



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

---

**LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES MEDIANTE EL USO DE  
LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN EL ÁREA DE  
CIENCIAS NATURALES DE QUINTO AÑO DE EGB.**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación  
mención Innovación y Liderazgo educativo.

**Autora**

Angulo Córdova Erika Aurora

**Tutor** Lic. Orlando David Rojas Londoño, M.Sc

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, Angulo Córdova Erika Aurora, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES MEDIANTE EL USO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE QUINTO AÑO DE EGB.”, como requisitos para optar al grado de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo y 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 total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que 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..... Días del mes de Mayo de 2021, firmo conforme:

Autor: Angulo Córdova Erika Aurora

Firma:  .....

Numero de Cedula: 1723009831

Dirección: Pichincha, Quito, Pacto, Pachijal

Correo Electrónico: [erikaangulo2008@hotmail.com](mailto:erikaangulo2008@hotmail.com)

Teléfono: 0989145102

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutor de Trabajo de titulación “LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES MEDIANTE EL USO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE QUINTO AÑO DE EGB.”, presentado por Erika Aurora Angulo Córdova, para optar por el Título Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo,

### **CERTIFICO**

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

Quito, Mayo 2021

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

.....

Lic. Orlando David Rojas Londoño, M.Sc  
1714595186

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Quito, Mayo 2021



.....  
Erika Aurora Angulo Córdova

1723009831

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES MEDIANTE EL USO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE QUINTO AÑO DE EGB., previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, Mayo 2021



.....  
Lic. Tomas Artieda Cajilema  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MONICA  
PATRICIA  
VINUEZA  
GRANDA

Firmado digitalmente por MONICA  
PATRICIA VINUEZA GRANDA  
DN: cn=MONICA PATRICIA VINUEZA  
GRANDA, c=EC, o=SECURITY DATA  
S.A., 1.0=ENTIDAD DE  
CERTIFICACION DE INFORMACION  
Motivo: Soy el autor de este documento  
Ubicación:

.....  
Lic. Mónica Patricia Vinueza Granda  
VOCAL

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

.....  
Lic. Orlando David Rojas Londoño, M.Sc  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicado a los estudiantes, docentes, autoridades y representantes legales de la Unidad Educativa Río Pachijal quienes han brindado su apoyo para que se realice dicho proyecto.

Dedico con mucho cariño a mis padres quienes me han brindado su amor, valores y sobre todo su apoyo incondicional para poder alcanzar cada uno de mis sueños.

Erika Angulo

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a las autoridades de la institución educativa, a los compañeros docentes, a los estudiantes y a los representantes legales por permitirme realizar este trabajo en la institución.

Agradezco a la Universidad Tecnológica Indoamérica por haber contribuido a mi formación profesional, como también a los docentes quienes nos brindaron su conocimiento y apoyo para culminar esta etapa.

A mi tutor de proyecto por estar siempre guiándome y motivándome a realizar mi proyecto final.

Erika Angulo

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
Importancia y actualidad .....	1
Justificación.....	3
Análisis crítico.....	8
Planteamiento del problema.....	8
Delimitación de la Investigación.....	8
Objetivos .....	9
Objetivo general .....	9
Objetivos específicos.....	9
CAPÍTULO I.....	10
MARCO TEÓRICO.....	10
Antecedentes .....	10
Organizador Lógico de Variables .....	13
Constelación de la Variable Independiente.....	14
Constelación de la Variable Dependiente .....	15
Desarrollo del objeto y campo de estudio .....	16
Desarrollo de la Variable Independiente .....	16
INTELIGENCIA INTRA E INTERPERSONAL.....	16



Definición.....	16
<b>INTELIGENCIA EMOCIONAL.....</b>	<b>16</b>
Definición.....	16
<b>MOTIVACIÓN.....</b>	<b>17</b>
Definición.....	17
Tipos de motivación.....	18
Factores de la motivación.....	19
Componentes de la motivación.....	20
Características de la motivación.....	20
Teorías de la motivación.....	20
Desarrollo de la Variable Dependiente.....	24
<b>COMPETENCIAS DIGITALES.....</b>	<b>24</b>
Definición.....	24
<b>DIDÁCTICA INFORMÁTICA.....</b>	<b>24</b>
Definición.....	24
<b>RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS.....</b>	<b>25</b>
Definición.....	25
Importancia.....	27
Características.....	27
Ventajas de los recursos tecnológicos educativos.....	28
Desventajas de los recursos tecnológicos educativos.....	29
Tipos.....	30
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>34</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO.....</b>	<b>34</b>
Paradigma y tipo de investigación.....	34
Modalidad de investigación.....	35
Tipos de la investigación.....	35
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	35
Población y muestra.....	35
Operacionalización de variables.....	37
Procedimiento de recolección de la información.....	39
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>40</b>

RESULTADOS CON DATOS DE ESTUDIANTES.....	40
RESULTADOS CON DATOS DE DOCENTES .....	49
RESULTADOS CON DATOS DE REPRESENTANTES LEGALES.....	58
RESULTADOS CON DATOS DE ENTREVISTA A LA AUTORIDAD .....	70
Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema.....	72
CAPÍTULO III .....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
Conclusiones .....	75
Recomendaciones.....	76
CAPÍTULO IV .....	77
PROPUESTA .....	77
Título: .....	77
Datos Informativos .....	77
Contexto de Aplicación de la Propuesta .....	78
Objetivos de la Propuesta.....	78
Objetivo General .....	78
Objetivos Específicos .....	78
Análisis de Factibilidad.....	79
Fundamentación Científico Técnica.....	79
Metodología y Estructura de la Propuesta.....	80
INTRODUCCIÓN .....	83
UNIDADES PEDAGÓGICAS .....	84
Administración de la propuesta.....	96
Plan de Monitoreo y Evaluación de la ejecución de la estrategia planificada .....	96
BIBLIOGRAFÍA.....	98
ANEXOS.....	103

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población o Muestra.....	36
Tabla 2 Operacionalización de la Variable Independiente.....	37
Tabla 3 Operacionalización de la Variable Dependiente .....	38
Tabla 4 Plan para la recolección de la información .....	39
Tabla 5 Motivados en clases .....	40
Tabla 6 Motivados para aprender.....	41
Tabla 7 Concentración al dar instrucciones .....	42
Tabla 8 Juegos para motivar las clases.....	43
Tabla 9 Uso del rompecabezas ayuda en el proceso de aprendizaje .....	44
Tabla 10 Uso de recursos tecnológicos educativos.....	45
Tabla 11 Con qué frecuencia usa los recursos tecnológicos .....	46
Tabla 12 Aplicaciones educativas .....	47
Tabla 13 Guía de recursos tecnológicos.....	48
Tabla 14 Motivados con sus clases .....	49
Tabla 15 Para aprender deben estar motivados.....	50
Tabla 16 Los estudiantes están concentrados cuando da instrucciones .....	51
Tabla 17 Juegos para motivar las clases.....	52
Tabla 18 El uso de recursos tecnológicos ayuda a los estudiantes.....	53
Tabla 19 Utiliza los recursos tecnológicos educativos.....	54
Tabla 20 Con qué frecuencia utiliza los recursos tecnológicos .....	55
Tabla 21 Aplicaciones educativas .....	56
Tabla 22 Guía de recursos tecnológicos.....	57
Tabla 23 Aspectos motivacionales .....	58
Tabla 24 Para aprender debe estar motivado .....	59

Tabla 25 Su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones.....	60
Tabla 26 Juegos para motivar las clases.....	61
Tabla 27 Uso de recursos tecnológicos educativos.....	62
Tabla 28 Uso de recursos tecnológicos para el proceso de aprendizaje.....	63
Tabla 29 Con qué frecuencia utiliza los recurso tecnológicos educativos.....	64
Tabla 30 Aplicaciones educativas.....	65
Tabla 31 Guía de recursos tecnológicos educativos.....	66
Tabla 32 Tabla comparativa cuantitativa.....	67
Tabla 33 Tabla Comparativa Cualitativa.....	69
Tabla 34 Guía de entrevista a la Autoridad.....	70
Tabla 35 Estructura Guía Docente.....	80
Tabla 36 Plan de Acción.....	81
Tabla 37 Escala de logro.....	85
Tabla 38 Escala de logro.....	87
Tabla 39 Escala de logro.....	88
Tabla 40 Escala de logro.....	89
Tabla 41 Escala de logro.....	91
Tabla 42 Escala de logro.....	93
Tabla 43 Escala de logro.....	95
Tabla 44 Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.....	97

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problemas .....	7
Gráfico 2 Organizador Lógico de Variables .....	13
Gráfico 3 Constelación de la Variable Independiente.....	14
Gráfico 4 Constelación de la Variable Dependiente .....	15
Gráfico 5 Pirámide de Maslow.....	21
Gráfico 6 Kahoot.....	30
Gráfico 7 H5P.....	30
Gráfico 8 Plickers.....	31
Gráfico 9 Quiver.....	31
Gráfico 10 Quizlet.....	32
Gráfico 11 EducaPlay.....	32
Gráfico 12 Motivados en clases .....	40
Gráfico 13 Motivados por aprender .....	41
Gráfico 14 Concentración al dar instrucciones .....	42
Gráfico 15 Juegos para motivar las clases .....	43
Gráfico 16 El uso del rompecabezas digital ayuda en el proceso de aprendizaje .	44
Gráfico 17 Uso de recursos tecnológicos educativos.....	45
Gráfico 18 Con qué frecuencia usa los recursos tecnológicos educativos.....	46
Gráfico 19 Aplicaciones educativas .....	47
Gráfico 20 Guía de recursos tecnológicos.....	48
Gráfico 21 Motivados con sus clases .....	49
Gráfico 22 Para aprender deben estar motivados.....	50
Gráfico 23 Los estudiantes están concentrados cuando da instrucciones .....	51
Gráfico 24 Juegos para motivar las clases .....	52

Gráfico 25 El uso de recursos tecnológicos ayuda a los estudiantes .....	53
Gráfico 26 Utiliza los recursos tecnológicos.....	54
Gráfico 27 Con qué frecuencia utiliza los recursos.....	55
Gráfico 28 Aplicaciones educativas .....	56
Gráfico 29 Guía de recursos tecnológicos.....	57
Gráfico 30 Aspectos motivacionales.....	58
Gráfico 31 Para aprender debe estar motivado .....	59
Gráfico 32 Su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones.....	60
Gráfico 33 Juegos para motivar las clases .....	61
Gráfico 34 Uso de tecnológicos educativos .....	62
Gráfico 35 Uso de recursos tecnológicos para el proceso de aprendizaje .....	63
Gráfico 36 Con qué frecuencia utiliza los recursos tecnológicos educativos .....	64
Gráfico 37 Aplicaciones educativas .....	65
Gráfico 38 Guía de recursos tecnológicos educativos .....	66

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

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

**TEMA:** LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES MEDIANTE EL USO DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE QUINTO AÑO DE EGB.

**AUTOR:** Erika Aurora Angulo Córdova

**TUTOR:** Lic. Orlando David Rojas Londoño M.Sc

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo de investigación aborda la problemática sobre la deficiente motivación de los estudiantes en el uso de los recursos tecnológicos educativos. El objetivo general es analizar el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de los recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales de Quinto año de EGB. La metodología empleada se basa en el enfoque mixto, con la aplicación de la encuesta a docentes, estudiantes y representantes legales y la entrevista a la autoridad de la Institución. Los resultados obtenidos fueron favorables ya que se pudo evidenciar que algunos estudiantes no usan los recursos tecnológicos educativos en las clases esto quiere decir que son pocos los docentes que utilizan los recursos tecnológicos para impartir las clases con sus estudiantes. La conclusión a la que se llegó es que los estudiantes siempre deben estar motivados para que puedan adquirir los conocimientos, habilidades y destrezas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje. Los recursos tecnológicos educativos son importantes dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje de los docentes y estudiantes. Estos recursos apoyan en la investigación de diferentes contenidos, innovando los conocimientos de los estudiantes y docentes.

**DESCRIPTORES:** Motivación, Recursos Tecnológicos Educativos y Proceso de enseñanza – aprendizaje

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**THEME:** THE MOTIVATION OF STUDENTS THROUGH THE USE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGICAL RESOURCES IN THE AREA OF NATURAL SCIENCES OF FIFTH YEAR OF EGB.

**AUTHOR:** Erika Aurora Angulo Córdova

**TUTOR:** Lic. Orlando David Rojas Londoño, M.Sc

**ABSTRACT**

This research paper addresses the problem of the deficient motivation of students in the use of educational technological resources. The general objective is to analyze the level of motivation of students through the use of educational technological resources in the area of Natural Sciences of Fifth year of EGB. The methodology used is based on the mixed approach, with the application of the survey to teachers, students and legal representatives and the interview with the authority of the Institution. The results obtained were favorable since it could be evidenced that some students do not use the educational technological resources in the classes this means that there are few teachers who use the technological resources to teach the classes with their students. The conclusion reached is that students must always be motivated so that they can acquire knowledge, skills and abilities within the teaching-learning process. Educational technological resources are important within the teaching-learning process of teachers and students. These resources support the investigation of different contents, innovating the knowledge of students and teachers.

**KEYWORDS:** Motivation, Educational Technological Resources and the Teaching - Learning Process



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

El presente proyecto se desarrolla en la línea de investigación “innovación” y la sub línea “aprendizaje” de la Universidad Tecnológica Indoamérica. La cual permitirá al docente realizar actividades innovadoras que ayudaran a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos y formas de utilizar los recursos tecnológicos educativos, mejorando el aprendizaje, la motivación, el interés y la participación dentro y fuera del aula.

El presente proyecto de investigación es pertinente por lo cual la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su Art. 343 afirma que:

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades, y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (p.106)

En el mismo cuerpo legal en su Art. 26 afirma que:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión

social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (p.16)

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) en su Art. 6 literal j menciona que: “Garantizará la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p.16).

Los estudiantes cuando viven en un ambiente familiar acogedor, sienten una buena autoestima y tienen una buena alimentación, siempre están motivados e interesados por adquirir nuevos conocimientos. Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje la motivación es importante ya que le permite al estudiante estar concentrado y recibir la información o los contenidos que se imparten en la clase. La motivación es el pilar fundamental dentro de cada uno de los estudiantes porque demuestran en su rostro la felicidad que tienen por asistir a la institución y aprender cosas nuevas e interesantes.

Dentro del sistema educativo y más ahora con la pandemia se ha visto la necesidad de aplicar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las Tecnologías de Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) y las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) ya que son importantes y ayudan a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y son los estudiantes los protagonistas de su propio aprendizaje, renovando la metodología al impartir las materias que presenta el currículo. (Moreno & Trigo-Ibáñez, 2017)

Las tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento dentro del contexto educativo sirven para identificar el fortalecimiento en el proceso enseñanza – aprendizaje y promover en los estudiantes la responsabilidad de sus conocimientos mediante las Tecnologías de Empoderamiento y la Participación que son las que al final de un proceso logran la construcción del conocimiento en un alto impacto. (Latorre, Castro & Potes, 2018)

Para la institución educativa y para los docentes el uso de los recursos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje es importante porque les permite ir innovando cada día en sus clases. Los recursos tecnológicos son herramientas que brindan información la cual les motiva a los estudiantes a seguir investigando y adquiriendo más conocimientos por eso es importante aplicar este proyecto dentro de la institución educativa.

### **Justificación**

En el contexto macro del presente proyecto la pandemia del COVID – 19 ha afectado al sistema educativo provocando el cierre de las instituciones educativas fiscales, particulares y fisco - misionales en todo el mundo; estos cierres de las instituciones educativas perjudican tanto a los estudiantes como a la comunidad, en la cual ya se han visto afectados casi 1.600 millones de estudiantes en más de 190 países. Sin embargo esta crisis que está atravesando el mundo ha incitado a la innovación educativa utilizando las herramientas tecnológicas. (Naciones Unidas, 2020)

Según la Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura (2020) menciona que:

Los enfoques propuestos en el material curricular se identifican en tres dimensiones: disciplinar, pedagógica y evaluativa. La dimensión disciplinar es todo aquello proviene de una disciplina académica. La dimensión pedagógica es la enseñanza y aprendizaje de los contenidos. La dimensión evaluativa son los logros de aprendizaje de los estudiantes. (p.6)

En al área de Ciencias Naturales en la dimensión disciplinar los estudiantes desarrollan conocimientos, habilidades y actitudes en situaciones concretas y a su vez son capaces de transmitir esas capacidades en diversos contextos. En la dimensión pedagógica el enfoque de esta área es constructivista, crítico y reflexivo, es decir los estudiantes construyen su propio aprendizaje, aprenden más sobre la naturaleza y el medio natural que les rodea. La dimensión evaluativa desarrolla los

criterios e indicadores de evaluación. (Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura, 2020)

La motivación es un proceso o un estado tanto para uno mismo como para los demás, existen varios sistemas de motivación que ayudan al desarrollo personal y profesional de las personas y estos sistemas son propios de la naturaleza; el hambre, la angustia, el dolor y el castigo son fuentes de motivación ya que si el ser humano presenta alguno de estos puede afectar en el interés al momento de realizar alguna actividad determinada. La privación de agua, sueño y alimentos también conlleva a una falta de motivación y este a su vez incide en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto los estudiantes que no están motivados no captan la información y no aprenden. (Soriano, s.f)

En el contexto meso para el presente trabajo el Instituto Nacional de Estadística y Censos (2018) en la encuesta tecnológica menciona el aumento del porcentaje en el uso de las computadoras portátiles a un 10,3 %. El acceso a internet en los hogares incremento en un 14,7% a nivel nacional, en un 15,2 % en el área urbana y en un 11,3% en el área rural. El uso personal de internet aumento en un 20,7% a nivel nacional, 20,5% en el área urbana y 20,1% en el área rural. Las personas utilizan más el internet en sus hogares, los que más utilizan son los niños y jóvenes entre 5 y 17 años.

Durante esta pandemia los estudiantes y docentes se han visto en la necesidad de adquirir equipos tecnológicos para la realización de las fichas pedagógicas enviadas por el Ministerio de Educación, sin embargo existen estudiantes que carecen de estos recursos tecnológicos los cuales provocan bajo rendimiento académico y a la vez desmotivación al momento de realizar las actividades.

Los recursos educativos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje en la actualidad han tenido una gran acogida en todo el mundo debido a la pandemia. “En el Ecuador los recursos educativos digitales proporcionan a los docentes la oportunidad de interrelacionarse con sus estudiantes ya que a través de estos medios

podrían identificar propiedades, establecer semejanzas y diferencias” (Parrales, 2019, p.5)

El Ecuador en la actualidad debido a la pandemia ha utilizado diversos recursos tecnológicos para impartir las clases, estos recursos son de gran utilidad para los docentes, padres de familia y estudiantes ya que les permite estar comunicados de una manera asincrónica y sincrónica. Diversas instituciones han ofertado diferentes capacitaciones sobre el uso de las tecnologías aplicadas a la educación las cuales ayudan al docente a prepararse al momento de dar sus clases.

La motivación está relacionada con el docente y este a su vez debe dotar de herramientas que desarrolle la motivación de los estudiantes para facilitar la construcción del conocimiento. La motivación dentro de la educación es el motor principal la cual los docentes deben impulsar en cada uno de los estudiantes. (Arévalo & Castillo, 2017)

El docente dentro de la institución es el pilar fundamental para motivar a los estudiantes ya que ellos en ocasiones llegan con poco interés en el estudio y es ahí donde el docente debe apoyar al estudiante brindándole confianza para que pueda expresar lo que siente. Sin embargo hay docentes que no se interesan por el aspecto emocional de los estudiantes y es por ello que presentan un deficiente rendimiento académico en su proceso de aprendizaje.

Al momento de poner en práctica la motivación es muy importante ya que está relacionada con la disposición del estudiante y el interés de adquirir sus aprendizajes, para ello el docente siempre debe motivar a los estudiantes para que de esa manera pueden llegar fácilmente a los aprendizajes y estos a su vez sean significativos. Sin embargo la motivación no es un proceso si no un grado de actividad que el estudiante va desarrollando, sabe lo que quiere y plantea actividades para alcanzar sus metas. (Sellan, 2017)

En el contexto micro del presente trabajo de investigación la Unidad Educativa Río Pachijal tiene 51 años de funcionamiento. Oferta desde Inicial hasta Tercero de Bachillerato en Ciencias, cuenta con la modalidad matutina y es de tipo

fiscal. En la actualidad se encuentran laborando 14 docentes entre los cuales son 6 mujeres y 8 hombres y un total de 159 estudiantes entre ellos 75 mujeres y 84 hombres. Se encuentra ubicada al Noroccidente de la provincia de Pichincha, parroquia Pacto, Recinto Pachijal. La problemática de la institución es que los docentes no están capacitados para trabajar con los recursos tecnológicos que existen en la actualidad, no motivan a los estudiantes a buscar otras maneras de adquirir los aprendizajes, aún siguen impartiendo las clases magistrales lo cual conlleva al estudiante a no mostrar interés y motivación en el desarrollo de los conocimientos.

En la institución es importante trabajar con los recursos tecnológicos ya que en la actualidad el uso del celular es lo que atrae al estudiante y es ahí donde el docente debe aprovechar ese interés por la tecnología e ir impartiendo diferentes actividades que sean dinámicas y divertidas mediante juegos didácticos ya que de esta manera los estudiantes van demostrando lo que han aprendido en las clases.

## Árbol de Problemas

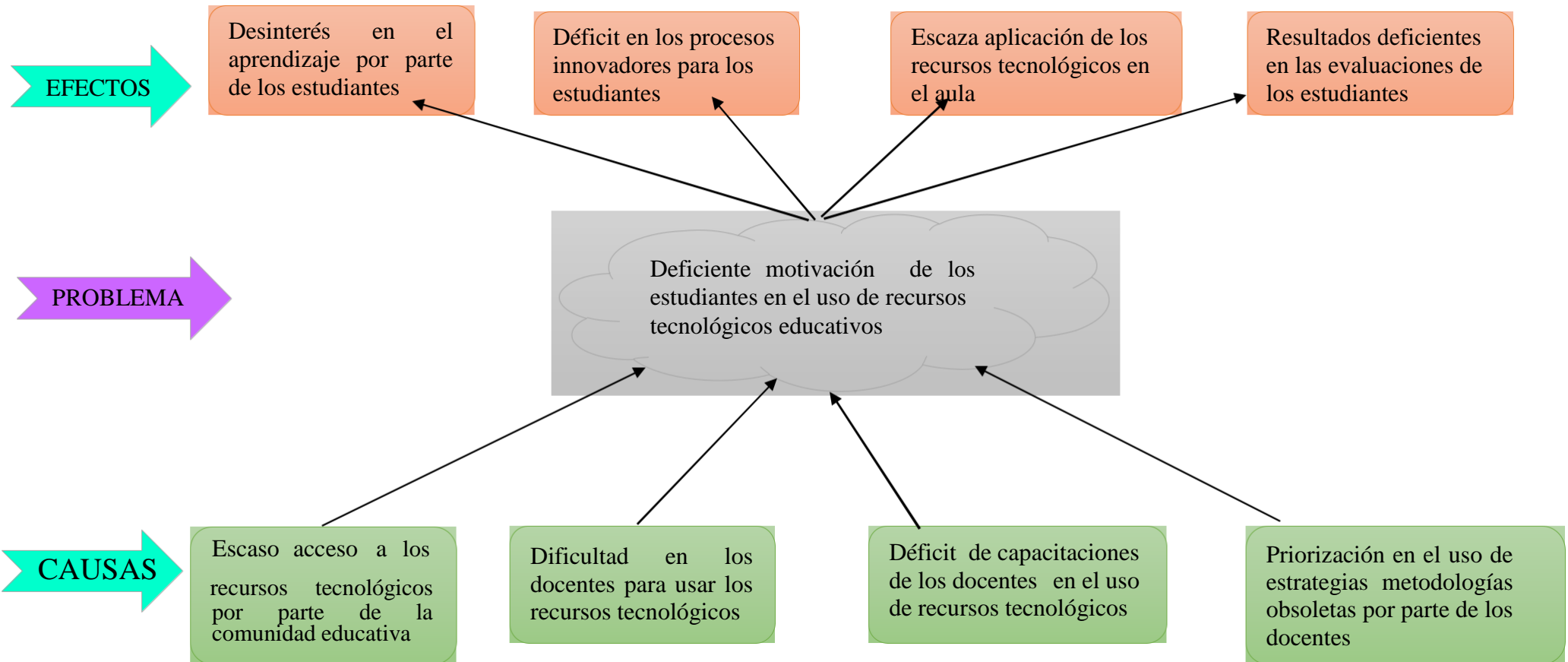


Gráfico 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Erika Angulo

## **Análisis crítico**

Una de las causas para la deficiente motivación de los estudiantes es el escaso acceso a los recursos tecnológicos por parte de los docentes lo que conlleva el desinterés de los estudiantes en el aprendizaje motivo por el cual se habita en un sector rural y el acceso a la señal de internet es deficiente.

La dificultad de los docentes para usar los recursos tecnológicos es otra causa que conlleva a un déficit en los procesos innovadores para los estudiantes ya que los docentes no están en la capacidad de utilizar dichos recursos debido a que la tecnología avanza día con día.

El déficit de capacitaciones en el uso de recursos tecnológicos por parte de los docentes es otra causa que provoca una escasa aplicación de los recursos tecnológicos en las aulas, ya que en la actualidad están relacionados los recursos tecnológicos con la educación y los estudiantes.

Otra de las causas es la priorización en el uso de estrategias metodológicas obsoletas por parte de los docentes provocando resultados deficientes en las evaluaciones de los estudiantes lo cual hace que pierdan el interés por sus aprendizajes.

## **Planteamiento del problema**

¿De qué manera la motivación de los estudiantes incide en el uso de los recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales de Quinto año de EGB?

## **Delimitación de la Investigación**

**Campo:** Educativo

**Área:** Inteligencia Emocional, Tic's para las Ciencias Naturales

**Aspecto:** Motivación y Recursos Tecnológicos Educativos

**Delimitación Espacial:** Unidad Educativa Río Pachijal

**Delimitación temporal:** Año lectivo 2020 – 2021



**Unidades de observación:** Estudiantes de Quinto año de EGB

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Analizar el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales de Quinto año de EGB.

### **Objetivos específicos**

- Determinar el nivel de motivación de los estudiantes para el fortalecimiento de las destrezas con criterio de desempeño en el área de Ciencias Naturales de Quinto año de EGB.
- Identificar el uso de los recursos tecnológicos educativos para la definición del nivel de conocimiento por parte de los docentes.
- Proponer una guía docente para la optimización del uso de recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales que motive el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

En la Universidad Tecnológica Equinoccial, Castro Morrillo Frelly Brisnelly (2015) con su tema “Las TIC en la enseñanza de las Ciencias Naturales”, establece como objetivo general determinar la influencia de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, mediante el análisis del contexto educativo con el fin de diseñar una propuesta de solución que fortalezca el desarrollo de las actividades pedagógicas, y llega a la conclusión de que la institución no cuenta con laboratorios para desarrollar actividades pedagógicas que despierten el interés en los niños y las niñas durante el proceso de aprendizaje, los docentes en su mayoría no utilizan las herramientas tecnológicas que hay en el centro educativo, pues no están capacitados para su uso, las ventajas que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación durante el proceso de enseñanza aprendizaje es que se puede utilizar como una herramienta pedagógica que motive al estudiante para una participación activa que le ayude a la construcción del conocimiento.

El autor menciona que las tecnologías dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje es importante ya que motiva al estudiante a generar más conocimientos, sin embargo la institución no cuenta con las instalaciones físicas para aplicar este

proceso de aprendizaje. También se puede observar que los docentes no se encuentran preparados para cambiar la metodología de enseñanza, están siempre utilizando la metodología tradicional la cual en la actualidad ya no es muy adecuada para el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, porque están inmerso día a día en la tecnología y es lo que les llama la atención.

En la Universidad Técnica de Ambato, Chicaiza Altamirano Myriam del Pilar (2016) con su tema “La motivación escolar y el rendimiento académico de los niños y niñas de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis A Martínez” del cantón Ambato” indica como objetivo general determinar la incidencia de la motivación escolar en el rendimiento académico de los niños y niñas de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis A Martínez” del cantón Ambato en el año lectivo septiembre 2016- junio 2017, y llega a la conclusión de que la motivación escolar es una alternativa de solución para concientizar a la comunidad educativa especialmente al docente que motive al estudiante para que logre alcanzar los aprendizajes a lo largo del proceso educativo y pueda tomar decisiones favorables que beneficien su rendimiento académico y su educación integral.

Menciona el autor que la motivación es el pilar fundamental para un proceso de educación adecuado ya que si los estudiantes no están motivados no captan los contenidos explicados en la clase. Se puede apreciar que es el docente quien debe motivar al estudiante durante todo su proceso de aprendizaje para que de esa manera pueda lograr sus metas propuestas.

En la Universidad Central del Ecuador, Vidal Armijos María Elena (2017), su tema es “TIC’s en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en las y los estudiantes del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Fernando Alomoto Ayala”, San Miguel de los Bancos, Recinto Ganaderos Orenses, periodo 2016-2017.” menciona como objetivo general determinar de qué manera el uso de las TIC’s constituye una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en las y los estudiantes del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Fernando Alomoto Ayala”, San Miguel

de los Bancos, Recinto Ganaderos Orenses, periodo 2016-2017, y llega a la conclusión que el uso de las TIC's tienen relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, por cuanto esta alternativa desarrolla las destrezas de los estudiantes, a la vez requiere de organización, diseño, uso adecuado y conocimiento por lo tanto permite a los docentes mejorar sus destrezas.

El autor menciona que las tecnologías son indispensables para la educación y entre ellas está el área de Ciencias Naturales en la cual los estudiantes pueden aprender diferentes contenidos utilizando aplicaciones que ayuden a desarrollar las destrezas en cada uno de los estudiantes.

## Organizador Lógico de Variables



**Variable Independiente**



**Variable Dependiente**

Gráfico 2 Organizador Lógico de Variables

Elaborado por: Erika Angulo

### Constelación de la Variable Independiente

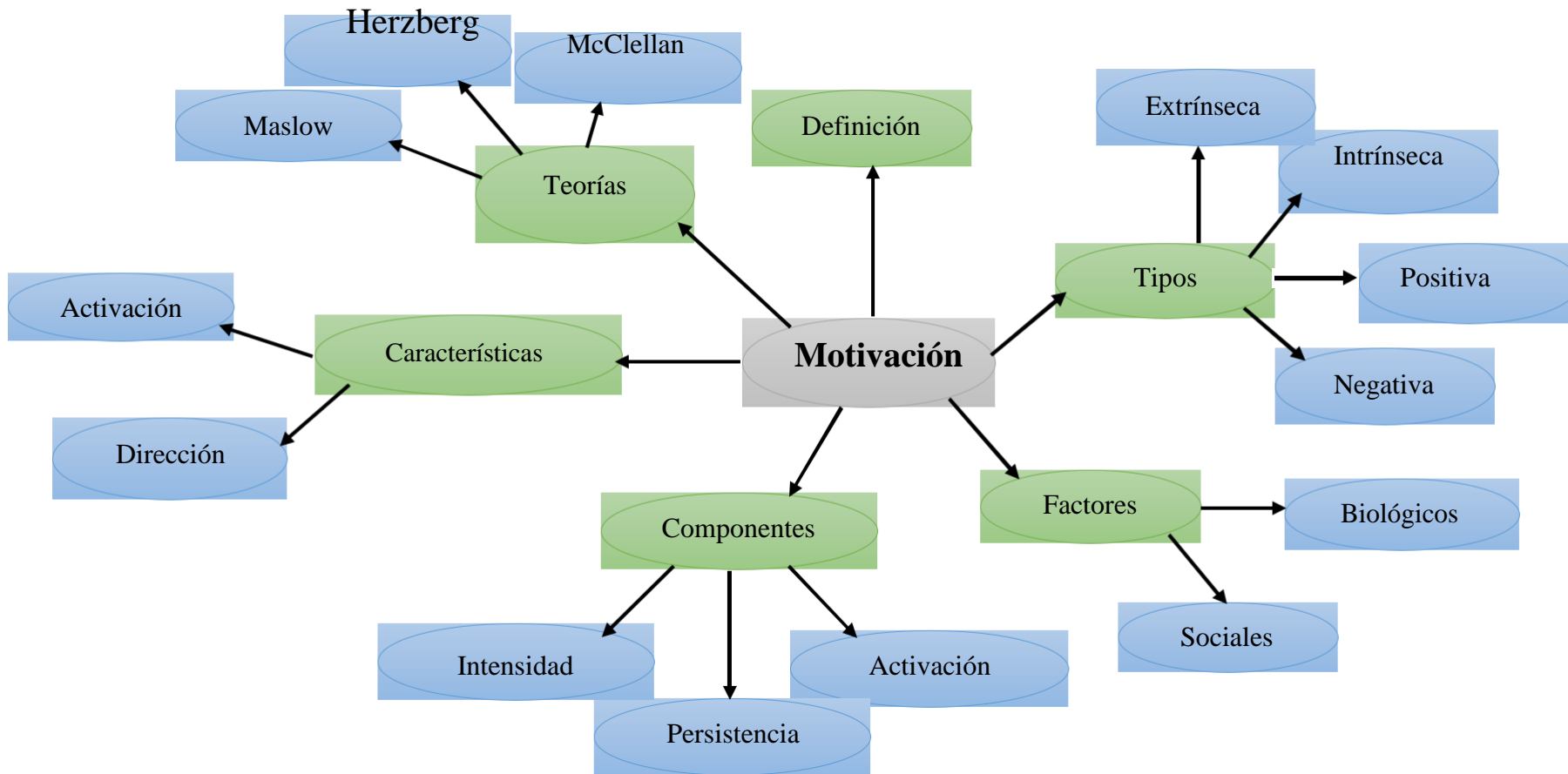


Gráfico 3 Constelación de la Variable Independiente

Elaborado por: Erika Angulo

## Constelación de la Variable Dependiente

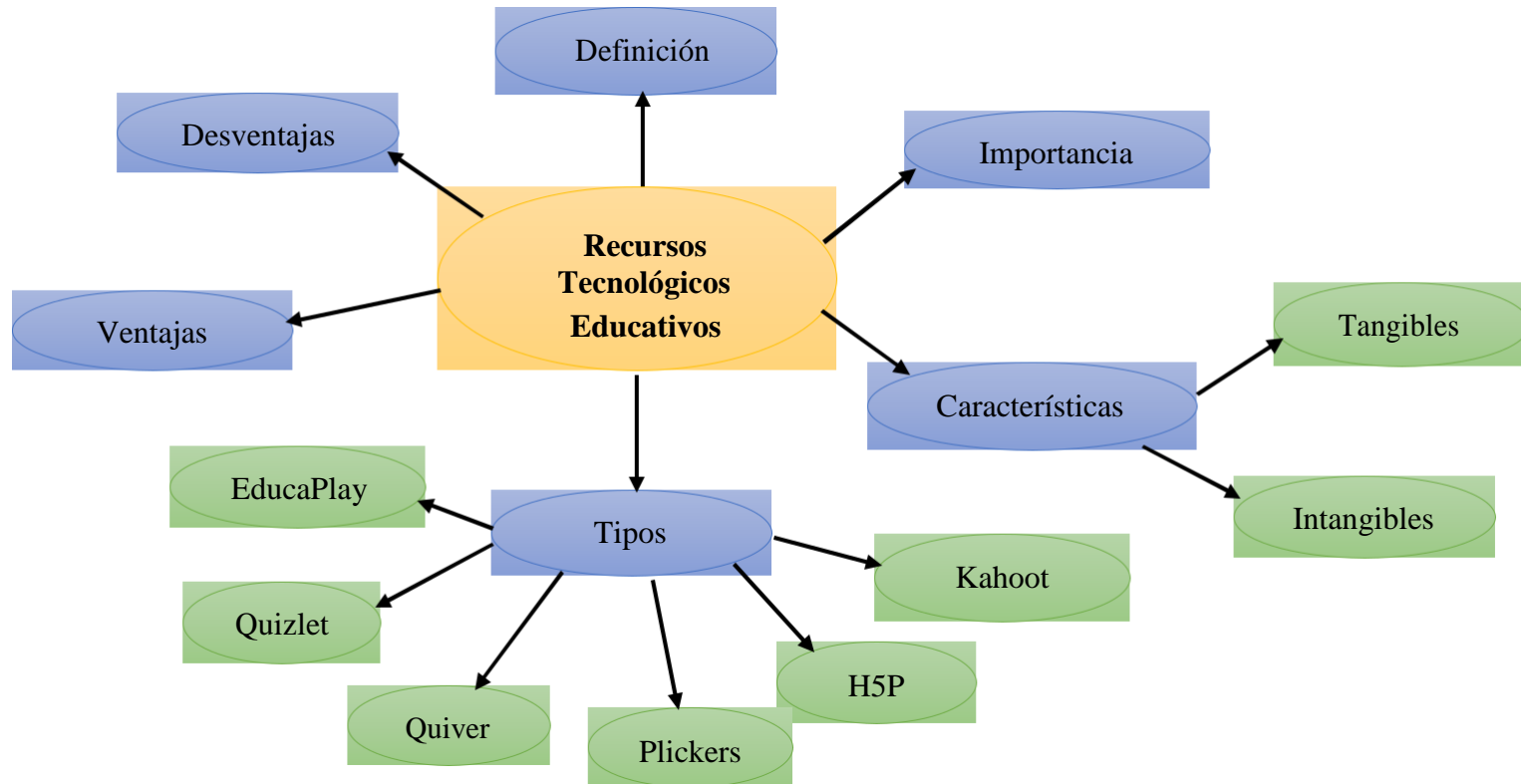


Gráfico 4 Constelación de la Variable Dependiente

Elaborado por: Erika Angulo

## **Desarrollo del objeto y campo de estudio**

### **Desarrollo de la Variable Independiente**

#### **INTELIGENCIA INTRA E INTERPERSONAL**

##### **Definición**

Según Trujillo (2020) menciona que “la inteligencia intrapersonal es aquella capaz de otorgarle a la persona la capacidad de auto motivarse, ser optimista y tener perseverancia en metas pre establecidas”, es decir las personas pueden conocerse a sí mismos, controlan sus emociones al momento de presentar una situación de disgusto. Los estudiantes que logran controlar sus emociones al momento de interactuar con otros compañeros, evitan conflictos innecesarios.

La inteligencia interpersonal permite entender a los demás; maneja las relaciones humanas, la empatía, las motivaciones y emociones de las personas. Las actividades que se realiza a diario dependen de esta inteligencia ya que forma parte de los grupos de personas con las que se relacionan cada día. También depende de las amistades que se escoja y las calificaciones que obtendrán en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (Mercadé, s.f)

La inteligencia intrapersonal tiene la capacidad de acceder a sus propios sentimientos y emociones y a la vez los utiliza para guiar su comportamiento y conducta, también pueden observar su estado de ánimo. La inteligencia interpersonal se relaciona con otras personas y comprende los deseos, comportamientos y emociones. Dentro del entorno familiar es la encargada de estimular la inteligencia de los niños desde pequeños. (Gamandé, s.f)

#### **INTELIGENCIA EMOCIONAL**

##### **Definición**

Según Panchi (2018) quien cita a Cruz Federico (2013) menciona que “la inteligencia emocional es una serie de actividades que sirven para apreciar y expresar de manera justa nuestras propias emociones y las de otros” (pág. 42). El



mismo autor menciona que la inteligencia emocional es una habilidad con la que se puede identificar, entender y manejar las emociones propias y de otras personas.

Según Panchi (2018) quien cita a Daniel Goleman (2018) menciona que: la inteligencia emocional se basa en el control de las emociones a nivel intrapersonal e interpersonal para dirigir nuestra vida satisfactoriamente. Esta inteligencia favorece la sensibilidad y el manejo de habilidades que nos ayudan a lograr objetivos específicos y a maximizar la felicidad a largo plazo. (pág. 44)

La inteligencia emocional es la capacidad de controlar y regular las emociones de cada persona, la cual puede resolver problemas y brindar bienestar para sí mismo y para los demás. También presenta habilidades, empatía, expresión de sentimientos, persistencia, habilidades sociales, respeto, responsabilidad y amabilidad. (Sánchez, 2015)

## **MOTIVACIÓN**

### **Definición**

Según Rivera (2014) quien cita a Schunk (1997) menciona que “la motivación es el proceso de fomentar y sostener conductas orientadas a metas, las cuales no se observan directamente sino mediante los indicios conductuales de la gente” (pág. 26). Es decir las personas que se sienten motivadas realizan diferentes actividades con entusiasmo y dedicación, igualmente los estudiantes cuando están motivados aprenden de mejor manera los contenidos.

La motivación depende de las necesidades e impulsos de cada uno de los individuos ya que de ello depende la voluntad de aprender y concentrarse. Motivar es un proceso que consiste en la conducta de las personas las mismas que les permiten satisfacer las necesidades. La motivación es un impulso que mantiene el comportamiento hasta llegar a cumplir una meta u objetivo propuesto. (Calvache, 2016)

## **Tipos de motivación**

### **Motivación extrínseca**

Es aquella que conduce a una conducta o comportamiento deseable (premio) y elimina las conductas no deseables (castigo). Esta motivación depende del exterior. Se ha utilizado para motivar a los estudiantes pero no siempre se consigue lo esperado y llega a producirse la desmotivación por no alcanzar el objetivo esperado. (Rivera, 2014)

La motivación extrínseca pasa por tres conceptos principales la recompensa, el castigo y el incentivo. La recompensa es un atractivo que se da después de una secuencia de conducta, el castigo no es atractivo ya que se da después de una secuencia de comportamiento en el cual reduce las posibilidades de que se vuelva a dar. El incentivo es un atractivo que hace que el estudiante vuelva a realizar esa conducta favorable. (Rivera, 2014 quien cita a Reeve 2000)

### **Motivación intrínseca**

“Es el deseo de entregarse a una actividad por su propio interés, las actividades son fines en sí mismas” (Rivera, 2014 quien cita a Schunh 1997, pág. 30). Por lo tanto cuando el docente motiva y a la vez incentiva al estudiante al realizar las actividades va mostrando cambios de conducta y aumenta el rendimiento escolar.

La motivación intrínseca es la que procede del propio sujeto. Estas a la vez se clasifican en emociones positivas y negativas. Las positivas muestran satisfacción al realizar las actividades; en cambio las negativas presentan ansiedad, ira, tristeza, entre otras, y evitan realizar las actividades porque se sienten aburridos. (Anaya-Durand & Anaya –Huertas, 2010)

### **Motivación positiva**

“Se refiere al proceso por el cual un individuo inicia o mantiene adherido una conducta gracias a la obtención de un recompensa positiva, sea externa o interna” (García, s.f).

La motivación positiva tiene un proceso diferente con cada estudiante ya que mediante las recompensas pueden interesarse más por el aprendizaje. El docente para que sus estudiantes tengan una buena motivación les incentiva con regalos o a su vez con puntos en las materias y de esta manera se gana el interés de cada estudiante.

### **Motivación negativa**

“Es el proceso por el cual una persona inicia o se mantiene adherida a una conducta para evitar una consecuencia desagradable tanto externa o interna” (García, s.f).

Lo que menciona el autor es que las personas evitan acciones desagradables ya que esto les llevaría a tener una motivación negativa hacia ellos o hacia otras personas. La motivación negativa hace que las personas no superen sus miedos y a la vez no logren las metas propuestas en un futuro.

### **Factores de la motivación**

Según Uriarte (2020) menciona que dentro de la motivación encontramos los siguientes factores:

**Biológicos:** buscan satisfacer necesidades fisiológicas innatas tales como el hambre, la sed, necesidades de descanso, entre otras.

**Sociales:** son las necesidades internas de las personas, los cuales pueden ser de:

- **Logro:** es lo que impulsa al individuo a crecer, a lograr la excelencia dentro de lo que hace.
- **Afiliación:** impulsa a buscar mejores relaciones interpersonales.
- **Poder:** impulsa al ser humano a lograr influencia sobre las demás personas.
- **Autorrealización:** busca el perfeccionamiento de destrezas y capacidades.

- Reconocimiento: busca el reconocimiento o la admiración.

### **Componentes de la motivación**

Según Linares (2021) menciona los tres componentes de la motivación:

**Activación** implica la decisión de iniciar un comportamiento, como inscribirse en una clase de psicología.

**Persistencia** es el esfuerzo continuo hacia un objetivo aunque puedan existir obstáculos.

**Intensidad** se puede ver en la concentración y el vigor que persigue la consecución de un objetivo.

### **Características de la motivación**

Según Luna (2016) menciona las siguientes características que tiene la motivación:

- **Activación:** Es una característica que permite la observación de un organismo que está llevando a cabo una conducta.
- **Dirección:** Es una conducta importante en el proceso motivacional ya que establece las posibilidades de decidir hacia dónde va orientada la conducta.

### **Teorías de la motivación**

#### **Teoría de la motivación de Maslow**

Según Acosta (2012) menciona las necesidades que presenta Maslow mediante la Pirámide

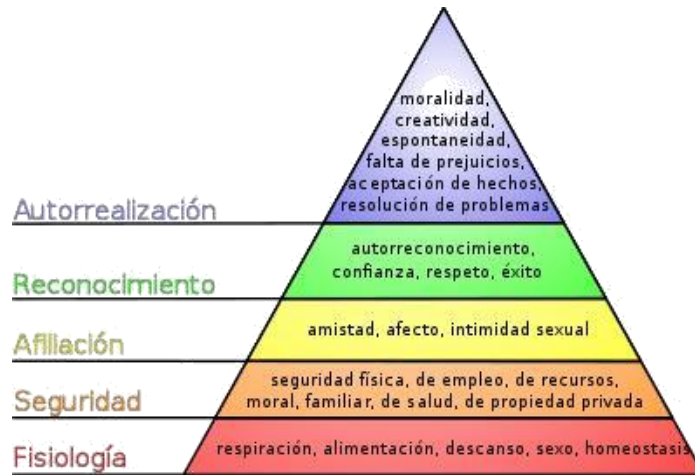


Gráfico 5 Pirámide de Maslow

Fuente: <https://www.eoi.es/blogs/katherinecarolinaacosta/2012/05/24/la-piramide-de-maslow/>

**Necesidades fisiológicas** o también conocidas como básicas son las siguientes:

- Necesidad de respirar, beber agua, y alimentarse.
- Necesidad de mantener el equilibrio del pH y la temperatura corporal.
- Necesidad de dormir, descansar y eliminar los desechos.
- Necesidad de evitar el dolor y tener relaciones sexuales

**Necesidades de seguridad** son las necesidades de sentirse seguro y protegido entre ellos tenemos:

- Seguridad física y de salud.
- Seguridad de empleo, de ingresos y recursos.
- Seguridad moral, familiar y de propiedad privada.

**Necesidades de afiliación** se relacionan con el desarrollo afectivo de las personas, entre ellas están:

- Asociación
- Participación
- Aceptación

**Necesidades de estima** hay dos tipos de necesidades de estima los cuales son:

- La estima alta concierne a la necesidad del respeto a uno mismo, e incluye sentimientos tales como confianza, competencia, maestría, logros, independencia y libertad.
- La estima baja concierne al respeto de las demás personas: la necesidad de atención, aprecio, reconocimiento, reputación, estatus, dignidad, fama, gloria, e incluso dominio.

**Autorrealización** es la necesidad psicológica más elevada del ser humano, y es a través de su satisfacción que se encuentra una justificación o un sentido válido a la vida mediante el desarrollo potencial de una actividad. Se llega a ésta cuando todos los niveles anteriores han sido alcanzados y completados, o al menos, hasta cierto punto.

Según lo que menciona Maslow el ser humano pasa por un proceso de motivación los cuales son innatos de cada uno de ellos estos se relacionan con las necesidades fisiológicas, de seguridad, de estima, de autorrealización que van más allá de los problemas que tiene cada persona, es ahí donde Maslow interviene con su pirámide la cual ayuda a fomentar la motivación en cada uno.

Esta pirámide que propone Maslow es de gran importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes ya que empieza desde las necesidades básicas hasta llegar a la autorrealización que es cuando el estudiante llega a cumplir sus metas u objetivos propuestos y

### **Teoría de la motivación de Herzberg**

Es conocida como la teoría de los dos factores ya que el hombre parte de dos necesidades, la de evitar el dolor y la de crecer emocionalmente. Según De Andrade, Torres, Ocampo & Alcalá (2012) menciona los siguientes factores:

**Factores higiénicos:** son los que rodean a las personas y como desempeñan su trabajo, entre ellos tenemos el salario, los beneficios sociales, condiciones físicas y ambientales de su trabajo, reglamentos internos, entre otros.

**Factores motivacionales:** son los encargados de involucrar los sentimientos relacionados con el crecimiento individual, reconocimiento profesional y las necesidades de autorrealización.

Según lo que menciona el autor es que la motivación de Herzberg tiene dos factores que ayudan en este proceso a las personas dentro de ellos tenemos los factores higiénicos que son los que ayudan en el proceso personal de cada uno de ellos y los factores motivacionales son los que tienen relación con los sentimientos de cada persona.

### **Teoría de la motivación de McClellan**

Según Monroy & Sáez (2012) menciona las siguientes necesidades:

Necesidad de logro: es el deseo de sobresalir, de tener éxito, de superar unas metas o a otras personas.

Necesidad de poder: se refiere a hacer que otros se comporten de una forma que habitualmente no se comportarían, desean ocupar puestos de alto nivel.

Necesidad de afiliación: tener amistades y personas cercanas.

Según lo que menciona el autor es que cada persona tiene sus necesidades entre ellas tenemos las de logro, las de poder y las de afiliación las cuales ayudan a la superación, a lograr metas, a asumir un comportamiento adecuado con los demás y a tener amistades.

## **Desarrollo de la Variable Dependiente**

### **COMPETENCIAS DIGITALES**

#### **Definición**

Las competencias digitales son instrumentos que ayudan a mejorar las actitudes, conocimientos y procesos de los estudiantes y a la vez adquieren habilidades que facilitan su proceso de aprendizaje. (Levano-Francia et al., 2019 quien cita a Marza y Cruz, 2013)

Según lo que menciona el autor las competencias digitales permiten que el estudiante y el docente mejoren sus procesos de conocimientos y aprendizajes los cuales a la vez les ayudarán a lograr habilidades innatas en cada uno de ellos. Con dichas competencias los estudiantes pueden utilizar a los recursos tecnológicos educativos de manera eficiente y a la vez alcanzan sus fines educativos.

### **DIDÁCTICA INFORMÁTICA**

#### **Definición**

Analiza aspectos de la enseñanza y el aprendizaje de la programación, incluyendo a la computadora como una herramienta de aprendizaje en el aula, incrementando las formas de trabajo, motivación y estrategias de enseñanza. La informática es un conjunto de conocimientos y técnicas que brindan ayuda a los estudiantes mediante los dispositivos tecnológicos. La didáctica integra las distintas asignaturas en la cual el estudiante puede ir utilizando tanto la informática como la didáctica que le ayudaran a adquirir conocimientos y destrezas. (Miños, 2017)

El autor menciona que la didáctica informática es la que se encarga del aprendizaje tecnológico de los estudiantes a través de la programación tanto en computadoras como en teléfonos inteligentes, la utilización de estos dispositivos tecnológicos dentro del aula motivan al estudiante a adquirir conocimientos y habilidades que ayuden en su formación académica.



## RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS

### Definición

Los recursos tecnológicos educativos son instrumentos que facilitan el interés por los objetivos y metas a alcanzar en el proceso educativo, estos recursos realizan funciones similares a las humanas. Se puede utilizar algunas herramientas tales como el celular, la computadora, la televisión, las tablets, entre otras, las mismas que ayudan a dinamizar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. (Caicedo, 2015)

Los recursos tecnológicos educativos ayudan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en la actualidad es la herramienta digital que utilizan mayormente las personas. Los estudiantes están inmersos en la tecnología y es ahí donde los docentes deben aprovechar la oportunidad para enseñarles que mediante la tecnología también se puede aprender, motivarles para que se interesen por sus estudios y busquen estrategias que les ayuden en su proceso de aprendizaje.

### Celular

Según Basterretche (2007) menciona que es un dispositivo electrónico de comunicación, basado en la tecnología de ondas de radio, tiene la misma funcionalidad que cualquier teléfono de línea fija. Su rasgo característico principal es que se trata de un dispositivo portable e inalámbrico, y que no requiere de ningún tipo de cableado para llevar a cabo la conexión a la red telefónica.

- Comunicación: mediante el celular las personas pueden comunicarse a diferentes lugares y más aún ahora que la tecnología ha avanzado notablemente.
- Juegos lúdicos: los celulares en la actualidad sirven para realizar diferentes actividades entre ellos están los juegos lúdicos que pueden utilizar los docentes para impartir las clases y que estas a su vez sean más dinámicas y atractivas.

## **Computadora**

Según McLuhan (2013) menciona que la computadora es una máquina que cambia información de una forma a otra: recibe información, la transforma y proporciona información. Esta información puede presentarse de muchas formas, que es capaz desde liquidar impuestos hasta guiar el recorrido de una nave espacial.

- Maquina digital programable: es un dispositivo que se utiliza para programar actividades, juegos y clases que se pueden compartir con los estudiantes y diversas personas.

## **Proceso educativo**

El proceso educativo se basa en la transmisión de valores y saberes. Si esquematizamos el proceso de la manera más simple, encontraremos a una persona que se encarga de transmitir dichos conocimientos a otra u otras. Hay, por lo tanto, un sujeto que enseña y otros que aprenden. (Pérez Porto & Merino, 2015)

- Enseñanza: es una actividad humana en la que unas personas ejercen influencias sobre otras, es una actividad que responde a necesidades y determinaciones que están más allá de los deseos individuales de cada persona.
- Aprendizaje: es un aspecto clave dentro de la enseñanza, permite entender la fuerte vinculación con aspectos teóricos y prácticos para las Ciencias de la Educación y la praxis educativa.
- Didáctica: es el arte de enseñar, también trata sobre la normativa, el aprendizaje científico, estudio de la educación intelectual del hombre y del conocimiento sistemático, doctrina general, método, técnica, procedimiento, disciplina particular, rama de la Pedagogía, disciplina pedagógica, conjunto de técnicas de enseñanza, teoría metodología que estudia los métodos y procedimientos en las tareas de la enseñanza y del aprendizaje.

## **Importancia**

Los recursos tecnológicos en la actualidad juegan un papel importante ya que tiene un gran impacto en la sociedad. En la educación también tiene un gran avance ya que permite analizar, procesar y organizar la información donde los estudiantes van generando su propio conocimiento. Estos recursos se han vuelto indispensables para el ser humano debido a la pandemia. Es importante porque son los recursos que se utilizan para los procesos de enseñanza –aprendizaje los mismos que permiten al docente y al estudiante compartir conocimientos. (Curipoma, 2015)

El uso de la tecnología es importante no solo dentro del proceso educativo sino a nivel personal ya que permite ir auto educándose y a la vez adquirir habilidades y destrezas en el uso de dichas herramientas. También es importante porque ayuda al docente a preparar clases innovadoras y que motivan al estudiante en el aprendizaje. De igual forma permite al estudiante a ser más interactivo dentro del aula y puede expresar lo que va aprendiendo en las clases.

## **Características**

Según Caicedo (2015) quien cita a Navas López y Guerra Martin (2002) menciona que los recursos tecnológicos educativos presentan las siguientes características:

**Tangibles:** son los medios que pueden ser manipulados por el docente y el estudiante en los cuales se encuentran los medios audiovisuales e informáticos.

- **Audiovisuales:** son recursos que permiten mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes motivándoles a interactuar en clases y ser más participativos mediante la observación de imágenes y escuchar sonidos.
- **Informáticos:** son recursos que motivan al estudiante a aprender algo nuevo y que a la vez sea entretenido, divertido e interactivo.

**Intangibles:** son medios que no pueden ser manipulados por el docente y el estudiante, el cual es el internet.

- **Internet:** es la que brinda conocimientos y a la vez permite navegar en la web para buscar información, comunicarse con otras personas por diversos medios como el correo, las redes sociales o video llamadas, entre otras. También facilita la descarga de las aplicaciones para fortalecer lo aprendido.

### **Ventajas de los recursos tecnológicos educativos**

Según Díaz (s.f) menciona las siguientes ventajas de utilizar los recursos tecnológicos educativos:

- Elimina las barreras de tiempo y espacio en el desarrollo de las de enseñanza y aprendizaje.
- La existencia de una enseñanza personalizada, porque existe la posibilidad de adaptar la información y las actividades a las características de los sus estudiantes.
- Permite que los estudiantes y profesores tengan acceso rápido a la información e intercambio de la misma.
- Permite una mayor comunicación entre el profesor y el estudiante, que va más allá de la sala de clases, ya se puede comunicar por correo electrónico, plataformas, Skype u otro medio.
- Se facilita el aprendizaje en grupo y se desarrollan las habilidades sociales, mediante el intercambio de información.
- Permiten una alfabetización constante, porque exige que los profesores y alumnos estén en una búsqueda constante de contenidos.
- Ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

Dentro de los recursos tecnológicos educativos existen algunas ventajas que ayudan tanto al estudiante como al docente, estas ventajas permiten que el docente pueda elaborar actividades que motiven al estudiante, al estudiante le ayuda en su proceso de aprendizaje, también logran que los estudiantes capten los contenidos de una manera más lúdica y dinámica.

Los recursos tecnológicos educativos dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje motivan a los estudiantes a mejorar sus conocimientos, habilidades y destrezas. Son herramientas que involucran tanto al estudiante como al docente a actualizarse y buscar información que esté acorde a cada uno de los contenidos a desarrollar.

### **Desventajas de los recursos tecnológicos educativos**

Según Díaz (s.f) menciona las siguientes desventajas de utilizar los recursos tecnológicos educativos:

- En ocasiones, es necesario la actualización de equipos y software para poder desarrollar las tareas.
- El costo de la tecnología es elevado, por lo que es necesario poseer o tener a disposición recursos para acceder a ella.
- Si no se trabaja conscientemente, se corre el riesgo de que los aprendizajes sean incompletos.
- Puede existir una excesiva dependencia entre los participantes del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Da lugar a que se realicen plagios
- Al estar conectado a internet, el proceso de enseñanza y aprendizaje está limitado a la existencia de corriente eléctrica y de contar con una conexión adecuada.
- Además, se corre el riesgo de infectarse con algún virus que se encuentre en el ciberespacio.

Las desventajas del uso de los recursos tecnológicos es que los estudiantes no buscan contenidos educativos sino que se distraen en los juegos que no les brindan ningún beneficio, además los estudiantes se vuelven dependiente de un dispositivo móvil, lo cual en un largo tiempo puede traer consecuencias graves en la salud de cada persona.

## Tipos

### Kahoot



Gráfico 6 Kahoot

Fuente: <https://www.grao.com/thumbnails/6e/6e6ba6b80629accce6ac038a6fe154df.png>

Según Hernández (2017) menciona que:

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basado en el juego, permitiendo a los docentes y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir. Permite crear encuestas para que los estudiantes respondan, los estudiantes no deben tener una cuenta para entrar a esta aplicación, los jugadores responden en sus propios dispositivos, permite colocar un tiempo en el cual los estudiantes deben contestar las preguntas, cuando los estudiantes responde de forma correcta se les otorga un puntaje, es una aplicación de forma gratuita.

### H5P



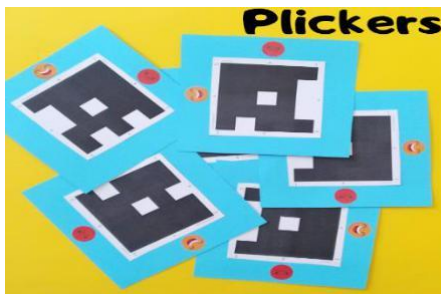
Gráfico 7 H5P

Fuente: [https://www.schule.at/typo3temp/pics/H\\_f1e0fd7738.png](https://www.schule.at/typo3temp/pics/H_f1e0fd7738.png)

Es una herramienta gratuita que se puede utilizar creando una cuenta en h5p.org. Esta herramienta permite crear, compartir y reutilizar contenido interactivo como videos, presentaciones, entre otras. Este recurso se lo puede adaptar a diversas

plataformas en la cual los estudiantes pueden interactuar y compartir los aprendizajes aprendidos. (Choclo, s.f)

### **Plickers**



*Gráfico 8 Plickers*

Fuente: [https://1.bp.blogspot.com/-14s\\_6fmmPqY/XcMg0-XjEiI/AAAAAAAAAz4A/OE4OsabjJNs3nDwX7ppkZJ3iOHbTxdVwCKgBGAsYHg/s1600/20191106\\_202922\\_0000.png](https://1.bp.blogspot.com/-14s_6fmmPqY/XcMg0-XjEiI/AAAAAAAAAz4A/OE4OsabjJNs3nDwX7ppkZJ3iOHbTxdVwCKgBGAsYHg/s1600/20191106_202922_0000.png)

Es una herramienta digital gratuita que ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, la ventaja que presenta esta aplicación es que no requiere de un dispositivo móvil para cada uno de los estudiantes, solamente deben tener una tarjeta y el docente debe generar una lista con los nombres de los estudiantes, luego debe proyectar las preguntas para que los estudiantes respondan, para saber la respuesta de cada estudiante el docente debe utilizar su dispositivo móvil. (González, 2017)

### **Quiver**



*Gráfico 9 Quiver*

Fuente: [https://play-lh.googleusercontent.com/P-x80gzWpap6x4rbrIgY4Os-KcLXoBOpFdCvu3\\_dKCgCrxqYIGdem28XNEIAB\\_vvoGIT](https://play-lh.googleusercontent.com/P-x80gzWpap6x4rbrIgY4Os-KcLXoBOpFdCvu3_dKCgCrxqYIGdem28XNEIAB_vvoGIT)

Es una aplicación enfocada al ámbito educativo, tiene plantillas las cuales son descargables, el estudiante debe colorear, luego con la utilización de su dispositivo móvil puede observar como la imagen cobra vida, es decir la puede visualizar en tres dimensiones y de esta manera puede ir adquiriendo nuevos conocimientos. (Fernández, 2018)

## Quizlet



Gráfico 10 Quizlet

Fuente: <https://img.quizlet.com/tSRa4-o.jpg>

Según Casa (2017) menciona que:

Es una herramienta tecnológica en línea gratis que ayuda a mejorar el aprendizaje del vocabulario a través de actividades lúdicas que se generan de forma automática cuando el docente o estudiante ingresa las palabras, frases u oraciones con su respectiva definición e imagen. (pág. 30)

## EducaPlay



Gráfico 11 EducaPlay

Fuente: <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2018-02/preload.gif>



Según Tomassi (2014) menciona que EducaPlay es una “herramienta que permite la creación de actividades educativas multimedia, en el cual se apoyará el docente para transmitir a los alumnos los conocimientos de manera atractiva, mediante juegos de diversos tipos que permiten reforzar la clase” (pág. 2)

Los recursos tecnológicos educativos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas son de gran importancia ya que permitirá al estudiante y al docente realizar actividades que promuevan el interés por el aprendizaje. Estos recursos a la vez motivan al estudiante en su proceso educativo e investigativo.

Las herramientas como Kahoot, H5P, Plickers, Quiver, Quizlet, EducaPlay son recursos que se puede trabajar con estudiantes de quinto año de educación básica ya que se utiliza para realizar cuestionarios, juegos de tarjetas, presentaciones, sopas de letras, crucigramas, visualizar imágenes en 3D entre otras; estas herramientas motivan a los estudiantes a desarrollar interés por el aprendizaje.

## CAPÍTULO II

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### **Paradigma y tipo de investigación**

El enfoque del presente proyecto de investigación es el mixto y según Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio (2014) mencionan que: “el enfoque cualitativo busca principalmente la dispersión o expansión de los datos e información, mientras que el enfoque cuantitativo pretende acotar intencionalmente la información medir con precisión las variables” (pág. 10)

Por otro lado también mencionan los autores que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías. (pág. 4) Mientras que el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. (pág. 7)

El presente proyecto de investigación se basa en el paradigma naturalista según Santos (2010) menciona que:

El paradigma naturalista no hace generalizaciones a partir del objeto estudiado sino que interpreta y evalúa la realidad, no la mide. Los hechos se interpretan partiendo de los deseos, intereses, motivos, expectativas, concepciones del mundo (...) no se puede interpretar de manera neutral. (pág. 6)

### **Modalidad de investigación**

La modalidad de investigación del presente proyecto es aplicada ya que se realizará una guía docente para optimizar el uso de recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales que motive el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

### **Tipos de la investigación**

#### **Descriptiva:**

Es descriptiva porque especifica las características de las variables del proyecto de investigación las cuales son la motivación y los recursos tecnológicos educativos que ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. La misma que presenta rasgos de correlacional ya que hace relación entre la motivación de los estudiantes y el uso de los recursos tecnológicos educativos que pueden utilizar dentro y fuera del aula.

### **Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos**

#### **Población y muestra**

Para realizar el presente proyecto de investigación se trabajara con la Unidad Educativa Rio Pachijal, con los estudiantes de Quinto año de educación básica, la institución está ubicada en la Comunidad de Pachijal, cuenta con una población total de 159 estudiantes, 14 docentes y 87 representantes legales. De los cuales se va a trabajar con 9 estudiantes de Quinto año de educación básica, 3 docentes y 9 representantes legales.

**Tabla 1***Población o Muestra*

Población	Número	Porcentaje
Estudiantes	9	40,91
Docentes	3	13,63
Representantes legales	9	40,91
Autoridad	1	4,55
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Erika Angulo

## Operacionalización de variables

**Tabla 2**

*Operacionalización de la Variable Independiente*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>La motivación depende de las <b>necesidades e impulsos</b> de cada uno de los individuos ya que de ello depende la voluntad de aprender y concentrarse. Motivar es un proceso que consiste en la <b>conducta</b> de las personas las mismas que les permiten satisfacer las necesidades. La motivación es un impulso que mantiene el comportamiento hasta llegar a cumplir una meta u objetivo propuesto. (Calvache, 2016)</p>	Conducta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voluntaria</li> <li>• Involuntaria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Te sientes motivado en las clases?</li> <li>• ¿Crees que para aprender debes estar motivado?</li> <li>• ¿Cree usted que sus estudiantes se sienten motivados con sus clases?</li> <li>• ¿Cree que sus estudiantes están concentrados cuando da instrucciones para realizar las tareas en casa?</li> <li>• ¿Cree usted que los docentes trabajan aspectos motivacionales con sus hijos?</li> </ul>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b> Cuestionario</p>
	Necesidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiológicas</li> <li>• Sociales</li> <li>• Reconocimiento</li> </ul>		
	Impulsos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logro</li> <li>• Competencia</li> <li>• Poder</li> </ul>		

Elaborado por: Erika Angulo

## Operacionalización de variables

**Tabla 3**

*Operacionalización de la Variable Dependiente*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>Los recursos tecnológicos educativos son instrumentos que facilitan el interés por los objetivos y metas a alcanzar en el <b>proceso educativo</b>, estos recursos realizan funciones similares a las humanas. Se puede utilizar algunas herramientas tales como el <b>celular</b>, la <b>computadora</b>, la televisión, las tablets, entre otras, las mismas que ayudan a dinamizar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. (Caicedo, 2015)</p>	Celular	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación</li> <li>• Juegos lúdicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Tu docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p style="text-align: center;"><b>Instrumento</b> Cuestionario</p>
	Computadora	Máquina digital programable	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Con que frecuencia utilizas los recursos tecnológicos educativos?</li> <li>• ¿Usted utiliza recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?</li> </ul>	
	Proceso educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza</li> <li>• Aprendizaje</li> <li>• Didáctica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cree usted que el docente utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus hijos?</li> </ul>	

Elaborado por: Erika Angulo

## Procedimiento de recolección de la información

### Métodos, técnicas e instrumentos

Para recoger la información se utilizó la encuesta y la entrevista. Lo cual según López & Fachelli (2015) la encuesta es una técnica de recogida de datos para obtener respuestas a una interrogante, se recoge los datos mediante el cuestionario el cual es el instrumento para recoger datos. La encuesta consta de nueve preguntas las cuales serán aplicadas a los estudiantes, representantes legales y docentes de quinto año de básica.

Según Folgueiras (s.f) menciona que “la entrevista es una técnica de recogida de información y su principal objetivo es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas” (pág. 2).

### Plan para la recolección de la información

**Tabla 4**

*Plan para la recolección de la información*

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1. ¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos propuestos
2. ¿De qué personas?	Estudiantes, Representantes legales y Docentes
3. ¿Sobre qué aspectos?	Las variables: Motivación y Recursos tecnológicos educativos
4. ¿Quiénes?	Erika Angulo
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2020- 2021
6. ¿Dónde?	Unidad Educativa Río Pachijal
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Cuestionario
10. ¿En qué situación?	Virtual

Elaborado por: Erika Angulo

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### RESULTADOS CON DATOS DE ESTUDIANTES

Pregunta 1. ¿Te sientes motivado en clases?

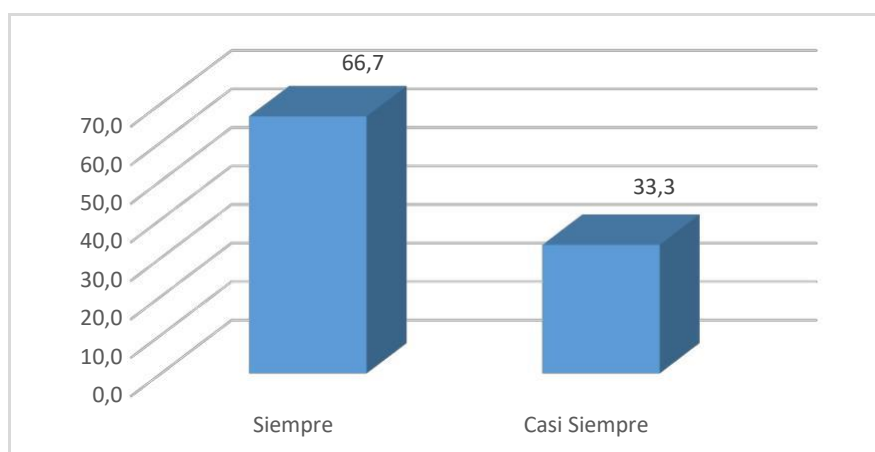
**Tabla 5**

*Motivados en clases*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	66,7	66,7	66,7
Casi Siempre	3	33,3	33,3	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 12* Motivados en clases

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que siempre se sienten motivados en las clases, mientras que el 33,3% mencionan que casi siempre están motivados en las clases.

Se concluye que los estudiantes si se sienten motivados en las clases, esto quiere decir que los docentes están motivando a los estudiantes al momento de impartir sus clases.



Pregunta 2. ¿Crees que para aprender debes estar motivado?

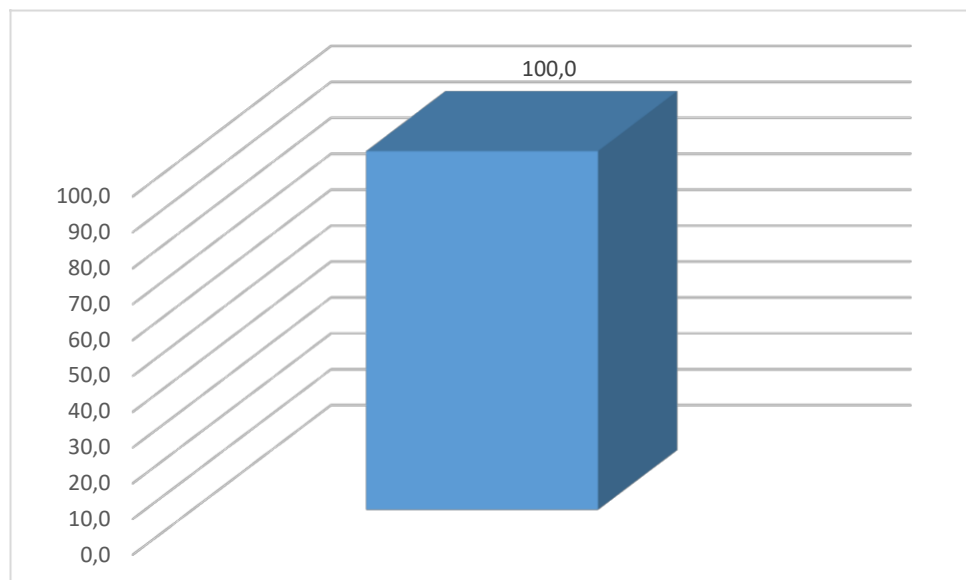
**Tabla 6**

*Motivados para aprender*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	9	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 13* Motivados por aprender

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 100 % indican que los estudiantes para aprender deben estar motivados.

Se concluye que los estudiantes para aprender deben estar motivados y es por ello que el docente debe constantemente estar motivando al estudiante para que de esta manera pueda adquirir conocimientos, habilidades y destrezas.

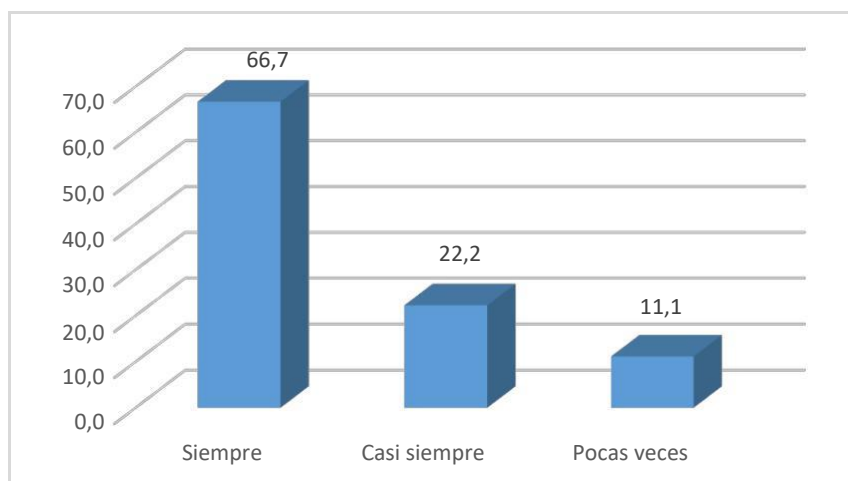
Pregunta 3. ¿Te concentras cuando el docente te da instrucciones para realizarlas tareas en casa?

**Tabla 7**  
*Concentración al dar instrucciones*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	2	22,2	22,2	88,9
Pocas veces	1	11,1	11,1	100,0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 14* Concentración al dar instrucciones

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que siempre están concentrados cuando el docente da instrucciones para realizar las tareas en casa, mientras que el 22,2% mencionan que casi siempre están concentrados, y el 11% dice que pocas veces están concentrados.

Se concluye que los estudiantes están concentrados al momento que el docente da instrucciones para que realicen las tareas en casa, esto quiere decir que el docente explica bien las instrucciones y les tiene activos a los estudiantes mientras están en clases.

Pregunta 4. ¿Tu docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?

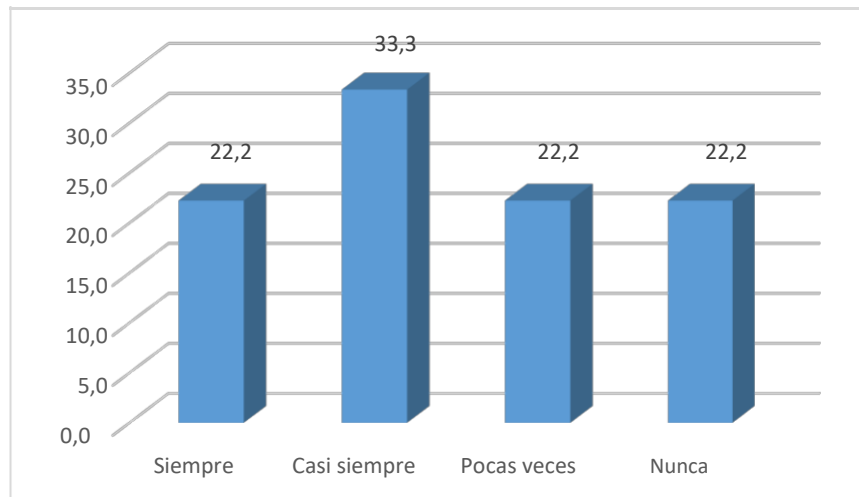
**Tabla 8**

*Juegos para motivar las clases*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	22,2	22,2	22,2
Casi siempre	3	33,3	33,3	55,6
Pocas veces	2	22,2	22,2	77,8
Nunca	2	22,2	22,2	100,0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 15* Juegos para motivar las clases

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 33,3 % indican que casi siempre el docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases, mientras que el 22,2% mencionan que pocas veces el docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases.

Se concluye que el docente casi siempre realiza juegos o dinámicas con sus estudiantes lo cual les ayuda a estar más concentrados al momento que el docente explica cada contenido y a la vez les ayuda en la concentración y captación de los conocimientos.

Pregunta 5. ¿Crees que el uso de juegos o actividades diferentes a las clases como un rompecabezas digital te ayudan en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

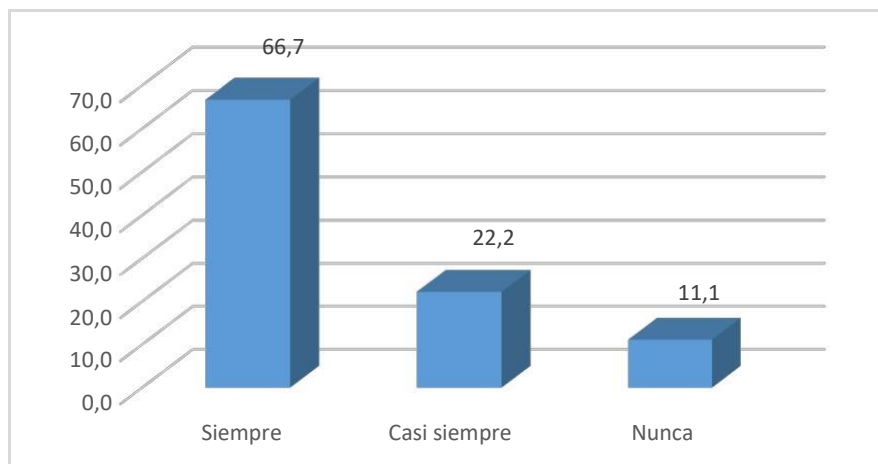
**Tabla 9**

*Uso del rompecabezas ayuda en el proceso de aprendizaje*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	2	22,2	22,2	88,9
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	1	11,1	11,1	100,0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 16 El uso del rompecabezas digital ayuda en el proceso de aprendizaje*

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que al utilizar juegos u otras actividades diferentes en las clases siempre se motivaran en el proceso de enseñanza - aprendizaje, mientras que el 22,2% mencionan que casi siempre los juegos u otras actividades como rompecabezas digitales motivan el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se concluye que el docente siempre debería realizar juegos o actividades diferentes a las rutinarias en clases para que los estudiantes muestren más interés y participación en las mismas y su proceso de enseñanza – aprendizaje sea fructífero.

Pregunta 6. ¿Utilizas recursos tecnológicos educativos (computadora, teléfono celular, tablets) para mejorar tu proceso de aprendizaje?

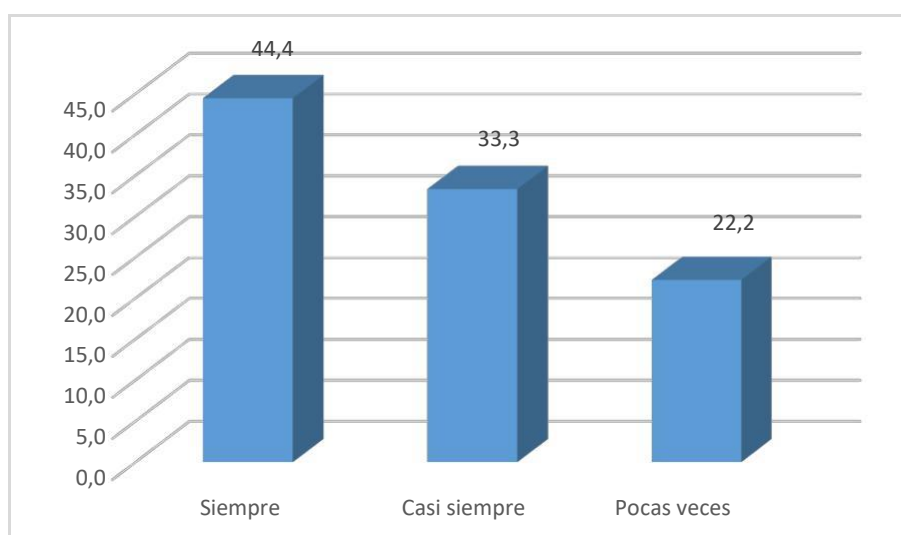
**Tabla 10**

*Uso de recursos tecnológicos educativos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	4	44,4	44,4	44,4
Casi siempre	3	33,3	33,3	77,8
Pocas veces	2	22,2	22,2	100,0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 17* Uso de recursos tecnológicos educativos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 44,4% indican que siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos, mientras que el 33,3% mencionan que casi siempre utiliza los recursos tecnológicos.

Se concluye que los estudiantes si utilizan los recursos tecnológicos educativos para mejorar su proceso de aprendizaje, lo cual significa que están motivados para adquirir nuevos conocimientos, contenidos, destrezas y habilidades.

Pregunta 7. ¿Con que frecuencia utilizas los recursos tecnológicos educativos?

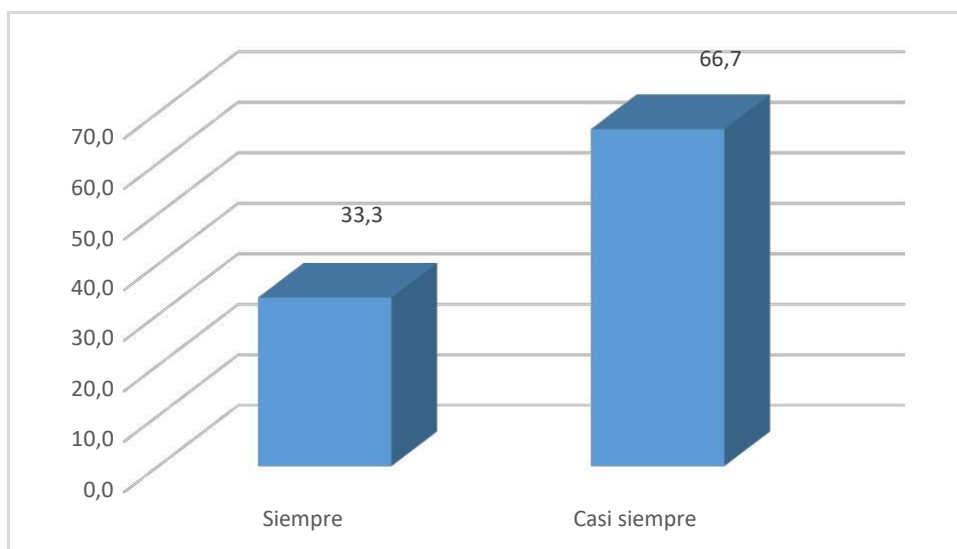
**Tabla 11**

*Con qué frecuencia usa los recursos tecnológicos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	33,3	33,3	33,3
Casi siempre	6	66,7	66,7	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 18 Con qué frecuencia usa los recursos tecnológicos educativos*

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que casi siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos, mientras que el 33,3% mencionan que siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos.

Se concluye que los estudiantes casi siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos los cuales permitirán al docente a realizar actividades que promuevan el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes utilizando las diferentes herramientas tecnológicas.

Pregunta 8. ¿Utilizas aplicaciones educativas (Kahoot, Plickers, EducaPlay) en tu proceso de aprendizaje?

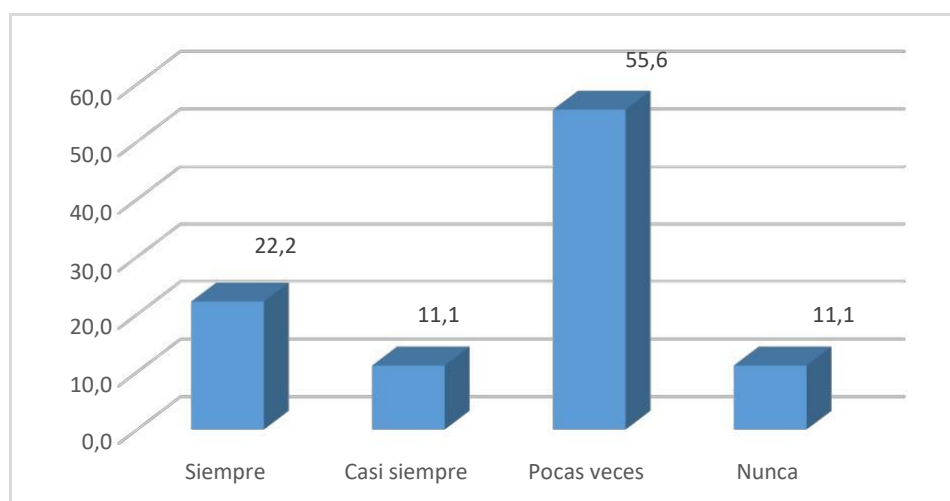
**Tabla 12**

*Aplicaciones educativas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	22,2	22,2	22,2
Casi siempre	1	11,1	11,1	33,3
Pocas veces	5	55,6	55,6	88,9
Nunca	1	11,1	11,1	100,0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 19* Aplicaciones educativas

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 55,6 % indican que pocas veces han utilizado aplicaciones educativas en su proceso de aprendizaje, mientras que el 22,2% mencionan que siempre ha utilizado aplicaciones educativas en su proceso de aprendizaje.

Se concluye que los estudiantes pocas veces utilizan aplicaciones educativas para lo cual el docente debería realizar actividades que promuevan la utilización de aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 9. ¿Te gustaría que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que te sientas más motivado por aprender?

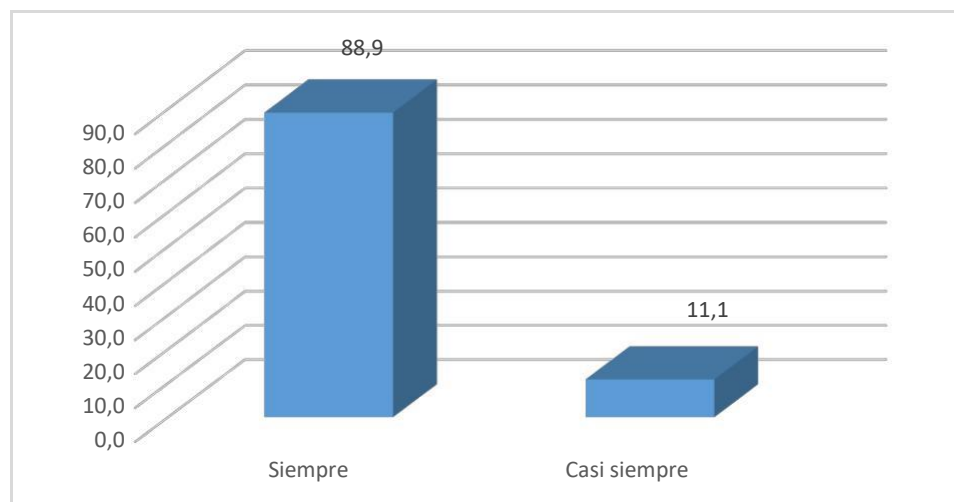
**Tabla 13**

*Guía de recursos tecnológicos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	8	88,9	88,9	88,9
Casi siempre	1	11,1	11,1	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 20* Guía de recursos tecnológicos

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 9 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 88,9 % indican que la institución siempre debería tener una guía de recursos tecnológicos que ayuden en la motivación, mientras que el 11,1% mencionan que casi siempre deberían tener la guía de recursos tecnológicos.

Se concluye que la institución debería tener una guía de recursos tecnológicos que motiven a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y a la vez facilite el trabajo al docente ya que son recursos que permiten ir innovando la educación.



## RESULTADOS CON DATOS DE DOCENTES

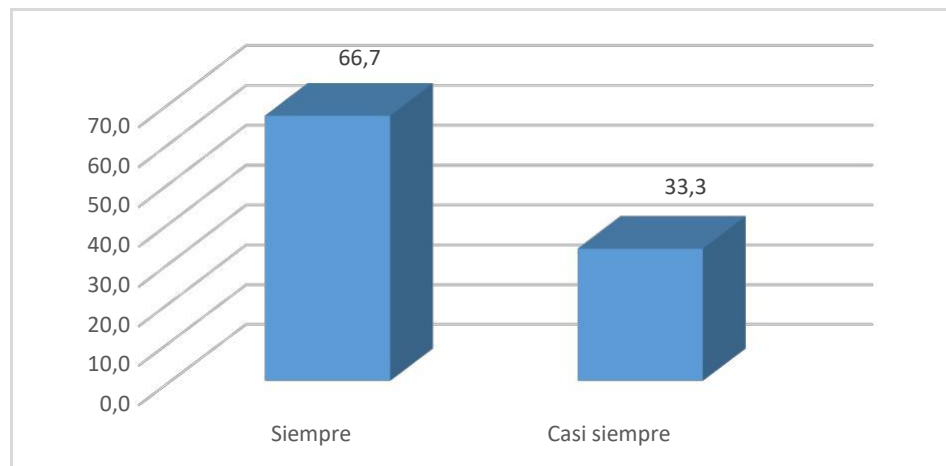
Pregunta 1. ¿Cree usted que sus estudiantes se sienten motivados con sus clases?

**Tabla 14**

*Motivados con sus clases*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	1	33,3	33,3	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 21* Motivados con sus clases

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que siempre los estudiantes se sienten motivados en clases, mientras que el 33,3% mencionan que casi siempre los estudiantes están motivados en sus clases.

Se concluye que los docentes casi siempre motivan a sus estudiantes en sus clases las mismas que muestran en el docente el interés para que sus estudiantes aprendan cada uno de los contenidos y destrezas cada día y puedan mejor en su proceso de aprendizaje.

Pregunta 2. ¿Cree usted que los estudiantes para aprender deben estar motivados?

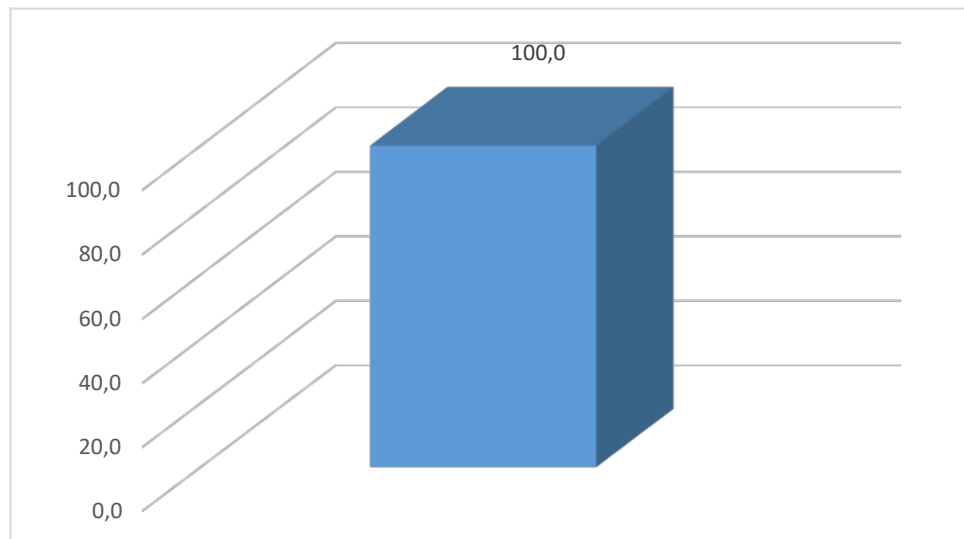
**Tabla 15**

*Para aprender deben estar motivados*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Erika Angulo



**Gráfico 22** Para aprender deben estar motivados

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 100% indican que siempre los estudiantes deben estar motivados para aprender, esta motivación debe ser fuera y dentro de las aulas.

Se concluye que los estudiantes siempre deben estar motivados para adquirir los conocimientos ya que de la motivación depende el desempeño académico de cada uno de ellos, y es ahí el docente el pilar fundamental dentro del proceso de aprendizaje.

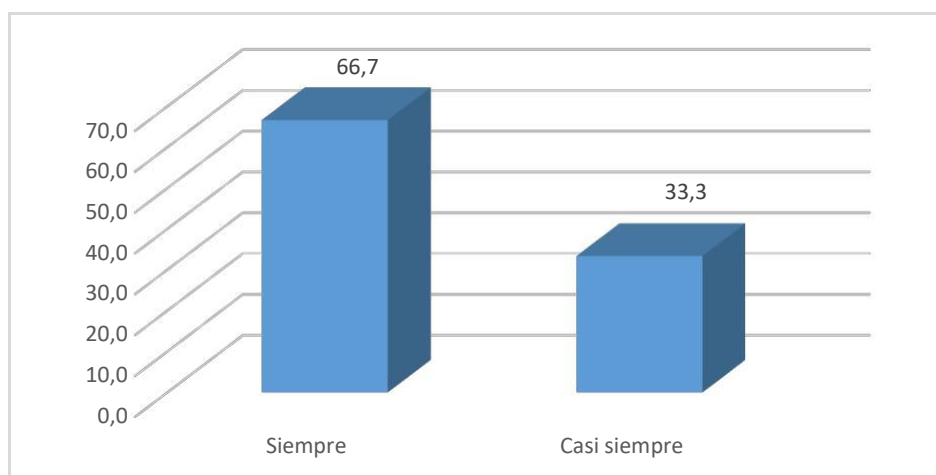
Pregunta 3. ¿Cree que sus estudiantes están concentrados cuando da instrucciones para realizar las tareas en casa?

**Tabla 16**

*Los estudiantes están concentrados cuando da instrucciones*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	1	33,3	33,3	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 23 Los estudiantes están concentrados cuando da instrucciones*

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7% indican que siempre los estudiantes están concentrados cuando dan indicaciones para realizar las tareas en casa, mientras que el 33,3% casi siempre están concentrados.

Se concluye que los estudiantes casi siempre están concentrados cuando el docente da instrucciones para realizar las tareas en casa esto quiere decir que los estudiantes se sienten motivados al estar en clases y prestan atención a las indicaciones dadas por el docente.

Pregunta 4. ¿Usted realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?

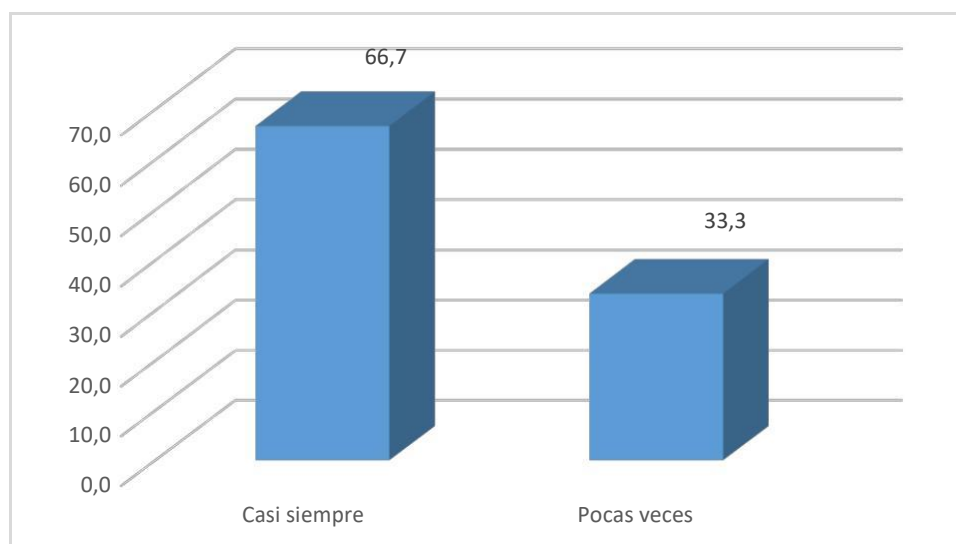
**Tabla 17**

*Juegos para motivar las clases*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	0	0	0	0
Casi siempre	2	66,7	66,7	66,7
Pocas veces	1	33,3	33,3	100,0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 24 Juegos para motivar las clases*

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que casi siempre realizan juegos o dinámicas para motivar las clases, mientras que el 33,3% mencionan que pocas veces realizan juegos para motivar las clases.

Se concluye que los docentes pocas veces realizan juegos para motivar las clases esto quiere decir que los estudiantes están poco motivados al momento de adquirir los conocimientos que imparte el docente y no tienen una buena concentración en su proceso de aprendizaje.

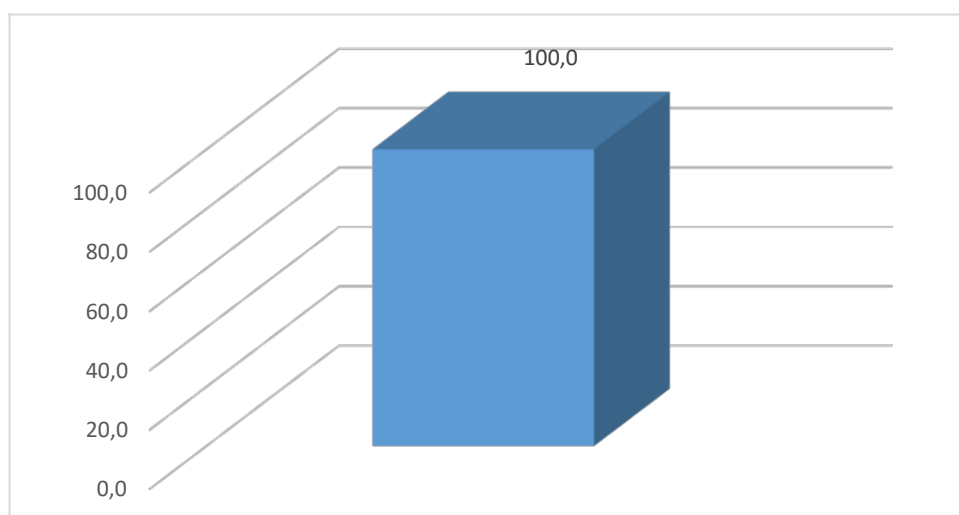
Pregunta 5. ¿Considera usted que el uso de los recursos tecnológicos educativos ayudan a sus estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

**Tabla 18**

*El uso de recursos tecnológicos ayuda a los estudiantes*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 25 El uso de recursos tecnológicos ayuda a los estudiantes*

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 100% indican que siempre el uso de los recursos tecnológicos educativos ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Se concluye que siempre se debe utilizar los recursos tecnológicos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje los cuales ayudan en la motivación y el desarrollo de capacidades y habilidades de los estudiantes.

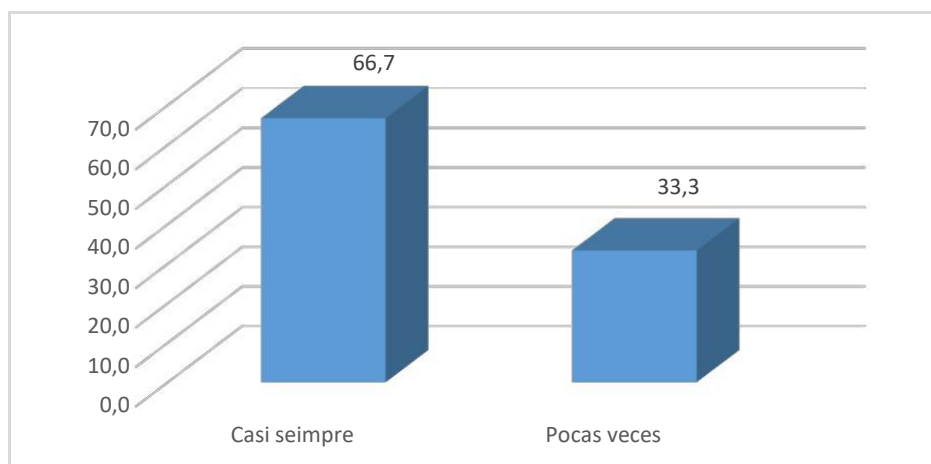
Pregunta 6. ¿Usted utiliza recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?

**Tabla 19**

*Utiliza los recursos tecnológicos educativos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	0	0	0	0
Casi siempre	2	66,7	66,7	66,7
Pocas veces	1	33,3	33,3	100,0
Nunca	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 26 Utiliza los recursos tecnológicos*

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que casi siempre utilizan recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, mientras que el 33,3% mencionan que pocas veces utilizan los recursos tecnológicos educativos.

Se concluye que los docentes casi siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos los cuales les permiten innovar cada una de sus clases y a la vez motiva al estudiante a realizar las actividades con más interés y entusiasmo.

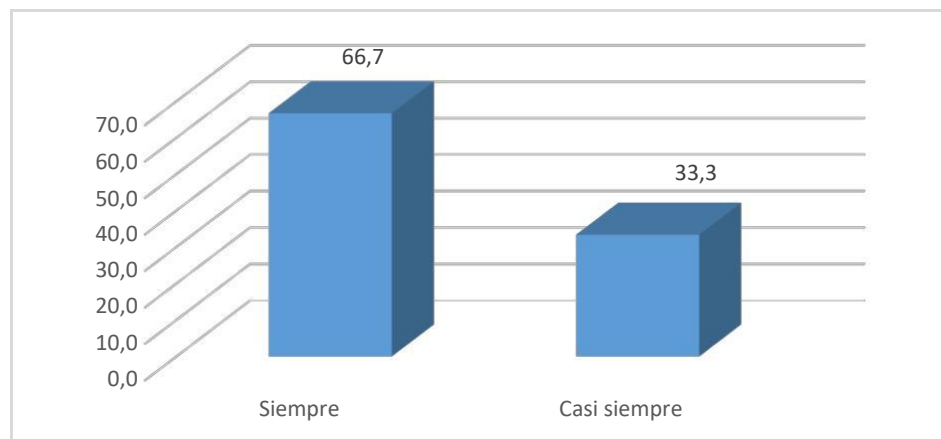
Pregunta 7. ¿Con que frecuencia utiliza los recursos tecnológicos educativos (Computadora, teléfono móvil, tablets)?

**Tabla 20**

*Con qué frecuencia utiliza los recursos tecnológicos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	1	33,3	33,3	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 27 Con qué frecuencia utiliza los recursos*

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7 % indican que siempre utilizan los recursos tecnológicos como computadoras y celulares, mientras que el 33,3% mencionan que casi siempre utilizan los recursos tecnológicos.

Se concluye que los docentes casi siempre utilizan los recursos tecnológicos como las computadoras, teléfonos móviles y tablets para impartir las clases a sus estudiantes los mismos que promueven el interés por el aprendizaje.

Pregunta 8. ¿Usted utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus estudiantes?

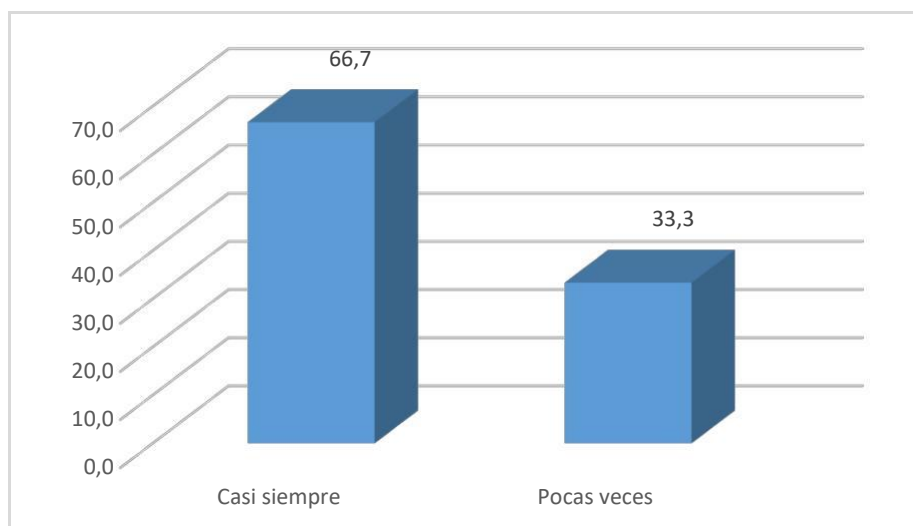
**Tabla 21**

*Aplicaciones educativas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	0	0	0	0
Casi siempre	2	66,7	66,7	66,7
Pocas veces	1	33,3	33,3	100,0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 28* Aplicaciones educativas

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 66,7% indican que casi siempre utilizan aplicaciones educativas en su proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que el 33,3% utilizan pocas veces.

Se concluye que los docentes pocas veces utilizan las aplicaciones educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual indica que no están innovando sus clases y que sus estudiantes no están motivados para recibir un nuevo conocimiento.



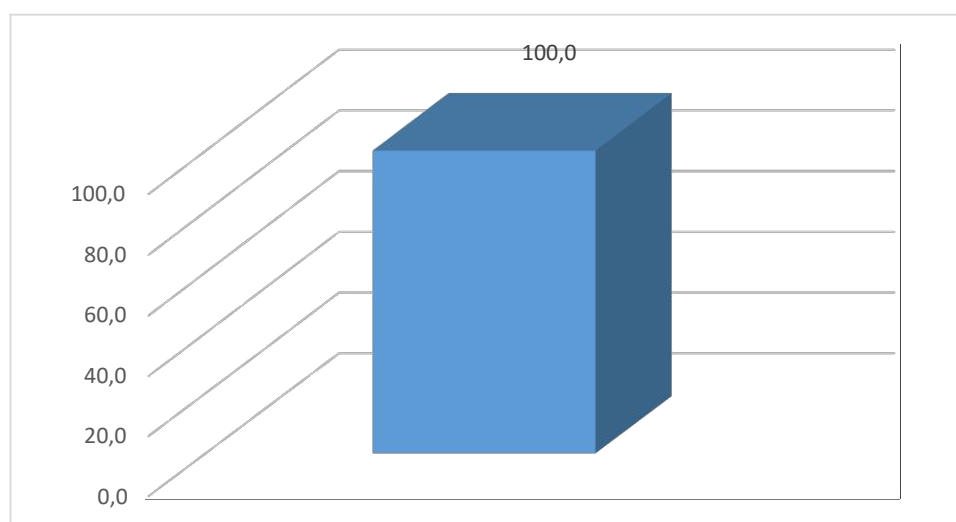
Pregunta 9. ¿Le gustaría como docente que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que pueda hacer sus clases más dinámicas?

**Tabla 22**

*Guía de recursos tecnológicos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	3	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	3	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo



**Gráfico 29** Guía de recursos tecnológicos

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e interpretación**

De los 3 docentes encuestados que corresponden al 100%, el 100% indican que la institución siempre debería tener una guía de recursos tecnológicos educativos que promueva el interés de los estudiantes en las clases.

Se concluye que los docentes indican que la institución siempre debería tener una guía de recursos tecnológicos que ayuden en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y a la vez de los docentes.

## RESULTADOS CON DATOS DE REPRESENTANTES LEGALES

Pregunta 1. ¿Cree usted que los docentes trabajan aspectos motivacionales con sus hijos?

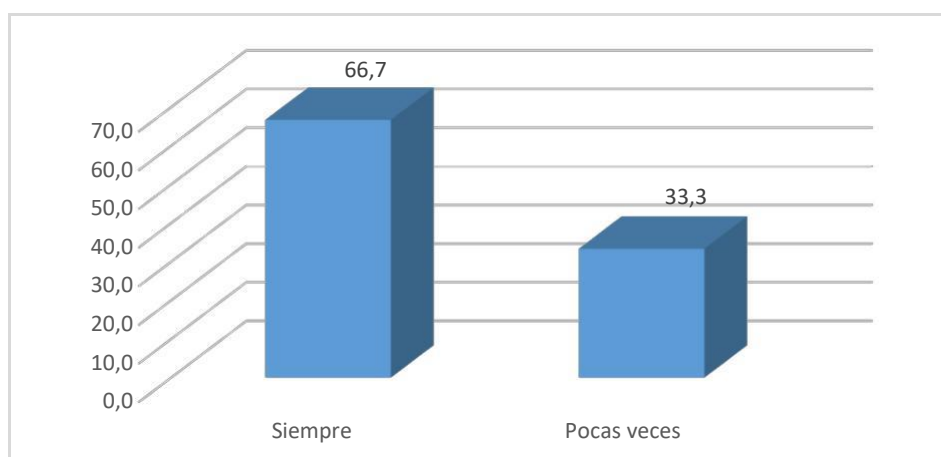
**Tabla 23**

*Aspectos motivacionales*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	0	0	0	0
Pocas veces	3	33,3	33,3	100,0
Nunca	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 30 Aspectos motivacionales*

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 66,7% indican los docentes siempre trabajan aspectos motivacionales con los estudiantes, mientras que el 33,3% mencionan que pocas veces lo realizan.

Se concluye que los docentes siempre trabajan aspectos motivacionales con los estudiantes lo que conlleva a que estén interesados y aptos para adquirir nuevos conocimientos.

Pregunta 2. ¿Cree usted que su hijo para aprender debe estar motivado?

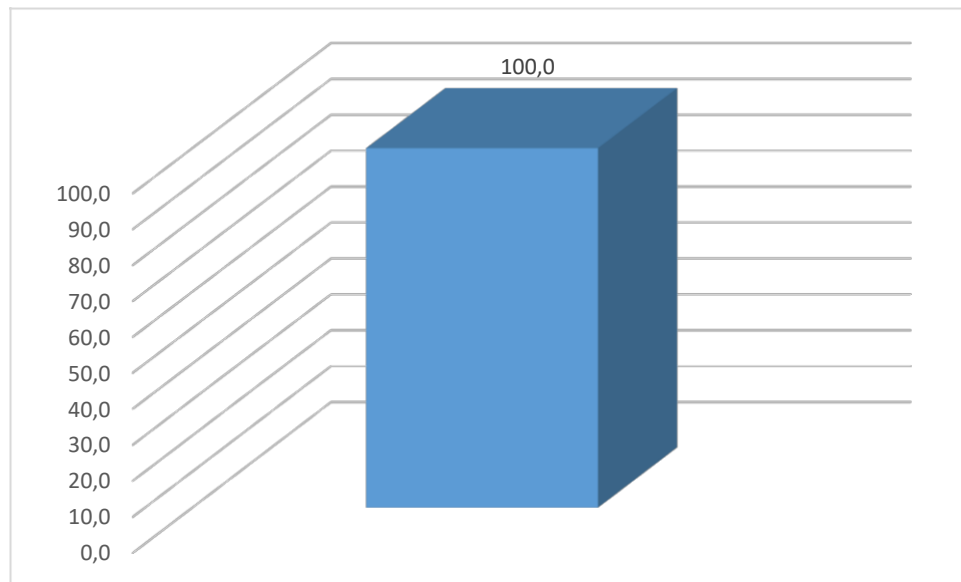
**Tabla 24**

*Para aprender debe estar motivado*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	9	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 31* Para aprender debe estar motivado

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 100% indican que sus hijos para aprender siempre deben estar motivados.

Se concluye que los estudiantes siempre deben estar motivados para adquirir nuevos conocimientos, tanto los docentes como los padres de familia deben incentivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Pregunta 3. ¿Considera usted que su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones para que realicen las tareas en casa?

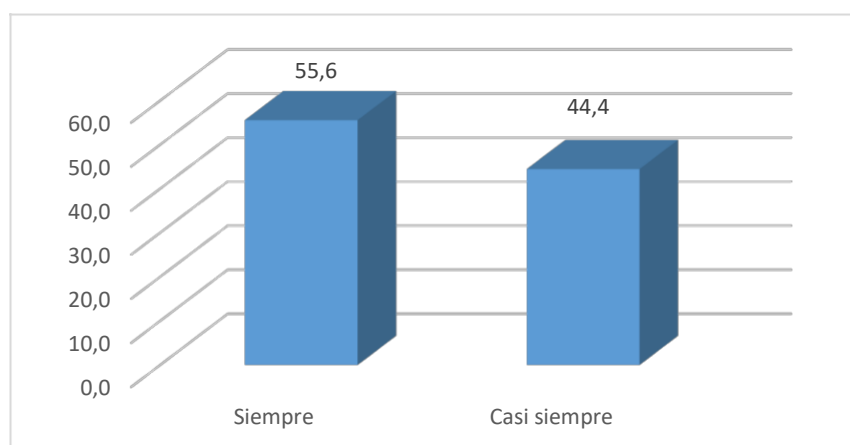
**Tabla 25**

*Su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	5	55,6	55,6	55,6
Casi siempre	4	44,4	44,4	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



**Gráfico 32** Su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 55,6% indican que sus hijos siempre están concentrados cuando el docente da instrucciones para el desarrollo de las tareas, mientras que el 44,4% mencionan que casi siempre sus hijos están concentrados.

Se concluye que los estudiantes siempre están concentrados cuando el docente da instrucciones para que realicen las tareas en casa, lo que significa que el docente interactúa constantemente con los estudiantes en las clases y ellos están atentos a todas las indicaciones dadas por el docente.

Pregunta 4. ¿Cree usted que el docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?

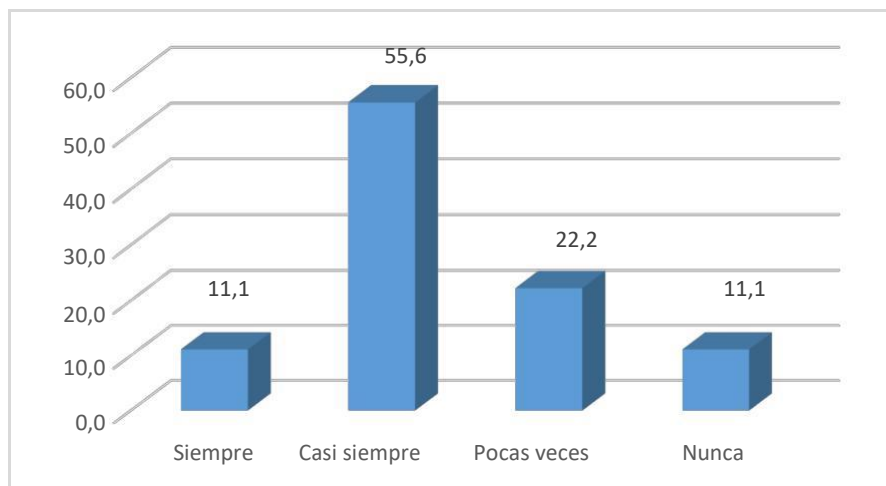
**Tabla 26**

*Juegos para motivar las clases*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	1	11,1	11,1	11,1
Casi siempre	5	55,6	55,6	66,7
Pocas veces	2	22,2	22,2	88,9
Nunca	1	11,1	11,1	100,0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 33 Juegos para motivar las clases*

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 55,6% indican que los docentes casi siempre realizan juegos o dinámicas para motivar sus clases, mientras que el 22,2% mencionan que pocas veces lo realizan.

Se concluye que los docentes casi siempre realizan juegos motivacionales en sus clases lo que indica que los estudiantes se sienten atraídos e interesados por aprender nuevos conocimientos y desarrollar habilidades y destrezas en su aspecto personal.

Pregunta 5. ¿Considera usted que el uso de los recursos tecnológicos educativos (Computadora, teléfono móvil, tablets) ayudan a sus hijos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

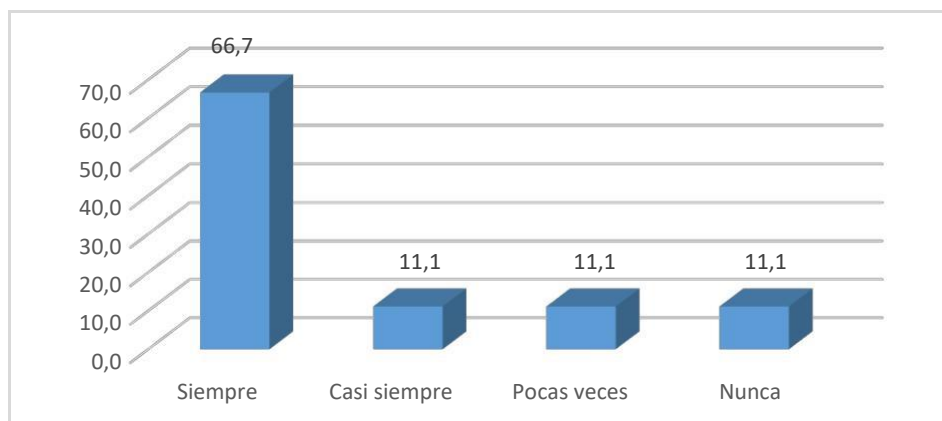
**Tabla 27**

*Uso de recursos tecnológicos educativos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	6	66,7	66,7	66,7
Casi siempre	1	11,1	11,1	77,8
Pocas veces	1	11,1	11,1	88,9
Nunca	1	11,1	11,1	100,0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 34* Uso de tecnológicos educativos

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 66,7% indican que el uso de recursos tecnológicos educativos siempre ayuda en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Se concluye que el uso de los recursos tecnológicos educativos ayuda en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo a los docentes utilizar dichos recursos para impartir sus clases y a la vez motivar al estudiante en el proceso de aprendizaje.

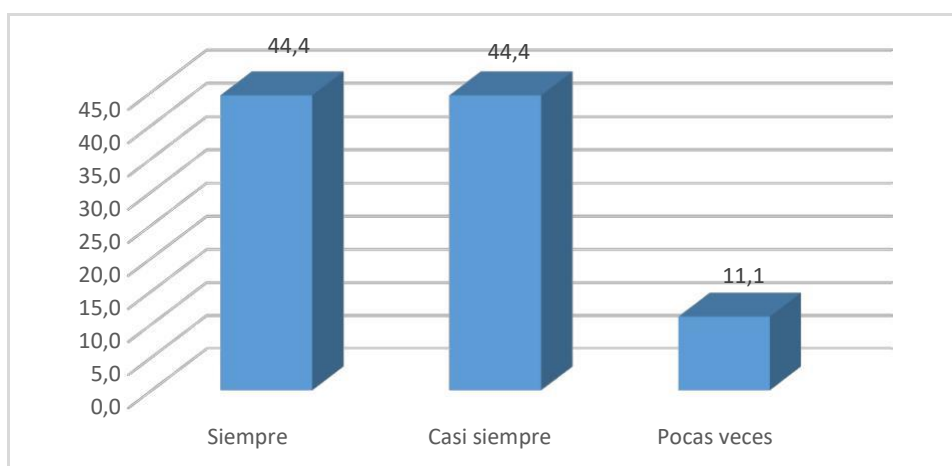
Pregunta 6. ¿Cree usted que los docentes utilizan recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus hijos?

**Tabla 28**

*Uso de recursos tecnológicos para el proceso de aprendizaje*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	4	44,4	44,4	44,4
Casi siempre	4	44,4	44,4	88,9
Pocas veces	1	11,1	11,1	100,0
Nunca	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a representantes legales  
Elaborado por: Erika Angulo



**Gráfico 35** Uso de recursos tecnológicos para el proceso de aprendizaje

Fuente: Encuesta a representantes legales  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 44,4% indican que los docentes siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos para mejorar la clase de los hijos, mientras que el 44,4% mencionan que casi siempre los utilizan.

Se concluye que los docentes siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos para mejorar las clases con sus estudiantes lo cual les permite motivarles a los estudiantes a que estén interesados y aptos en adquirir nuevos conocimientos.

Pregunta 7. ¿Con que frecuencia cree usted que el docente utiliza los recursos tecnológicos educativos?

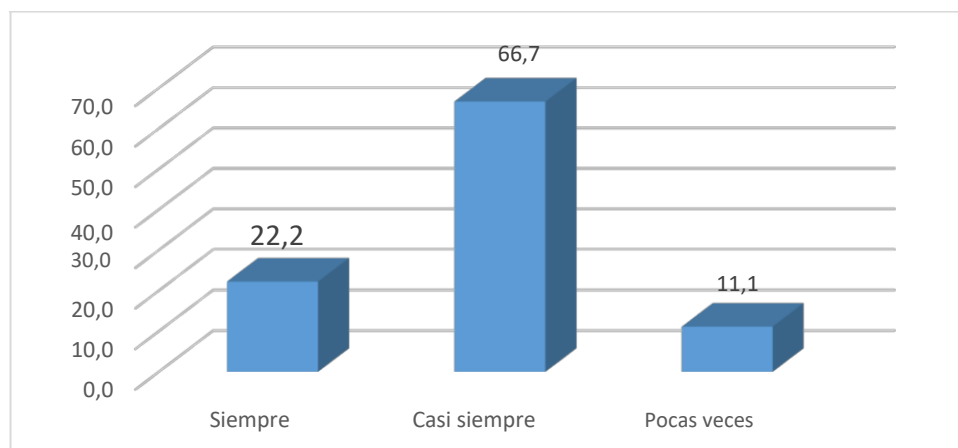
**Tabla 29**

*Con qué frecuencia utiliza los recurso tecnológicos educativos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	22,2	22,2	22,2
Casi siempre	6	66,7	66,7	88,9
Pocas veces	1	11,1	11,1	100,0
Nunca	0	0	0	0
Total	9	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



**Gráfico 36** Con qué frecuencia utiliza los recursos tecnológicos educativos

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 66,7% indican los docentes casi siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos, mientras que el 22,2% mencionan que siempre lo utilizan.

Se concluye que los docentes casi siempre utilizan los recursos tecnológicos educativos los cuales les ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje a la vez les permite innovar sus clases.



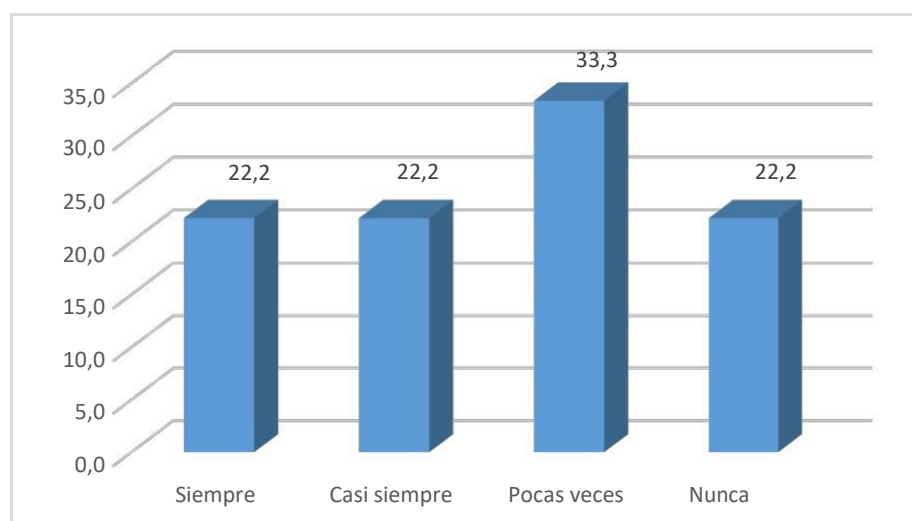
Pregunta 8. ¿Cree usted que el docente utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus hijos?

**Tabla 30**

*Aplicaciones educativas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	2	22,2	22,2	22,2
Casi siempre	2	22,2	22,2	44,4
Pocas veces	3	33,3	33,3	77,8
Nunca	2	22,2	22,2	100,0
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a representantes legales  
Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 37* Aplicaciones educativas

Fuente: Encuesta a representantes legales  
Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 33,3% indican que los docentes pocas veces utilizan aplicaciones educativas con sus hijos, mientras que el 22,2% mencionan que casi siempre lo utilizan.

Se concluye que los docentes pocas veces utilizan las aplicaciones educativas con los estudiantes lo que conlleva a que no se sientan motivados al realizar las actividades dentro y fuera de la clase.

Pregunta 9. ¿Le gustaría que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que sea utilizada por los docentes y mejorar el aprendizaje de sus hijos?

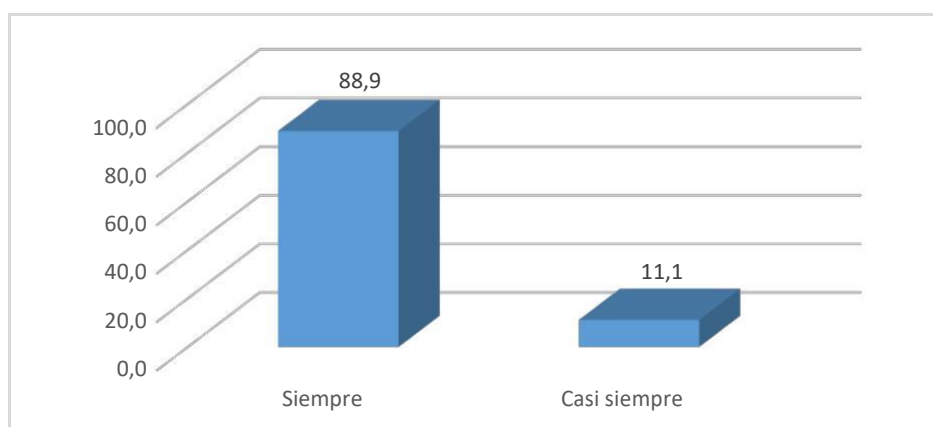
**Tabla 31**

*Guía de recursos tecnológicos educativos*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	8	88,9	88,9	88,9
Casi siempre	1	11,1	11,1	100,0
Pocas veces	0	0	0	0
Nunca	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo



*Gráfico 38* Guía de recursos tecnológicos educativos

Fuente: Encuesta a representantes legales

Elaborado por: Erika Angulo

### **Análisis e Interpretación**

De los 9 representantes legales encuestados que corresponden al 100%, el 88,9% indican la institución siempre debería tener una guía de recursos tecnológicos educativos, mientras que el 11,1% mencionan que casi siempre deberían tener la guía.

Se concluye que la institución debería tener una guía de recursos tecnológicos que ayuden en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes ya que estos permiten al docente hacer sus clases más dinámicas y creativas.

## Tabla comparativa cuantitativa

**Tabla 32**

*Tabla comparativa cuantitativa*

Ítems	Porcentaje
<b>Encuesta a estudiantes</b>	
¿Te sientes motivado en las clases?	66,7%
¿Crees que para aprender debes estar motivado?	100%
¿Te concentras cuando el docente te da instrucciones para realizar las tareas en casa?	66,7%
¿Tu docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?	33,3%
¿Crees que el uso de juegos o actividades diferentes a las clases como un rompecabezas digital te ayudan en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	66,7%
¿Utilizas recursos tecnológicos educativos (computadora, teléfono celular, tablets) para mejorar tu proceso de aprendizaje?	44,4%
¿Con que frecuencia utilizas los recursos tecnológicos educativos?	66,7%
¿Utilizas aplicaciones educativas (Kahoot, Plickers, EducaPlay) en tu proceso de aprendizaje?	55,6%
¿Te gustaría que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que te sientas más motivado por aprender?	88,9%
<b>Encuesta a docentes</b>	
¿Cree usted que sus estudiantes se sienten motivados con sus clases?	66,7%
¿Cree usted que los estudiantes para aprender deben estar motivados?	100%
¿Cree que sus estudiantes están concentrados cuando da instrucciones para realizar las tareas en casa?	66,7%
¿Usted realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?	66,7%
¿Considera usted que el uso de los recursos tecnológicos educativos ayudan a sus estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	100%
¿Usted utiliza recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?	66,7%
¿Con que frecuencia utiliza los recursos tecnológicos educativos (Computadora, teléfono móvil, tablets)?	66,7%

¿Usted utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus estudiantes?	66,7%
¿Le gustaría como docente que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que pueda hacer sus clases más dinámicas?	100%
<b>Encuesta a representantes legales</b>	
¿Cree usted que los docentes trabajan aspectos motivacionales con sus hijos?	66,7%
¿Cree usted que su hijo para aprender debe estar motivado?	100%
¿Considera usted que su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones para que realicen las tareas en casa?	55,6%
¿Cree usted que el docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?	55,6%
¿Considera usted que el uso de los recursos tecnológicos educativos (Computadora, teléfono móvil, tablets) ayudan a sus hijos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	66,7%
¿Cree usted que los docentes utilizan recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus hijos?	44,4%
¿Con que frecuencia cree usted que el docente utiliza los recursos tecnológicos educativos?	66,7%
¿Cree usted que el docente utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus hijos?	33,3%
¿Le gustaría que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que sea utilizada por los docentes y mejorar el aprendizaje de sus hijos?	88,9%

Elaborado por: Erika Angulo

## Tabla comparativa cualitativa

**Tabla 33**

*Tabla Comparativa Cualitativa*

<b>Sujetos de investigación</b>	<b>Resultados obtenidos</b>
<b>Estudiantes</b>	Según los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes se puede evidenciar que no todos utilizan los recursos tecnológicos educativos en el proceso de aprendizaje, pero a la vez se observa que la motivación es el pilar fundamental para cada uno de los estudiantes ya que de esta manera podrán mejorar en el aprendizaje y desarrollar habilidades y destrezas.
<b>Docentes</b>	Según los resultados de la encuesta aplicada a los docentes se puede evidenciar que no siempre utilizan los recursos tecnológicos para impartir las clases, que los estudiantes para adquirir los conocimientos deben estar siempre motivados ya que este es el pilar fundamental en el ser humano. También se observa que el uso de los recursos tecnológicos es importante para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
<b>Representantes legales</b>	Según los resultados de la encuesta aplicada a los representantes legales mencionan que los estudiantes para aprender deben estar motivados, de igual manera se evidencia que no todos tienen acceso a los recursos tecnológicos debido a que es un sector rural en el cual la señal de internet es deficiente.
<b>Autoridad</b>	Según los resultados de la entrevista aplicada a la autoridad se puede evidenciar que no todos los docentes utilizan los recursos tecnológicos educativos para impartir las clases, a la vez se puede observar que los docentes realizan actividades que motiven a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y finalmente se evidencia que en la institución es necesario que exista una guía de los recursos tecnológicos para que las clases sean más dinámicas e innovadoras.

Elaborado por: Erika Angulo

Dentro de la encuesta aplicada en el presente trabajo de investigación se pudo evidenciar que los estudiantes para aprender deben estar motivados, que los docentes no utilizan frecuentemente los recursos tecnológicos educativos para impartir sus clases, no todos los estudiantes pueden acceder a los recursos tecnológicos debido a que se vive en un sector rural y la conectividad es deficiente.

## RESULTADOS CON DATOS DE ENTREVISTA A LA AUTORIDAD

**Tabla 34**

*Guía de entrevista a la Autoridad*

<b>Nombre:</b> Lic. Isaul Moyano, M.Sc	<b>Cargo:</b> Rector	
<b>Codificación</b>	<b>ANÁLISIS CUALITATIVO DEL INVESTIGADOR</b>	
<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Interpretación General</b>
1. ¿Cree usted que sus docentes realizan juegos o dinámicas para motivar a los estudiantes en las clases?	Casi siempre lo hacen, el cual menciona que la motivación es la base primordial en el aprendizaje de los estudiantes.	Desde el punto de vista de la investigadora, relacionada a los aspectos que el experto menciona que la motivación es el pilar fundamental en el aprendizaje de los estudiantes ya que de ello depende el avance en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y a la vez se debe incluir los recursos tecnológicos educativos porque estos ayudan a innovar e incentivar a los estudiantes en el
2. ¿Considera usted que los estudiantes para aprender deben estar motivados?	Siempre deben estar motivados y que los docentes deben motivar al inicio del año y durante las clases.	
3. ¿Cree usted que sus docentes motivan a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje?	Siempre los docentes motivan a sus estudiantes durante el proceso de aprendizaje, porque un estudiante desmotivado no adquiere los conocimientos que necesita para su desarrollo personal.	

<p>4. ¿Cree usted que es importante que su institución utilice material tecnológico que apoye en el proceso de enseñanza - aprendizaje?</p>	<p>Casi siempre por la no conectividad no se puede utilizar a diario estos recursos, pero son de gran importancia para el proceso de aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>proceso de enseñanza - aprendizaje.</p>
<p>5. ¿Cree usted que sus docentes utilizan aplicaciones educativas con los estudiantes?</p>	<p>Pocas veces debido a que la institución no cuenta con los recursos tecnológicos apropiados para trabajar con los estudiantes.</p>	
<p>6. ¿Le gustaría que sus docentes en la escuela cuenten con una guía de recursos tecnológicos para que puedan hacer sus clases más dinámicas y motivar a sus estudiantes en el aprendizaje efectivo?</p>	<p>Siempre por que con esta guía se motivaría más a los estudiantes para que estén activos en el proceso de aprendizaje.</p>	

Elaborado por: Erika Angulo

## **Análisis Cualitativo de la Formulación del Problema**

### **Comprobación de la Pregunta Directriz**

Para comprobar la pregunta directriz en relación a la formulación del problema planteado: **¿De qué manera la motivación de los estudiantes incide en el uso de los recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales de Quinto año de EGB?** Se realiza un análisis cualitativo de la aplicación de los instrumentos a los estudiantes, docentes, padres de familia y autoridad.

**Objetivo N° 1:** Determinar el nivel de motivación de los estudiantes para el fortalecimiento de las destrezas de aprendizaje en el área de Ciencias naturales de Quinto año de EGB.

De la encuesta aplicada a **estudiantes, docentes y representante legales** en las preguntas 1, 2, 3 y 4 se evidencia que los estudiantes para adquirir sus conocimientos deben estar motivados y es el docente con ayuda de los representantes legales quienes deben motivar a los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. De igual forma los docentes concuerdan con los representantes legales que las clases deben ser dinámicas para que los estudiantes muestren interés por aprender.

De la entrevista aplicada a la autoridad en las preguntas 1, 2 y 3 se evidencia que los docentes casi siempre realizan juegos o dinámicas para motivar a los estudiantes en clases y a la vez se puede evidenciar que los estudiantes para aprender deben estar motivados ya que de esta manera muestran mayor interés en su proceso de aprendizaje.

Para los docentes y representantes legales es importante que los estudiantes estén motivados durante su proceso de aprendizaje ya que es una manera más efectiva al momento de adquirir sus conocimientos. Las clases siempre deben ser dinámicas en el cual los estudiantes se sientan a gusto y realicen las actividades con dedicación.



**Objetivo N° 2:** Identificar el uso de los recursos tecnológicos educativos para la definición del nivel de conocimiento por parte de los docentes.

De la encuesta aplicada a estudiantes, docentes y representante legales en las preguntas 5, 6, 7 y 8 se evidencia que el uso de los recursos tecnológicos ayuda en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y a la vez de los docentes. Los docentes dentro de las aulas deben utilizar los recursos tecnológicos para llamar la atención de sus estudiantes y a la vez dar unas clases más dinámicas y divertidas.

De la entrevista aplicada a la autoridad en las preguntas 4 y 5 se puede evidenciar que es importante que la institución cuente con los recursos tecnológicos necesarios para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y docentes. Los docentes dentro de su proceso de enseñanza deben utilizar aplicaciones educativas que sean llamativas hacia sus estudiantes lo cual les permite concentrarse en su aprendizaje.

La institución debe contar con los recursos tecnológicos para ayudar a los docentes y a los estudiantes al momento de impartir y recibir las clases, ya que en la actualidad es lo que más se utiliza. Es importante que los docentes utilicen los recursos tecnológicos y también las aplicaciones educativas dentro del aula para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

**Objetivo N° 3:** Proponer una guía docente para la optimización del uso de recursos tecnológicos educativos en el área de Ciencias Naturales que motive el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De la encuesta aplicada a **estudiantes, docentes y representante legales** en la pregunta 9 se evidencia que la institución debería contar con una guía docente para el uso de los recursos tecnológicos educativos los cuales permiten mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. También ayudara en la motivación de los estudiantes ya que al estar motivados adquieren y captan de mejor manera los conocimientos.

De la entrevista aplicada a la **autoridad** en la pregunta 6 se evidencia que es necesario que la institución cuente con una guía docente para el uso de los

recursos tecnológicos educativos ya que estos permiten que las clases sean más dinámicas y divertidas. Estos recursos tecnológicos son importantes dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje ya que incentivan al estudiante a investigar para mejorar su aprendizaje.

Para la autoridad es importante que su institución cuente con una guía docente la cual le fortalecerá tanto a los docentes como a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, a la vez despierta el interés y la motivación de los estudiantes por adquirir nuevos conocimientos. Al utilizar las aplicaciones logran que los estudiantes desarrollen mayores habilidades.

## **CAPÍTULO III**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

- Los estudiantes para aprender deben estar motivados ya que de ello depende su proceso de aprendizaje, tanto los docentes como los representantes legales y los estudiantes concuerdan que la motivación es el pilar fundamental dentro del proceso de aprendizaje, ya que un estudiante desmotivado no aprende. En las encuestas se puede evidenciar que los docentes pocas veces realizan juegos o dinámicas para motivar las clases y esto conlleva a que los estudiantes no muestren interés en el aprendizaje.
- La utilización de los recursos tecnológicos educativos en la institución es muy bajo ya que no cuentan con los recursos necesarios para impartir las clases y que estas a su vez sean más dinámicas y divertidas. En las encuestas se pueden evidenciar que los docentes, estudiantes y representantes legales utilizan muy poco las aplicaciones educativas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje lo cual no les permite ir innovando, investigando y adquiriendo nuevos conocimientos porque es una herramienta que se utiliza en el diario vivir.

- No existe una guía docente para el uso de los recursos tecnológicos educativos que ayuden a dinamizar las clases de los estudiantes de Quinto año de Básica de la Unidad Educativa Río Pachijal.

### **Recomendaciones**

- Los docentes deben motivar más a sus estudiantes en sus clases con la finalidad de que adquieran sus conocimientos y logren alcanzar las destrezas establecidas en su año de básica y a la vez desarrollen habilidades que les servirán en su vida personal.
- Los docentes deben capacitarse sobre la utilización de los recursos tecnológicos y aplicaciones educativas que favorezcan en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.
- La elaboración de una guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos que motiven el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA**

**Título:** Guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal.

**Datos Informativos**

**Institución:** Unidad Educativa Río Pachijal

**Provincia:** Pichincha

**Cantón:** Quito

**Parroquia:** Pacto

**Lugar:** Pachijal

**Sección:** Matutina

**Número total de estudiantes:** 159 estudiantes

**Tipo de plantel:** Fiscal

**Email:** [erikaangulo2008@hotmail.com](mailto:erikaangulo2008@hotmail.com)

**Teléfono:** 0989145102

## **Contexto de Aplicación de la Propuesta**

Unidad Educativa Río Pachijal, es una institución ubicada en la provincia de Pichincha, es una institución fiscal de la zona rural de la parroquia de Pacto, recinto Pachijal en la cual el acceso a los recursos tecnológicos educativos son muy escasos, sin embargo es una institución con los deseos de superarse y mejorar los procesos educativos de los estudiantes y docentes y a su vez busca mejorar la motivación de los estudiantes, por tal razón la institución debe incluir estrategias innovadoras y dinámicas que generen motivación en los estudiantes.

De la investigación realizada se puede resaltar que es importante utilizar los recursos tecnológicos educativos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para motivar a los estudiantes y a la vez puedan desarrollar las destrezas y habilidades que presenta cada uno.

## **Objetivos de la Propuesta**

### **Objetivo General**

Elaborar una guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos que motiven el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal.

### **Objetivos Específicos**

- Socializar temas relacionados a los recursos tecnológicos educativos para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes.
- Aplicar la guía docente para la optimización del uso de recursos tecnológicos educativos.
- Evaluar la guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos que motiven el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal.

## **Análisis de Factibilidad**

La propuesta es factible porque se consideran los siguientes aspectos, desde la visión **socio cultural**, ya que conoce, analiza y pone en práctica el desarrollo del aprendizaje. También se cuenta con la predisposición de los docentes y autoridades para la implementación de la guía docente y tener una mejora **organizacional**, dentro de la parte **económica y financiera** no se verá afectada ya que tanto estudiantes como representante legales y docentes poseen sus propios recursos tecnológicos y estos servirán de apoyo para el proceso de enseñanza – aprendizaje, también en términos **legales** ya que la Ley Orgánica de Educación Intercultural promueve procesos de capacitación en los cuales están involucrados todos los actores de la Institución.

## **Fundamentación Científico Técnica**

### **Definición de Guía Docente**

Según Sánchez – Báscones, Ruiz – Esteba & Pascual – Gómez (2011) quien cita a Zabalza (2007) mencionan que:

La guía docente es un documento didáctico elaborado con el objetivo de informar y orientar a los estudiantes en su estudio y constituye una herramienta para el desarrollo de uno de los principios básicos de la convergencia: «docencia basada en el aprendizaje». (pág. 3)

### **Pasos para elaborar una Guía Docente**

Para la estructuración de elaboración se recomienda llevar el registro de los siguientes apartados:

- **Necesidad y Opciones de Desarrollo:** Identificar la estrategia que se va a utilizar durante el proceso de aprendizaje y realizar una breve descripción de los objetivos que se desea lograr con los ejercicios ya que permiten estimular y desarrollar los procesos educativos.
- **Propuesta Metodológica:** Hacer una descripción paso a paso de la estrategia utilizada en la guía. Los pasos son los siguientes:

- Preparación de las actividades.
- Reglas para realizar las actividades dentro y fuera del aula.
- Conclusiones finales de las actividades.
- **Validación Técnica de Tiempo:** cálculo aproximado de la duración de las actividades.
- **Validación Técnica del Recurso:** Detallar los materiales que se utilizaran en la realización de las actividades y estrategias.

### Metodología y Estructura de la Propuesta

Para la aplicación de la guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos que motiven el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal, se aplicara el método deductivo, ya que es un método que permite ir desde la teoría hacia la práctica ayudando al estudiante en el aprendizaje. Metodológicamente la guía tendrá cuatro unidades con un taller y dos actividades por taller, los cuales se detalla a continuación:

**Tabla 35**

*Estructura Guía Docente*

RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS	Nº	ACTIVIDADES	MODELO DE EVALUACIÓN
<b>TALLER 1</b>			
PODCAST	1	JUEGO DE TARJETAS	ESCALA DE LOGRO
<b>TALLER 2</b>			
WORDWALL	2	SOPA DE LETRAS	ESCALA DE LOGRO
	3	CRUCIGRAMA	
	4	LABERINTO FANTÁSTICO	
<b>TALLER 3</b>			
POWTOON	5	VIDEOS INTERACTIVOS	ESCALA DE LOGRO
<b>TALLER 4</b>			
MIND MEISTER	6	MAPA MENTAL	ESCALA DE LOGRO
<b>TALLER 5</b>			
TANGRAM	7	TANGRAM	ESCALA DE LOGRO

Elaborado por: Erika Angulo



## Plan de Acción

**Tabla 36**

*Plan de Acción*

<b>ETAPAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADOR DE LOGRO</b>
<b>PLANIFICACIÓN</b>	Diseñar la guía para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos.	Se buscarán los contenidos para el uso de los recursos tecnológicos educativos que fortalezcan el proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material bibliográfico</li> <li>• Computadora</li> </ul>	Valora el contenido que se presenta en la guía docente
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	Socializar la guía de los recursos tecnológicos educativos para motivar en el proceso de enseñanza aprendizaje	Exposición con los docentes y autoridades para que utilicen los recursos tecnológicos educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Proyector</li> <li>• Internet</li> <li>• Guía docente</li> <li>• Espacio físico</li> <li>• Papelotes</li> </ul>	Conocen los docentes la guía y se les muestra cómo utilizarla.
<b>EJECUCIÓN</b>	Aplicar la guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos	Trabajos en el aula o de manera virtual para instruir a los docentes en el uso de la guía docentes para la utilización de los recursos tecnológicos educativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora</li> <li>• Internet</li> <li>• Guía docente</li> <li>• Materiales para cada actividad</li> </ul>	Utilizan los docentes la guía y la incorporan en las actividades de sus clases.
<b>EVALUACIÓN</b>	Evaluar el impacto de los talleres sobre el uso de los recursos tecnológicos educativos que motiven en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.	Se aplicará una lista de técnicas o instrumentos que sean adecuadas para la evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de observación</li> <li>• Computadora</li> <li>• Proyector</li> </ul>	Aplican la guía docente y la utilizan de la mejor manera en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Elaborado por: Erika Angulo



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA**



**GUÍA DOCENTE PARA LA OPTIMIZACIÓN DEL USO DE LOS  
RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA RÍO PACHIJAL.**

**Elaborado por:**

**Erika Angulo**

**QUITO, 2021**

## INTRODUCCIÓN

La guía docente es un instructivo que ayuda a los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, a la vez refleja la carga de trabajo que tienen los estudiantes. Esta guía permitirá al estudiante a realizar con más facilidad las actividades y comprender de mejor manera los contenidos emitidos por el docente mediante la utilización de los recursos tecnológicos educativos.

Las actividades que se desarrollan mediante la utilización de los recursos tecnológicos educativos favorecen a los estudiantes ya que generan confianza, entretenimiento y formación personal, por lo que se ha convertido en una herramienta primordial para la educación.

Para los docentes enseñar mediante los recursos tecnológicos educativos es más factible ya que llaman la atención de los estudiantes al momento de impartir su clase y a la vez hacen que los estudiantes participen de dichas actividades, capten más rápido los conocimientos y están más activos.

La institución cuenta con computadoras de mesa e internet con los cuales se puede trabajar con los estudiantes de Quinto año de educación básica y se puede utilizar los diferentes recursos tecnológicos educativos.



## UNIDADES PEDAGÓGICAS

### TALLER 1

### PODCAST

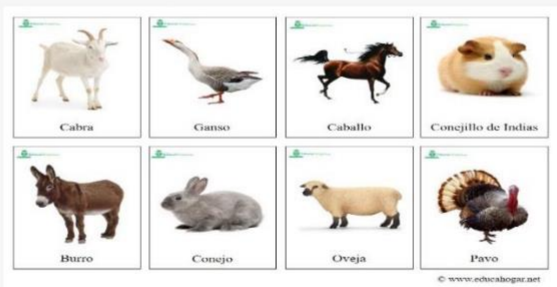


Según Solano & Sánchez (2010) mencionan que el podcast es un archivo que permite grabar audios que pueden ser enviadas por internet y a la vez se los pueden utilizar desde cualquier dispositivo, los temas que se pueden realizar son variados. Con esta herramienta los estudiantes pueden desarrollar destrezas y habilidades. “El podcast es una herramienta muy flexible para la educación porque nos permite elaborar guiones adaptados a nuestra realidad educativa” (pág. 129)

Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android>

## ACTIVIDAD 1

### JUEGO DE TARJETAS



**Destreza:** Clasificar los animales vertebrados.

**Indicador:** Identifica los animales vertebrados.

**Objetivo:** Reconocer a los animales vertebrados.

**Recursos:** Teléfono, Cartulina, Imágenes de los animales, Goma, Tijeras  
Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 30 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- La docente grabara un podcast con los sonidos de los animales vertebrados.
- Los estudiantes realizaran las tarjetas y pegaran los animales, luego decoraran cada una de las tarjetas.
- Para realizar la actividad la docente enviará o hará escuchar el podcast a los estudiantes y ellos tendrán que ir reconociendo el sonido del animal y clasificándolos si son vertebrados.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes podrán elaborar podcast que motiven a los estudiantes a desarrollar las actividades y a la vez se sentirán motivados, y desarrollaran las actividades con mayor entusiasmo e interés.

#### Escala de logro

##### Tabla 37

##### Escala de logro

Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo



## UNIDADES PEDAGÓGICAS

### TALLER 2

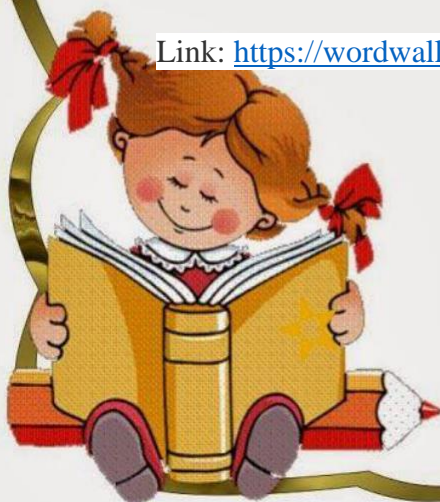
### WORDWALL



# Wordwall

Según Vilches (2020) menciona que “La herramienta Wordwall es una manera fácil de crear nuestros propios recursos de enseñanza acorde a los contenidos que queremos enseñar y contextualizado a la realidad de nuestros estudiantes” (pág. 1). Además son recursos interactivos es decir los estudiantes pueden utilizar directamente desde su computador o teléfono móvil; también se puede imprimir para que los estudiantes realicen la actividad sin necesidad de conectividad. Sirve para crear sopas de letras, crucigramas, laberintos, ruletas, verdadero y falso. Se puede desarrollar en los estudiantes habilidades, destrezas, concentración, imaginación.

Link: <https://wordwall.net/es>



## ACTIVIDAD 1

### SOPA DE LETRAS

#### SOPA DE LETRAS DE INVERTEBRADOS PARA IMPRIMIR

x	o	d	a	b	p	i	o	j	o	c	u	t
s	r	j	j	c	z	v	y	m	a	n	h	x
z	a	f	a	t	s	c	o	s	a	m	k	w
a	a	l	b	b	v	o	o	i	g	g	a	w
j	s	j	t	c	a	p	m	m	u	a	h	g
e	u	c	f	a	i	r	v	l	r	e	c	l
b	d	w	x	r	m	s	a	a	o	f	a	l
a	e	d	a	a	z	o	v	c	i	c	r	i
q	m	m	z	c	f	r	n	l	s	g	a	i
c	j	u	b	o	a	p	d	t	v	e	c	r
y	d	b	u	l	a	t	p	h	e	v	u	g
a	t	i	u	q	i	r	a	m	w	s	c	e
m	x	f	n	l	u	s	a	p	s	i	v	a

Oruga  
Avispa  
Mosca  
Mariquita  
Mariposa  
Abeja  
Caracol

Cucaracha  
Medusa  
Grillo  
Escarabajo  
Saltamontes  
Larva  
Piojo

**Destreza:** Clasificar los animales invertebrados.

**Indicador:** Identifica los animales invertebrados.

**Objetivo:** Reconocer a los animales invertebrados.

**Recursos:** Teléfono, Sopa de letras, Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 15 a 20 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- El docente grabara un podcast y enviara o hará escuchar a los estudiantes.
- Los estudiantes tendrán su hoja con la sopa de letras para poder realizar la actividad.
- Los estudiantes buscaran en la sopa de letras los nombres de los animales que escuchen en el podcast.
- Ganará el estudiante que primero encuentre todos los nombres en la sopa de letras.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes lograran que sus estudiantes mejoren el aprendizaje ya que desarrollaran mayores habilidades y reconocerán cada uno de los animales establecidos en la actividad.

#### Escala de logro

##### Tabla 38

##### Escala de logro

Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo

## ACTIVIDAD 2

### CRUCIGRAMA

**CRUCIGRAMA**

- 1) Descanso de la actividad habitual
- 2) Festividad religiosa que se celebra el día 25 de diciembre por el nacimiento de Jesús.
- 3) Se suelen comer 12 en la medianoche del 31 de diciembre al 1 de enero
- 4) Temperatura baja característica del invierno
- 5) Prenda que cubre y protege las manos del frío.
- 6) Pausa en nuestra actividad para recuperar fuerzas.
- 7) Trasládase de un lado a otro por medio de algún transporte
- 8) Instalarse en un lugar al aire libre para vivir temporalmente en él, alojándose en una carpa o tienda.
- 9) Bebida caliente elaborada con cacao.
- 10) Vehículo tirado por perros, caballos o renos con esquís para desplazarse sobre la nieve o el hielo.

**Destreza:** Crear habilidades en los estudiantes.

**Indicador:** Realiza crucigramas individualmente.

**Objetivo:** Resolver crucigramas para resolver problemas de la vida cotidiana.

**Recursos:** Teléfono, Crucigrama, Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 15 a 20 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- El docente explicara la actividad que deben realizar los estudiantes luego entregara el crucigrama a cada uno.
- Los estudiantes tendrán su crucigrama para poder realizar la actividad.
- Los estudiantes llenaran el crucigrama con las indicaciones dadas por el docente.
- Ganará el estudiante que primero llene el crucigrama.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes podrán desarrollar la creatividad y mejorar el aprendizaje de sus estudiantes en cuanto a los contenidos establecidos en la actividad y a la vez se sentirán motivados al realizar dicha actividad.

#### Escala de logro

##### Tabla 39

##### Escala de logro

Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo

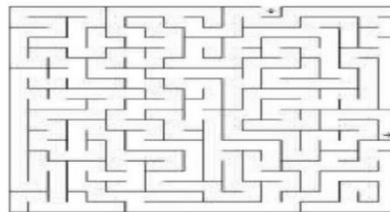


### ACTIVIDAD 3

#### LABERINTO FANTÁSTICO

Laberinto

Hacer el siguiente laberinto del sistema endocrino. El páncreas debe llegar hasta el



**Destreza:** Identificar las partes del sistema digestivo.

**Indicador:** Identifica el sistema digestivo.

**Objetivo:** Reconocer las partes del sistema digestivo.

**Recursos:** Computadora, Laberinto, Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 5 a 10 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- El docente explicara la actividad que tienen que realizar mediante un mapa mental.
- Los estudiantes tendrán su laberinto para realizar la actividad.
- Ganará el estudiante que primero llegue a la meta.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes lograran que sus estudiantes desarrollen habilidades, concentración y destrezas en el aprendizaje, a la vez podrán reconocer cada una de las partes del sistema digestivo.

#### Escala de logro

##### Tabla 40

##### Escala de logro

Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo

## UNIDADES PEDAGÓGICAS

### TALLER 3

### POWTOON

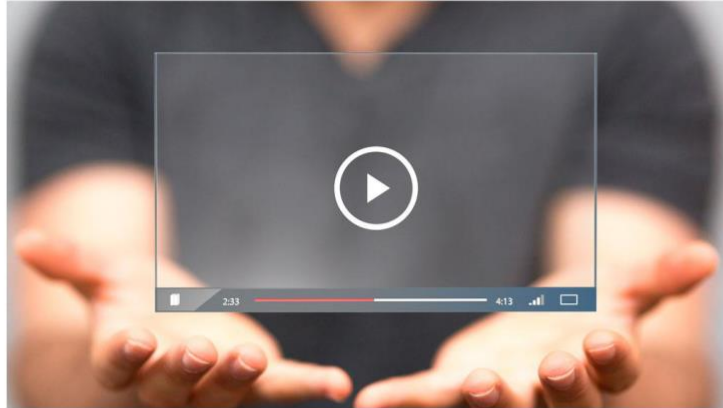


Según Esneider (2016) menciona que “PowToon es una aplicación en línea de animación que permite a los usuarios crear presentaciones animadas con objetos, texto, imagen y sonido predeterminados o subidos por el usuario” (pág. 1). También es de gran ayuda para los docentes ya que pueden crear videos interactivos para que sus clases sean más divertidas y dinámicas. En los estudiantes se puede desarrollar el interés por la actividad que está desarrollando el docente, destrezas.

Link: <https://www.powtoon.com/>

## ACTIVIDAD 1

### VIDEOS INTERACTIVOS



**Destreza:** Identificar los tipos de videos interactivos.

**Indicador:** Graba videos interactivos con los compañeros.

**Objetivo:** Realizar videos interactivos con los estudiantes.

**Recursos:** Computadora, Teléfono móvil, Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 30 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- El docente pedirá a los estudiantes que realicen un video interactivo de sobre el ciclo vital de las plantas.
- Los estudiantes con ayuda de sus padres realizaran el video interactivo.
- El estudiante que presente su video antes del tiempo establecido para la actividad será quien obtenga un punto a su favor.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes podrán desarrollar videos interactivos que les permitan trabajar en equipo con sus estudiantes logrando un mejor aprendizaje y desarrollando habilidades en cada uno de ellos.

#### Escala de logro

##### Tabla 41

##### Escala de logro

Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo

# UNIDADES PEDAGÓGICAS

## TALLER 4

### MIND MEISTER

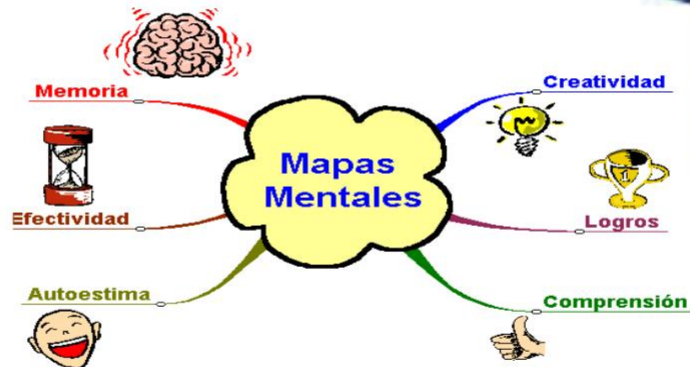


Según el Instituto Nacional de Formación Docente (2020) menciona que “MindMeister es una plataforma que permite crear mapas mentales en línea, permite a sus usuarios visualizar, compartir y presentar sus pensamientos a través de la nube” pág. 1). Los mapas mentales se diferencian de los mapas conceptuales porque no requiere conectores o palabras de enlaces y es de tipo personal. Sirve para crear mapas mentales, se puede desarrollar habilidades en los estudiantes.

Link: <https://www.mindmeister.com/es>

## ACTIVIDAD 1

### MAPA MENTAL



**Destreza:** Desarrollar las capacidades cognitivas de los estudiantes.

**Indicador:** Realiza mapas mentales entre pares.

**Objetivo:** Realizar mapas mentales utilizando el Mind Meister.

**Recursos:** Computadora, Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 30 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- El docente explicara la clase mediante un mapa mental.
- Los estudiantes con ayuda del docente y sus padres realizaran un mapa mental sobre la clase explicada.
- Los estudiantes que presenten sus trabajos con mucha creatividad y dedicación obtendrán un obsequio por parte del docente.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes podrán desarrollar mapas mentales que les permitan dar sus clases de una manera dinámica y a la vez motivadora donde los estudiantes puedan alcanzar sus destrezas.

#### Escala de logro

Tabla 42

Escala de logro

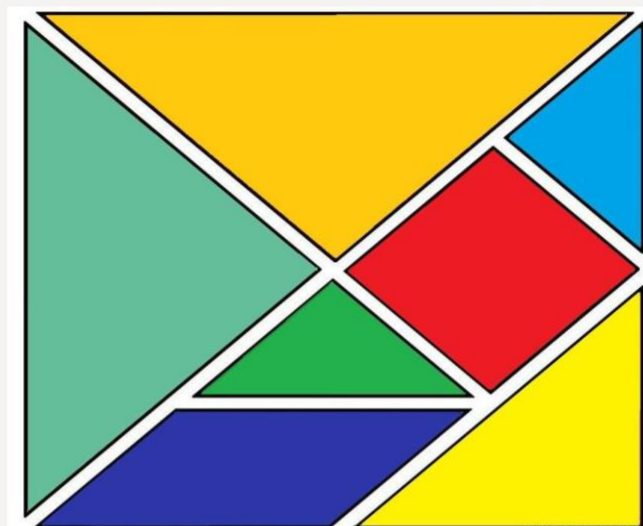
Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo

## UNIDADES PEDAGÓGICAS

### TALLER 5

### TANGRAM



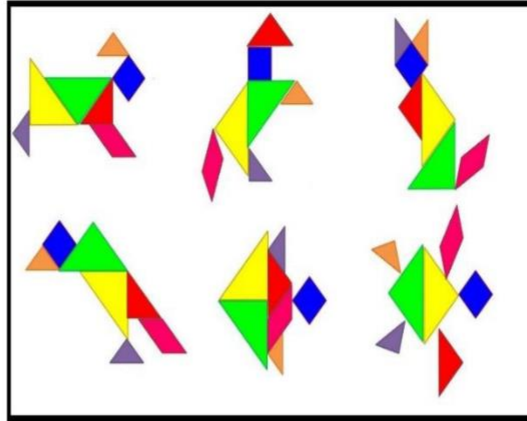
Según López (2015) quien cita a Miller, Heeren y Hornsby (2006) menciona que el tangram es un entretenimiento formado por 7 piezas. Este juego fue creado por los chinos, es muy interesante para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes ya que ayuda en el desarrollo de la creatividad, habilidades, destrezas e imaginación.

Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobirix.tangram>



## ACTIVIDAD 1

### TANGRAM



**Destreza:** Desarrollar las capacidades cognitivas y la creatividad de los estudiantes.

**Indicador:** Crea animales utilizando el tangram.

**Objetivo:** Formar animales con las piezas del tangram.

**Recursos:** Computadora, Cartulinas, tijeras, Estudiantes, Docente

**Tiempo de duración:** 30 minutos

#### Desarrollo de la actividad:

- El docente explicara la actividad que tienen que realizar mediante un mapa mental.
- Los estudiantes realizaran el tangram en la cartulina con ayuda del docente.
- Crearan los animales que muestre el docente.
- Ganará el estudiante que primero realice todos los animales.

#### Resultados de aprendizaje

Con esta actividad los docentes lograrán que sus estudiantes desarrollen habilidades y a la vez utilicen la creatividad para desarrollar la actividad propuesta.

#### Escala de logro

##### Tabla 43

##### Escala de logro

Escala de logro	
Excelente (EX)	Cumple con los parámetros establecidos
Muy Buena (MB)	Cumple con algunos de los parámetros establecidos
Buena (B)	Cumple con pocos de los parámetros establecidos
Regular (R)	No cumple con los parámetros establecidos

Elaborado por: Erika Angulo

## **Administración de la propuesta**

La propuesta será guiada por la autora con ayuda de las autoridades y personal docente de la institución para poder ser aplicada y ejecutada.

Al ser esta guía considerada como una herramienta que ayudara en la motivación de los estudiantes, la aplicación estará supervisada por las autoridades y los docentes de quinto año de básica. De esta forma la guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal, se enmarcara dentro de los parámetros académicos de la institución y podrá ser incluida dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, logrando de esta manera mejorar la motivación de los estudiantes.

Los recursos que presenta la propuesta de la Guía Docente para su ejecución son los siguientes:

- **Recursos Institucionales**
  - Unidad Educativa Río Pachijal
- **Talento Humano**
  - Investigadora
  - Autoridades como son Rector e Inspector
  - Personal docente de quinto año de básica.

## **Plan de Monitoreo y Evaluación de la ejecución de la estrategia planificada**

Es necesario disponer de un plan de monitoreo y evaluación de la propuesta para tomar decisiones que permitan mejorar, así la guía docente para la optimización del uso de recursos tecnológicos educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal, estará en continua revisión y los resultados serán más efectivos.



**Tabla 44***Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta*

<b>Nº</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>RESPUESTAS</b>
<b>1</b>	<b>¿Para qué evaluar?</b>	Para realizar correcciones en la guía docente o para verificar si los docentes necesitan capacitaciones acerca del tema.
<b>2</b>	<b>¿Qué evaluar?</b>	Guía docente para la optimización del uso de los recursos tecnológicos educativos en los estudiantes de la Unidad Educativa Río Pachijal.
<b>3</b>	<b>¿Cómo evaluar?</b>	Realizando reuniones mensuales con los docentes sobre la aplicación de la guía docente en clases.
<b>4</b>	<b>¿Con que evaluar?</b>	Se elaborara una rúbrica sobre la utilización de la guía docente con el fin de evaluar al docente.

Elaborado por: Erika Angulo

## BIBLIOGRAFÍA

Acosta. K. (2012). La Pirámide de Maslow. Escuela de Organización Industrial.

Anaya-Durand. A. & Anaya –Huertas. C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. Monterrey, México.

Arévalo. M. & Castillo. C. (2017). Incidencia de la motivación y rendimiento escolar en niños de 5 a 10 años. Guayaquil.

Basterretche. J. (2007). Dispositivos Móviles. Corrientes – Argentina. Recuperado de: <http://exa.unne.edu.ar/informatica/SO/tfbasterretche.pdf>

Caicedo. S. (2015). Los recueros tecnológicos educativos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media de la escuela “Juan Francisco Montalvo” del cantón Pillaro, provincia de Tungurahua. Ambato – Ecuador.

Calvache. J. (2016). La motivación laboral de los empleados y trabajadores y su incidencia en la calidad del servicio en el gobierno autónomo descentralizado municipal del cantón Santiago de Quero, de la provincia de Tungurahua, en el año 2013. Ambato – Ecuador.

Casa. M. (2017). Recurso didáctico tecnológico Quizlet en el aprendizaje del léxico del idioma inglés en el primer año de bachillerato general unificado en la Unidad Educativa Municipal “Oswaldo Lombeyda” del distrito Metropolitano de Quito, Octubre Diciembre 2016. Quito.

Castro. F. (2015). Las Tic en la enseñanza de las Ciencias Naturales. Quito.

Chicaiza. M. (2016). La motivación escolar y el rendimiento académico de los niños y niñas de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis A Martínez” del cantón Ambato. Ambato- Ecuador.

Choclo. N. (s.f). El H5P como herramienta de evaluación de los aprendizajes.

Constitución de la Republica del Ecuador . (2008). Registro Oficial 449 de 20 oct-2008. Derechos . Ecuador .

Curipoma. C. (2015). “Diseño e Implementación de una aplicación para tablet con Sistema Operativo Android, como herramienta didáctica para el eje desarrollo personal y social del nivel inicial uno de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora N° 1 paralelo B, de la ciudad de Loja período lectivo 2015”. Loja - Ecuador.

De Andrade. S., Torres. B., Ocampo. G., & Alcalá. E. (2012). Teoría de la Motivación–Higiene de Herzberg. Caracas.

Díaz. D. (s.f). Tic en educación superior: ventajas y desventajas. Osorno – Chile.

Esneider. (2016). Powtoon Pdf. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/Esneider98/powtoon-pdf#:~:text=1.,o%20subidos%20por%20el%20usuario.&text=PowToon%20tiene%20en%20YouTube%20un,v%20C3%ADdeos%20realizados%20con%20este%20programa>.

Fernández. A. (2018). Aplicación de realidad aumentada para favorecer el aprendizaje autónomo de personas con diversidad funcional intelectual. Madrid.

Folgueiras. P. (s.f). La entrevista.

Gamandé. N. (s.f). Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico.

García. J. (s.f). Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales.

González. A. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición.

Hernández. P. (2017). Kahoot; Cuestionarios y Encuestas en línea. Sistema de respuestas en el aula basado en el juego, utilizando dispositivos móviles. Dirección

de Recursos Tecnológicos GESPRO Gestión y Producción de Recursos Tecnológicos.

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2018). Tecnologías de la Información y Comunicación.

Instituto Nacional de Formación Docente. (2020). Tutorial mapas mentales con MindMeister. Recuperado de: <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-MindMeister.pdf>

Latorre. E., Castro. K. & Potes. I. (2018). Las TIC, las TAC y las TEP: Innovación educativa en la era conceptual. Bogotá.

Levano-Francia, L. et al. (2019). Competencias digitales y educación. Propósitos y representaciones.

Ley de Educación Intercultural. (25 de Agosto de 2015). Registro oficial 572 de 25 de agosto de 2015. Ecuador.

Linares. R. (2021). La Motivación – Definición, Componentes, Características Y Teorías. PsicoPortal. Recuperado de: <https://psicoportal.com/psicologia/motivacion/>

López. M. (2015). Tangram y su incidencia en el aprendizaje de áreas de figuras planas. Quetzaltenango. Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/86/Lopez-Michael.pdf>

López. P. & Fachelli. S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. Bellaterra- Barcelona.

Luna. M. (2016). La motivación. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/manuelaluna/la-motivacion-5-evaluacion-pdf>

McLuhan. M. (2013). Conceptos básicos de una computadora. Recuperado de: <http://weblidi.info.unlp.edu.ar/catedras/ingreso/Material2013/COC/Capitulo1-COC.pdf>

Mercadé. A. (s.f). Los 8 tipos de Inteligencia según Howard Gardner: teorías de las inteligencias múltiples. Transición a la vida adulta y activa.

Miños. A. (2017). Elementos estructurantes de la Didáctica de la Informática. Virtualidad, Educación y Ciencia.

Monroy. A. & Sáez. G. (2012). Las teorías sobre la motivación y su aplicación a la actividad física y el deporte. Buenos Aires.

Moreno. P. & Trigo-Ibáñez. E. (2017). Las TIC y las TAC al servicio de la educación: Una introducción a los mapas conceptuales y la toma de apuntes. Revista de Estudios Socioeducativos.

Naciones Unidas. (Agosto de 2020). Informe de políticas: La educación durante la COVID – 19 y después de ella.

Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura. (2020). Análisis curricular. Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019). Ecuador.

Panchi. M. (2018). La inteligencia emocional y las habilidades sociales en estudiantes de 6to y 7mo años de Preparatoria de la Unidad Educativa Municipal Antonio José de Sucre de la ciudad de Quito, en el período lectivo 2018. Quito.

Parrales. Y. (2019). Las Tic en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el Décimo año de Educación Básica Superior en la asignatura de Ciencias Naturales. Quito.

Perez Porto. J. & Merino. M. (2015). Definición de: Definición de proceso educativo. Recuperado de: <https://definicion.de/proceso-educativo/>

Sánchez – Báscones. M., Ruiz – Esteban. C. & Pascual –Gómez. I. (2011). La guía docente como eje del proceso de enseñanza aprendizaje. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3657097.pdf>

Santos, Y. (2010). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a la cultura física y el deporte? Revista electrónica: Ciencia e Innovación tecnológica en el deporte. (pp. 1- 10).

Sellan. M. (2017) Importancia de la motivación en el aprendizaje. Revista Electrónica Sinergias Educativas Vol. 2, Núm. 1.

Solano. I. & Sánchez. M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: El podcast educativo. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación. Sevilla – España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>

Soriano. M. (s.f). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>

Terrazas. R. & Silva. R. (2013). La educación y la sociedad del conocimiento. Cochabamba, Bolivia.

Tomassi. S. (2014). EducaPlay. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/sharontomassi/educaplay-38627732#:~:text=2.,que%20permiten%20reforzar%20la%20clase.>

Trujillo. F. (2020). Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica. Quito.

Universidad Tecnológica Indoamérica. (2018). Manual de estilo posgrado UTI. Unidad de posgrado de Indoamérica, 68 pp

Uriarte. J. (2020). 10 características de la motivación. Recuperado de: <https://www.caracteristicas.co/motivacion/>

Vidal. M. (2017). Tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en las y los estudiantes del noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dr. Carlos Fernando Alomoto Ayala”, San Miguel de los Bancos, Recinto Ganaderos Orenses, periodo 2016-2017. Quito.

Vilches. J. (2020). Wordwall una herramienta para crear juegos educativos en Ciencias. Red Maestros de Maestros. Recuperado de: <https://www.rmm.cl/portales/2112/recursos/wordwall-una-herramienta-para-crear-juegos-educativos-en-ciencias>



## ANEXOS

### ANEXO 1

#### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

#### MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

#### ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RÍO PACHIJAL”

#### OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para determinar el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de los recursos tecnológicos educativos. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines pedagógicos.

#### INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque la casilla que tenga mayor relación con su criterio.

#### Cuestionario

1. ¿Te sientes motivado en las clases?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

2. ¿Crees que para aprender debes estar motivado?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

3. ¿Te concentras cuando el docente te da instrucciones para realizar las tareas en casa?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

4. ¿Tu docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

5. ¿Crees que el uso de juegos o actividades diferentes a las clases como un rompecabezas digital te ayudan en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

6. ¿Utilizas recursos tecnológicos educativos (computadora, teléfono celular, tablets) para mejorar tu proceso de aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

7. ¿Con que frecuencia utilizas los recursos tecnológicos educativos?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

8. ¿Utilizas aplicaciones educativas (Kahoot, Plickers, EducaPlay) en tu proceso de aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

9. ¿Te gustaría que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que te sientas más motivado por aprender?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------





## ANEXO 2

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y**  
**LIDERAZGO EDUCATIVO**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD**  
**EDUCATIVA “RÍO PACHIJAL”**

### OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para determinar el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de los recursos tecnológicos educativos. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines pedagógicos.

### INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque la casilla que tenga mayor relación con su criterio.

### Cuestionario

1. ¿Cree usted que sus estudiantes se sienten motivados con sus clases?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

2. ¿Cree usted que los estudiantes para aprender deben estar motivados?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

3. ¿Cree que sus estudiantes están concentrados cuando da instrucciones para realizar las tareas en casa?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

4. ¿Usted realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

5. ¿Considera usted que el uso de los recursos tecnológicos educativos ayudan a sus estudiantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

6. ¿Usted utiliza recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

7. ¿Con que frecuencia utiliza los recursos tecnológicos educativos (Computadora, teléfono móvil, tablets)?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

8. ¿Usted utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus estudiantes?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

9. ¿Le gustaría como docente que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que pueda hacer sus clases más dinámicas?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------



### ANEXO 3

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y**  
**LIDERAZGO EDUCATIVO**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES DE LA**  
**UNIDAD EDUCATIVA**  
**“RÍO PACHIJAL”**

#### **OBJETIVO:**

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para determinar el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de los recursos tecnológicos educativos. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines pedagógicos.

#### **INSTRUCCIONES:**

Lea detenidamente cada una de las preguntas y marque la casilla que tenga mayor relación con su criterio.

#### **Cuestionario**

1. ¿Cree usted que los docentes trabajan aspectos motivacionales con sus hijos?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

2. ¿Cree usted que su hijo para aprender debe estar motivado?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

3. ¿Considera usted que su hijo está concentrado cuando el docente da instrucciones para que realicen las tareas en casa?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

4. ¿Cree usted que el docente realiza juegos o dinámicas para motivar las clases?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

5. ¿Considera usted que el uso de los recursos tecnológicos educativos (Computadora, teléfono móvil, tablets) ayudan a sus hijos en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

6. ¿Cree usted que los docentes utilizan recursos tecnológicos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje de sus hijos?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

7. ¿Con que frecuencia cree usted que el docente utiliza los recursos tecnológicos educativos?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

8. ¿Cree usted que el docente utiliza aplicaciones educativas (Quiver, Kahoot, EducaPlay) con sus hijos?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

9. ¿Le gustaría que en la escuela exista una guía de recursos tecnológicos para que sea utilizada por los docentes y mejorar el aprendizaje de sus hijos?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

## ANEXO 4



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y**  
**LIDERAZGO EDUCATIVO**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD**  
**EDUCATIVA**  
**“RÍO PACHIJAL”**

### **OBJETIVO:**

La presente entrevista tiene como objetivo recopilar información para determinar el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de los recursos tecnológicos educativos. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines pedagógicos.

### **INSTRUCCIONES:**

Escuchar y contestar cada una de las preguntas.

### **Cuestionario**

1. ¿Cree usted que sus docentes realizan juegos o dinámicas para motivar a los estudiantes en las clases?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

2. ¿Considera usted que los estudiantes para aprender deben estar motivados?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

3. ¿Cree usted que sus docentes motivan a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

4. ¿Cree usted que es importante que su institución utilice material tecnológico que apoye en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

5. ¿Cree usted que sus docentes utilizan aplicaciones educativas con los estudiantes?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------

6. ¿Le gustaría que sus docentes en la escuela cuenten con una guía de recursos tecnológicos para que puedan hacer sus clases más dinámicas y motivar a sus estudiantes en el aprendizaje efectivo?

<b>Siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Casi siempre</b> <input type="radio"/>	<b>Pocas veces</b> <input type="radio"/>	<b>Nunca</b> <input type="radio"/>
-----------------------------------------	----------------------------------------------	---------------------------------------------	---------------------------------------