



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

**AUTORA**

**LCDA. CATHERINE STEFANÍA AVELINO SUÁREZ**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN**

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

**TUTOR**

**PHD. JOHN FERNANDO GRANADOS ROMERO**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2025**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
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. William González Panchana, Ph.D**  
**COORDINADOR DEL PROGRAMA**

---

**Lic. John Fernando Granados Romero, Ph.D.**  
**TUTOR**

---

**Lic. Oswaldo Fabián Haro Jácome, Ph.D.**  
**ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Ricardo Alfredo Vega Granda, Ph.D.**  
**ESPECIALISTA 2**

---

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



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
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 Catherine Stefanía Avelino Suárez, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

LIC. John Fernando Granados Romero, Ph.D  
C.I. 1204249625  
**TUTOR**



**UPSE**

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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, Catherine Stefanía Avelino Suárez**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA 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 05 días del mes de noviembre del año 2025

---

Lcda. Catherine Stefanía Avelino Suárez

C.I. 0925646168

**AUTORA**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, Catherine Stefanía Avelino Suárez**

**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 05 días del mes de noviembre del año 2025

---

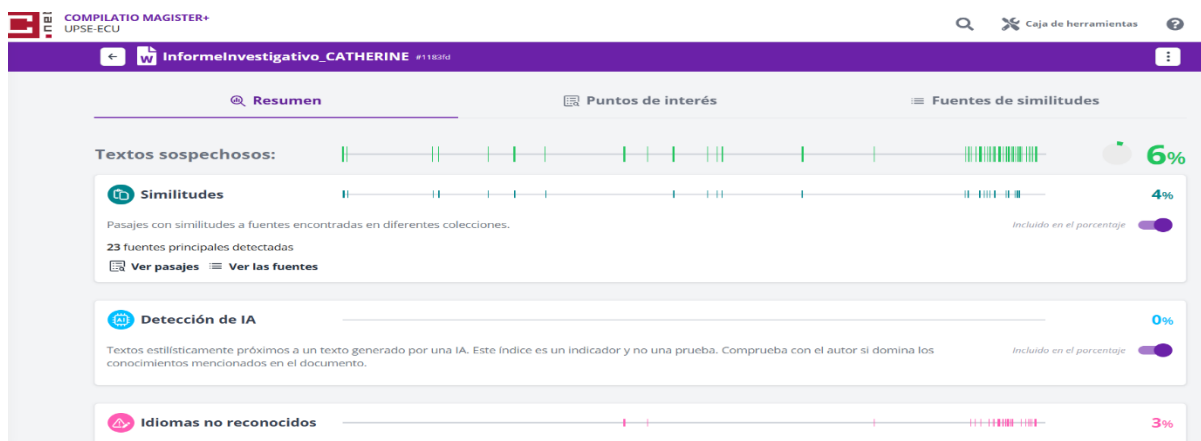
Lcda. Catherine Stefanía Avelino Suárez  
C.I. 0925646168

**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
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 **ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, presentado por el estudiante, **Catherine Stefanía Avelino Suárez** fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **6%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



LIC. John Fernando Granados Romero, PhD  
C.I. 1204249625

**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco principalmente a Dios por no desampararme por guiarme en cada paso que doy, por darme sabiduría en momentos de quebranto por la salud que me da día a día y por tener a mi familia unida porque sin Dios nada de esto sería posible.

Agradezco a la “Universidad Estatal Península de Santa Elena” por sus magníficos aportes en la sociedad para poder prepararnos y especialmente a quienes conforman el equipo de Posgrados por su ayuda en todo momento.

Agradezco al tutor LIC. John Fernando Granados Romero, PhD por los consejos y la orientación en el proceso de mi trabajo de investigación

**Catherine Stefanía Avelino Suárez**

**DEDICATORIA**

Este proyecto es dedicado para Dios por no desampararme por ser mi fuente de fortaleza y guía en todo el camino de mi vida, le dedico también este trabajo a mi esposo por ser mi apoyo incondicional por alentarme a seguirme preparando, por ser mi soporte, mi guía por ayudarme en los momentos de debilidad por darme la confianza necesaria en que juntos podremos lograrlo todo y a mi hija por ser la inspiración por motivarme por llenarme de afecto y con su ternura que me entenece me da su amor cuando más lo necesito por entender que sigo preparándome para ella.

**Catherine Stefanía Avelino Suárez**

## ÍNDICE GENERAL

### Contenido

<b>TÍTULO DEL TRABAJO</b> .....	<b>I</b>
<b>CERTIFICACIÓN</b> .....	<b>III</b>
<b>DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD</b> .....	<b>IV</b>
<b>AUTORIZACIÓN</b> .....	<b>V</b>
<b>Certificación de Antiplagio</b> .....	<b>VI</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>VII</b>
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>VIII</b>
<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	<b>IX</b>
<b>Contenido</b> .....	<b>IX</b>
<b>Índice de Tablas</b> .....	<b>XII</b>
<b>Índice de Figuras</b> .....	<b>XII</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>XIV</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPITULO I</b> .....	<b>3</b>
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	<b>3</b>
2. Delimitación del Problema .....	<b>7</b>
3. Justificación .....	<b>8</b>
<b>CAPITULO II</b> .....	<b>9</b>
<b>MARCO TEORICO</b> .....	<b>9</b>
2. Antecedentes de la Investigación.....	<b>9</b>
3. Fundamentación Teórica.....	<b>11</b>
3.1. Modelo pedagógico constructivista.....	<b>11</b>
3.2. Teoría del constructivismo .....	<b>11</b>
<b>4. Teoría del Conectivismo</b> .....	<b>12</b>
El conectivismo en la práctica educativa .....	<b>12</b>
<b>5. Estrategias</b> .....	<b>13</b>
5.1. Estrategias Tecnológicas .....	<b>14</b>
5.3. Aprendizaje basado en proyectos .....	<b>15</b>

5.4. Estrategias didácticas .....	16
5.5. Estrategias de juego.....	16
<b>6. Tecnología educativa .....</b>	<b>16</b>
6.1. La tecnología y sus ventajas en la Educación .....	17
6.2. Desventajas de la tecnología en la Educación.....	19
6.3. Herramientas tecnológicas en el aula de clase .....	20
Dispositivos y recursos de apoyo .....	20
Pizarras digitales .....	20
Plataformas digitales .....	21
Gamificación .....	21
Videos Interactivos.....	21
Herramientas o proyectos colaborativos .....	21
Tipos de Tecnología.....	22
<b>7. Tecnologías TIC, TAC y TEP en el ámbito educativo.....</b>	<b>23</b>
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	23
Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	23
Beneficios de las Tics.....	24
TAC: tecnologías aplicadas para generar conocimiento y mejorar la enseñanza. ....	26
TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación.) .....	27
<b>8. Enseñanza – Aprendizaje .....</b>	<b>29</b>
Aprendizaje significativo .....	30
Estilos De Aprendizajes .....	30
Métodos de Enseñanza Tradicional.....	31
Métodos Actuales de Enseñanza .....	34
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>36</b>
<b>3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Enfoque de la investigación .....	36
3.2. Modalidad de la investigación.....	37
3.3. Tipo y diseño de investigación.....	37
3.4. Población y muestra .....	38
3.5. Técnicas e instrumentos de la investigación .....	39
3.6. Instrumentos de la investigación .....	39

3.7. Escala de Likert.....	40
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
Conclusiones .....	53
Recomendaciones .....	53
<b>CAPÍTULO IV PROPUESTA DE SOLUCIÓN.....</b>	<b>54</b>
Introducción .....	54
Justificación.....	54
Descripción de cómo se usa Genially .....	55
Taller a docentes para trabajar en la plataforma de Genially .....	55
<b>Bibliografía .....</b>	<b>68</b>
<b>Anexos</b>	
Anexo 1:Entrevista con la Directora de la Institución .....	83
Anexo 2: Entrevista con la Master sobre la propuesta.....	83
Anexo 3: Encuestas a estudiantes de Cuarto Grado.....	84
Anexo 4:Instrumentos de Recolección de Datos .....	85

### Índice de Tablas

<b>Tabla 1:</b> Comparación entre los métodos de enseñanza .....	35
<b>Tabla 2:</b> Población .....	38
<b>Tabla 3:</b> Tecnología en el ámbito educativo .....	41
<b>Tabla 4:</b> Falta de Estrategias .....	42
<b>Tabla 5:</b> Explorar conocimientos nuevos.....	43
<b>Tabla 6:</b> Juegos Interactivos .....	44
<b>Tabla 7:</b> Desarrollo de Habilidades .....	45
<b>Tabla 8:</b> La tecnología y su efectividad .....	46
<b>Tabla 9:</b> Sistema de Enseñanza.....	47
<b>Tabla 10:</b> Recursos Educativos.....	48

### Índice de Ilustraciones

<b>Ilustración 1:</b> Tecnología en el ámbito educativo .....	41
<b>Ilustración 2:</b> Influencia en las estrategias tecnológicas .....	42
<b>Ilustración 3:</b> Estrategias de Enseñanza .....	43
<b>Ilustración 4:</b> Implementación de Juegos Interactivos .....	44
<b>Ilustración 5:</b> Habilidades por falta de estrategias .....	45
<b>Ilustración 6:</b> Tecnología y su efectividad en el aula de clase .....	46
<b>Ilustración 7:</b> Sistema de Enseñanza .....	47
<b>Ilustración 8:</b> Utilización de un blog interactivo.....	48

## Resumen

La presente investigación tiene como tema “Estrategias tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de cuarto grado de Educación Básica”, el estudio surge de la necesidad en responder a los desafíos que enfrentan los docentes y estudiantes en el aula de clase y cómo es necesario la integración de recursos tecnológicos para optimizar los procesos pedagógicos. El objetivo es analizar la implementación de estrategias tecnológicas para mejorar la enseñanza y brindar una propuesta a la práctica que promueva la innovación educativa para incentivar la motivación de los estudiantes.

Los resultados evidenciaron la importancia de las TIC en el aprendizaje por lo que se muestra un acceso limitado por distintos factores que impiden el progreso como la falta de capacitación por parte de los docentes, resistencia al cambio de metodología y la participación de incorporan nuevas herramientas. Finalmente, las estrategias tecnológicas favorecen el aprendizaje significativo además activan conocimientos y habilidades digitales en el cual se recomienda la actualización por parte de los docentes con talleres y guías que garanticen un trabajo equitativo y de calidad.

**Palabras claves:** Estrategias tecnológicas, enseñanza, aprendizaje-significativo

### **Abstract**

The present research addresses the topic “Technological strategies to improve the teaching-learning process in fourth grade students of Basic Education.” The study arises from the need to respond to the challenges faced by teachers and students in the classroom and the necessity of integrating technological resources to optimize pedagogical processes. The objective is to analyze the implementation of technological strategies to enhance teaching and to provide a practical proposal that promotes educational innovation and fosters student motivation.

The results revealed the importance of ICT in learning; however, access remains limited due to various factors that hinder progress, such as the lack of teacher training, resistance to methodological change, and difficulties in incorporating new tools. Finally, technological strategies promote meaningful learning while also activating digital knowledge and skills. It is therefore recommended that teachers undergo continuous training through workshops and guidelines that ensure equitable and high-quality educational practices.

**Keywords:** Technological strategies, teaching, meaningful learning.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se decidió realizar debido a las incidencias que están afectando a los estudiantes en su educación por lo que no se están utilizando estrategias tecnológicas en el aula de clase, puesto que los docentes aún trabajan con métodos de enseñanza tradicional basándose en la repetición y memorización de manera que incrementan la falta de motivación, interacción dinámica para alcanzar de manera creativa sus actividades integrales.

Por esta razón la evolución tecnológica transforma la sociedad a partir de incrementar la accesibilidad de información, toma decisiones y en facilitar un aprendizaje continuo de forma relevante a través de técnicas o herramientas digitales que permitan maximizar recursos necesarios para un mejor desenvolvimiento en el cual simplifique la capacidad de poder aprender bajo cada necesidad.

En consecuencia, las estrategias y métodos de enseñanza son formas de como guiar al estudiante para que desarrolle su conocimiento por esta razón consideramos que nuestra investigación va dirigido a la Escuela Particular Dr. “José María Egas” donde no existe la integración de recursos óptimos como las nuevas herramientas tecnológicas cuyos docentes por falta de capacitación, falta de tiempo, o recursos económicos no logran eliminar esta barrera; puesto que los resultados son completamente negativos ya que no aplican clases innovadoras y dificultan una interacción activa en el estudiante limitando la falta de pensamiento crítico y cognitivo.

En función a lo expuesto en nuestro trabajo investigativo mediante un estudio exhaustivo se evidencian las problemáticas que existen donde se detallará brevemente cada estructura que consta de los siguientes capítulos:

### **Capítulo I**

#### **Planteamiento del problema**

En esta primera parte se refiere a un diagnóstico Institucional donde se describirá lo que está sucediendo actualmente para partir de un punto de análisis donde podremos desarrollar el planteamiento del problema, delimitación del problema, justificación formulación de la pregunta principal y secundaria, objetivos generales y específicos e hipótesis.

## **Capítulo II**

### **Marco Metodológico**

En esta segunda parte se detallará la determinación del problema donde se concretará las estrategias tecnológicas, los procesos de enseñanza aprendizaje métodos particulares, con fundamentaciones que den soporte a lo investigativo y donde justifique los antecedentes investigativos que permitan la veracidad de nuestro trabajo.

## **Capítulo III**

### **Resultados y discusión**

En esta parte de nuestro trabajo de investigación se describirá el enfoque que se está adaptando a las necesidades, la recolección de datos y el procedimiento de análisis y criterios éticos de la problemática. En este capítulo también se presenta las entrevistas y observaciones de nuestra problemática en función de los objetivos y pregunta de investigación expuestas las conclusiones y recomendaciones sobre el tema de investigación.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **TEMA**

**ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA.**

### **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A nivel global, los avances tecnológicos se han convertido en parte fundamental de la sociedad por lo que según el Organismo Internacional” (UNESCO, 2023) menciona que: “La tecnología es muy prometedora para mejorar los actuales procesos de enseñanza y aprendizaje” (p 40). Por lo tanto, es indispensable utilizar las herramientas necesarias que nos brinda la tecnología a través de varios accesos de información sobre todo como un recurso necesario que permita adquirir nuevos conocimientos para un aprendizaje significativo donde conlleve a realizar mejoras en la enseñanza de los estudiantes logrando un aporte en su máxima capacidad mediante experiencias interactivas únicas al alcance de sus estudios.

Según un estudio realizado por la (UNICEF , 2021) el uso de las tecnologías en los adolescentes forma parte de la vida cotidiana como manera esencial ya que trasciende a nivel social y emocional como un uso importante porque les permite transmitir su forma de pensar y sentir un sinnúmero de emociones y experiencias de su desarrollo personal. Por otra parte, según en el Informe (Global Education Monitoring (GEM), 2023) menciona que la tecnología es una herramienta que permite realizar recursos adecuados en la educación ofreciendo soluciones en los desafíos educativos y garantizando el interés del alumnado de forma equitativa e igualitaria para mejorar la calidad de enseñanza proporcionando un aprendizaje activo e inclusivo donde el docente adapte las necesidades donde más lo necesiten como una forma de flexibilidad que aporte para mantener la continuidad y el compromiso con los alumnos.

Por esta razón, luego de la pandemia la tecnología dio un eje transformador en el desarrollo tanto de la educación como en la economía logrando un aporte de gran impacto que sirve como herramienta necesaria y complementaria el uso adecuado de la digitalización facilitando y transformando la información como una técnica productiva para la sociedad.

De esta manera, la tecnología es un recurso esencial que permite llegar a los estudiantes de forma más accesible de manera visual e interactiva brindando una equidad para solventar una educación de primera, comprometiendo a los estudiantes a una postura proactiva y que su elemento principal sea el estudio para enfrentar desafíos globalizados del cual los docentes integren estrategias para fortalecer un ambiente favorable diseñando practicas educativas de calidad.

En la revista Redalyc los autores (Camacho et al., 2020) mencionan que desde el siglo XX los avances tecnológicos han revolucionado a pasos agigantados tanto en el campo educativo, empresarial, económico y social donde rompen paradigmas que transforman la vida de los seres humanos a través de nuevos recursos que facilitan y expanden conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En primer lugar, en la revista Peruana de Investigación e Innovación Educativa (Martínez, 2021), señala que las competencias digitales representan un recurso complejo y gradual que evoluciona en el ámbito tecnológico y comunicacional. Por lo tanto, esto conlleva a que los docentes deban actualizarse y capacitarse para convertirse en líderes innovadores en diversos contextos pedagógicos. De este modo, se les permite desarrollar nuevos métodos, estrategias de aprendizaje y evaluación que adopten enfoques constructivistas.

Por otra parte, los autores (Arteaga & Javier, 2024) hacen referencia: que los docentes tienen que actualizar sus conocimientos implementando nuevas estrategias que puedan enriquecer sus clases cambiando las forma de enseñar a través de diferentes plataformas digitales como Google Classroom, Moodle entre otras; ofreciendo acceso de contenidos educativos y significativos para así poder facilitar la integración a las nuevas tecnologías.

De manera similar, los autores (Garrido & Collantes, 2022) mencionan que las ventajas de la tecnología permiten un acceso infinito y necesario porque trasciende en la educación

como un método innovador y que facilita una mayor accesibilidad a los contenidos interactivos a través de varios recursos educativos; pero también indica que existe un riesgo si se da el mal uso indebido e inapropiado causando consecuencias negativas en los estudiantes.

En la revista Scielo por el autor (Harry, 2020) sobre “Estrategias tecnológicas y metodológicas para el desarrollo de clases online en instituciones” menciona que la nueva implementación de la tecnología sirve para mejorar el proceso de enseñanza a través de varias herramientas que permitan optimizar el desarrollo de un aprendizaje significativo y más individualizado con el fin de adaptar las necesidades de cada estudiante para lograr alcanzar un objetivo sistematizado.

De tal modo, que los autores (Barren et al., 2024) de la Revista Scielo en su artículo científico sobre “La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje en el rendimiento escolar” hace referencia que los entornos educativos y la educación es un complemento que se han ido evolucionando con el pasar del tiempo y que han servido como un conjunto de intereses en la herramienta de la educación permitiendo una interacción y acceso a la brecha digital adaptando métodos de enseñanza eficaz para un logro significativo.

De lo que antecede, concuerdo con los investigadores que el impacto de la tecnología en la Educación es bastante fuerte desde que apareció, ya que el estudiante realiza su búsqueda en libros o documentos directos desde la web o de diversas aplicaciones minimizando el tiempo de comparación cuando se buscaba tradicionalmente en libros físicos por lo que aparecieron nuevas oportunidades para realizar un estudio y sintetizar un aprendizaje con recursos innovadores adaptando el currículo y personificando la educación en cada estudiante.

Existe una dificultad parecida a nuestra problemática en el siguiente artículo se menciona que “Las tecnologías emergentes pueden revolucionar el ámbito educativo de manera significativa, teniendo suficientes evidencias en la influencia de las mismas en la educación desde distintos ámbitos; desde la perspectiva docente, de los estudiantes, demostrando que puede hacer más que la instrucción sea más personalizada, accesible e interactiva”. (Moscoso, 2024 p. 306).

Los resultados indican que la tecnología abarca de manera progresiva ajustando tiempo y espacio para cada estudiante por lo que revela también la problemática en que aún existen docentes que por la falta de preparación o actualización pueden experimentar dificultades para incrementar nuevas estrategias en sus clases ya sea por falta de recursos o una mala infraestructura tecnológica que no permite desarrollar sus potenciales por lo que prefieren limitar su capacidad o se resisten al cambio por temor a usar la tecnología en sus prácticas pedagógicas dando un paso al costado y quedándose con una educación tradicional que implica una enseñanza rudimentaria desmotivada y repetitiva.

Por lo cual cada maestro debe forjar su conocimiento y estar actualizado porque la tecnología avanza y existe diferentes tipos de enseñanzas desde la tradicional hasta las metodologías más modernas como aula invertida (flipped classroom) en donde los estudiantes estudian el contenido de la materia fuera de la clase a través de plataformas dinámicas que son esenciales para su conocimiento aprendiendo a su propio ritmo también existe la gamificación, aprendizaje basado en proyectos entre otros.

La problemática de este tema parte en la Escuela Particular Dr. “José María Egas” donde las docentes no tienen el conocimiento ni la preparación para utilizar estrategias innovadoras como lo es en la tecnología motivo por el cual sus clases son de manera tradicional y autónomas dando como resultado el desinterés por partes de los estudiantes y la falta de voluntad de poder estudiar. Por lo tanto, para los docentes las estrategias tecnológicas deben formar parte esencial porque imparten conocimiento para así reestructurar los modelos pedagógicos que permitan incrementar potencialidades a través de diferentes recursos necesarios para los estudiantes.

A través de esto, los docentes han tenido que cambiar su metodología para brindar una mejor enseñanza donde las estrategias tecnológicas han sido de mucha ayuda para resolver problemas y necesidades por medio de programas, softwares educativos que favorecen tanto a los estudiantes como a los docentes permitiendo acortar y facilitar el tiempo para gestionar cursos en línea y solucionar dudas por medio de foros, conferencias y chats ampliando la gama de herramientas múltiples.

## 2. Delimitación del Problema

El presente estudio se desarrollará en la Escuela de Educación Particular Dr. “José María Egas” ubicada al Sur de la Ciudad de Guayaquil, Parroquia Letamendi, en estudiantes de Cuarto Grado durante el periodo escolar 2025 – 2026, donde se trabajará con un enfoque cualitativo que a través de observaciones se han podido constatar las dinámicas de interacción, desinterés, ambiente rutinario y complejidad de adaptación a la sociedad digital. Mediante las investigaciones que se ha realizado podemos ver las incidencias en la Escuela por lo que se realizará la siguiente pregunta: ¿Cómo afecta las faltas de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica?

1. ¿De qué manera influye la integración tecnológica en el rendimiento académico?
2. ¿Qué importancia tiene la utilización de recursos tecnológicos en el aprendizaje de los estudiantes?
3. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los estudiantes y los docentes en las herramientas tecnológicas?
4. ¿Cómo se puede motivar a los docentes y estudiantes adoptar nuevas estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza?

### 2.1 Objetivo General

- Identificar los beneficios que permiten utilizar las estrategias tecnológicas en el aula de clase para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.

### 2.2 Objetivos Específicos

- Identificar las dificultades que presentan los estudiantes y docentes en el uso de las nuevas tecnologías.
- Diagnosticar el desarrollo de preparación de las docentes para poder capacitar sobre las nuevas prácticas tecnológicas en la educación

- Integrar actividades que permitan a los estudiantes conocer más sobre las herramientas tecnológicas para que puedan desarrollar sus habilidades.
- Emplear actividades como recursos innovadores y creativos para crear entornos activos.

### **3. Justificación**

El presente informe investigativo analiza exhaustivamente la problemática actual sobre las faltas de estrategias tecnológicas que impiden un mejor desarrollo de aprendizaje y donde la nueva era de estudiantes han crecido en un entorno digitalizado que comúnmente les permite aprender de manera más interactiva y creativa de diferentes formas por lo que los docentes deben adaptar las prácticas pedagógicas mediante actividades como el uso de herramientas necesarias bajo simulaciones virtuales o plataformas en líneas que permitan un desenvolvimiento en la comprensión de contenidos.

Sin embargo, los estudiantes de cuarto grado no pueden beneficiarse de estos recursos tecnológicos por lo tanto limita su desarrollo cognitivo y social afectando en su bajo rendimiento; mediante el cual se debe considerar que las intervenciones educativas tienen que ser estimuladas para poder generar interés al fomentar la curiosidad y así poder crear un pensamiento crítico.

Los investigadores en su artículo científico mencionan que: “La integración de la tecnología en el aula ha brindado nuevas oportunidades para el aprendizaje interactivo, la personalización del currículo y el acceso a recursos educativos globales. (Romero et al., 2024). un rol fundamental que actúan como un modelo guía o facilitadores que asignan las herramientas necesarias y accesibles para que el estudiante pueda involucrarse en sus tareas de manera autónoma donde se sientan cómodos y seguros de poder participar activamente. Esta investigación tiene relevancia social, pues aporta a la reducción de brechas digitales y promueve una educación más equitativa. También posee viabilidad institucional, dado que muchos planteles cuentan con acceso a recursos tecnológicos básicos que pueden ser aprovechados con una orientación adecuada.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2. Antecedentes de la Investigación

El presente capítulo del informe investigativo se describe como un enfoque descriptivo y cualitativo por lo que nos va detallar la problemática que se está suscitando en la Escuela Particular Dr. “José María Egas” en las faltas de estrategias tecnológicas por parte de los docentes que no están actualizados y no implementan las herramientas o recursos necesarios para poder potenciar el aprendizaje de cada estudiante y cualitativo porque va recopilar y analizar sobre los comportamientos e incidencias de situaciones que se presentan en el aula de clases por el ambiente rutinario y desmotivacional que afecta el bajo rendimiento escolar y que impiden un mejor desarrollo de aprendizaje en los estudiantes.

Diferentes estudios han demostrado que las estrategias tecnológicas aplicadas en los primeros años de educación básica han sido de gran impacto de forma positiva en el manejo de las aulas y la concentración por parte de los estudiantes impulsando a desarrollar un pensamiento más crítico selectivo y activo en el rendimiento académico de los estudiantes de acuerdo a esto se ha investigado sobre el tema y su influencia en el ámbito educativo.

En investigaciones recientes en la revista Scielo Uruguay, los investigadores (Lugo et al., 2022) en su artículo científico sobre “Soluciones tecnológicas para la educación. Desafíos, oportunidades y brechas” evidenciaron que:

Los portales educativos oficiales se consolidaron en la combinación de diferentes funciones inicialmente abocados a la producción y la difusión de recursos educativos digitales destinados a docentes y estudiantes, luego tendieron a constituirse en soportes para comunidades de intereses, también como herramientas de formación a distancia. (p. 20)

A nivel nacional en la revista Dialnet los autores (Medina et al., 2025) manifiesta que los avances en la pedagogía y tecnología se han transformado indispensablemente adaptando estrategias innovadoras como el uso de la gamificación como herramienta educativa para la motivación y comprensión entretenida desarrollando destrezas en la contribución de contenidos en el cual enriquece habilidades cognitivas en un entorno atractivo veraz y eficaz en el progreso de los estudiantes.

Por su parte los investigadores (Barrera, 2024) en la revista Dialnet sobre “Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales” nos menciona que es un desafío cambiante a la nueva era al introducir la tecnología como un desarrollo de progreso activo especialmente en las unidades educativas del Ecuador por diferentes enfoques que se dirigen como un desarrollo creativo en el cual determine los sistemas de apoyos íntegros y la facilitación de plataformas educativas o software, textos digitales que contengan el uso de herramientas o recursos para la participación de contenidos por esta razón han determinado que Genially cuenta con una gran capacidad para poder realizar presentaciones que llamen la atención con contenidos interactivos de manera visual y atractiva para la realización de recursos necesario y tecnológico que abarque a una relevancia significativa en los estudiantes.

Desde el punto de vista integrador y como investigadora concuerdo que el uso de las nuevas estrategias tecnologías y la implementación de gamificación permite activar el conocimiento de los estudiantes al usar juegos como métodos de enseñanza con un fin determinado que implique practicas efectivas como una herramienta necesaria en el aula de clase el cual cada vez los estudiantes están más conectados y digitalizados por esa razón es esencial que los docentes se adapten y se actualicen para abordar las necesidades con nuevas formas de interacción para la generación nueva en donde se utilice una pedagogía moderna como parte del currículo de cada asignatura así mismo en el que se defina como un uso importante para aprovechar plenamente oportunidades competentes a las demandas contemporáneas como un compromiso y buena predisposición que aporte al desarrollo de una comunidad estudiantil pertinente.

### **3. Fundamentación Teórica**

#### **3.1. Modelo pedagógico constructivista**

Este modelo pedagógico se basa en la teoría del constructivismo donde el estudiante construye el conocimiento mediante experiencias suscitadas a lo largo de su vida. En el artículo de la revista los autores (Tejeda Marriquin & Villela, 2022) el constructivismo se considera como rol principal en construir conocimientos a través de varias estrategias que permitan al estudiante ser más activo y poder establecer un aprendizaje duradero a partir de experiencias ya suscitadas en el entorno de interacción para poder realizar su propio entendimiento.

(Bolaño, 2020) analiza el constructivismo como modelo pedagógico en los procesos educativos de una manera que sirve para promover un ajuste a la realidad social de forma funcional y práctica de acuerdo con una enseñanza contextualizada desde las experiencias para lograr un aprendizaje significativo.

En cuanto al modelo constructivista se puede considerar que “el psicopedagogo estadounidense David Ausubel (1976), dentro del marco de la psicología constructivista aporta los fundamentos del aprendizaje significativo que requiere de la activación de las experiencias o conocimientos previos que sirven como punto de anclaje (subsunsor) a los nuevos saberes”. Citado por (Tamayo et al, 2021, p.368)

#### **3.2. Teoría del constructivismo**

En su artículo científico la autora (Benítez, 2023) cita a Jean Piaget y a Lev Vygotski como los precursores de gran impacto del constructivismo que construye los conocimientos a través de los que ya tienen mediante a la interacción con el medio que los rodea que permite conocer y descubrir aspectos de la comprensión para el desarrollo del aprendizaje.

Por lo tanto, Lev Vygotski enfatizó que el conocimiento se lo adquiere con personas en el medio social y cultural que se encuentran; para así lograr un aprendizaje duradero que permita interactuar con individuos con más conocimientos y que aporten al desarrollo y crecimiento para poder absorber la participación y experiencia de hechos sucedidos de los demás facilitando

una reconstrucción interna con el apoyo que le brinden para constituir un aprendizaje más significativo.

#### **4. Teoría del Conectivismo**

Según lo expresado por (George Siemens, 2005 citado en Etienne Mulumeoderhwa, 2024) “El conectivismo es una teoría de aprendizaje para la era digital cuyos postulados afirman que la construcción del conocimiento pasa por las redes y los sistemas complejos” (p. 2). En conclusión, el conectivismo describe como la forma de poder aprender a través de la tecnología para poder ampliar el conocimiento de aprendizaje.

Stephen Downes menciona que “el conectivismo, ofrece adquirir más aprendizaje debido a que el estudiante tiene mayor capacidad de autogestión, mayor motivación y una visión confiable del mundo”, citado por (Ortiz et al., 2023, p. 294).

El conectivismo se basa en fuentes de información a través de las redes o nodos que implica la conexión o desconexión a través de internet y donde las personas les permiten tener la capacidad de adaptarse para realizar un proceso de aprendizaje continuo donde desarrolle habilidades de pensamiento crítico.

#### **El conectivismo en la práctica educativa**

El conectivismo se lo puede aplicar en los entornos educativos donde se busca fomentar el uso de plataformas digitales como fuentes importantes de información que adhiere estrategias de enseñanzas y aprendizajes para facilitar la construcción de conocimientos y la búsqueda de innovación en las comunidades virtuales.

- Por lo tanto, los educadores les sirven como ayuda el conectivismo para usar herramientas en el aula de clases a través plataformas en línea que permitan impartir contenidos de guía y que beneficien al estudiante a través de recursos identificando fuentes fiables para poder aprender.

- El conectivismo en el rol de los estudiantes les permite escoger o buscar información concreta como videos, diferentes plataformas, blogs o comunidades virtuales en donde puedan interactuar con varias personas dentro y fuera del aula aportando a su desarrollo crítico.

## **5. Estrategias**

La estrategia es un plan de acción para llegar a cumplir una meta u objetivo utilizando los recursos eficientes que permitan definir pasos a seguir para obtener un resultado a largo o corto plazo. (Ramón et al, 2023) en su artículo científico se refiere sobre las estrategias como acciones que permiten incorporar objetivos a través de diversas opciones que permiten cumplir con los resultados necesarios.

Como señalaron los autores (Herrera & Villafuerte, 2023) “Las estrategias permiten la implementación de la didáctica para la enseñanza y aprendizaje planificados con los múltiples medios de representación y expresión debido a que ofrece mejora en diversas actividades”. (p. 759)

En este caso la implementación de estrategias en la educación es indispensable porque permite llegar al estudiante mediante métodos o acciones organizadas que cumplan con alcanzar el objetivo establecido para un propósito para lograr resultados efectivos. Las estrategias en el salón de clases son primordiales en los docentes ya que deben estar actualizados para impartir sus conocimientos ejerciendo y aprovechando al máximo las potencialidades que pueden aportar para dar sus cátedras a los estudiantes donde promuevan la participación activa, reflexiva y exitosa discerniendo la búsqueda de problemas significativos.

## 5.1. Estrategias Tecnológicas

Las estrategias tecnológicas se han convertido en parte fundamental en la educación permitiendo desarrollar puntos tácticos incrementando nuevos recursos educativos en diferentes áreas por tal motivo que ha evolucionado significativamente en el transcurso de la historia y que conllevan a cambiar metodologías tradicionales por modernas donde el docente se renueva para integrar y explorar herramientas que enriquezcan la participación responsable en prácticas activas con el fin de que de esta manera se puedan brindar mejores oportunidades en el aprendizaje y beneficiar a los estudiantes en el ámbito educativo.

Asimismo, (UNESCO, 2023) nos indica que la tecnología ha emergido con más fuerza a partir desde la llega del COVID-19 en donde escuelas, colegios y universidades tuvieron que cerrar causando un impacto drástico de interrupción global en el ámbito educativo por esa razón se crearon vías de gestión remota a través de la tecnología como una solución factible para salvar la situación emergente que se estaba suscitando y así poder continuar con la transformación de generar herramientas necesarias y optimas en el aprendizaje de los estudiantes integrando plataformas educativas, contenidos multimedia y apuntes interactivos que permitieron la continuidad de la educación.

Según un estudio realizado por (UNICEF, 2022) afirma que “la integración masiva de la tecnología a los procesos educativos en virtud del aislamiento fue tomada como una oportunidad para la gestión porteña, que apostó por la mediación tecnológica”. (P. 53)

De modo que (Jimenez, 2020) en su artículo científico con el tema “Integración crítica de las tecnologías emergentes en la formación docente” nos menciona que la tecnología hace parte del proceso educativo y que a través de la pandemia tomo un eje de forma masiva en donde se reestructuraron las diferentes formas de poder enseñar al estudiante integrando estrategias para el proceso de aprendizaje acaparando que no todos los docentes estaban preparados para los cambios sin embargo tuvieron que adaptarse a la situación para dominar, manejar y beneficiarse de la tecnología sin cuestionarse implementando estrategias de mediación pedagógica para el logro de sus objetivos.

La autora (Tamara, 2024) define la tecnología como el acceso que se tiene para transformar las técnicas e instrumentos como un recurso necesario ya sea para el ámbito educativo, empresarial o en la vida cotidiana que permite adaptar y facilitar la búsqueda de información a través de cualquier dispositivo o aparato electrónico.

Desde esta perspectiva, apunto que es importante considerar que por medio de la pandemia se presentaron inconsistencia con graves carencias en el sistema educativo de manera global, obstaculizando la modalidad de aprendizaje en consecuencia de que ni los docentes, ni estudiantes estaban preparados para esta situación, pero sin embargo se tuvo que encontrar diferentes maneras o estrategias para mantener una educación activa desafiando barreras que permitieron facilitar la personalización del aprendizaje para expandir los conocimientos que impliquen proyectar una educación con calidad.

## **5.2. Tipos de Estrategias Educativas**

Las estrategias educativas en el aula de clase permiten realizar procedimientos, métodos o recursos planificados por parte de los docentes para optimizar un mejor desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje y alcanzar los objetivos determinados.

### **5.3. Aprendizaje basado en proyectos**

Es una estrategia metodológica que se enfoca en que los estudiantes se vuelven protagonistas activos de su propio proceso educativo y puedan trabajar sobre proyectos reales o simulados que les permitan resolver problemas cotidianos desde la colaboración e integración para favorecer la motivación y la práctica de conocimientos.

Según los autores en su artículo científico afirman que “el aprendizaje basado en proyectos es una forma de innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje para educar y fomentar sociedades más activas”. (Zambrano et al., 2022)

#### **5.4. Estrategias didácticas**

(Quemé, 2022) afirma que “Las estrategias didácticas son procedimientos adaptativos que incluyen técnicas que permiten alcanzar los aprendizajes de manera equitativa para poder desarrollar destrezas. Con base en lo antes mencionado, las estrategias didácticas hacen referencia a los métodos y técnicas que el docente utiliza como diferentes materiales didácticos, expositivos, colaborativo que sirven para implementarlos en el aula de clase para fomentar un ambiente participativo en el proceso de enseñanza.

#### **5.5. Estrategias de juego**

En esta estrategia se fomenta el aprendizaje significativo del estudiante en el cual se activa el pensamiento crítico con la creatividad facilitando la interacción social y ampliando los conocimientos para abordar el desarrollo emocional a través de experiencias únicas y dinámicas para así potenciar la comprensión y asegurar la integralidad. (Cáceres et., 2020) Manifiesta que “la estrategia del juego que utiliza el docente permite integrar actividades para un aprendizaje profundo y significativo motivando el interés del estudiante como parte primordial en las actividades lúdicas”

### **6. Tecnología educativa**

La tecnología educativa sirve como un proceso de enseñanza que se caracteriza por implementar recursos tecnológicos con estrategias que utilizan los docentes en actividades escolares y que les permite personalizar el aprendizaje, ajustándose a ritmos y estilos individuales para aumentar la motivación del estudiante por medio de recursos interactivos y visuales. (Pérez, 2022)

La autora (Gramaglia, 2025) en su artículo científico sobre “Impulsar la internacionalización del Currículum con estrategias tecnológicas” de la Universidad Nacional del Litoral, Argentina nos manifiesta que los avances tecnológicos son notables por lo que esta transformado el ámbito educativo en una herramienta más dinámica que sintetiza poder compartir ideas y opiniones simultáneamente acortando tiempo y distancia a través de clases

en líneas derribando espacios geográficos que permitan llegar a cada lugar y cultura. La tecnología educativa es el desarrollo de medios pedagógicos, métodos y estrategias necesarias que se utilizan para poder enriquecer el conocimiento a través de herramientas o recursos digitales que permitan facilitar el proceso de educación de manera autónoma con la finalidad de promover fines didácticos.

(UNESCO, 2023) manifiesta que la tecnología facilita del tal modo la creación y el intercambio de contenidos educativos que cada vez es más difícil garantizar su calidad. (pág. 6).

Sobre todo, la tecnología nos brinda una gama de altas herramientas en el proceso de enseñanza del docente y aprendizaje del alumno para crear un ambiente ilustrativo y didáctico que identifique el seguimiento progresivo y que conlleven a captar y aprovechar al máximo nivel para desarrollar un pensamiento crítico y solucionador. Ciertamente cabe mencionar que hace algunos años atrás la limitación de tecnología eran mayores y el acceso a internet al buscar información era muy difícil; por lo que en esos tiempos las personas debían ir a las bibliotecas averiguar sobre libros, enciclopedias y revista siendo así que la falta de comunicación, correos y videollamadas eran casi nulos por lo en el aula de clase.

### **6.1. La tecnología y sus ventajas en la Educación**

Los autores (Engel & Coll, 2022) afirman que el objetivo principal de la tecnología es poder ayudar a las necesidades de la sociedad y convertirse en un aliado para la sistematización del alumno y el docente rompiendo paradigmas tradicionales que no dejan continuar con su desarrollo de forma positiva en el aprendizaje y que impulsen un cambio con influencia en actividades de interacción adaptadas a la necesidades.

Por esta razón las partes involucradas principalmente el docente es quien debe estar sujeto a los cambios y preparado para seguir avanzando a los nuevos manejos de atracción educativa como un modelo de gestión de enseñanza con herramientas aplicables y mecanismos apropiados de fácil entendimiento para fortalecer estructuras elegibles que fundamente resultados pedagógicos efectivos.

(León et al, 2024) manifiesta que la tecnología en el proceso de enseñanza ha evolucionado significativamente integrando aulas personalizadas e interactivas como método esencial en la personalización del currículo y el acceso a recursos para desarrollar las habilidades necesarias para el estudiante como ventaja para los enfoques metodológicos.

Las ventajas de la tecnología según los docentes optimizan la enseñanza en la educación ya que los estudiantes les resulta más didáctico buscar algún tema de investigación en determinado tiempo o que se utilicen acceso a recursos educativos para un aprendizaje significativo que mejore la educación.

(Sainz, 2025) menciona que la tecnología permite acceder información importante que sirve para crear nuevos entornos y nuevas actividades con contenido se adapta a las necesidades para obtener conocimientos necesarios.

Los avances en la tecnología en el ámbito educativo han sido gigantescos, aunque no todas las escuelas cuentan con aulas acondicionadas ya sea como la desigualdad de internet, computadoras laboratorios o infraestructura todo esto conllevan a la dificultad en establecer contenidos de creación a los entornos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades digitales que se impartan para los estudiantes por esta razón es necesario que las escuelas garanticen un diseño pedagógico adecuado con accesos equitativos y docente formados y actualizados para crear el uso de actividades con contenidos interactivos y necesarios que se adapten a cada necesidad.

La tecnología en la actualidad es indispensable y necesaria ya que poco a poco los métodos de enseñanza se han ido evolucionando en las aulas de clases; puesto que los equipos tecnológicos permiten buscar información de diferentes tipos y estar comunicado o transmitir manipulación de datos por lo que hace años atrás era imposible o exclusivo acceder a estos métodos ya que eran muy costosos tanto así; que ahora es más factible la posibilidad de estudiar en línea, realizar conferencia o videollamada a través de cualquier dispositivo inteligente beneficiando a la sociedad.

Por esta razón se mencionará algunos puntos importantes que nos brinda la tecnología en la educación y de cómo puede influir en cada estudiante de distintas maneras:

- Permite acceso a recursos informativos que les ayuda a auto educarse de forma independiente.
- Incentiva el uso de herramientas tecnológicas para realizar proyectos con contenidos innovadores.
- Las clases resultan más participativas ya que el profesor utiliza diferentes estrategias o aplicaciones para crear presentaciones y captar la atención de los estudiantes.
- Permite adaptar el tipo de enseñanza a las necesidades de cada estudiante
- Brinda mejor recurso interactivo y educativo que permite explorar una gama de aprendizaje flexible.
- Aprendizaje personalizado para poder incidir en áreas de mayor dificultad.
- Ahorra tiempo en la lectura de extensos libros facilitando el acceso a información de manera más detallada a través de recursos educativos en línea como simulaciones interactivas o videos.
- Estimula la motivación y concentración
- Mejora el rendimiento escolar dentro y fuera del aula.
- Ayuda a mejorar el trabajo del docente realizando una clase más interactiva que permita llegar al estudiante de forma activa.
- Optimiza la experiencia del estudiante que adapta su estilo de aprendizaje a nuevas metodologías.

## **6.2. Desventajas de la tecnología en la Educación**

Las desventajas que también conllevan la tecnología en la educación son las siguientes:

- Los estudiantes se pueden distraer en otros contenidos cuando no tenga la supervisión de un adulto.
- Pueden obtener información falsa sin buscar ninguna fuente efectiva.
- Peligros de información personal.
- Problemas técnicos que suelen resultar por falta de internet.
- Falta de interacción con otras personas
- Brecha digital y la desigualdad en el acceso de internet o dispositivos.

En conclusión, como ya se ha visto, la tecnología en la actualidad forman parte de la vida cotidiana, aunque no todas las Instituciones cuentan con los recursos necesarios por múltiples factores ya sea que generan dificultades en su organización, funcionamiento, infraestructura y calidad en el cual provoca situaciones complicadas en el sistema educativo por los bajos recursos pero es necesario poder implementarlas para dejar a un lado el método de enseñanza tradicional por la actualización de métodos creativos y modernos creando herramientas para procesar programas que lograr un aprendizaje activo, inclusivo y significativo.

Los autores en su artículo científico mencionan que “la integración de la tecnología en la educación, representando la reforma de la formación docente y el desarrollo profesional una respuesta potencial a las barreras externas e internas que dificultan este proceso”. (Arteaga et al., 2022)

### **6.3. Herramientas tecnológicas en el aula de clase**

Se refiere a la implementación de recursos digitales dentro del aula que sirven como fines pedagógicos para transformar la educación tradicional a moderna para que el estudiante participe de manera activa para poder alcanzar un objetivo.

Ejemplos que se pueden utilizar para trabajar estrategias tecnológicas:

#### **Dispositivos y recursos de apoyo**

Son esenciales para un mejor desarrollo en la clase entre ellos tenemos las computadoras, laptops y tabletas que son accesos a información, programas interactivos y aplicaciones educativas.

**Proyectores:** facilitan la explicación dinámica de contenidos.

#### **Pizarras digitales**

Permiten trabajar tanto al educando como al educador con diferentes tipos de contenidos a través de la visualización de una imagen o videos multimedia proyectados en la pizarra.

### **Plataformas digitales**

Es un entorno virtual donde el docente comparte información con los estudiantes mediante un aprendizaje en línea que podrán satisfacer las necesidades, resolver dudas de ciertos temas en cada estudiante interactuando y compartiendo recursos educativos a través de la plataforma.

Entre este tipo de plataformas educativas existen las siguientes:

Moodle, Chamilo, Schoology, Google Classroom, Microsoft Teams

### **Gamificación**

Es una aplicación mecánica de forma interactiva que consiste en juegos educativos con el objetivo de incrementar la motivación, la participación y fomentación activa de los estudiantes que al momento de implementar esta técnica de aprendizaje hará que desarrolle habilidades a base de estrategias que le permitirán obtener recompensas, reconocimientos virtuales, retos o misiones y que completen cada nivel de superación por los conocimientos adquiridos en cada logro.

Entre ellas están las plataformas gratuitas como:

Kahoot!, Genially, Quizizz, Wordwall, Educaplay

### **Videos Interactivos**

Son herramientas con contenido multimedia que enriquecen el aprendizaje que permite un estilo más dinámico y participativo para reforzar los temas con un formato audiovisual que activa ambos sentidos para retener información.

### **Herramientas o proyectos colaborativos**

Sirven para poder realizar contenidos implementando materiales didácticos e interactivos que facilitan los trabajos tanto para el docente y el estudiante.

Tenemos las siguientes opciones:

Google Drive, Padlet, Canva

## **Tipos de Tecnología**

Los tipos de tecnología más relevantes se detallan de la siguiente manera:

### **Tecnologías blandas**

Esta tecnología blanda va dirigida a la creación de programas (software) o sistemas intangibles que mejoran los procesos organizacionales, métodos de enseñanza y gestiones de datos.

Por ejemplo: Sistemas operativos, softwares educativos de comunicación o contables.

### **Tecnología Dura**

Este tipo de tecnología se utiliza en el campo como componentes tangibles para la transformación de materiales en el cual se refiere como herramientas o dispositivos eléctricos o físicos.

Por ejemplo, computadoras, robots, maquinaria industrial, hardware informático.

### **Tecnología Flexible**

La tecnología flexible es un conjunto de herramientas que se utiliza en la creación de tarjetas electrónicas o para equipos pequeños como sistemas que pueden adaptarse o integrarse a productos y servicios.

Por ejemplo: Electrónica flexible están como sensores textiles, tecnologías de software que son adaptadas para realizar distintas tareas o plataformas en la nube que se adapta o incurren a recursos necesarios para los usuarios.

### **Tecnología Fija**

Esta tecnología se crea para un fin determinado como procesos diseñados adaptado a un fin por lo que no se pueden reutilizar.

Ejemplos:

Creación de maquinarias industriales estos equipos están diseñados para una tarea específica.

Tecnologías inalámbricas fijas las cuales permiten conectarse utilizando enlaces inalámbricos.

## **7. Tecnologías TIC, TAC y TEP en el ámbito educativo**

### **Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**

Los tics en la educación se tratan de implementarla en las aulas tales como computadoras, aplicaciones, recursos y programas para que los estudiantes puedan mejorar en sus aprendizajes. Los beneficios de los tics crean mejores ambientes de aprendizajes adaptando la información a las necesidades educativas de los estudiantes.

Los tics nos permiten desarrollar nuestras habilidades en el ámbito digital utilizando la búsqueda de la información para incrementar la participación del estudiante.

### **Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje**

Es importante para el docente porque debe de implementar nuevos métodos en su aula de clase modificando las estructuras tradicionales que se caracterizan por la repetición mecánica, exposiciones, trabajos grupales o individuales que desmotivan para una integración exitosa en el ámbito educativo; frente a esta realidad tenemos la nueva era de la innovación que constituye por materiales o recursos digitales adaptados al siglo XXI por medio de las Tics que crean contenidos interactivos, videos multimedia, aprendizaje en línea o juegos que sirvan para explorar, investigar y analizar un desarrollo viable que fortalezca el crecimiento positivo y active la mente hacia una excelente captación en memoria y concentración.

En la revista Reciamuc sobre “Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso de enseñanza – aprendizaje” por (Pazmiño et al., 2023) indica que el aprendizaje especializado por medio de las TIC es beneficioso en el aula de clase como método de estrategia para garantizar el estudio exclusivamente a través de juegos, animaciones y con sistemas productivos de la IA que facilitan un progreso eficaz en el ámbito estudiantil.

Los autores (Pincay et al, 2024) afirman lo siguiente:

Las TIC han tenido un auge en el ámbito educativo, contribuyendo a reducir la brecha digital y promoviendo ambientes de aprendizaje colaborativos. No obstante, aún es

necesario profundizar en la implementación de políticas públicas que faciliten la organización de aprendizajes mediado por estas tecnologías, permitiendo que la asimilación del contenido programado favorezca el desarrollo cognitivo de los estudiantes. (pág. 9248)

Por otro lado, en la revista Dialnet con el tema “Uso alternativo de las TIC en Educación Básica Elemental para desarrollar la lectoescritura” por los siguientes autores (Luna et al.,) definen las TIC como un apoyo pedagógico porque se implementan recursos educativos o sistemas informáticos para abordar procesos de enseñanza y aprendizaje.

Al contrario, el autor (Trujillo & Ormeño, 2024) afirmar que el uso de las TIC sirve para innovar en el sector educativo desarrollando un avance constante en donde se tome como prioridad el conjunto de recursos digitales.

Por medio de las TICS se permite implementar o adecuar las plataformas y programas a las necesidades del estudiante refiriéndose a la integración de herramientas tecnológicas como computadoras, dispositivos móviles que se adecuen al proceso de enseñanza para mejorar la calidad y eficiencia educativa.

### **Beneficios de las Tics**

(Leonidas, 2024) “Las TIC complementan y transforman la enseñanza con el objetivo de reducir diferencias de aprendizaje y apoyar el desarrollo de los docentes para lograr la calidad educativa” (p. 691).

Entre los beneficios de las Tic abarcan varios aspectos de importancia siendo estos aquellos en lo pedagógico, motivacional y organizativo que van de la mano para afianzar la educación y la transformación en donde se verán los siguientes puntos:

- 1) El aprendizaje es más dinámico y motivacional en donde se incorporan elementos interactivos donde active el desarrollo intelectual.
- 2) El acceso a recursos facilita la información por medio de videos, bibliotecas virtuales, libros digitales lo cual es aprovechado por los estudiantes para ampliar sus conocimientos.
- 3) El desarrollo de las competencias digitales en la educación se enfatiza en la comunicación y colaboración donde se interactúa con el entorno virtual y prepara a los estudiantes y docentes para el futuro.
- 4) Los tics permiten también un aprendizaje más personalizado para crear mejoras en un ambiente adaptado a las necesidades de cada persona o estudiante donde pueda aprender en cualquier momento y cualquier lugar.

Los tics desarrollan habilidades en el ámbito digital utilizando la búsqueda para poder transmitir y comunicar información para una mayor participación que promueva el interés del estudiante para obtener experiencia de calidad.

### **Desafíos al implementar las Tics en el aula de clase**

#### **Falta de capacitación por parte de los docentes**

En la actualidad existen docentes que no están preparados ni actualizados o no han recibido una formación pedagógica continua y el uso de integrar las tics en el salón de clase como parte de metodológica.

## **Infraestructura**

Es importante una buena infraestructura con equipos tecnológicos como el uso de computadoras proyectores, y conectividad estable que hagan parte del ámbito educativo ya que si no se cuenta con esto va hacer un obstáculo para el uso adecuado de la metodología.

## **Resistencia al cambio y adaptación**

Existen barreras de rechazo o temor lo cual hace imposible modificar las practicas pedagógica donde el docente se limita y se resiste conformándose con brindar una educación tradicional prefiriendo hacer uso de libros de textos físicos, conceptos largos y sin motivación, sin pausas activas que recreen la mente del estudiante.

## **Integración Pedagógica**

Es crucial que el docente esté preparado de forma efectiva no solo con herramientas digitales si no con en el proceso de saber cómo utilizar los tics de manera adecuada realizando clases dinámicas que llegue al estudiante con una experiencia más profunda en contenidos.

## **TAC: tecnologías aplicadas para generar conocimiento y mejorar la enseñanza.**

Se refiere a mejorar y facilitar el proceso de enseñanza por medio de recursos plataformas, videos interactivos, aprendizajes colaborativos que amplían el uso de tecnologías con la intención de la producción de conocimientos que transforma las tics en herramientas que facilitan un aprendizaje significativo.

El autor (Carrasco et al, 2023) menciona que las TAC en la educación virtual se tiene que entregar herramientas didácticas de alta calidad, permitiendo a los alumnos acceder a una amplia gama de contenidos y materiales de estudio.

Por otro lado, el siguiente autor (Zeballos, 2020) menciona que las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) son herramientas que se utilizan en la pedagogía como una necesidad que se convierte en distintos instrumentos de evaluación.

### **TAC en la educación**

(Chimbo, Triviño, & Ortiz, 2025) Las TAC son medios de apoyo para los estudiantes que facilitan el acceso a contenidos educativos adaptados a todas las necesidades en el ámbito educativo. Las TAC en la educación permite aplicar herramientas tecnológicas con fines pedagógicos para facilitar el acceso al integrar metodologías innovadoras de manera interactiva que se centre en el estudiante para alcanzar un propósito en el desarrollo de competencias para la construcción del conocimiento.

Las plataformas permiten acceder a materiales educativos para realizar tareas asignadas y les permite colaborar con otras personas para activar un aprendizaje metodológico en el cual el docente es el mediador para interactuar como mediador.

### **TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación.)**

TEP es el conjunto de herramientas tecnológicas que buscan transformar el rol de los estudiantes en una participación activa y que sea un receptor de información fomentando el debate y la construcción de conocimientos través de herramientas digitales como blogs, podcasts o redes sociales que transforma su entorno en el aula de clase.

Las tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) es la implementación de proceso que evoluciona mediante el uso de integración que se adapta y se enfoca en el acceso a la información potenciando el trabajo en red, la inteligencia colectiva y la construcción compartida de conocimiento.

Las TEP ofrecen una tendencia prometedora en el campo educativo que promueve la autonomía desempeñando y promoviendo entornos de aprendizaje del estudiante para adaptar

la enseñanza a las necesidades individuales. (Herrera, Aguinda, Velasco, Jaramillo, & aramillo, 2023)

Según González et al. (2020) Las TEP es llevar a la práctica del conocimiento adquirido para la solución de problemas dentro de la sociedad como un apoyo donde intervenga la colaboración como eje principal para la participación y un pensamiento crítico y reflexivo en los cuales hacen participe en foros, plataformas de participación, comunidades de innovación, blogs donde el docente participa para transmitir contenidos a los estudiantes en un entorno más interactivo.

Las TEP les permite a los estudiantes reflexionar en proyectos o actividades que se realicen estimulando la interacción y poder crear o construir un conocimiento en conjunto interiorizando su propio aprendizaje donde se incorporen la dimensión social y de empoderamiento, promoviendo la producción pública de conocimiento y la participación ciudadana. “Los tipos de TIC, TAC y TEP que existen en el mercado y a las cuales las y los estudiantes tienen acceso para la realización de las actividades académicas que les ayudan a formar su perfil de egreso, se puede hacer mención, de los equipos de cómputo básicos hasta aparatos sofisticados que les permiten crear contenidos”. (Vázquez et al, 2024)

Las TIC se entienden como el conjunto de herramientas que permiten la gestión y comunicación de la información en contextos educativos. Las TAC constituyen la dimensión pedagógica de dichas tecnologías, orientadas a diseñar experiencias de aprendizaje significativas. Las TEP incorporan la dimensión social y de empoderamiento, promoviendo la producción pública de conocimiento y la participación ciudadana de los estudiantes.

## 8. Enseñanza – Aprendizaje

Según los autores (Briones & Benavides, 2021) definen que la enseñanza y el aprendizaje van de la mano y no se pueden disolver porque genera un complemento de bases que permitan procesar y captar información ayudando a incrementar conocimientos sólidos.

(Cardozo, 2025) propone que la enseñanza es la contribución de cada información a través de diversas estrategias ya sea esta de manera visual, auditiva, kinestésica que permita desarrollar la inteligencia de cada estudiante.

Por otra parte, los autores (Chapa & Cedillo, 2022) indican que el aprendizaje trabaja en conjunto con la enseñanza como herramienta necesaria para la educación; que permita acceder y descubrir intereses en donde el docente cree espacios para motivarlos y transmitir sus conocimientos, al contrario del aprendizaje que es comprender el resultado de lo adquirido.

En cambio, los autores (Briones & Bailón, 2021) en su artículo científico sobre “Estrategias neuro didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica” manifiesta que el aprendizaje es un cambio relativamente permanente a través de la experiencia, observación y la práctica que incluye un estudio o análisis para obtener conocimientos duraderos.

Concuerdo con los autores porque cada uno trata sobre la enseñanza y nos mencionan que es un proceso que se relaciona entre sí que conlleva a cabo la labor del docente quien es el encargo de orientar y compartir saberes con métodos pedagógico para llegar al alumno en cambio el aprendizaje desarrolla habilidades en los estudiantes que a través de ellos comprenden y procesan la información mediante estímulos para crear así un pensamiento crítico de lo adquirido.

## **Aprendizaje significativo**

De acuerdo a Ausubel citado por (Baque & Portilla, 2021) “El aprendizaje significativo es relacional, su profundidad radica en la conexión entre los nuevos contenidos y los conocimientos previos”. (p. 80)

Por su parte, (Moreira et al., 2021) los autores consideran que el aprendizaje significativo es el eje central en el proceso de enseñanza como forma de aprender, analizar e interpretar para profundizar los conocimientos en el aula de clases mediante la participación activa que permita atraer la atención de los estudiantes.

Analizando lo mencionado por los autores, se resalta que el aprendizaje significativo integra nuevos conocimientos de manera fácil a través de experiencias ya adquiridas, sin abordar arbitrariamente a la estructura cognitiva del estudiante mediante el cual fortalece una comprensión sólida de la información recibida. Este aprendizaje se realiza de una manera más llevadera en adquirir los conocimientos sin presión y sin frustración donde el aprendizaje es adquirido sustancialmente con experiencias previas sin la memorización u obligación de participar activamente a su vez conecta el individuo con temas que le interesan reconociéndolo como significativo en su aprendizaje personal en el cual se motiva y se compromete a seguir aprendiendo sin ajustarse a estructuras formales.

## **Estilos De Aprendizajes**

Los estilos de aprendizajes es la forma en que el estudiante va comprender mejor la clase o la forma de procesar la información de distintas maneras buscando recursos necesarios para la diversidad de conocimientos de los estudiantes y poder efectuarse un discernimiento enriquecedor y efectivo que ayude a crear un ambiente eficaz para educarse.

Existen cuatro modelos principales en estilos de aprendizajes y es el VARK que significa:

### **1. Estilo Visual**

Este estilo permite al alumno aprender por medio de gráficos, diagramas, imágenes que activan la parte del cerebral por medio de la retina para procesar la información con demostraciones visuales.

### **2. Estilo Auditivo**

En este estilo el alumno recepta la información a través de las palabras o el sonido; ya sea en grabaciones, explicaciones orales que le permitan poder captar lo expuesto de una manera que le ayude a concentrarse.

### **3. Aprendizaje kinestésico**

Este aprendizaje es una forma de poder desenvolverse interactuando físicamente para captar o recibir la información mediante la practica o movimientos que le permitan a su cuerpo sentir sensaciones o explorar y manipular objetos que contengan actividades experimentales para tener una mejor comprensión de los conceptos.

### **4. Aprendizaje Lectura/Escritura**

El alumno tiene la capacidad de aprender más rápido a través de la lectoescritura donde la mejor manera es por medio de textos, apuntes, realizar resúmenes o la lectura resultándoles más factible captar la información y poder expresarse ampliamente desarrollando su lenguaje que le permita transmitir sus ideas.

## **Métodos de Enseñanza Tradicional**

Por lo largo de los años el método tradicional ha predominado históricamente en las instituciones lo cual se caracteriza por una estructura rígida donde el docente predomine el aula con jerarquía donde se trasmite de manera directa el conocimiento con un enfoque memorativo, repetitivo con evaluaciones sorpresas trabajando el uso exclusivo en cuadernos y libros que se proporcionaban en donde solo se debía de llenar los textos sin poder razonar e investigar más allá de los limites optando el estudiante por tener un papel pasivo sin desarrollar sus habilidades.

En este modelo, el salón de clases era un espacio donde el profesor explica y el estudiante solo escucha para reproducir la información brindada como la escasa participación activa del estudiante, la poca contextualización y la limitada atención a los diferentes estilos de aprendizaje además la escasa motivación y la poca conexión con la vida real del conocimiento son algunas de las debilidades más señaladas en la enseñanza tradicional que se brindaba.

### **Características del método tradicional:**

Las características principales del método tradicional en la educación tenemos lo siguiente:

**Docente central:** El docente en estos tiempos era la parte central que giraba todo a su alrededor quien tenía la razón donde se encargaba de impartir conocimientos a través de la explicación oral.

**Disciplina:** El estudiante solo escucha los contenidos de manera pasiva las clases que ofrece el docente valorando el orden, el silencio y la obediencia como signos de buen comportamiento o temor en la etapa escolar.

**Libros:** Estos textos en los métodos tradicionales se utilizaban como única fuente de información por parte del docente para brindar los conocimientos de temas ya sea de historia, literatura, sociales y entre otros abarcando todo el contenido curricular con una estructura sistemática, lógica y progresiva.

**Poca participación activa:** Los estudiantes en este método intervienen poco en clase y no construyen su propio aprendizaje sin considerar sus diferencias individuales y las necesidades de cada uno. Por lo que la única manera de aprender el estudiante es a través de la información que brinda el docente, la toma de apuntes, la repetición de información sin preguntar, ni construirla de forma autónoma.

**Evaluación memorística:** Este método se enfoca en exámenes que valoran la capacidad de recordar información textual entregada por el docente o leída en los textos escolares ya sea

realizando resumen por el cual genera la ansiedad en los estudiantes centrándose en el resultado más que en el proceso.

Esta enseñanza de método tradicional ha prevalecido durante décadas en el sistema educativo donde las personas adultas suelen recordar estas prácticas metodológicas que han marcado su generación al pasar por este proceso en la etapa de escolaridad donde se predominaba el dictado, el uso obligatorio del pizarrón, tiza y la memorización para rendir una prueba repetitiva que cumpla con los estándares como modelo unidireccional donde el estudiante tenía un rol pasivo, limitado solo a la recepción.

(Galván & Ramos, 2021) manifiesta que por medio de este método tradicional el estudiante estaba acostumbrado solo a memorizar con un conocimiento limitado y a ciegas sin motivación activa que precise el resultado del desarrollo del pensamiento. Como señala (Robinson citado por Galván, 2021) que contribuye que la educación tradicional limita la ansiedad del estudiante durante el proceso de formación, provocando que este no sea capaz de explotar su potencial de aprendizaje.

Por su parte (Robles et al, 2022) menciona que la educación tradicional es autoritaria y que gira en torno a un modelo educativo representado en el manual escolar con el fin de obedecer un régimen aplicando disciplina y el castigo como el progreso para el alumnado. De esta manera aportando con lo que es una educación tradicional cabe destacar que la pedagogía era rutinaria sin motivación centrado solo en el docente como figura principal y transmisor de autoridad con posesión de control hacia los estudiantes que promovía la autodisciplina y el esfuerzo individual sin importar las necesidades educativas como el trabajo de manera autónoma.

Hoy en día se ha sintetizado un panorama moderno y diferente donde el estudiante es la parte activa y principal en el aula de clase en el cual contribuye y aporta conocimientos investigando y explorando con el objetivo de poder conocer más y alcanzar las expectativas referidas a un cambio de estudio analítico y experimental que desarrolle un aprendizaje de calidad.

## **Métodos Actuales de Enseñanza**

En las últimas décadas, se ha ido transformando de manera global la tecnología ya sea de manera social y cultural donde se ha implementado en todas partes y más en el ámbito educativo como un recurso necesario para que los estudiantes puedan absorber conocimientos más duraderos e interactivos de forma significativa dando paso a una educación más centrada integrando el pensamiento crítico basado en hechos circunstancia, modelos que permitan la participación activa utilizando metodologías y aspectos cotidianos que impliquen el uso de la tecnología.

La metodología actual estaba basada en un enfoque estratégico de transformación que contribuye a una educación eficaz por parte del docente y en donde el estudiante es el eje principal y cooperativo orientado para enriquecer su conocimiento.

Los docentes han optado por adaptarse a este método de enseñanza moderno donde se dejó a un lado las practicas estrictas, castigo, jerarquía y la manera de tratar al estudiante por metodologías nuevas que atraigan la participación explicita para preparar al estudiante a problemas cotidianos en la realidad.

(López & Nieto, 2021) aclara que el aprendizaje necesita un modelo de enseñanza actual que abarque las estrategias como métodos fundamentales para la utilidad de un sistema productivo para el estudiante.

El ser humano por conveniencia necesita aprender de distintas maneras ya que todas las personas tienen un estilo de aprendizaje diferente por lo que al momento de receptar una información se lo puede adquirir de la forma más rápida y eficaz dependiendo de cómo llegue al receptor para la formación de su desarrollo continuo.

A raíz de la pandemia que marcó un antes y un después en la educación y en las personas la cual se incorporaron recursos para poder comunicarse y seguir con la responsabilidad de estudiar en todos los niveles se fomentó la tecnología aunque siempre ah existido ya que dio

un cambio radical por lo que se hizo indispensable y de manera necesaria como un elemento transformador del método de enseñanza que se hizo parte del proceso estructural visto como una solución a la problemática de emergencia en esos tiempos; ya que en sí escuelas, colegios e incluso universidades tuvieron que cerrar y optaron por estas opciones de la tecnología como algo necesario a nivel mundial.

**Tabla 1: Comparación entre los métodos de enseñanza**

<b>Funciones</b>	<b>Métodos tradicionales</b>	<b>Métodos actuales</b>
<b>Rol del estudiante</b>	Rol pasivo y receptor de información	Protagonico activo y dinámico
<b>Rol del docente</b>	Proveedor de conocimientos	Facilitador y guía
<b>Enfoque pedagógico</b>	Conductista	Constructivista
<b>Aprendizaje</b>	Memorista, dictador	Formativa, rúbricas
<b>Inclusividad</b>	Poca (modelo y enseñanza educativa para todos)	Alta (considera diferencias y necesidades)
<b>Estrategias tecnológicas</b>	No existente	Integración pedagógica
<b>Estilos de aprendizaje</b>	Transmisión verbal de contenidos	Estilo visual, estilo auditivo, aprendizaje kinestésico; Aprendizaje Lectura/Escritura

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

## CAPITULO III

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación se enmarca en un enfoque cualitativo porque nos vamos a centrar a través de las experiencias y observaciones analizando la situación que se presentan en el entorno de la Institución educativa buscando comprender e interpretar los resultados asertivos que se forman sobre el gran impacto multifacético que acaparan las estrategias tecnológicas y de cómo influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado.

Este tipo de enfoque cualitativo la autora (Salazar, 2020) nos indica que es una base que facilita la investigación a través de una observación que constate el trabajo de campo para obtener cierta coherencia y verosimilitud de la investigación.

“Los métodos cualitativos permitirán explorar de manera más detallada las percepciones, experiencias y opiniones de los participantes brindando una comprensión más rica y contextualizada” (León, 2023, p. 8921).

Por otra parte, (Piña, 2023) nos indica que un enfoque cualitativo va permitir redescubrir y a constatar de manera más personal una búsqueda para comprender los motivos de las acciones de los individuos en cada conducta que realizada que aunque las respuesta no sean en números se abordan significados sociales y situaciones que los caracteriza a interpretar la intersubjetividad.

Por lo tanto, aportando y analizando con lo que mencionan los autores se decidió escoger este enfoque cualitativo para entender los cambios que se están generando y los recursos o estrategias que están haciendo falta en el aula de clase y las debilidades que se presentan; mediante el cual se procedió a investigar con profundidad para poder recopilar datos específicos y realizar observaciones para organizar y contextualizarlos.

De esta manera para obtener los resultados se harán entrevistas con preguntas abiertas y encuestas a los involucrados donde se hace partícipe a los estudiantes y docentes de la Institución referente al tema de la investigación que permitirán tener una información detallada con credibilidad y conocer los fenómenos de la realidad social a través de la interpretación de datos no numéricos para evidenciar y buscar una solución al problema.

### **3.2. Modalidad de la investigación**

El objetivo de esta investigación es responder a las preguntas que realiza el investigador con la modalidad de recopilar datos directamente en el campo donde ocurre el fenómeno principal que es en el aula de cuarto grado de educación general básica con 20 estudiantes para conocer los puntos de vista de cada uno ya que permite observar el contexto actual de cómo están recibiendo sus materias y como esta interactuando la docente con respecto a las estrategias tecnológicas necesarias para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Simultáneamente, por lo antes expuesto también se considera como una modalidad documental ya que se compara y se recopilará información a través de fuentes teóricas como artículo de revistas científicas, informes investigativos, libros y documentos oficiales del Ministerio de Educación, Unicef, Unesco que fundamentará la investigación para proporcionar una visión integral del fenómeno de estudio.

### **3.3. Tipo y diseño de investigación**

El tipo de investigación que vamos a desarrollar en nuestro tema es con enfoque descriptivo porque se va analizar y a describir con detalles una explicación clara sobre el problema adaptado al caso de estudio que permitirá saber sobre las practicas pedagógicas que utilizan las docentes y poder verificar que herramientas tecnológicas emplean en sus clases y corroborar como es el desempeño o participación de los alumnos en cuanto a la experiencia tecnológica.

En esta investigación se utilizará el tipo exploratorio formulando preguntas de acuerdo a la investigación para descubrir elementos esenciales que caracterizan una comprensión en el fenómeno educativo y obtener una visión holística de la evolución tecnológica integrada en las aulas de clases que concrete los resultados para futuras investigaciones.

### 3.4. Población y muestra

#### Población

La población es el conjunto de personas que habitan en un lugar específico o en una zona y tiempo determinado por el cual se realiza un estudio de una característica para poder obtener información.

La población que servirá como estudio está conformada por 20 estudiantes del cuarto grado de la Escuela Particular de Educación Básica “Dr. José María Egas” y un docente especialista en la clase.

*Tabla 2: Población*

Escuela Particular Dr. " José María Egas"		
Ítem	Estratos	Frecuencias
1	Autoridades	1
2	Docentes	9
3	Estudiantes	20
	<b>TOTAL</b>	<b>30</b>

**Elaborado por:** Catherine Avelino Suárez

#### Muestra

La muestra se refiere a la porción o un parte representativa seleccionada de una población o un todo que permite generalizar los resultados de validez y confiabilidad que contribuyen al estudio de campo.

El siguiente trabajo investigativo no lleva muestra ya que la población es pequeña y no sobrepasa los 200 participantes por lo que no se considera necesario realizar la muestra.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de la investigación**

Para la recolección de información relevante se utilizarán técnicas de investigación cualitativa e instrumentos utilizados serán los siguientes:

#### **1. Entrevistas con preguntas abiertas**

En esta técnica de entrevista se realizará a estudiantes y docentes que permitan explorar sus experiencias y opiniones sobre las estrategias tecnológicas y las dificultades o desafíos que se están presentado en el ámbito educativo.

#### **2. Observación**

Se utilizará la técnica de observación en el aula para visualizar si están utilizando o integrando las estrategias tecnológicas por partes de las docentes donde se recopilará información de manera directa sin interrupciones en el cual se constatará el desarrollo de las clases.

#### **3. Encuestas**

La encuesta nos servirá para la recolección de datos informativos para obtener resultados verídicos al fin de llegar de llegar a conocer las causas del problema que tienen los estudiantes del cuarto grado de educación básica.

### **3.6. Instrumentos de la investigación**

#### **Cuestionarios**

Para esta investigación es fundamental elaborar un cuestionario con preguntas abiertas para iniciar la encuesta a docentes y estudiantes de la Escuela Educación Básica “Dr. José María Egas” para recolectar datos sobre el tema de interés y realizar su análisis respectivo. Este tipo de cuestionario nos permitirá recopilar información necesaria para examinar comportamientos u opiniones relevantes que aporten con la problemática para identificar la situación dada.

### 3.7. Escala de Likert

La escala de Likert sirve como instrumento de medición o técnica que se utiliza para conocer o evaluar diferentes opiniones y actitudes que puedan ayudar a mejorar un estudio de campo que se les hace a los participantes a través de una serie de preguntas en una escala ordinal que generalicen o expresen el grado de satisfacción para obtener una comprensión más profunda de sus respuestas. Estudios previos realizados por los autores (Romero & Álvarez, 2022) manifiestan que la escala de Likert sirve para medir aptitudes que se define como una predisposición para responder de manera coherente y responsable de acuerdo a instrumentos reconocidos entre los más utilizados para la medición examinando su potencial.

Por otra parte, el autor (Machuca et., 2023) que el objetivo de la escala Likert es la medición simultánea de varias características sobre un mismo objeto a través de preguntas cerradas que contienen opciones o categorías de respuesta previamente delimitadas.

En este tipo de escala es utilizada para conocer las diferentes actitudes u opiniones de los individuos detallando de manera clara y precisa la serie de preguntas que se les va a realizar indicando el nivel de satisfacción de acuerdo o desacuerdo en cada nivel, para lograr entender la problemática o poder llegar a un punto para conocer más sobre el tema.

Por esta razón se utilizará este medio de instrumento para realizarlo en la Escuela Particular Dr. “José María Egas” por el motivo que expresaran sus opiniones respecto al tema de “Estrategias tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de cuarto grado de educación general básica”, donde se obtendrá una información cualitativa con las preguntas realizadas para proceder a desarrollar el informe investigativo.

**Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela Particular Dr. “José María Egas”**

1. ¿Crees que la implementación del uso de las tecnologías es importante en el ámbito educativo?

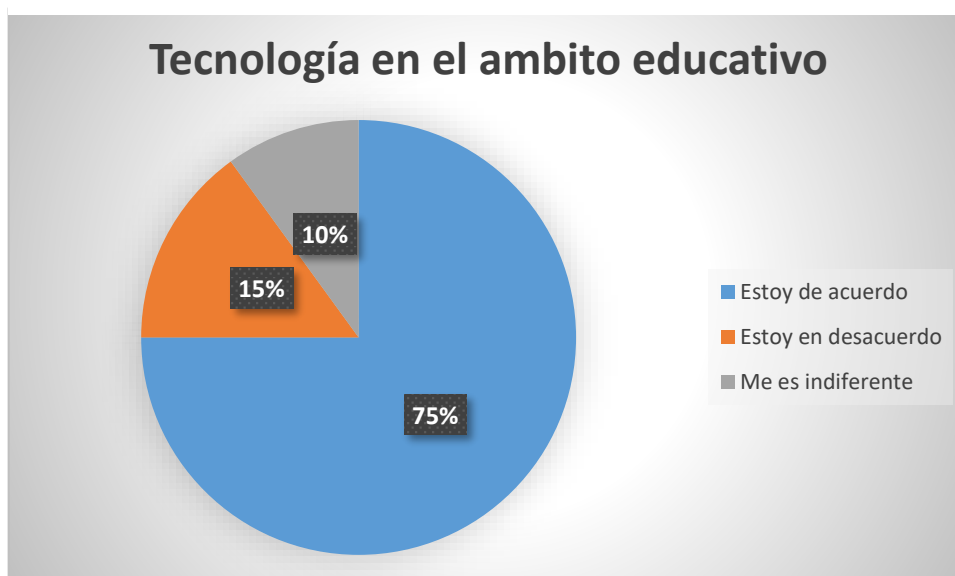
*Tabla 3: Tecnología en el ámbito educativo*

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	15	<b>75%</b>
2	Estoy en desacuerdo	3	<b>15%</b>
3	Me es indiferente	2	<b>10%</b>
	<b>TOTAL</b>	20	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

*Ilustración 1: Tecnología en el ámbito educativo*



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** Los estudiantes están de acuerdo que la implementación de estrategias tecnológicas en la enseñanza servirá de mucha ayuda para poder tener una clase más activa y participativa siendo dinámica en donde permitirá mejorar en el rendimiento académico.

2. ¿Considera que su desempeño académico es por las faltas de estrategias tecnológicas en el aula de clases?

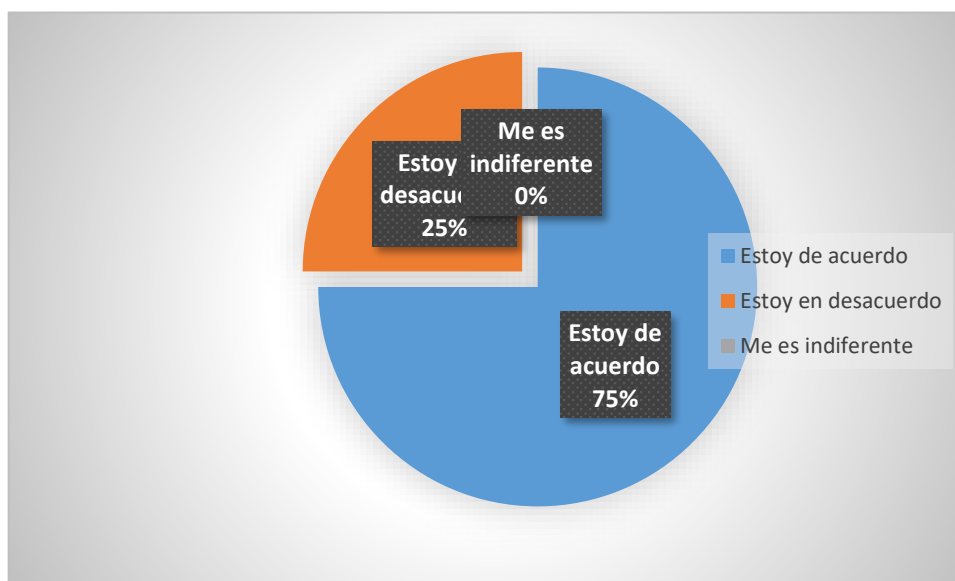
**Tabla 4: Falta de Estrategias**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	15	75%
2	Estoy en desacuerdo	5	25%
3	Me es indiferente	0	0%
<b>TOTAL</b>		20	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Ilustración 2: Influencia en las estrategias tecnológicas**



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** En la gráfica nos indican opiniones divididas en cuanto el 75% está de acuerdo, el 25% está en desacuerdo y el 0% le es indiferente por lo tanto cabe mencionar que los estudiantes consideran necesario nuevas percepciones de estrategias que los puedan motivar y desarrollar el interés en su desempeño académico.

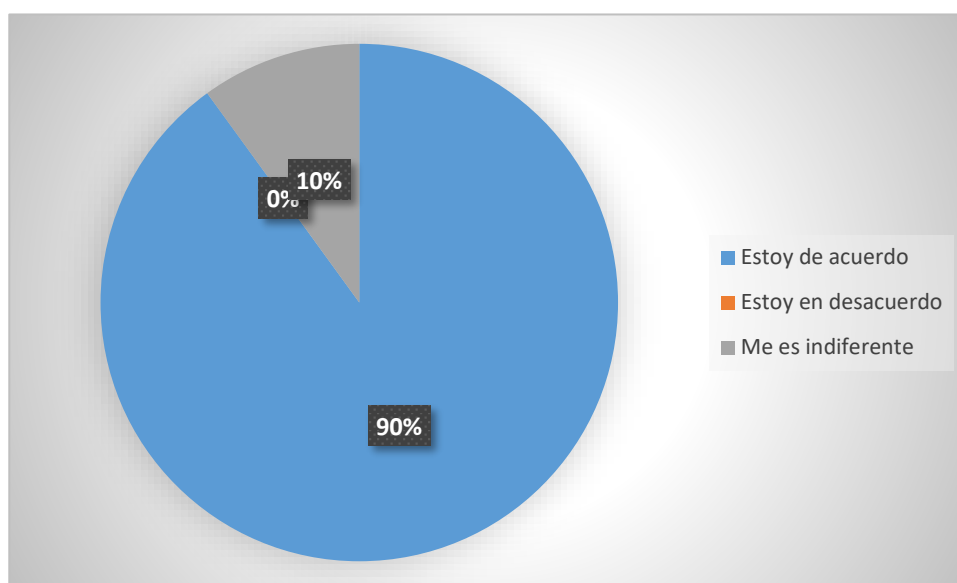
3. ¿Consideras emocionante aprender nuevas estrategias que te ayuden en la enseñanza?

**Tabla 5: Explorar conocimientos nuevos**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	18	90%
2	Estoy en desacuerdo	0	0%
3	Me es indiferente	2	10%
<b>TOTAL</b>		20	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes  
Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Ilustración 3: Estrategias de Enseñanza**



Fuente: Encuesta a Estudiantes  
Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** Analizando el punto de vista de los estudiantes la mayoría está de acuerdo con el 90% ya que considera emocionante recibir nuevas estrategias para el desarrollo de aprendizaje y la participación activa en el aula de clase y el 10% en desacuerdo; por lo cual llegamos a la conclusión que están interesados y emocionados por aprender a explorar nuevas estrategias.

#### 4. ¿Te gustaría que las clases sean dinámicas y con juegos interactivos?

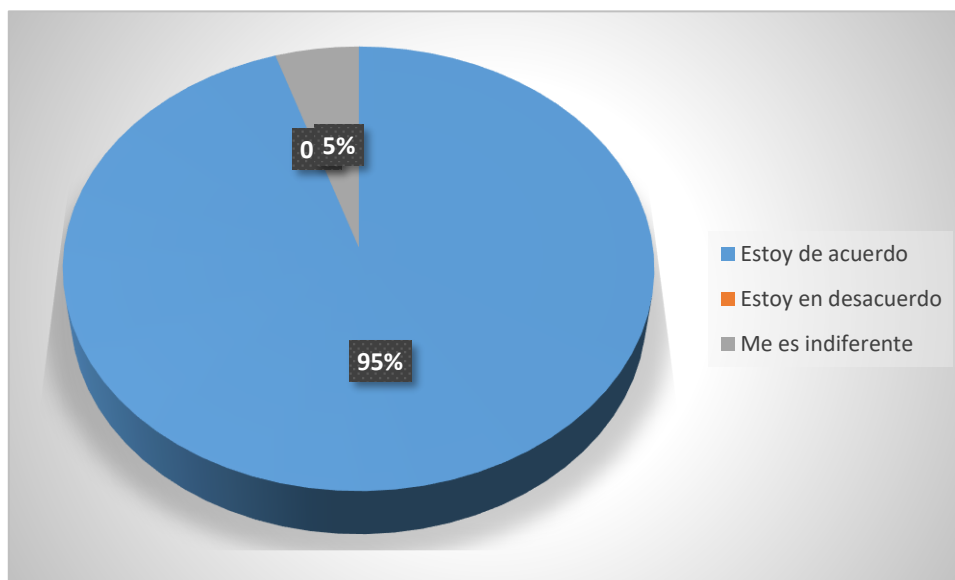
**Tabla 6: Juegos Interactivos**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	19	<b>95%</b>
2	Estoy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
3	Me es indiferente	1	<b>5%</b>
<b>TOTAL</b>		20	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Ilustración 4: Implementación de Juegos Interactivos**



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** Los resultados de la pregunta muestran como el 95% está de acuerdo en que sus clases se hagan a partir de juegos interactivos porque desarrolla y despiertan más sus conocimientos; sin embargo el 5% le es indiferente la aplicación de estas estrategias de juego como parte en el ámbito educativo.

## 5. ¿Consideras que tus habilidades son por la falta de estrategias tecnológica?

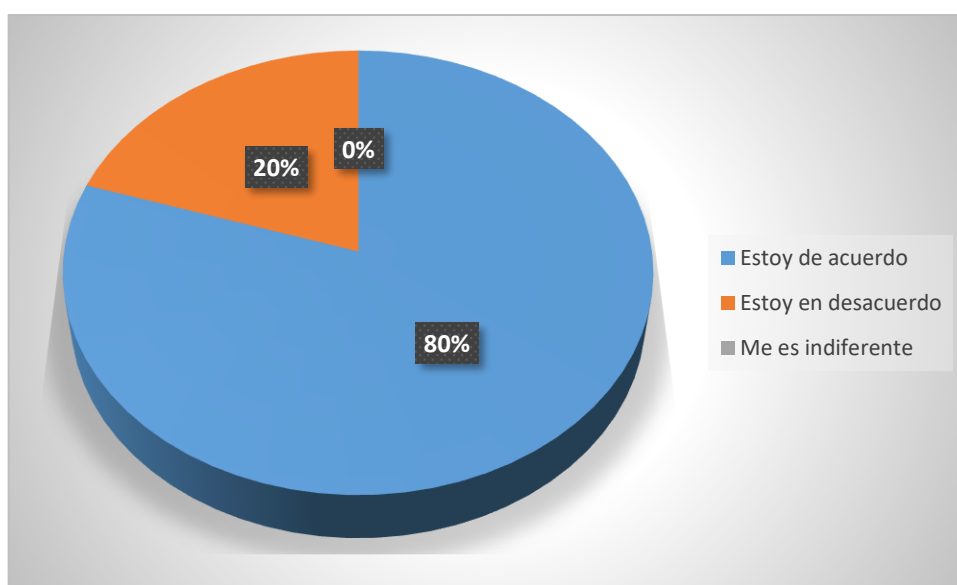
**Tabla 7: Desarrollo de Habilidades**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	16	<b>80%</b>
2	Estoy en desacuerdo	4	<b>20%</b>
3	Me es indiferente	0	<b>0%</b>
<b>TOTAL</b>		20	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Ilustración 5: Habilidades por falta de estrategias**



Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** Según por los datos obtenidos bajo la pregunta realizada con la mayoría de opiniones que el 80% están de acuerdo que se deben utilizar la tecnología para poder desarrollar las habilidades promoviendo la flexibilidad y autonomía para impulsar el razonamiento lógico, el 20% está en desacuerdo porque consideran que no es necesario el uso de la tecnología.

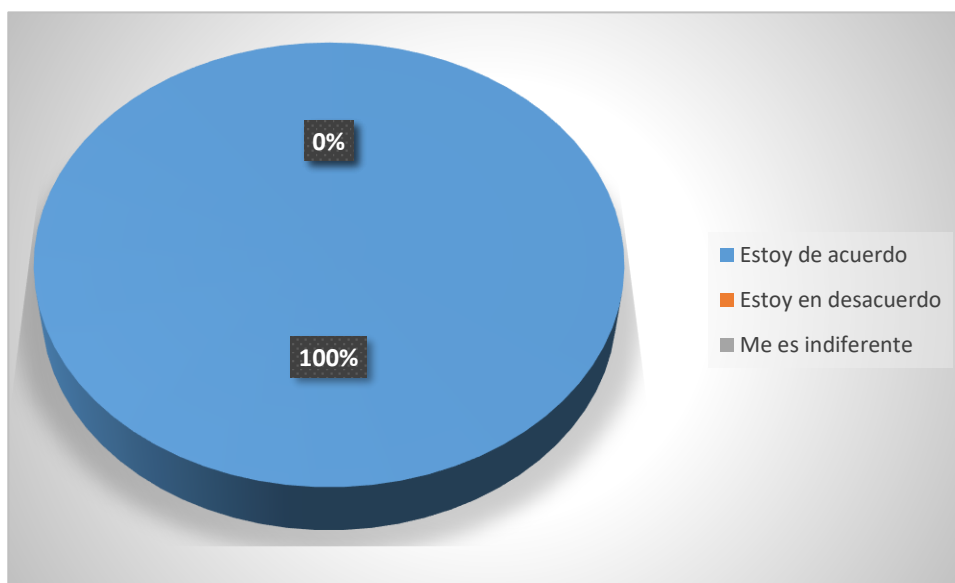
6. ¿Desde tu punto de vista, consideras que las herramientas o plataformas educativas serían efectiva en la escuela?

**Tabla 8: La tecnología y su efectividad**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	20	<b>100%</b>
2	Estoy en desacuerdo	0	<b>0%</b>
3	Me es indiferente	0	<b>0%</b>
	TOTAL	20	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a Estudiantes  
Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Ilustración 6: Tecnología y su efectividad en el aula de clase**



Fuente: Encuesta a Estudiantes  
Elaborado por: Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** Como respuesta al análisis que los estudiantes respondieron con un total del 100% están de acuerdo que se debe usar herramientas o plataformas educativas ya que los benefician para poder mejorar.

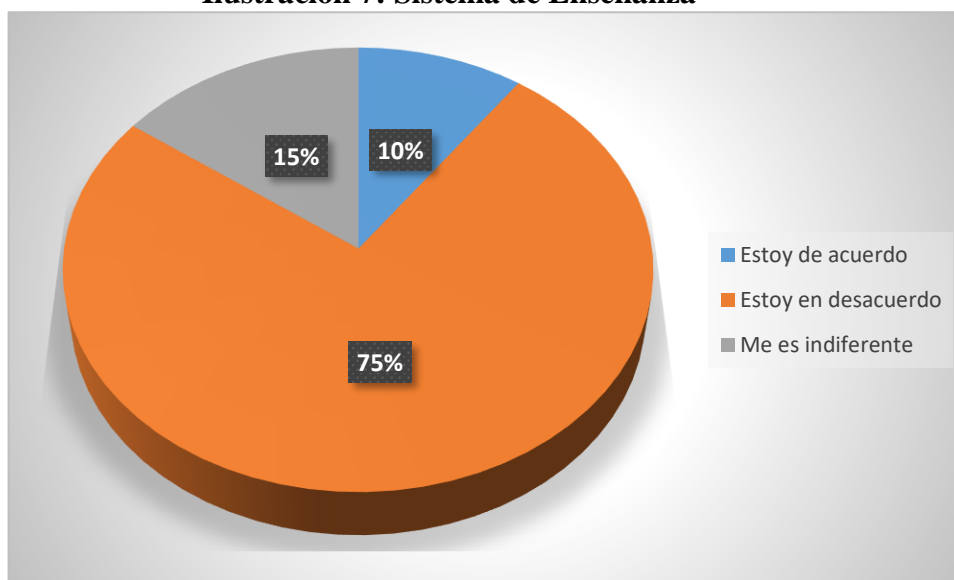
7. ¿Cree usted que la utilización de conceptos largos, trabajo de investigación o la memorización te resultan divertido?

**Tabla 9: Sistema de Enseñanza**

Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	2	<b>10%</b>
2	Estoy en desacuerdo	15	<b>75%</b>
3	Me es indiferente	3	<b>15%</b>
	TOTAL	20	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a Estudiantes  
**Elaborado por:** Catherine Avelino Suárez

**Ilustración 7: Sistema de Enseñanza**



**Fuente:** Encuesta a Estudiantes  
**Elaborado por:** Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** En los resultados obtenidos por los estudiantes se considera que el 75% están en desacuerdo con el sistema de enseñanza sea a partir de conceptos largos exposiciones los cuales no les resulta divertido y pierden el desinterés en las clases sim embargo el 15% está de acuerdo y el 10% le resulta indiferente.

8. ¿Considera usted que si se utilizará un blog interactivo para los recursos educativos servirían de mucha ayuda para poder aprender?

**Tabla 10: Recursos Educativos**

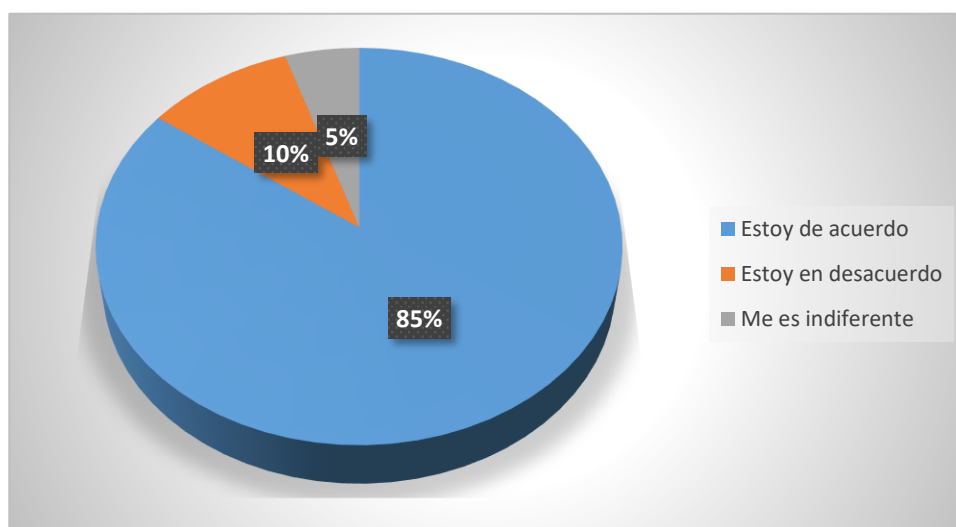
Ítem	Estratos	Frecuencias	Porcentaje
1	Estoy de acuerdo	17	<b>85%</b>
2	Estoy en desacuerdo	2	<b>10%</b>
3	Me es indiferente	1	<b>5%</b>
	TOTAL	20	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a Estudiantes

**Elaborado por:** Catherine Avelino Suárez

**Gráfico N. 8**

**Ilustración 8: Utilización de un blog interactivo**



**Fuente:** Encuesta a Estudiantes

**Elaborado por:** Catherine Avelino Suárez

**Análisis:** Los resultados muestran que los estudiantes están interesados por un blog interactivo con un 85% de acuerdo el cual permitirá crear una experiencia creativa para poder interactuar entre el docente y el estudiante para fortalecer una mayor participación con un alto desempeño y desarrollo por otra parte tenemos un 10% que está en desacuerdo que incluye a los estudiantes con menor creatividad inicial y el 5% que le es indiferente si se utiliza un blog educativo donde

existe efectos diferenciados pero la gran mayoría les parece una buena idea usar diferentes métodos como entretenimiento de contenidos.

### **Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada al docente y autoridad de la Escuela Particular Dr. “José María Egas”**

#### **ENTREVISTA AL DOCENTE**

**Entrevistadoras:** Lcda. Catherine Stefanía Avelino Suárez

**Lugar:** Aula de clases de la Escuela Particular Dr. “José María Egas”

**Entrevistado:** Lcda. Johanna Morán Poveda

**Cargo:** Docente.

**1.- ¿Estaría usted motivado con utilizar estrategias tecnológicas interactivas que permitan aumentar los conocimientos para el desarrollo de sus clases?**

El docente menciona que sería una muy buena implementar nuevas estrategias tecnológicas porque les va permitir auto-educarse e incorporar los resultados obtenidos con sus alumnos para poder hacer una clase más dinámica.

**2.- En su tiempo libre cree usted que podrá auto educarse con las nuevas herramientas tecnológicas que les permitirá implementar en el aula de clase?**

Si, ya que es factible auto educarse en los tiempos libres porque tenemos la libertad de escoger el horario más oportuno para poder aprender de acuerdo al propio ritmo si en un caso no llegase a entender poder volver a repetir la clase para un mejor entendimiento.

**3.- ¿De qué manera se incorporan las TICS en las estrategias de enseñanzas?**

Por el momento no utilizamos los tics en nuestro salón de clase, como software o plataformas digitales, aunque siempre estamos dispuestas para seguir aprendiendo si en un caso se llega dar una capacitación al personal docente.

**4.- Usted como docente que tipo de indicadores utiliza para poder evaluar a los estudiantes?**

Los tipos de indicadores que se utilizan para evaluar el desempeño académico de nuestros estudiantes es a través de lecciones escritas, exposiciones, rubricas, actividades grupales y el nivel de participación que realizan los estudiantes para conocer sus conocimientos.

**5.- Considera necesario el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de los estudiantes?**

Por supuesto que sí, porque va permitir mejorar la calidad de enseñanza y enriquecer sus conocimientos para que sean más comprensibles los temas que se abordan.

**6.- ¿Cree usted que al implementar los recursos tecnológicos serviría de apoyo en el aula de clase?**

Si por va facilitar la experiencia de aprendizaje para los estudiantes mejorando la comunicación y participación para cada uno de ellos ofreciendo acceso a información y recursos de manera eficaz.

**7.- ¿Estaría de acuerdo en una capacitación constante para el desarrollo de las nuevas estrategias tecnológicas?**

Claro que sí, porque nos va permitir abordar nuevas estrategias y a eliminar la brecha tecnológica para adaptarnos a la evolución del entorno tecnológico educativo.

**8.- ¿Usted cree que es importante fomentar la innovación?**

Si, porque les permitirá tanto a los docentes como estudiantes descubrir nuevas tecnologías el cual brindará métodos de enseñanza distintos para preparar y lograr una educación con calidad.

**Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a la Directora y  
autoridad de la Escuela Particular Dr. “José María Egas”**

**ENTREVISTA A LA DIRECTORA**

**Entrevistadora:** Lcda. Catherine Stefanía Avelino Suárez

**Lugar:** Dirección de la Escuela Particular Dr. “José María Egas”

**Entrevistado:** Lcda. Digna Tapia Fray

**Cargo:** Directora

**1.- ¿Como Directivo considera que es importante implementar estrategias tecnológicas en los salones de clases?**

Si es importante porque va ayudar al desarrollo de los docentes y estudiantes a aplicar información de manera efectiva y eficaz que permitirá un desarrollo crítico para la resolución de problemas.

**2.- ¿Considera que la Escuela proporcione capacitaciones a las docentes para el uso de las nuevas estrategias tecnológicas?**

La directora considera que las capacitaciones deben de ser constantes y muy importantes para que los docentes estén actualizados y que pueden también auto educarse para reforzar su hoja de vida y en la ayuda de su cátedra.

**3.- Cree usted necesario que el uso de recursos tecnológicos brinde el desarrollo de habilidades en los estudiantes?**

La directora menciona que, si es necesario porque desarrolla un sinnúmero de habilidades como cognitivas, digitales, sociales, comunicativas y sobre todo creativa porque le permite explorar nuevos conocimientos.

**4.- ¿Considera que el uso de tecnologías puede empoderar al estudiante y fomentar su participación activa?**

La respuesta de la directora en esta pregunta nos menciona que si ya que explora temas de intereses que permitirán absorber ideas o información culturalizándose con una mayor motivación y compromiso.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS TÉCNICAS DE LA INVESTIGACIÓN

### Discusión

La presente investigación ha tenido como objetivo principal en analizar las estrategias tecnológicas y su impacto en el aula de clase y de cómo influye en el proceso de enseñanza en cada estudiante de cuarto grado de educación general básica por lo que se evidencia significativamente la práctica docente o la enseñanza metodológica que se utiliza para poder llegar no solo como receptor de información, sino como un protagonista activo eliminando brechas tecnológicas que servirán de ayuda.

En cuanto a la metodología se utilizó un enfoque cualitativo que nos permitió profundizar con un estudio de campo y con el propósito de comprender la situación actual que están suscitando los estudiantes y la experiencia de enseñanza en un contexto real palpando la importancia de como las docentes deben estar actualizadas en el ámbito educativo.

En esta investigación se partió también de una exploración y descripción de la situación para identificar las percepciones de los estudiantes y docentes de cómo ven la tecnología y la evolución que se ha dado de forma positiva en el cual debe basarse en principios pedagógicos que potencien su impacto sin reemplazar los procesos cognitivos esenciales del aprendizaje.

Cabe mencionar también limitaciones y desafíos que involucra a toda la comunidad educativa principalmente para las docentes, como la falta de una formación continua o capacitación constante en competencias digitales o estrategias innovadoras, sin dejar a un lado la conectividad deficiente y el desconocimiento de las metodologías activas.

Finalmente se ratifica que un personal docente capacitado podría aplicar buenas estrategias tecnológicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje para que la clase sea más interactiva e inclusiva transformándolo a la nueva innovación con una visión pedagógica que permita al estudiante ubicarlo como un agente activo en la formación académica.

## **Conclusiones**

Se observan que los estudiantes están interesados en utilizar estrategias tecnológicas en el aula de clase porque le ayudara a tener un mejor entendimiento en el cual se debería aplicar o crear una página en línea, software o blog educativo donde ellos puedan retroalimentar sus clases o materias en las que se les dificulta y puedan escoger cualquier hora o cualquier ritmo metodológico que permita interactuar con los demás compañeros para adquirir una clase dinámica con uso de estrategias tecnológicas.

Los estudiantes consideran que una clase con conceptos extensos y el diseño de enseñanza de forma repetitiva es una clase tradicional donde solo aprenden lo estructurado por el docente sin ver más allá dificultando la exploración y el descubrimiento por si solos haciendo una clase rutinaria que desmotiva aprender. Las estrategias por parte de los docentes son las correctas, pero se necesita un plus adicional para poder crearla más dinámica donde el estudiante aprecie recibir una clase sin que se desmotive y tenga el control de participación.

## **Recomendaciones**

Se recomienda al docente capacitarse para implementar nuevas estrategias metodológicas que permitan al estudiante desarrollar sus habilidades y que tengan una participación activa.

Se recomienda eliminar las brechas tecnológicas por parte de las docentes y utilizar recurso digitales gratuitos y accesibles como Genially, Kahoot, YouTube educativo Google classroom y Word Wall aplicando capacitaciones darán lo mejor de sí

Crear comunidades de aprendizaje o integrarse a grupos gratuitos donde se realice talleres con la colaboración entre docentes para compartir buenas prácticas y experiencias de soluciones tecnológicas.

Las docentes deben tener una disposición y actitud abierta aprender de manera positiva una nueva actualización de conocimientos para mejorar la calidad educativa.

## **CAPÍTULO IV PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

### **ESTRATEGIA TECNOLÓGICA PARA EL PROCESO DE DESARROLLO EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

#### **Tema:**

**“Creación de recursos interactivos con Genially para la enseñanza aprendizaje”.**

#### **Introducción**

La presente investigación se justifica en la necesidad de responder a los desafíos del ámbito educativo y por lo que pasan los docentes que aún no se han actualizado y las herramientas que son indispensables para potenciar la educación de manera que si no se las utilizan traen como consecuencia directamente en el rendimiento académico y en la motivación de los estudiantes.

La investigación cobra relevancia al proponer estrategias tecnológicas que son útiles para los estudiantes de cuarto grado de educación general básica por lo que constituyen una etapa que desarrollan habilidades cognitivas y sociales en su formación de esta manera se escogió hacer una propuesta que aporte académicamente tanto a los docentes como estudiantes en el salón de clases para transformar las prácticas tradicionales en experiencias innovadoras.

#### **Justificación**

Este taller ofrece formación práctica y acompañamiento de poder integrar TIC, TAC y TEP para potenciar la participación, la motivación y el aprendizaje significativo. En 4.º grado, el uso pedagógico de plataformas como Genially (presentaciones interactivas, infografías y juegos) y Quizizz (evaluación formativa y gamificación) favorece el desarrollo de competencias digitales docentes que dinamizan las clases y mejora la retroalimentación.

## **Descripción de cómo se usa Genially**

Genially es una plataforma en línea gratuita que permite crear diversas funciones digitales interactivas y animadas como juegos, cuestionarios, infografías, imágenes mediante el uso de plantillas prediseñadas o con interfaz manualmente a cada gusto complementando un desarrollo eficaz en el ámbito educativo para un aprendizaje positivo.

### **¿Qué se va poder lograr con el uso de Genially?**

- Organizar de manera clara y atractiva los objetivos y metodología.
- Planificar la estructura de tus contenidos.
- Darles peso visual a los puntos clave y más principales.
- Definir mensajes secundarios con interactividad.
- Establecer un flujo a través del contenido.
- Medir los resultados.

## **Ventajas pedagógicas**

Presenta una mayor interactividad que una diapositiva tradicional, posibilidad de incrustar contenido externo (vídeos, cuestionarios), facilidad para enlazar actividades (Quizizz, Padlet, Google Drive) y diseño atractivo sin conocimientos técnicos

### **Taller a docentes para trabajar en la plataforma de Genially**

Nuestro objetivo es implementar nuevas estrategias para que los docentes puedan poner en práctica los contenidos integrando las creaciones en el aula de clase mediante metodologías activas (gamificación, aprendizaje visual e interactivo) por ese motivo se ha creado este taller necesario e importante para que los docentes hagan uso o conozcan sobre la plataforma Genially que servirá de ayuda para crear materiales digitales interactivos y que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Se escogió realizar un taller en la siguiente plataforma Genially para trabajar y aplicar como una estrategia tecnológica ya que nos permite crear recursos interactivos (infografías, presentaciones, juegos) que aumentan la motivación y la participación de los estudiantes.

Esta plataforma permite que el docente cree contenidos y recursos didácticos digitales sin tomar mucho tiempo personalizando y favoreciendo un aprendizaje multimodal en el cual podemos incluir infografías, texto, imagen, audio, video y actividades creativas.

Exploraremos juntos conceptos innovadores y herramientas prácticas que te ayudarán a alcanzar un máximo potencial.



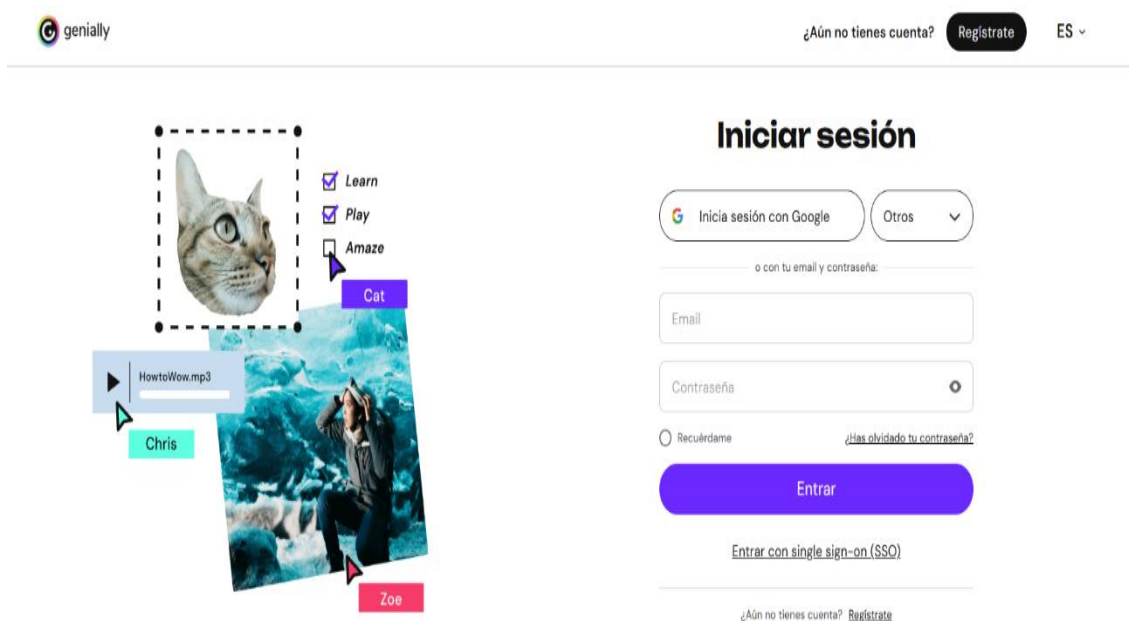
## Crear Genially

### Paso 1

Inicia sesión en genially.com.

Clic en Crear Genially > elige Presentación interactiva o Recurso educativo.

Desde del navegador escribiremos la dirección web <https://app.genially.com/teams/67351000e4da5c5a3b33e9ca/home> y en el apartado del lado derecho nos registraremos se debe asignar un email activo con contraseña.



The screenshot shows the Genially website interface. On the left, there is a presentation slide with a cat image and a person in a snowy landscape. The slide includes a list of actions: 'Learn' (checked), 'Play' (checked), and 'Amaze' (unchecked). Below the slide, there are three colored boxes labeled 'Chris' (green), 'Zoe' (red), and 'Cat' (purple). On the right, there is a login form titled 'Iniciar sesión'. The form includes a '¿Aún no tienes cuenta? Regístrate' link, a language dropdown set to 'ES', and a 'o con tu email y contraseña:' section. This section contains an 'Email' input field, a 'Contraseña' input field with an eye icon, and a 'Recuérdame' checkbox with a link to '¿has olvidado tu contraseña?'. A large purple 'Entrar' button is at the bottom of the form. Below the button, there is a link for 'Entrar con single sign-on (SSO)' and another '¿Aún no tienes cuenta? Regístrate' link.

**Fuente:** Genially

Una vez que nos hemos registrados con la cuenta de Gmail nos permitirá explorar diferentes plantillas para el uso adecuado de cada tema que necesiten la docente con secuencias didácticas presentaciones, videos o mapas mentales y entre otros donde el estudiante retendrá mejor la información de contenidos más relevantes.

## Contenido de Genially

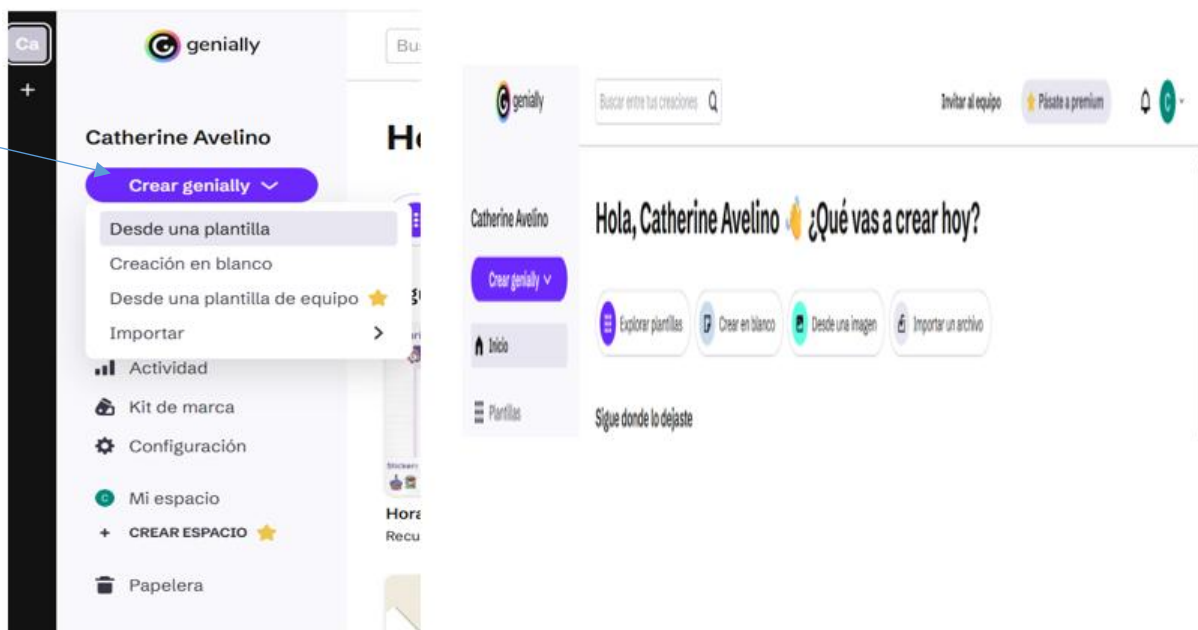
Daremos clic a Diseñar un Genially ahora nos va salir la siguiente página luego de esto crearemos una plantilla y clic en explorar plantillas para proceder a trabajar.



**DISEÑAR UNA  
PLANTILLA**

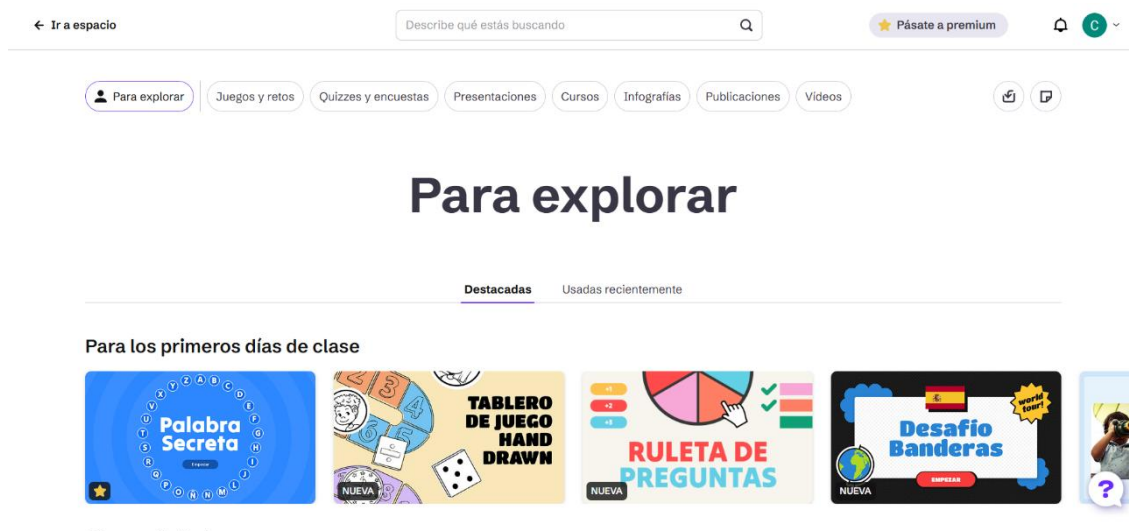
### Panel Principal

En este panel principal hay varias opciones a la izquierda se podrá visualizar un menú que nos indica crear genially en el cual consta de varias opciones para realizar actividades:



## Desarrollo

Navega por la sección de plantillas de Genially se dará clic en crear una plantilla nueva o prediseñadas de acuerdo con lo que la docente desee para crear contenido de materias juegos e infografía entre otros.



## Cómo crear un recurso Genially con plantillas prediseñadas

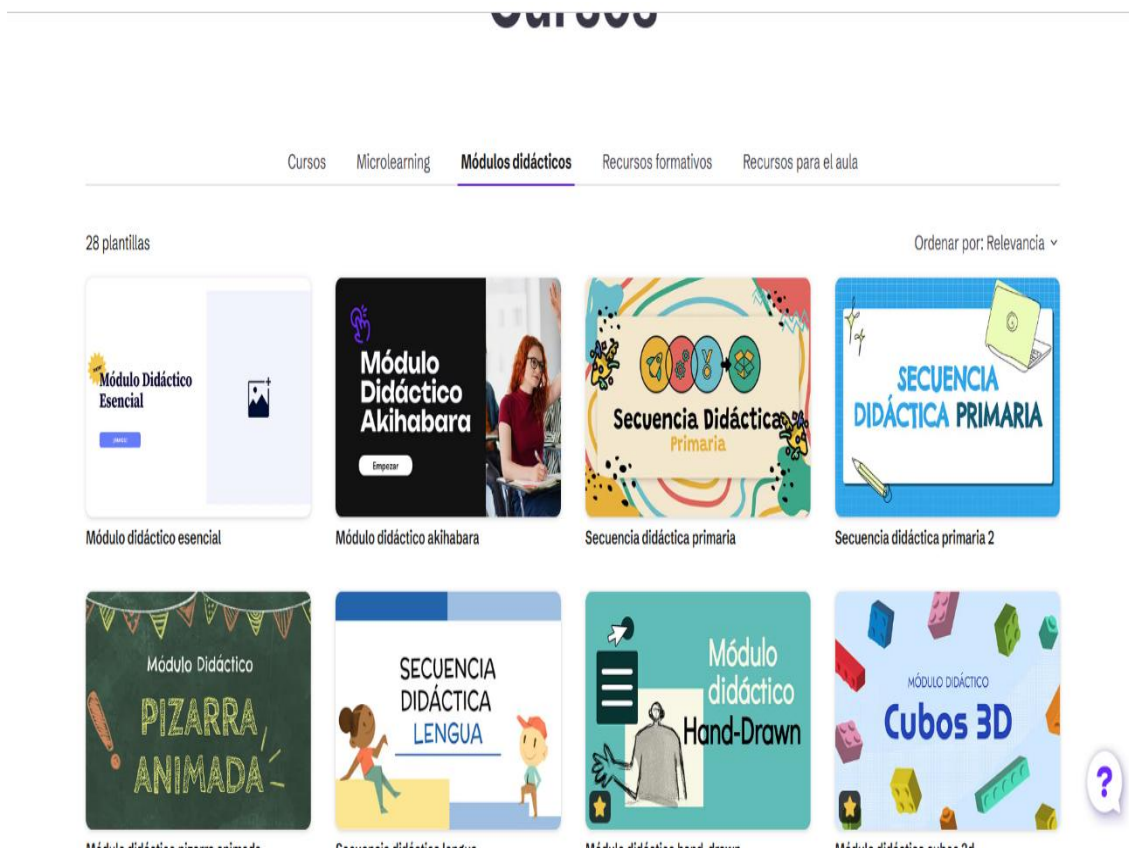
### Descripción

Las plantillas de Genially nos sirve para crear presentaciones de diapositivas de manera rápida y fácil con una amplia variedad de contenido visual.

### Pasos

Se puede trabajar con plantillas prediseñadas o también desde cero.

Primero realizaremos una plantilla prediseñada en el cual escogeremos la de Secuencia Didáctica de Lengua daremos clic y nos dirige a la siguiente pantalla.



### Modificar Genially para presentación interactiva

En esta ocasión modificaremos la plantilla y nos ubicaremos dando doble clic en el cual se desplegará varias páginas en las que puedo seleccionar todas o escoger la que parezca ideal.

En el panel del lado izquierdo se podrá editar

Clic en Texto para poder editar y cambiar el nombre

#### Paso 1

##### Elige tus diapositivas:

Al abrirse el editor, verás todas las diapositivas que componen la plantilla. Puedes seleccionar solo las que necesites para tu proyecto o añadirlas todas.

## Personaliza tu diseño

En el editor, puedes modificar y encontraremos las siguientes opciones:

**Textos:** Haz clic sobre un texto para editarlo directamente.

**Colores:** Personaliza los colores de tu creación para que coincidan con tu marca o tema.

**Imágenes:** Reemplaza imágenes existentes haciendo clic sobre ellas y seleccionando "Reemplazar imagen", o sube las tuyas propias desde tu equipo.

**Recursos:** Utiliza el editor para insertar iconos, ilustraciones, fotos, GIFs, mapas y otros elementos para enriquecer tu creación.

Ya en el editor, reemplaza los textos, cambia las imágenes y añade otros elementos, como videos o elementos interactivos, según necesites.

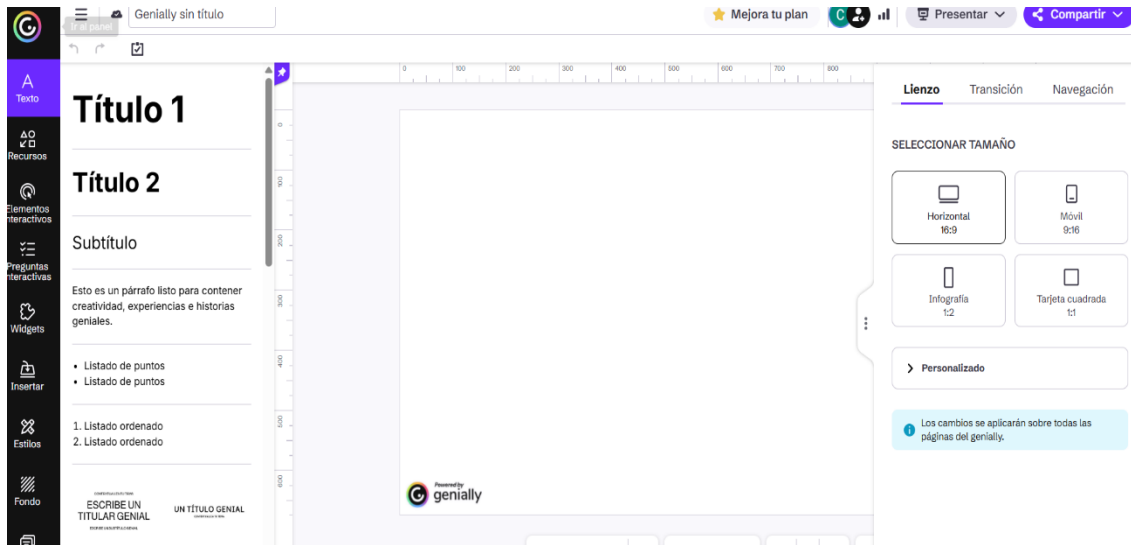
The screenshot displays the Genially editor interface. On the left is a vertical toolbar with icons for Text, Resources, Interactive Elements, Interactive Questions, Widgets, Insert, Styles, Background, and Pages. The main workspace shows a slide design for 'SECUENCIA DIDÁCTICA LENGUA'. The slide features a blue header bar, a central title 'SECUENCIA DIDÁCTICA LENGUA', a subtitle 'Sujeto y Predicado', and a yellow 'EMPEZAR' button. A cartoon character is positioned on a yellow platform. The bottom of the slide includes a 'Powered by genially' logo and a footer with the text 'ESCRIBE UN TÍTULO GENIAL' and 'UN TÍTULO GENIAL'. The top of the editor shows a title bar with 'Secuencia didáctica LE...', navigation icons, and buttons for 'Mejora tu plan', 'Presentar', and 'Compartir'. A ruler is visible at the top of the workspace.

## Crear Genially en Plantilla desde cero

Inicia la creación:

Desde la página principal de Genially, haz clic en el botón "Crear Genially".

Selecciona la opción "Creación en blanco" para empezar con un lienzo vacío.

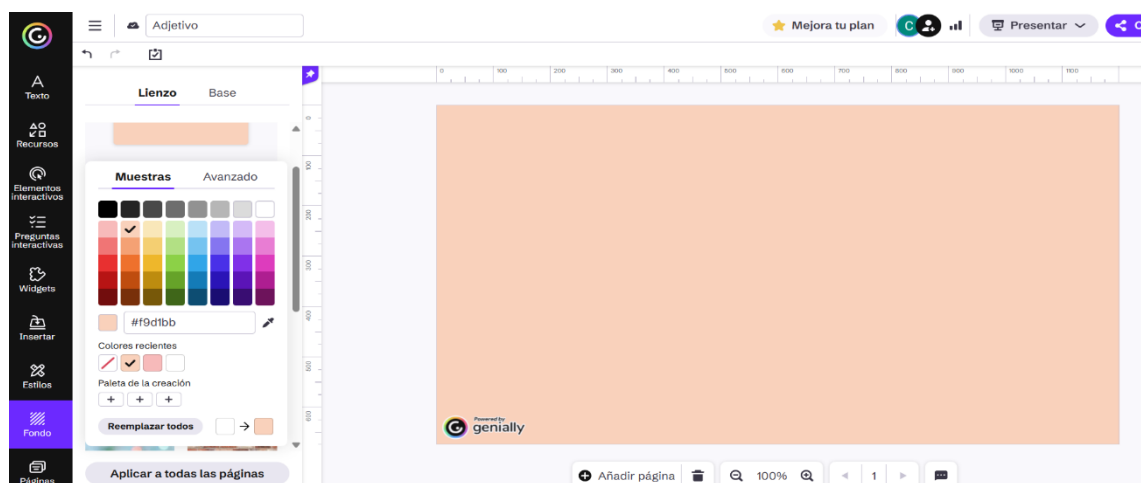


### Pasos 2

**Añade y personaliza el contenido:**

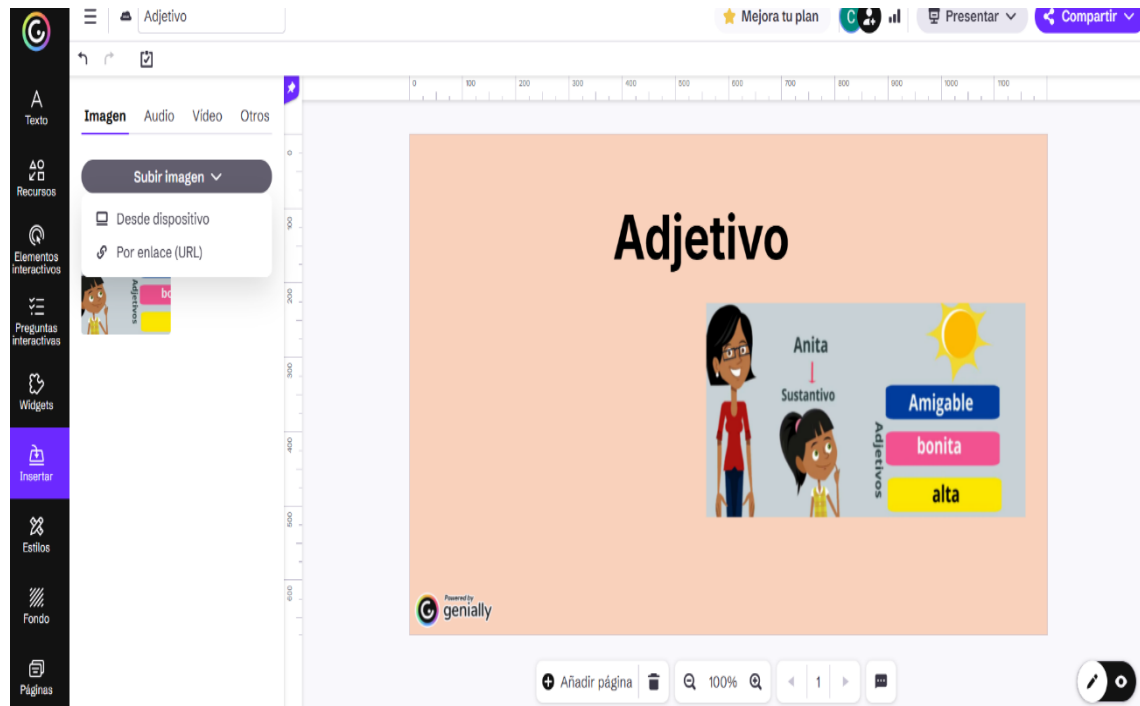
Inserta elementos: Utiliza el menú lateral para añadir cuadros de texto, imágenes, audios, vídeos y otros contenidos a tu lienzo.

Personaliza el fondo: Haz clic en el panel para cambiar el fondo de su color, textura o patrón y que se adapte al estilo de tus diapositivas.



## Ingresar Textos e Imágenes

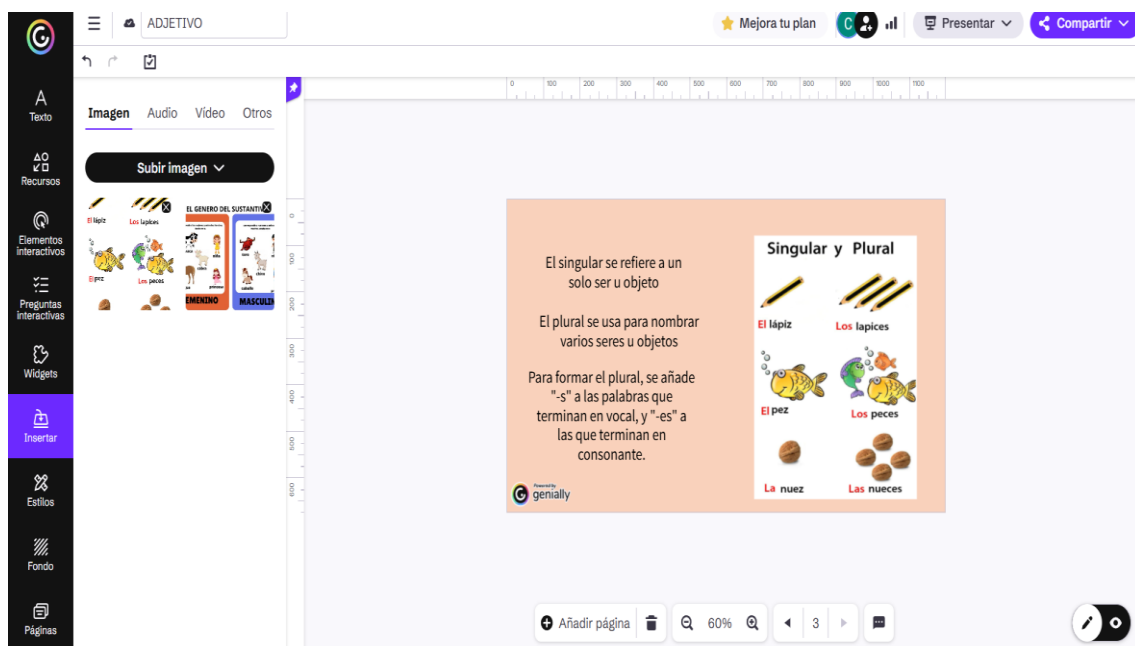
Para poder ingresar escogemos las opciones que nos presenta el menú se debe dar clic en Texto y se selecciona el título o los subtítulos para agregar los conceptos o el contenido.



## Para Introducir imágenes

Para ingresar imágenes se da clic en el menú lateral luego en insertar  
 Seleccionamos subir imagen ya sea del escritorio o de la web

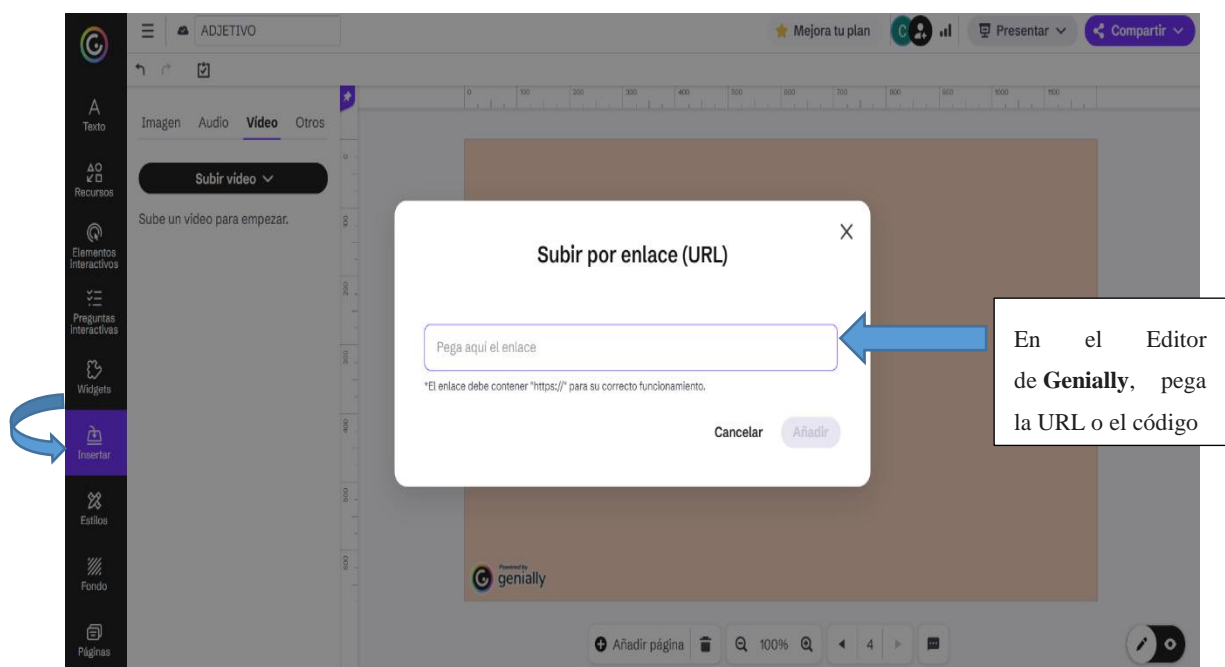




### Añadir contenido y multimedia

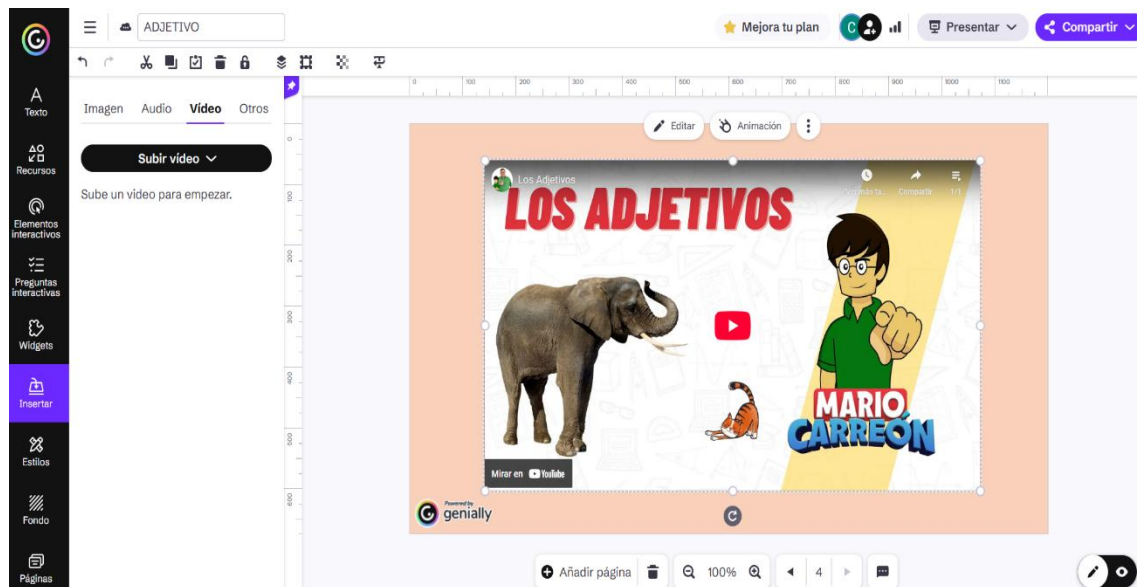
Damos clic en el panel principal del lado izquierdo seleccionamos Insertar luego subir video lo podemos realizar desde el dispositivo o desde el enlace de la URL.

Cuando ya se escogió el video desde YouTube damos clic en compartir y copiar el enlace para luego ingresarlo a Genially en la opción añadir.



## Video agregado desde YouTube

Si vas a narrar: graba audio y asígnalo a la escena o a un objeto



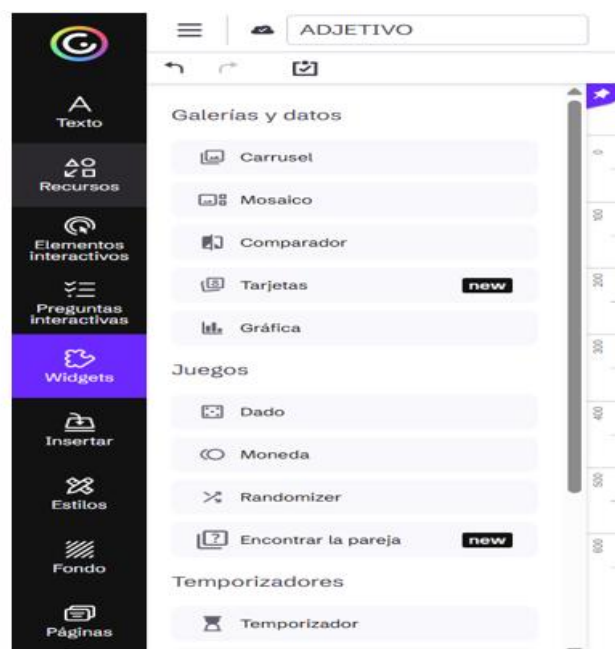
## Implementar interactividad

**Abre tu creación:** En el editor de Genially, selecciona la página donde quieres insertar el widget.

**Accede a la sección de Widgets:** En la barra lateral izquierda, busca y haz clic en la sección Widgets.

**Elige un widget**

Se escogerá la opción que desee para poder editarlo con el tema del contenido.

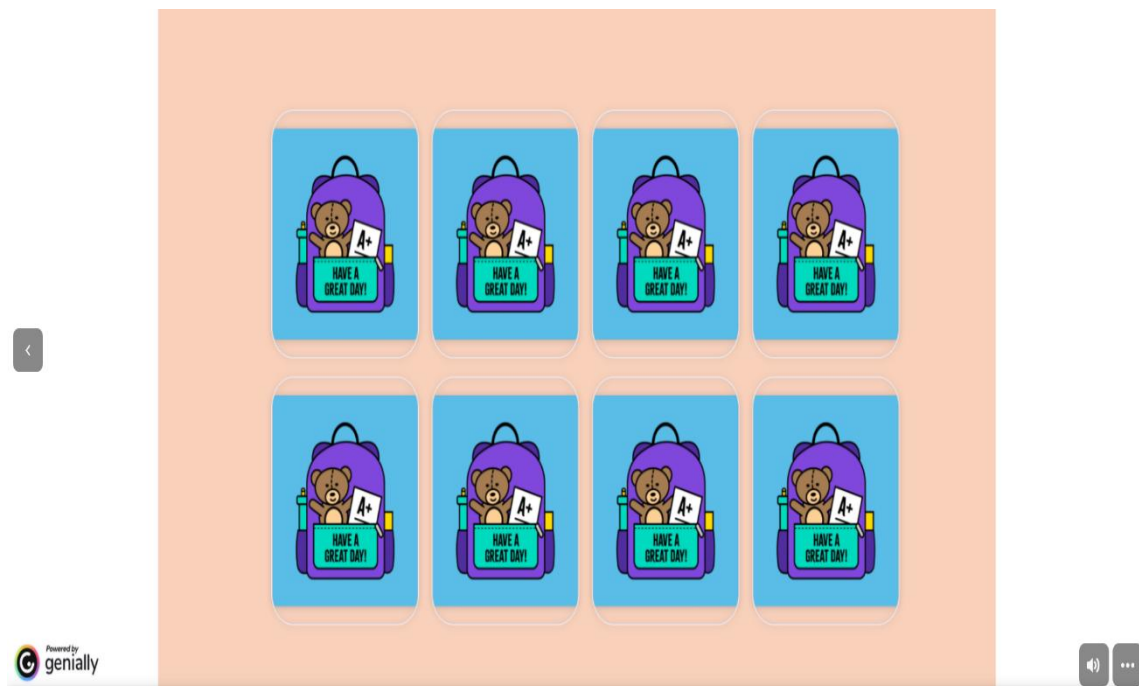
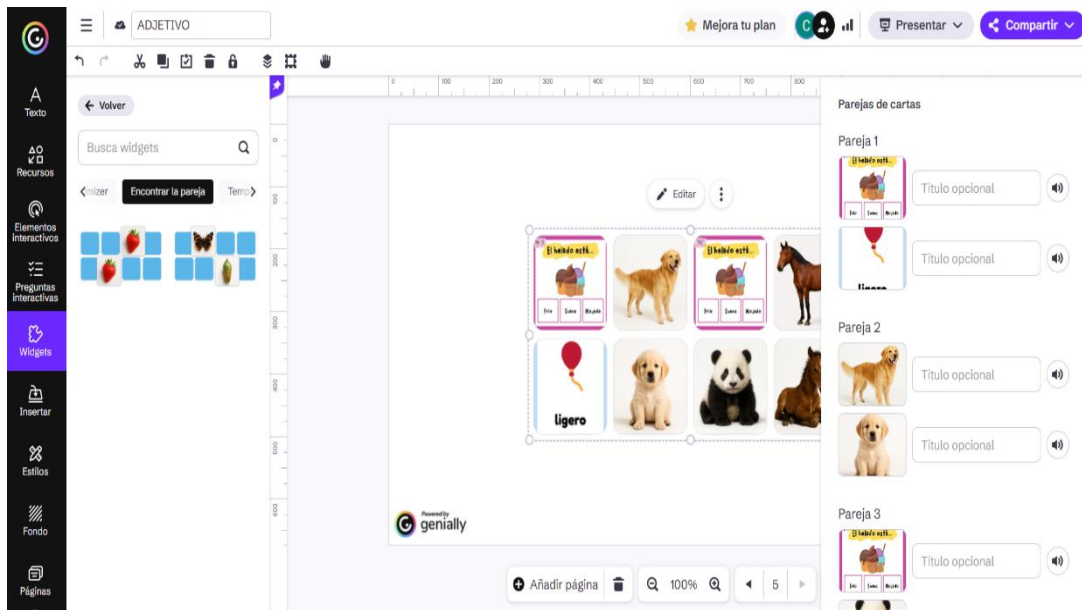


**Añade el widget:** Realizar clic en el widget que elegiste

Editar el contenido

Se escogió los widgets para poder trabajar con tarjetas interactivas

Para las tarjetas, puedes editar ambas caras, añadir más tarjetas a la secuencia, y cambiar el orden de las mismas.



## Accesibilidad y publicación

Primero se debe verificar la navegación en vista previa para poder ver nuestro documento

### Pasos

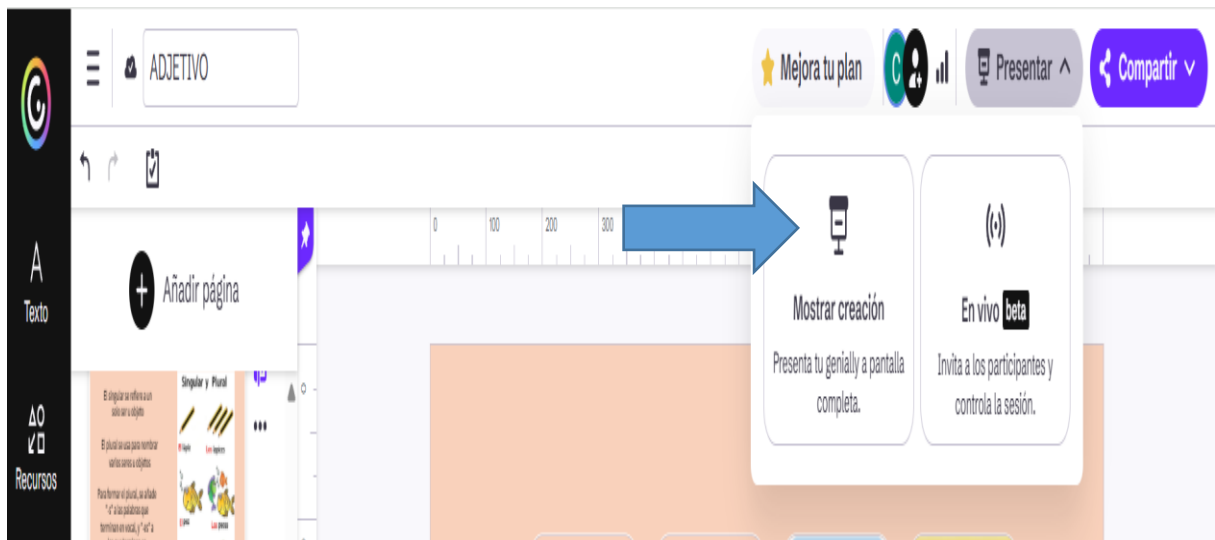
**Accede a tus creaciones:** Desde tu panel principal, busca y haz clic en la opción "Mostrar creaciones".

Confirmar el estado

**Darle nombre a tu creación:** Se abrirá una ventana para que añadas un título y una descripción, además de otras opciones de configuración.

**Pulsa "Listo":** Confirma los cambios para que tu Genially sea público y esté visible.

**Comparte tu Genially:** Después de la publicación, se debe realizar clic en el botón de compartir para obtener el enlace o el código de inserción.



### Bibliografía

- Acle Mena, R. S., Santos Díaz, J. Y., & Herrera López, B. (2020). La gastronomía tradicional como atractivo turístico de la ciudad de Puebla, México. *Rev. investig. desarro. innov.*, 10(2), 237-248. doi:10.19053/20278306.v10.n2.2020.10624237
- Araújo Pereira, G., & de Sevilha Gosling, M. (2017). LOS VIAJEROS Y SUS MOTIVACIONES Un estudio exploratorio sobre quienes aman viajar. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 26(1), 62-85. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180749182004>
- Arbolea, J. C.-b. (2014). Arbolea, J. C. *Board*. Obtenido de <http://www.gastronomyfoodscience.com/editorial-board/>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (abril-junio de 2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Armijos, Bustamante, & Iñiguez, C. (2019). Percepción del turista sobre el servicio de alimentos y bebidas. Sitio, Playa Bajoalto, Cantón El Guabo, El Oro, Ecuador. *Revista Interamericana de Ambiente y Turismo*, 15(1), 93-101.
- Arnandis, R. (2019). ¿Qué es el desarrollo Turístico? Un análisis Delphi a la Academia Hispana. *Cuadernos de Turismo*(43), 39-68. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/turismo.43.02>
- Arteaga, Y., & Javier, G. (01 de 03 de 2024). Integración de la tecnología con la educación. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, 182-193.
- Asencio, P. L. (2017). *El Turismo Gastronómico como generador de empleos en la Comuna Libertador Bolívar, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año 2016*. Recuperado el 20 de 11 de 2020, de [repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4121/1/UPSE-THT-2017-0002.pdf](http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4121/1/UPSE-THT-2017-0002.pdf)
- Banco Central del Ecuador. (2018). *Rendición de cuentas 2018*. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2019/02/Informe-Rendici%C3%B3n-de-Cuentas-2018-MINTUR.pdf>

- Baque, G., & Portilla, G. (Mayo de 2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –. *Dialnet*, 86. doi:DOI: 10.23857/pc.v6i5.2632
- Barrera, H. M. (10 de julio de 2024). Implementación de Genially como estrategia en el proceso de enseñanzaaprendizaje. *Dialnet*, 22(3), 3722. doi:https://orcid.org/0000-0003-1989-2136
- Bedregal, P., Besoain, C., Reinoso, A., & Zubarew, T. (2017). La investigación cualitativa: un aporte para mejorar los servicios de salud. *Rev Med Chile*(145), 373-379. Obtenido de <[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-98872017000300012&lng=es&nrm=iso](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-98872017000300012&lng=es&nrm=iso)>
- Beltrán Bueno, M. Á., & Parra Meroño, M. C. (enero-junio de 2017). Perfiles turísticos en función de las motivaciones para viajar. *Cuadernos de Turismo*(39), 41-65. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39851043002>
- Benítez, B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 10(19), 65- 66. Recuperado el 14 de 07 de 2025, de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453/9998>
- Bolaño, O. E. (Diciembre de 2020). El constructivismo: Modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas. *Educare*, 24(3), 488-504. doi.: <https://orcid.org/0000-0001-5666-8542>
- Bormann, A. (1930). Doctrina del turismo: un plano de planta. Sociedad de ayudas para la enseñanza de las ciencias del transporte en d. Reichsbahn alemán. . *Deutschen Reichsbahn*.
- Boullón, R. (2006). Planificación del espacio Turístico. 3ra.ed. México: Trillas.
- Briones, G. C., & Bailón, J. B. (Abril de 2021). Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica. *Rehuso*, 6(1), 72-81. doi:10.5281/zenodo.5512773
- Briones, G., & Benavides, J. (Enero de 2021). Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica. *Redalyc*, 6(1), 72 - 79. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.5512773>

- Cadena Iñiguez, P., Rendón Medel, R., Aguilar Ávila, J., Salinas Cruz, E., de la Cruz Morales, F. d., & Sangerman Jarquín, D. M. (septiembre-noviembre de 2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8(7), 1603-1617. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263153520009>
- Cardozo, M. S. (2025). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. *Ciencia Latina Multidisciplinar*, 6(6), 8359. doi:10.37811/cl\_rcm.v6i6.4002
- Carvache Franco, M., Carvache Franco, W., & Torres Naranjo, M. (2017). ANÁLISIS DE SATISFACCIÓN. La gastronomía de Samborondón - Ecuador. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 26(3), 731-745. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180752116013>
- Castillo Canalejo, A. M., & Sánchez Cañizares, S. M. (2017). DESARROLLO TURÍSTICO EN CABO VERDE EN BASE AL TURISMO COMUNITARIO. Actitudes de los residentes. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 26(3), 644-661. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180752116008>
- Castro Rodríguez, C., González Roca, I., Marsinyach Ros, M. I., Sánchez Luna, M., & Pescador Chamorro, M. I. (2020). Encuesta de satisfacción sobre atención hospitalaria tras el nacimiento y seguimiento al alta del recién nacido sano. *An Pediatr.* doi:<https://doi.org/10.1016/j.anpedi.2020.08.006>
- Castro, T., & Marcano. (2016). Ecoturismo y Geoturismo: alternativas estratégicas para la promoción del turismo ambiental sustentable venezolano. *de Investigación*, 40(88), 202-228. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376147131011.pdf>
- Chapa, C., & Cedillo, D. (04 de 12 de 2022). Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. Enseñanza General Básica. *Revista científica ciencia y sociedad*, 2(2), 139 - 151. doi:<https://orcid.org/0000-0002-2006-3522>
- Chimbo, K., Triviño, A., & Ortiz, M. (2025). Las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento. *Dialnet*. doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1031-1055](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1031-1055)

- Corona Lisboa, J. (febrero de 2016). Apuntes sobre métodos de investigación. *Medisur*, 14(1). Obtenido de <[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2016000100016&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2016000100016&lng=es&nrm=iso)>
- de la Cuesta Benjumea, C. (Jul-Sep de 2015). LA CALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: DE EVALUARLA A LOGRARLA. *Florianópolis*, 24(3), 883-890. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/0104-070720150001150015>
- Engel, A., & Coll, C. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 225 - 242. doi: <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31489>
- Espinoza, Martínez, Ortiz, & Vizcarra. (2016). Motives for food choice of consumers in Central México Br Food J., 1(18), 2744-2760. doi:<http://dx.doi.org/10.1108/BFJ-04-2016-0143>
- Fernández Sánchez, L., Rodríguez Cotilla, Z., Pozo Rodríguez, J. M., & Espinosa Manfugás, J. M. (2016). Estrategias para el Fortalecimiento del Turismo Gastronómico en el Cantón Pastaza, Ecuador. *Revista Amazónica Ciencia y Tecnología*, 5(2), 118-136.
- Fernández, Rodríguez, Pozo, & Espinosa. (2016). Estrategias para el fortalecimiento del Turismo Gastronómico en el Cantón Pastaza, Ecuador. *Amazónica Ciencia y Tecnología*, 5(2), 118-136. Obtenido de Dialnet-  
EstrategiasParaElFortalecimientoDelTurismoGastrono-5761082%20(1).pdf
- Franco Jubete, F. (2018). PATRIMONIO GASTRONÓMICO Y TURISMO. *PITTM*(89), 303-309.
- Fusté Forné, F., Medina, F. X., & Mundet i Cerdan, L. (2020). La Proximidad de los Productos Alimentarios: Turismo Gastronómico y Mercados de Abastos en la Costa Daurada (Cataluña, España). *Revista de Geografía Norte Grande*, 76, 213-231. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-34022020000200213>.
- Gabriel Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación°. *J. Selva Andina Res. Soc.* , 8(2). Obtenido de

<[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&nrm=iso)>.

- Galván, A., & Ramos, E. (Junio. de 2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(12), 975. doi:DOI 10.35381/cm.v7i12.457
- García, S. C. (2006). *Cocina casera*. Obtenido de <https://cocina-casera.com/cocina-criolla-que-es-y-platos/>
- Garrido, M. J., & Collantes, Á. G. (07 de 07 de 2022). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación. La importancia de la formación, la información y la sensibilización. *Dialnet*, 155 - 182. Recuperado el 18 de 05 de 2025, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8228576>
- Global Education Monitoring (GEM). (2023). *Tecnología en la educación*. España : UNESCO.
- Gómez, M. B. (2017). Retos del turismo español ante el cambio climático. *Investigaciones Geográficas*, 31-47. doi:HTTPS://doi.org/10.14198/INGEO2017.67.02
- Gramaglia, C. (2025). Impulsar la internacionalización del Curriculum con estrategias tecnológicas. *Dialnet*, 14(1), 42 - 57. doi:<https://orcid.org/0000-0002-9314-4040>
- Guelmes Valdés., E. L., & Nieto Almeida, L. E. (2015). Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica en el contexto cubano. *Revista Universidad y Sociedad* , 7(2), 23-29. Obtenido de <http://rus.ucf.edu.cu/>
- Gutiérrez, C. (2016). La cocina tradicional kumiai de ensinada, México: un análisis teórico sobre globalización y cultura alimentaria. *Multidisciplina*(23), 100-119. Obtenido de <http://revistas.unam.mx/index.php/multidisciplina/art>
- Harry, V. C. (02 de Agosto de 2020). *Scielo*. Recuperado el 12 de 04 de 2025, de Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400259&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400259&lng=es&tlng=es)

- Hernán García, M., Lineros González, C., & Ruiz Azarola, A. (2020). Cómo adaptar una investigación cualitativa a contextos de confinamiento. *Gac Sanit.*  
doi:<https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2020.06.007>
- Hernández, & Dancausa. (2018). Turismo Gastronómico La gastronomía tradicional de Córdoba (España) Estudios y Perspectivas en Turismo,. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 27(2). Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/1807/180755394013/html/index.html>
- Hernández, Di-Clemente, & López. (2015). El turismo gastronómico como experiencia cultural. El caso práctico de la ciudad de Cáceres (España). *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*(68), 407-427. doi:ISSN: 0212-9426
- Hernández, Tamayo, Castro, & Muñoz. (2016). Tendencias gastronómicas predominantes en la producción de revistas científicas de Iberoamérica. *Ciencia Ergo Sum*, 23(1), 76-84. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10444319009>
- Hernández; Tamayo; Castro; Iberoamérica, Muñoz. (2016). Tendencias gastronómicas predominantes en la producción de revistas científicas de Iberoamérica. *Científicas de Iberoamérica*, 23(1), 76-84. doi:ISSN: 1405-0269
- Herrera, C., & Villafuerte, C. A. (Febrero de 2023). Estrategias didácticas en la educación. *Scielo*, 7(28), 771. doi:<https://revistahorizontes.org>
- Herrera, J., Aguinda, A., Velasco, J. L., Jaramillo, K., & aramillo, L. (Octubre de 2023). Las TIC, TAC y TEP en Educación: Un Análisis actualidad y expectativas postpandemia. *Dialnet*, 7(5), 8963. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8463](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8463)
- Hjalager, A. M., & Richard, G. (2002). Demand for the gastronomy tourism product. Motivacional factors. In: *Tourism and Gastronomy. Routledge*,, 36-50.
- Huertas López, T. E., Pilco Segovia, E. A., Suárez García, E., Salgado Cruz, M., & Jiménez Valero, B. (2020). Acercamiento conceptual acerca de las modalidades del turismo y sus nuevos enfoques. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 70-81. Obtenido de <[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000200070&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000200070&lng=es&nrm=iso)>

- Huilcapi, Castro, & Jácome. (2017). Motivación: las teorías y su relación en el ámbito empresarial. *Dominio de las Ciencias*, 3(2), 311-333.  
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.2.311-333>
- Hunziker, & Krapf. (1942). Plano de la educación turística general. *Universidad de Berna*.
- INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Obtenido de INEC:  
[https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/santa\\_elena.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/santa_elena.pdf)
- Iturralde Durán, C. (2019). Los paradigmas del desarrollo y su evolución: Del enfoque económico al multidisciplinario. *Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 9(17), 7-23. doi:<https://doi.org/10.17163/ret.n17.2019.01>.
- Iturralde, D. C. (2019). Los paradigmas del desarrollo y su evolución: Del enfoque económico al multidisciplinario. . *Ciencias de la Administración y Economía*, 9(17), 7-23. doi:<https://doi.org/10.17163/ret.n17.2019.01>
- Jimenez, S. (01 de 12 de 2020). Integración crítica de las tecnologías emergentes en la formación docente. *Educare*, 24. Recuperado el 24 de 05 de 2025, de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v24s1/1409-4258-ree-24-s1-41.pdf>
- Kowszyk, & Rajiv. (2018). Estudios de caso sobre modelos de Economía Circular e integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en estrategias empresariales en la UE y ALC . *Perspectivas Económicas Birregionales*, 162-175.  
doi:10.12858.1018ES
- Larousse. (2021). *Cocina criolla*. Obtenido de <https://laroussecocina.mx/palabra/cocina-criolla/>
- Lemoine, Castellanos, Hernández, Zambrano, & Carvajal. (2018). Análisis de los atractivos y recursos turísticos del cantón San Vicente, Ecuador,. *Retos de la dirección*, 12(2), 133-148. Recuperado el 27 de 11 de 2020, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rdir/v12n2/rdir07218.pdf>

- León, S. L. (2019). Tendencias actuales de la economía y su influencia sobre la teoría del consumidor. *100-cS*, 1-33. Obtenido de <http://100cs.cl/gallery/4%20v%205%20n%201%202019%20100cs.pdf>
- Leonidas, C. (11 de 2024). La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y rendimiento escolar. *Scielo*, 5(12). doi:<http://orcid.org/0009-0007-0731-8109>
- Llano, F. A. (2017). Gastronomía, turismo y potencialidades territoriales: el plato minero y la salazón, bases para el turismo alimentario en Nemocón. *Cuadernos de Geografía - Revista Colombiana de Geografía*, 26(2), 295-306. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281852304016>
- Loaiza, T. J. (2018). Del ciclo de vida del producto al ciclo de vida del cliente: Una aproximación hacia una construcción teórica del ciclo de vida del cliente,. *Investigación & Negocios*, 11(18), 100-110. doi:2521-2737
- Lopez, Carabias, & Díaz. (2017). Ofertas gastronómicas. Madrid, España: Paraninfo S.A.
- López, R., & Nieto, L. (02 de Octubre de 2021). Modos de aprendizaje en los contextos actuales para mejorar el proceso de enseñanza. *Scielo*, 13(5). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000500542&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202021000500542&script=sci_arttext)
- Madrazo Miranda, M. (2005). Algunas consideraciones en torno al significado de la tradición. *Coatepec*(9), 115-132. Obtenido de <http://www.redalyc.org:9081/home.oa?cid=18176018> ,
- Martínez, R. (21 de Agosto de 2021). Competencias Digitales Docentes y su Estado en el Contexto Virtual. *Revista Peruana De investigación E innovación Educativa*, 21038. Recuperado el 2025 de 05 de 12, de <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v1i2.21038>
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation". *Psychological Review*, 50, 370-396.
- Mejía, J. (2015). CRECIMIENTO ECONÓMICO DE LARGO PLAZO EN ANTIOQUIA, COLOMBIA: ESTIMACIÓN DEL PIB, 1800-1913. *Cuadernos de Economía*, XXXIV(66), 507-544. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=282138247003>

- Mejía, M. O., Franco, W. C., Franco, M. C., & Flores, F. Z. (2017). Perfil y Preferencias de los Visitantes en Destinos Con Potencial Gastronómico: Caso ‘Las Huecas’ de Guayaquil [Ecuador]. *Rosa dos Ventos*, 9(2).  
doi:<https://doi.org/10.18226/21789061.v9i2p200>
- Ministerio de Turismo Ministerio de Turismo (MINTUR). (2019). *Programas y Servicios: Dirección de Inversión Turística*. Obtenido de <https://ecuadorec.com/ministerio-de-turismo-www-turismo-gob-ec/>
- MINTUR. (2018). *Turismo ecuatoriano creció un 11 por ciento en 2018*. Obtenido de [www.turismo.gob.ec](http://www.turismo.gob.ec):<https://www.turismo.gob.ec/el-turismo-ecuatoriano-crecio-un-11-en-2018>
- MINTUR. (2019). *Ministerio de Turismo del Ecuador. El Plan Nacional de turismo 2030*. Obtenido de [https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2020/03/PLAN-NACIONAL-DE-TURISMO-2030-v.-final-Registro-Oficial-sumillado-comprimido\\_compressed.pdf](https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2020/03/PLAN-NACIONAL-DE-TURISMO-2030-v.-final-Registro-Oficial-sumillado-comprimido_compressed.pdf)
- MINTUR. (2018). *Mapa gastronómico del Ecuador*. Obtenido de <https://files.goraymi.com/2020/04/01/60d71579ff1651d857a1a6c8f25af41c.pdf>
- Molina, S. (1994). El marco del turismo: hacia una definición de turismo, turismo e industria turística. *Annals of Tourism Research*, 390-407. doi:[https://doi.org/10.1016/0160-7383\(79\)90003-3](https://doi.org/10.1016/0160-7383(79)90003-3)
- Monroy Ceseña, M. A., & Urcádiz Cázares, F. J. (2019). Calidad en el servicio y su incidencia en la satisfacción del comensal en restaurantes de La Paz, México. *Investigación administrativa*, 48(123). Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=456057665005>
- Mora Pisco, L. L., Díaz Rodríguez, N. P., & Vergara Cevallos, D. A. (octubre-diciembre de 2018). El turismo en la matriz productiva de Ecuador: resultados y retos actuales. *Universidad y Sociedad*, 10(5), 255-262. Obtenido de <http://rus.ucf.edu.cu/index>

- Moratt, Zapata, & Messenger. (2015). Conceptualización de ciclo vital familiar: una mirada a la producción durante el período comprendido entre los años 2002 a 2015. *CES Psicología*, 8(2), 103-121. doi:2011-3080
- Mordecki, G., & Ramírez, L. (enero-marzo de 2018). ¿Qué es lo primero: el crecimiento del PIB o la inversión? El caso de una economía pequeña y abierta. *EL TRIMESTRE ECONÓMICO*, LXXXV (1)(137), 115-136. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-718X2018000100115](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-718X2018000100115)
- Muñoz Fernández, G. A., Uribe Lotero, C. P., Pérez Gálvez, J. C., & Ríos Rivera, I. C. (jul-sep de 2017). Festivales Gastronómicos y Turismo en Latinoamérica. El Festival Raíces de Guayaquil, Ecuador. *Revista Rosa dos Ventos – Turismo e Hospitalidade*, 9(3), 356-376. doi:<http://dx.doi.org/10.18226/21789061.v9i3p356>
- Naranjo, A. N., & Leones. (2018). La Gastronomía. Atractivo Turístico en Crecimiento en la ciudad de Colombia. *Original*, 24(65), 105-115. Obtenido de <https://revistas.ujat.mx/index.php/hitos/article/view/2509/1921>
- Navarrete Torres, M. d., & Muñoz Aparicio, C. G. (2018). TURISMO GASTRONÓMICO: SABOR Y TRADICIÓN. *Journal of Tourism and Heritage Research*, 1(3), 23-40. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7400807>
- Navarro, D. (2015). Recursos turísticos y atractivos turísticos: conceptualización, clasificación y valoración. *Cuadernos de Turismo*,(35), 335-357. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/398/39838701014.pdf>
- Oliveira, S. (2012). La gastronomía como atractivo turístico primario de un destino. El Turismo Gastronómico en Mealhada-Portugal,. *Estudios y Perspectivas en Turismo*,, 20(3), 738-752. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_nlinks&pid=S1870-9036201800020015100021&lng=en](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S1870-9036201800020015100021&lng=en)
- Orlandini González, I. E., Paco Janco, P. L., & Torricos Ponce, P. F. (2019). CRECIMIENTO ECONÓMICO Y LA INDUSTRIA HOTELERA UN ANÁLISIS EN DOS CIUDADES PATRIMONIALES DEL SUR DE BOLIVIA. *Revista*

*Investigación y Negocios*, 12(19), 36-45. Obtenido de  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2521-27372019000100005](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2521-27372019000100005)

Ortiz, & Peralta. (2019). El Turismo de sol y playa: Impacto turístico en los ecosistemas de la comuna Ayangue, para mejorar la gestión de la actividad turística en la provincia de Santa Elena. *Científica y Tecnológica*, 6(2), 82-90. doi:10.26423/10.26423/rctu.v6i2.4

Ortiz; Peralta. (2019). El Turismo de sol y playa: Impacto turístico en los ecosistemas de la comuna Ayangue, para mejorar la gestión de la actividad turística en la provincia de Santa Elena. *Revista Científica y Tecnológica UPSE*, 6(2), 82-90. Recuperado el 21 de 10 de 2020, de  
<https://incyt.upse.edu.ec/ciencia/revistas/index.php/rctu/article/view/494/447>

Panosso, & Lohman. (2012 ). Epistemología del turismo. Teoría del Turismo: Conceptos, modelos y sistemas. México : Trillas. .

Pérez, L. R. ( Septiembre de 2022). Tecnología Educativa en América Latina. *Dialnet*, 136. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539>

Piña, L. (Junio de 2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación . *Scielo* , 8(15). doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>

Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Prada Trigo, J., & Pesántez Loyola, S. (2017). SATISFACCIÓN Y MOTIVACIÓN EN DESTINOS CULTURALES: TIPOLOGÍA DE LOS TURISTAS ATRAÍDOS POR EL PATRIMONIO INMATERIAL EN CUENCA (ECUADOR). *Diálogo Andino - Revista de Historia, Geografía y Cultura Andina*(52), 77-91. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=371351097008>

Quemé, H. J. (22 de Abril de 2022). Estrategias didácticas en la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura emergente, en la pandemia del COVID-19. *Scielo*, 22(3), 30. doi::  
<https://orcid.org/0000-0001-8955-746X>

- Quintero, S. J. (2016). Sostenibilidad sociocultural del turismo: propuestas para el cantón Playas. Provincia del Ecuador. *Revista Espiga*, 15(31), 31-43. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467846264003>
- Ramírez, R. D. (07 de 03 de 2019). *Gastronomía*. Recuperado el 10 de 11 de 2020, de Santa Elena, destino gastronómico: <https://ecuador.gastronomia.com/noticia/8754/santa-elena-destino-gastronomico>
- Reglamento Turístico de Alimentos y Bebidas. (2018). *Acuerdo Ministerial 53 Registro Oficial Edición Especial 575 de octubre 5 del 2018 Estado: Vigente*. Recuperado el 26 de 11 de 2020, de [https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2018/11/Reglamento-de-alimentos-y-bebidas\\_OCTUBRE.pdf](https://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2018/11/Reglamento-de-alimentos-y-bebidas_OCTUBRE.pdf)
- Reyes Pérez, O., Rivera González, J. G., & Castañeda Camacho, X. (2017). Destinos turísticos potenciales en el litoral del Pacífico Sur Occidental Mexicano: un diseño construido desde abajo. *El periplo sustentable*(32). Obtenido de <[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-90362017000100003&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-90362017000100003&lng=es&nrm=iso)>
- Reyes, Guerra, & Quintero. (2017). Educación en gastronomía: su vínculo con la identidad cultural y el turismo. *El periplo sustentable*, . *SciELO*., 9(32). doi:ISSN 1870-9036
- Romero, C. J. (2018). La gastronomía como atractivo turístico primario en el centro histórico de Quito. 3(11), 194-203. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v3.n11.2018.813>
- Romero, M. d., & Álvarez, M. B. (Abril de 2022). Usos del término "Likert". Una revisión en estudios sobre aprendizaje organizacional. *Revista de la Escuela de Perfeccionamiento en Investigación Operativa*(51), 41 - 57. Recuperado el 07 de 07 de 2025, de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/epio/article/view/37820/37769>
- Sainz, E. (03 de 01 de 2025). LAS TIC EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL: UNA MIRADA CRÍTICA DE SU USO Y REFLEXIONES PARA LAS BUENAS PRÁCTICAS COMO ALTERNATIVA EDUCATIVA. *Vivat Academy*(155), 241-263. doi:<http://doi.org/10.15178/va.2022.155.e1371>

- Salazar, L. S. (Julio de Diciembre de 2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 110. doi:DOI 10.35381/cm.v6i11.327
- Sánchez, & Ruano. (2018). Diseño de Productos y servicios turísticos locales HOTI0108. IC .
- Santiago Chávez, N. I., Romero Fernández, A. J., & Álvarez Gómez, G. A. (julio-septiembre de 2017). Actualidad y proyecciones de desarrollo del turismo internacional en Ecuador. *UNIANDES EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 4(3).
- Sosa Arguez, L. I., & Silvestre Campos, M. A. (Julio / Diciembre de 2018). Evaluación de la calidad de los servicios turísticos gastronómicos en los establecimientos de alimentos y bebidas de comida tradicional regional Colimota en Manzanillo, Colima. *El Periplo Sustentable*(35), 151 - 179. Obtenido de <http://rperiplo.uaemex.mx/>
- Tamara, M. (Octubre de 2024). Influencias de las Nuevas Tecnologías en el Proceso de Enseñanza. *Ciencia Latina*, 8(5), 309. doi:<https://orcid.org/0000-0002-7041-4335>
- Tejeda Marriquin, I. m., & Villela, C. (2022). El constructivismo en la era digital. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*. doi:Educación Superior, 5(2), 210-220. <https://doi.org/10.46954/revistages.v5i2.103>
- Torres Oñate, F., Romero Fierro, J., & Viteri M., F. (2017). DIVERSIDAD GASTRONÓMICA Y SU APORTE A LA IDENTIDAD CULTURAL. *Revista de Comunicación de la SEECI*.(44), 1-13. doi:<http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2017.44.01-17>
- Troncoso Pantoja, C., & Amaya Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med.* , 65 (2), 329-332. doi:<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Troncoso, P. C. (2011). Nutrición. *Educación*, 2(8), 124-136. doi:10.17533/udea.penh.v21n1a08
- Trujillo, S., & Ormeño, G. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.405>

- Turismo, O. M. (2020). Guía para el desarrollo del turismo gastronómico. *OMT*, 54.  
doi:<https://www.e-unwto.org/doi/book/10.18111/9789284420995>
- UNESCO. (2023). *La tecnología: ¿una tragedia para la educación?* (2. Paris : UNESCO, Ed.) París : UNESCO. doi:<https://doi.org/10.54675/LYGF2153>
- UNESCO. (06 de Febrero de 2023). *UNESCO*. Recuperado el 14 de 05 de 2025, de UNESCO:  
[https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef\\_000388894&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_cd40dcb0-5588-4bf3-8745-1f49f72b849d%3F\\_%3D388894spa.pdf&locale=en&multi=true&ark=/ark:/48223/p](https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcdef_000388894&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_cd40dcb0-5588-4bf3-8745-1f49f72b849d%3F_%3D388894spa.pdf&locale=en&multi=true&ark=/ark:/48223/p)
- UNICEF . (2021). *El impacto de la tecnología en la Educación* . Madrid : UNICEF España .
- UNICEF. (2022). *Las plataformas digitales educativas antes y después del contexto de pandemia por COVID-19. Logros, aprendizajes y desafíos*. Buenos Aires. Recuperado el 04 de 07 de 2025, de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.unicef.org/argentina/media/17116/file/Las%20plataformas%20digitales%20educativas%20antes%20y%20despu%C3%A9s%20del%20contexto%20de%20pandemia%20por%20COVID-19.pdf>
- VENTURA LEÓN, J. L., & BARBOZA PALOMINO, M. (2017). El tamaño de la muestra: ¿Cuántos participantes son necesarios en estudios cualitativos? *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 28(3). Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=377653383009>
- Zeballos, M. (10 de Abril de 2020). La evaluación de los aprendizajes mediadas por las TAC. *Revista Docentes 2.0*, 9, 83-95. doi:<https://orcid.org/0000-0002-8613-5998>

# ANEXOS

**Anexo 1 Entrevista con la Directora de la Institución**



**Anexo 2: Entrevista con la Master sobre la propuesta**



**Anexo 3: Encuestas a estudiantes de Cuarto Grado.**



**Anexo 4: Instrumentos de Recolección de Datos**

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

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO:  
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA.**

**AUTOR:**

LIC. CATHERINE STEFANÍA AVELINO SUÁREZ.

**TUTOR:**

LIC. JOHN FERNANDO GRANADOS ROMERO. PhD.

**LA LIBERTAD, JULIO 2025**

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	DIGNA BEATRIZ TAPIA FRAY
Institución donde labora:	Unidad Educativa Dr. José María Egas
Título de pregrado:	Licenciada en Administración y Suprv. educativa
Título de postgrado:	Máster en gestión educativa
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	
OBJETIVOS	
<b>Objetivo General</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar los beneficios que permiten utilizar las estrategias tecnológicas en el aula de clase para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.</li> </ul>	
<b>Objetivos Específicos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las dificultades que presentan los estudiantes y docentes en el uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>Diagnosticar el desarrollo de preparación de las docentes para poder capacitar sobre las nuevas prácticas tecnológicas en la educación</li> <li>Integrar actividades que permitan a los estudiantes conocer más sobre las herramientas tecnológicas para que puedan desarrollar sus habilidades.</li> <li>Emplear actividades y recursos innovadores y creativos para crear entornos activos.</li> </ul>	
VARIABLES	
<b>Variable independiente:</b> Estrategias tecnológicas para mejorar el rendimiento académico.	
<b>Variable dependiente:</b> Proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de cuarto grado.	
VARIABLES Y SUS INDICADORES	
<b>Variable: Factores influyentes:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Socioeconómico</li> <li>Capacitación por parte de los docentes</li> <li>Prácticas pedagógicas tradicionales versus las modernas</li> <li>Motivacional</li> <li>Brecha digital</li> </ul>	
<b>Variable: Bajo rendimiento</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Procesos de enseñanza</li> <li>Desmotivación</li> </ul>	
ESCALA	Likert
CRITERIOS DE MEDICIÓN	Adecuado e Inadecuado



**JUICIOS DEL EXPERTO**

- **En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:**

- Suficiente  
 Medianamente suficiente  
 Insuficiente

**Observaciones:**

- **Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:**

- Suficiente  
 Medianamente suficiente  
 Insuficiente

**Observaciones:****El instrumento diseñado mide la variable:**

- Suficiente  
 Medianamente suficiente  
 Insuficiente

**Observaciones:**

  
NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO



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

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO:  
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA.**

**AUTOR:**

LIC. CATHERINE STEFANÍA AVELINO SUÁREZ.

**TUTOR:**

LIC. JOHN FERNANDO GRANADOS ROMERO. PhD.

**LA LIBERTAD, JULIO 2025**

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	Mónica Trabel Astudillo Encalada
Institución donde labora:	U.E. "Dr. José María Egas"
Título de pregrado:	Licenciada en Educación General Básica
Título de postgrado:	Magister Mención "Pedagogía"
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	
OBJETIVOS	
<b>Objetivo General</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar los beneficios que permiten utilizar las estrategias tecnológicas en el aula de clase para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.</li> </ul>	
<b>Objetivos Específicos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las dificultades que presentan los estudiantes y docentes en el uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>Diagnosticar el desarrollo de preparación de las docentes para poder capacitar sobre las nuevas prácticas tecnológicas en la educación</li> <li>Integrar actividades que permitan a los estudiantes conocer más sobre las herramientas tecnológicas para que puedan desarrollar sus habilidades.</li> <li>Emplear actividades y recursos innovadores y creativos para crear entornos activos.</li> </ul>	
VARIABLES	
<b>Variable independiente:</b> Estrategias tecnológicas para mejorar el rendimiento académico.	
<b>Variable dependiente:</b> Proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de cuarto grado.	
VARIABLES Y SUS INDICADORES	
<b>Variable: Factores influyentes:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Socioeconómico</li> <li>Capacitación por parte de los docentes</li> <li>Prácticas pedagógicas tradicionales versus las modernas</li> <li>Motivacional</li> <li>Brecha digital</li> </ul>	
<b>Variable: Bajo rendimiento</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Procesos de enseñanza</li> <li>Desmotivación</li> </ul>	
ESCALA	Likert
CRITERIOS DE MEDICIÓN	Adecuado e Inadecuado

INDICADORES	N° ÍTEMS	Pertinencia						Coherencia		Redacción	
		Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
<b>Procesos de enseñanza</b>	1. ¿Las estrategias tecnológicas ayudan a entender mejor las materias?	/		/		/		/		/	
<b>Socio-económico: Acceso a recursos</b>	2. ¿La deficiencia del internet dificulta usar recursos tecnológicos necesarios?	/		/		/		/		/	
<b>Prácticas pedagógicas</b>	3. ¿Son adecuadas las practicas tecnológicas por parte de los docentes?	/		/		/		/		/	
<b>Brecha digital</b>	4. ¿La brecha digital impide que las docentes apliquen nuevas estrategias?	/		/		/		/		/	
<b>Motivacional</b>	5. ¿Cómo te sientes cuando tienes que participar en la clase?	/		/		/		/		/	

**JUICIOS DEL EXPERTO**

- En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

- Suficiente
- Medianamente suficiente
- Insuficiente

**Observaciones:**

- Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

- Suficiente
- Medianamente suficiente
- Insuficiente

**Observaciones:****El instrumento diseñado mide la variable:**

- Suficiente
- Medianamente suficiente
- Insuficiente

**Observaciones:**

*Mónica Isabel Astudillo Encalada*

**NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO**

0910408335.



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

**INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO:  
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA.**

**AUTOR:**

LIC. CATHERINE STEFANÍA AVELINO SUÁREZ.

**TUTOR:**

LIC. JOHN FERNANDO GRANADOS ROMERO. PhD.

**LA LIBERTAD, JULIO 2025**

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	Yoconda Parrales Menoscal
Institución donde labora:	Escuela María Montessori
Título de pregrado:	Licenciatura en Informática
Título de postgrado:	Magister en tecnología e Innovación
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	
OBJETIVOS	
<b>Objetivo General</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar los beneficios que permiten utilizar las estrategias tecnológicas en el aula de clase para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.</li> </ul>	
<b>Objetivos Específicos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las dificultades que presentan los estudiantes y docentes en el uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>Diagnosticar el desarrollo de preparación de las docentes para poder capacitar sobre las nuevas prácticas tecnológicas en la educación</li> <li>Integrar actividades que permitan a los estudiantes conocer más sobre las herramientas tecnológicas para que puedan desarrollar sus habilidades.</li> <li>Emplear actividades y recursos innovadores y creativos para crear entornos activos.</li> </ul>	
VARIABLES	
<b>Variable independiente:</b> Estrategias tecnológicas para mejorar el rendimiento académico.	
<b>Variable dependiente:</b> Proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de cuarto grado.	
VARIABLES Y SUS INDICADORES	
<b>Variable: Factores influyentes:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Socioeconómico</li> <li>Capacitación por parte de los docentes</li> <li>Prácticas pedagógicas tradicionales versus las modernas</li> <li>Motivacional</li> <li>Brecha digital</li> </ul>	
<b>Variable: Bajo rendimiento</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Procesos de enseñanza</li> <li>Desmotivación</li> </ul>	
ESCALA	Likert
CRITERIOS DE MEDICIÓN	Adecuado e Inadecuado

INDICADORES	N°	ÍTEM	Pertinencia						Coherencia		Relación	
			Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
Procesos de enseñanza		1. ¿Las estrategias tecnológicas ayudan a entender mejor las materias?	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			✓		✓		✓		✓		✓	
Socio-económico: Acceso a recursos		2. ¿La deficiencia del internet dificulta usar recursos tecnológicos necesarios?	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			✓		✓		✓		✓		✓	
Prácticas pedagógicas		3. ¿Son adecuadas las prácticas tecnológicas por parte de los docentes?	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			✓		✓		✓		✓		✓	
Brecha digital		4. ¿La brecha digital impide que las docentes apliquen nuevas estrategias?	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			✓		✓		✓		✓		✓	
Motivacional		5. ¿Cómo te sientes cuando tienes que participar en la clase?	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
			✓		✓		✓		✓		✓	

**JUICIOS DEL EXPERTO**

- En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

- Suficiente  
 Medianamente suficiente  
 Insuficiente

**Observaciones:**

- Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

- Suficiente  
 Medianamente suficiente  
 Insuficiente

**Observaciones:****El instrumento diseñado mide la variable:**

- Suficiente  
 Medianamente suficiente  
 Insuficiente

**Observaciones:**

  
\_\_\_\_\_  
NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO