 3: Ficha de validación para los instrumentos



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: UTILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIGITALES POR PARTE DE LOS DOCENTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA BÁSICA MEDIA
Autora: Margarita de Lourdes Almondáriz Gallo

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a los Docentes. Está destinada determinar las herramientas tecnológicas que permitan impulsar el proceso de enseñanza aprendizaje relevante en los estudiantes de la Institución Educativa.

Nombre del validador /a: Janio Jadán Fecha: 20/06/2022

Objetivos: La presente encuesta tiene como objetivo determinar las herramientas tecnológicas que permitan impulsar el proceso de enseñanza aprendizaje relevante en los estudiantes de Sto de la Básica Media de la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios a evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de ambigüedad a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X			X		X		X		X		X
2		X		X	X		X			X		X
3	X		X		X		X		X			X
4		X	X		X		X			X		X
5	X		X		X		X		X			X
6		X	X			X	X			X		X
7		X		X		X		X		X	X	
8		X		X		X		X		X	X	
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11		X		X		X		X		X	X	
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
Criterios generales:										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente											X	Se necesita de preguntas abiertas para saber que recursos digitales se utilizarán
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación											X	No todos los ítem ayudan alcanzar , el objetivo planteado
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación											X	
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable		X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	Janio Jadán		Cédula	1802152668		Fecha	20/06/2022					

Autora: Margarita de Lourdes Almondáriz Gallo

Firma		Teléfono		Mail	janiojadan@uni.edu.ec
-------	--	----------	--	------	-----------------------

Anexo N° 4: Encuesta aplicada a directivos – Google forms.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdWyEsxa4K49ZcMbpQVNsewZrO4gxu7XsVNBtzhgNAyTYKkbg/viewform>

Encuesta a docentes

UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIGITALES

Encuesta dirigida a docentes de básica media.

OBJETIVO: Determinar las herramientas tecnológicas que permitan impulsar el proceso de enseñanza aprendizaje relevante en los estudiantes de 5to de la Básica Media de la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo.

INSTRUCCIONES: Después de revisar detenidamente la encuesta con escala Likert, usted debe elegir una respuesta según su criterio y honestidad.

Esperamos su colaboración en este proceso de titulación.

1. ¿Suele usted usar recursos digitales y herramientas tecnológicas que mejoran el proceso de enseñanza – aprendizaje, en sus clases diariamente?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

2. ¿Usted considera que los de recursos digitales, tales como canva, kahoot, prezzi, etc mejoran la calidad educativa?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

3. ¿Cree usted necesario que los estudiantes actualmente necesitan los recursos digitales que fortalecen el aprendizaje, por encontrarnos en modalidad virtual?

Siempre

Casi siempre

A veces

Rara vez

Nunca

4. ¿Considera oportuno que para adquirir destrezas en los estudiantes, como la motivación y la comprensión, se las puede obtener por medio de recursos digitales?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

5. ¿Usted docente se ha capacitado en el uso de las herramientas tecnológicas apropiadas y actualizadas, durante los dos últimos años?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

6. ¿Usted con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas, tales como canva, kahoot, prezzi, etc, para fortalecer sus clases?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

7. ¿Usted considera que es necesario crear hábitos de uso de herramientas tecnológicas, en los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

8. ¿Ha tenido dificultades en familiarizarse en el uso de herramientas digitales, por el desconocimiento, desinterés o falta de auto capacitación?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

9. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

10. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

11. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

12. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

13. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

14. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

15. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

16. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

17. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

18. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

Anexo N° 5: Encuesta aplicada a estudiantes – Google forms.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdWNRegYMGR5PGafkbnv-3foINbeJjnQMfuiwFFBrs3ZGXvAQ/viewform>

Encuestas a estudiantes

UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIGITALES

OBJETIVO: Determinar las herramientas tecnológicas que permitan impulsar el proceso de enseñanza aprendizaje relevante en los estudiantes de 5to de la Básica Media de la Unidad Educativa Particular Ecuatoriano Suizo.

INSTRUCCIONES: Después de revisar detenidamente la encuesta con escala Likert, usted debe elegir una respuesta según su criterio y honestidad.

Esperamos su colaboración en este proceso de titulación.

19. ¿Usted considera que las herramientas digitales, tales como canva, kahoot, prezi, etc, ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

20. ¿Usted considera importante crear una guía de recursos digitales, que le ayuden a conocer las herramientas tecnológicas apropiadas, como estrategia tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

21. ¿Considera necesario que durante sus clases se fomente el uso de herramientas tecnológicas y se relacionen con los temas de estudio con sus compañeros de aula y el docente?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

22. ¿Considera que los aprendizajes mejoran con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas apropiadas para su edad?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

23. ¿Usted considera importante que los recursos digitales sean parte del nuevo currículo, para renovar el proceso enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

24. ¿Considera que sus clases son poco dinámicas, motivadoras sin la utilización de los recursos digitales, para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

25. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CANVA, para fortalecer

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

26. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica KAHOOT, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

27. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica PREZI, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

28. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GLOGSTER, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

29. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica IXL LEARNING, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

30. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica GOOGLE ARTS & CULTURE, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

31. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica STORY BIRDS, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

32. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica CLASSDOJO, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

33. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica SMILE AND LEARN, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

34. ¿Le gustaría aprender más sobre la herramienta tecnológica QUIZLET, para fortalecer su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Rara vez
- Nunca

Anexo N° 6: Ficha de valoración de la propuesta por el especialista.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO
FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS**

Título de la Propuesta: **HACIENDO CAMINO A LA INNOVACIÓN:** Guía didáctica digital para la utilización de los recursos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje en niños/ as de quinto de la Básica Media.

Objetivo: Diseñar una guía didáctica digital para la utilización del docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

RESUMEN DE LA PROPUESTA

La presente guía didáctica emana en el tiempo de pandemia cuando la humanidad sufre la crisis del COVID 19 desactivando todos los campos como el de la comunicación afectando las relaciones sociales, políticas, económicas y educativas, un confinamiento en que nadie estuvo preparado, en fin, la tecnología se dejó apreciar en gran medida mediante el funcionamiento de las clases virtuales. Sin, embargo no fue en su totalidad los docentes aún no estaban preparados. La tecnología tenía algo novedoso y creativo para despertar y animar a los estudiantes con la utilización de las nuevas herramientas innovadoras. La siguiente guía tiene la finalidad de estructurar con estrategias innovadoras para que los estudiantes asimilen e interpreten los conocimientos a través de la tecnología desde el punto de vista interactivo y divertido; esta sirve para orientar durante el proceso de enseñanza aprendizaje permiten la adquisición de conocimientos desde las experiencias. Se puede trabajar en forma individual creando autonomía y monitoreando en forma

grupal generando equipos de trabajo, aplicando técnicas intelectuales que contribuyen a la organización y comunicación.

Para su conocimiento adjunto link de la Guía didáctica de herramientas tecnológicas para los docentes.

<https://www.paperturn-view.com/es/gua-didctica-digital/folleto-gua-digital?pid=MjY261347>



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: “Haciendo Camino a la Innovación”: Guía didáctica para la utilización de los recursos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/ñas de Quinto de la Básica Media de la Unidad Educativa Particular “Ecuatoriano Suizo”.

Objetivo: Diseñar una guía didáctica digital para la utilización del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	DAVID ROJAS LONDOÑO
Título (s) Profesional:	Ph.D en Educación ©
Ocupación o Cargo:	Docente Investigador – Director de Posgrado
Años de experiencia:	15
Cédula de identidad:	1714595186
Teléfono:	+593 993092048
Correo electrónico:	davidrojas@hotmail.com

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		

Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	X		
TOTAL	X		
Observaciones: Se ha dirigido varios proyectos relacionados a la temática planteada.			

3. Valoración de la propuesta

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	X				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	X				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas		X			
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	X				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	X				
TOTAL					
Observaciones: La propuesta es pertinente para la aplicabilidad dentro del proceso educativo.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones

La propuesta es aplicable, se recomienda antes de su praxis educativa hacer una socialización con los docentes para explicar la profundidad y alcance de la propuesta. Es innovadora en relación al contexto de su aplicación áulico y sobre todo en vanguardia de los procesos post – COVID.



Firmado electrónicamente por:
**ORLANDO DAVID
ROJAS LONDOÑO**

Firma de responsabilidad

ESPECIALISTA