



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

Uso de herramientas digitales como recursos educativos para mejorar la calidad  
del proceso de aprendizaje

**AUTOR (A)**

**CRUZ MEJILLONES KENYA SHAKIRA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN  
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTOR (A)**

**Lcda. Mayorga Albán Amalin.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2024**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.  
TUTORA**

---

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.  
ESPECIALISTA**

---

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.  
ESPECIALISTA**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por \$ 1800, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.  
C.I. 0201306065  
**TUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, CRUZ MEJILLONES KENYA SHAKIRA**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **Uso de herramientas digitales como recursos educativos para mejorar la calidad del proceso de aprendizaje** previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

---

**KENYA SHAKIRA CRUZ MEJILLONES**  
C.I. 0942826868  
**AUTOR (A)**



**UPSE**  
**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA**  
**DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, CRUZ MEJILLONES KENYA SHAKIRA**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

---

**CRUZ MEJILLONES KENYA SHAKIRA**  
**C.I. 0942826868**  
**AUTOR (A)**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Uso de herramientas digitales como recursos educativos para mejorar la calidad del proceso de aprendizaje**, presentado por el estudiante, **CRUZ MEJILLONES KENYA SHAKIRA** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 10%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



---

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.  
C.I. 0201306065  
**TUTOR (A)**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por permitirme vivir una bonita experiencia en esta prestigiosa institución, a mis padres por apoyarme en cada momento, a los docentes por su paciencia y motivación para culminar los módulos con buenas calificaciones a los coordinadores por hacer parte de esta experiencia que ha enriquecido mis conocimientos. Permiéndome crecer en mi vida profesional y cada día querer seguir esforzándome por mejorar.

*Kenya Shakira Cruz Mejillones*

**DEDICATORIA**

El presente trabajo está dedicado a mis padres quienes han sido mi mayor motivación y mi hijo, ya que mis sacrificios son para darle lo mejor. A ellos que con su amor y consejos han sabido guiarme en vida profesional. A mi hermano que me ha apoyado cuando más lo he necesitado durante mis estudios.

*Kenya Shakira Cruz Mejillones*



## ÍNDICE GENERAL

### CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO .....	I
TRIBUNAL DE GRADO .....	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN .....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Resumen .....	X
Abstract .....	XI
INTRODUCCIÓN .....	1
ESTADO DEL ARTE.....	1
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	3
PROPUESTA .....	4
CONCLUSIÓN.....	8
Referencias bibliográficas .....	IX

## Resumen

El presente trabajo tuvo como finalidad conocer como la tecnología influye de manera positiva en el proceso de aprendizaje y contribuye a mejorar la calidad en la educación, mediante la revisión de la literatura referente al tema “Uso de herramientas digitales como recursos educativos para mejorar la calidad del proceso de aprendizaje” centrándose en la situación actual en que se encuentra la educación con la nueva era digital.

La educación actualmente sigue una tendencia como es el uso de herramientas digitales que ayudan a motivar al estudiante a participar, además de permitirle desarrollar las destrezas. En conclusión, las herramientas digitales utilizadas en el ámbito educativo sirven como apoyo en el proceso de aprendizaje, no obstante, el contenido interactivo que se presente podrá ser una motivación para el estudiante y a su vez mostrar interés en participar e involucrarlo en aprendizaje colaborativo y ayudarlo en la construcción de su propio conocimiento.

**Palabras claves:** Herramientas digitales, enseñanza-aprendizaje, contenido interactivo

### **Abstract**

The present assignment had as a result to know how technology influences in a positive way the process of learning and contributes to the improvement in quality of education through the revision of literature in reference to the subject “Use of digital tools as educational resources to improve the quality of learning process” focusing on the current situation in which the education is in with the new digital era.

The Education is currently following a trend such as the use of digital tools that help motivate the students participate, as wells as allow them to develop abilities. In conclusion digital tools utilized in the field of education serve as support in the process of learning, nevertheless the interactive content that is presented will be of great motivation for the student as well as show interest for participation and getting involved in collaborative learning and help in the construction of his or her own knowledge.

**Keywords:** Digital tools, teaching-learning, interactive content.

## **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad la educación ha tenido muchos cambios debido a la introducción de la tecnología actual. Por lo que surgen muchas herramientas tecnológicas de fácil acceso, que permiten al docente hacer uso de este recurso, para captar la atención y mejorar el proceso de enseñanza a los estudiantes. Debido a esto se presenta un nuevo panorama de enseñanza, que involucran nuevos métodos de aprendizaje.

Es importante mencionar que se pretende buscar herramientas eficaces en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y de esta manera transmitir información accesible a los estudiantes con el fin de que construyan su propio conocimiento. Además de permitir una mayor interacción y comunicación entre los profesores y alumnos.

Durante la pandemia la educación experimentó distintos cambios y fue un gran momento para implementar y explorar nuevos métodos de enseñanza que incluyan a la tecnología, en vistas a un futuro de constante progreso y al igual que en la mayoría de áreas, la tecnología dejará de verse tan solo como un recurso y más bien será una necesidad en el campo de la enseñanza, puesto que emplearla abre muchas puertas que facilitan el aprendizaje del estudiante, optimizando los métodos, facilitando la información e innovando constantemente.

La tecnología puede ser utilizada no solo para mejorar el proceso, a su vez motivarán al estudiante en su aprendizaje, haciendo que los mismos tengan la oportunidad de emplear el conocimiento y la información adquirida. La presente investigación tiene como finalidad el diseño de contenido educativo empleando herramientas digitales que motiven y mejoren la interacción con los estudiantes facilitando e innovando el acceso al conocimiento.

## **ESTADO DEL ARTE**

Hoy en día la tecnología forma parte fundamental en el proceso de enseñanza de aprendizaje.

Debido a esto se requiere herramientas eficaces, para obtener conocimiento actualizado y este sea recibido de manera innovadora. Estos recursos promueven el interés, motivación y conocimiento significativo al estudiante. Y de esta manera el docente tendrá un recurso que le servirá como apoyo en su enseñanza.

Cabe destacar que actualmente la educación se encuentra ligada con la tecnología. Por ello se enfrenta a nuevos retos tecnológicos, donde el docente debe actualizarse y hacer uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje, ya que el profesor será un facilitador de información y el estudiante va a ir construyendo su propio conocimiento.

Según menciona Aguirre y Ruiz (2012) que:

Las tecnologías de información y comunicación son medios que apoyan las estrategias de enseñanza y aprendizaje, alterando la manera en que interactúan y se comunican los alumnos y los docentes, lo cual repercute en las nuevas formas de evaluación de los aprendizajes. En este contexto, existen nuevas preocupaciones sobre la motivación en las aulas virtuales y el tipo de gestión que un docente, como asesor, debe realizar ahora, al encontrarse con herramientas que le ayudan a abordar contenidos más fácilmente.

De acuerdo con lo citado, la tecnología ha permitido una mayor interacción entre alumnos y docentes, enfrentándose a nuevos métodos de aprendizaje que ayudan a fomentar la participación y motivación. No obstante, se debe elegir herramientas eficaces que conlleven a mejorar el proceso de aprendizaje. Ya que algunas herramientas digitales no contienen información suficiente o limita interactuar entre alumnos y docentes.

Las herramientas digitales son gestores que permiten crear, organizar y publicar documentos de forma colaborativa. Los sistemas de gestión de contenidos están formados por un conjunto de aplicaciones Web que, de un modo similar a un portal, operan tanto en Internet como en una intranet. (Moran Borja, Camacho Tovar, & Parreno Sanchez, 2021)

En algunas herramientas digitales podemos encontrar contenido educativo, que ayudan al docente facilitar información a sus estudiantes de manera eficaz. Estos recursos son indispensables en la actualidad, puesto que es de fácil acceso y crea un ambiente adecuado donde el estudiante se sentirá familiarizado permitiéndoles dar opiniones y participar de manera frecuente.

### **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

Hoy en día existe una gran cantidad de materias impartidas y de información irrelevante el cual conlleva a generar un gran estrés tanto para el docente como para el estudiante. Debido a esto se propone herramientas eficaces al alcance de todos que brinden estabilidad emocional y mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El presente trabajo se enfoca en favorecer el proceso de aprendizaje significativo, ya que nos enfrentamos a nuevas tendencias en la sociedad actual. Estas involucran nuevos métodos de aprendizaje que conllevan a la innovación en la educación. Además, esta nueva era digital ha cambiado la forma en cómo se recepta la información haciéndola más entretenida y de fácil acceso.

El entorno de enseñanza- aprendizaje en la actualidad nos muestra otro panorama, donde se adapta con el perfil del estudiante. Ya que la forma de aprender se basa en dinámicas y búsqueda de información de manera inmediata. Debido a ello se requiere de herramientas digitales que nos permitan compartir contenido adecuado a las necesidades actuales.

La educación debe adaptarse a cambios para lograr mejoras en el proceso de aprendizaje. Un aprendizaje significativo debe involucrar conocimiento, destreza y valores éticos. Estos conocimientos pueden ser compartidos mediante herramientas

digitales que involucren la participación, trabajo en equipo e interés de seguir aprendiendo mediante juegos educativos.

## **PROPUESTA**

Diseñar contenido interactivo educativo para motivar al estudiante a participar, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje mediante herramientas digitales, que contengan contenido educativo y entretenido. Esto servirá como un recurso de fácil acceso que beneficiará tanto al docente como al estudiante, ya que se utilizará herramientas de acceso gratis para la creación de contenido interactivo tales como: Genially y Word wall, Quizizz, Youtube, Canvas, Google sites. Y de esta manera utilizar estos recursos con el fin de mantener la participación del estudiante y facilitar el trabajo del docente.

➤ Se pretende desarrollar un aprendizaje activo, colaborativo y emplear la gamificación.

1. Aprendizaje activo: Mediante debates, foros de discusión o proyectos se tendrá una mayor interactividad entre compañeros.
2. Aprendizaje colaborativo: Se desarrollarán actividades que involucren el trabajo en equipo tales como los foros de discusión.
3. Gamificación: Se utilizará elementos de juego con el fin de generar interés en seguir aprendiendo de forma entretenida incluyendo desafíos y recompensas.

Gamificación es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (Gallego, Molina, &

Llorens, 2014)

## Recursos

**Plataformas digitales:** Wordwall , Genially, Quizizz, Youtube, Canvas, Google sites

Gráfico 1



Gráfico 2



**JUEGO  
ESTIMULACIÓN  
COGNITIVA II**



### Gráfico 3



### Gráfico 4



### Gráfico 5



## Personal académico

**Tabla 1**

○ *Cronograma*

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
<b>Objetivos del proyecto</b>	•				
<b>Identificar recursos y herramientas</b>	•				
<b>Planificar estrategias pedagógicas</b>		•			
<b>Diseñar contenido educativo</b>			•		
<b>Diseñar contenido interactivo</b>			•		
<b>Organizar la información</b>				•	
<b>Publicar contenido</b>				•	
<b>Evaluar el contenido</b>					•
<b>Realizar mejoras</b>					•

- **Recursos y actividades de aprendizaje**

En el presente ensayo se propondrá varios recursos que pueden ser empleados para contribuir en el proceso de aprendizaje.

Educativos: donde se incluirán videos y actividades

Recursos interactivos: juegos y foros

Recursos de apoyo: Tutoriales sobre el uso de las herramientas digitales

Gamificación: Puntos, desafíos y competencias para generar motivación a los estudiantes.

- **Evaluación**

En este punto se deberá tomar en cuenta lo siguiente:

- ✓ Mejorar el interés en participar de los estudiantes.
- ✓ Contribuir en el proceso de aprendizaje significativo.
- ✓ Mediante las plataformas digitales se obtendrá un registro de los avances de cada estudiante y comentarios para realizar mejoras.

### **CONCLUSIÓN**

Hoy en día la tecnología es muy empleada para la enseñanza y aprendizaje. Esto ha permitido que se desarrollen herramientas de fácil acceso con contenido educativo, dando así una mayor motivación en aprender. Ya que existen diversas plataformas con contenido educativo de forma entretenida.

Los recursos que el docente emplea dentro y fuera del aula deben tener contenido relevante e interactivo que pueda captar la atención de los estudiantes. Esto podrá ser una herramienta que ayude en la mejora del proceso de aprendizaje y enseñanza. Al incluir herramientas eficaces se podrá evidenciar el interés de los estudiantes.

Las herramientas digitales son un apoyo fundamental en el proceso de aprendizaje. Esto nos permite incentivar a la participación de los estudiantes. Y a su vez el trabajo en equipo mediante la gamificación, no obstante, para realizar mejoras se debe tomar en cuenta las opiniones y revisar los progresos de cada estudiante.

En la actualidad estos recursos son muy utilizados no solo en la educación online, sino en la educación presencial como un recurso complementario. Es por ello que se pretende diseñar un contenido educativo que sirva de apoyo tanto para profesores como estudiantes. Dando como resultado el interés y motivación de los estudiantes, colaborando con la enseñanza de los profesores.

## Referencias bibliográficas

- Vital Carrillo, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9-12. Retrieved abril, 2024 from <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Aguirre Aguilar, G., & Ruiz Méndez, M. (n.d.). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Innovación educativa*, 12(59). Retrieved ABRIL, 2024 from [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732012000200009](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732012000200009)
- Blancafort, C., González, J., & Sisti, O. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. In P. Rivera Vargas, P. Luchini, & S. Pascual, *Pedagogías emergentes en la sociedad digital* (Vol. 1, pp. 49-59). Retrieved ABRIL, 2024 from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7803553>
- Calle González, A. L., García Herrera, D. G., & Mena Clerque, S. E. (2021). Uso de herramientas digitales en Educación Inicial frente a pandemia. *CIENCIAMATRIA*, 7(13). doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.472>
- Cotrina Aliaga, J. C., Lizarzaburu Aguinaga, D. A., Gonzales Moncada, T. M., Ilquimiche Melly, J. L., Maita Cruz, Y. M., & Vasquez Ramos, S. P. (2023). Datos, Herramientas Digitales y Aprendizaje Significativo: Un analisis en el Contexto Educativo Actual. *Data and Metadata*. doi:<https://doi.org/10.56294/dm202396>.
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014, julio). Gamificar una propuesta docente. *Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Retrieved abril 21, 2024
- García Martín, J., & García Martín, S. (2020). Uso de herramientas digitales para la docencia en España durante la pandemia COVID-19. *Revista Española de Educación Comparada*(38), 151-173. Retrieved 2024 from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7843331>
- MERO PONCE, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *DIALNET*, 7(1). From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385914>
- Moran Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., & Parreno Sanchez, J. (2021, diciembre). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1). Retrieved abril 21, 2024 from <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>
- Moreno, M. F., Benavidez Villacrés, C. A., & Martínez Cabrales, R. L. (2023). Guía metodológica para el uso de herramientas digitales en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 8(9), 1680-1705. doi:10.23857/pc.v8i9.6108
- Padilla Caballero, J., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., & Flores Cabrera de Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias*

*De La Educación*, 6(23), 669-678. Retrieved abril 20, 2024 from  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Tuárez Párraga, M. M., & Loor Colamarco, I. W. (2021). Herramientas digitales para la enseñanza creativa de química en el aprendizaje significativo de los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1048–1063. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2380>

Yanarico Garcia , C. (2023). Uso de las herramientas digitales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular, 2023 . *Universidad César Vallejo* . Retrieved abril, 2024 from <https://hdl.handle.net/20.500.12692/120646>