



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

**RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS COGNITIVAS EN
LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA SALINAS INNOVA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:

GÉNESIS ABIGAIL PARRALES TUMBACO

TUTOR:

MGTR. ALEXANDRA JARA ESCOBAR

LA LIBERTAD – ECUADOR

Diciembre 2025

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS
COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO
DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTOR:
GENESIS ABIGAILPARRALES TUMBACO

TUTOR:
MGTR. ALEXANDRA JARA ESCOBAR.

LA LIBERTAD – ECUADOR

DICIEMBRE 2025

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Integración Curricular, **“RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA”**, elaborado por GENESIS ABIGAIL PARRALES TUMBACO, estudiante de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



Mgrt. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE TUTORA

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular **“RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA”**, elaborado por **GENESIS ABIGAIL PARRALES TUMBACO**, estudiante de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciados en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



M.Sc. Herman Zúñiga Muñoz

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, **GENESIS ABIGAIL PARRALES TUMABCO**, portador de la cédula N° **2400078149**; egresados de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**, en calidad de autor del trabajo de titulación “**RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS INNOVA**”. Nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo expresado dentro de este trabajo de titulación, es de nuestra propia autoría, a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Genesis Abigail Parrales Tumbaco

C.I:24500078149

TRIBUNAL DE GRADO



Ph.D. Margot García Espinoza

DIRECTORA DE CARRERA



M.Sc. Herman Zúñiga Muñoz

DOCENTE ESPECIALISTA



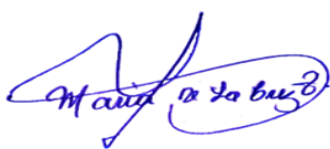
Mgtr. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE TUTOR



Ph.D. Yuri Ruiz Rabasco

DOCENTE UI



M.Sc. María De la Cruz Tigero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Este logro, fruto de años de esfuerzo, fe y dedicación, no me pertenece solo a mí. Es la materialización de un sueño forjado con el apoyo incondicional de seres insustituibles.

A Dios, la fuente inagotable de mi vida, por la salud, la sabiduría y la guía espiritual que iluminó mi camino. Gracias por darme la fortaleza necesaria para afrontar cada desafío y por permitirme ver culminada esta etapa crucial.

A mis amados hijos, Laila, Jerick e Isabella Collins Parrales, quienes son el motor incesante y la inspiración más pura de mi vida. Ustedes son la razón y el motivo de cada desvelo; mi deseo más grande es que este título sea el testimonio de que con disciplina y amor, cualquier meta es posible.

A mi padre, Juan Parrales, por ser el pilar fundamental e inquebrantable de mi existencia. Papá, has sido mi apoyo más grande y mi mejor ejemplo. Espero, con todo mi corazón, que este logro te llene de inmenso orgullo.

A mi madre y a mis hermanos, por el amor incondicional, la paciencia infinita y la motivación constante que me sostuvieron en los momentos de mayor incertidumbre. Su aliento fue el refugio que necesité para avanzar hasta el final.

Con amor, gratitud y humildad.

Génesis Abigail Parrales Tumbaco

AGRADECIMIENTO

La culminación de este proyecto de tesis, llevado a cabo en la **Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE)**, no habría sido posible sin el apoyo, la guía y el amor incondicional de varias personas clave en mi vida.

A Dios Todopoderoso, por ser mi fuente inagotable de vida, fortaleza y esperanza, permitiéndome alcanzar esta meta académica.

A mis amados hijos, Laila, Jerick e Isabella Collins Parrales, mi motor y mi mayor inspiración. Les agradezco profundamente su paciencia y comprensión incondicional a lo largo de este exigente proceso. Su existencia es mi motivación principal para seguir adelante.

A mi padre, Juan Parrales, por su apoyo constante e invaluable ayuda en todo momento. **A mi madre y mis hermanos**, por sus palabras de aliento y su motivación constante. En especial a **Jazmín Parrales**, cuya insistencia y motivación fueron cruciales para decidir iniciar y seguir esta trayectoria universitaria. **A Loida**, por ser mi guía esencial y apoyo fundamental durante la elaboración de este proyecto de tesis.

En el ámbito académico, extiendo mi más sincero agradecimiento a:

Mgtr. Alexandra Jara Escobar, mi tutora de apoyo profesional. Su orientación experta, su dedicación incansable y su confianza constante en mis capacidades han sido fundamentales, motivándome a seguir adelante en mi desarrollo académico.

Al PhD. Aníbal Puya, por su amabilidad y dedicación ejemplar. Su profesionalismo es uno de mis grandes ejemplos a seguir.

A todos mis docentes de la Carrera de Educación Básica de la UPSE, por haberme acompañado en este largo viaje. Su dedicación, enseñanzas y compromiso han dejado una huella profunda en mi formación profesional y personal.

Génesis Abigail Parrales Tumbaco

**RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS COGNITIVAS EN LOS
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS**

INNOVA

Autor: Génesis abigail parrales Tumbaco

Tutor: Mgtr. Alexandra jara escobar

RESUMEN

En la presente investigación sobre los recursos tecnológicos y competencias cognitivas en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Salinas. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y de manera descriptiva. Para la recolección de datos se realizó mediante una encuesta estructura dirigida a los estudiantes de la unidad educativa, con el fin de obtener información clara y real sobre el tema abordado, y a su vez, determinar las posibles recomendaciones para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los hallazgos reflejan que, aunque la tecnología avanza a pasos agigantados y los docentes manejan recursos educativos, aún existen dificultades y se debe mejorar e implementar algunos recursos tecnológicos digitales.

Los resultados, en general, muestran que los estudiantes tienen carencias en áreas importantes en su vida para la toma de decisiones, y no han desarrollado el pensamiento crítico, el análisis, e incluso opiniones reales y profundas, debido a la era tecnológica.

Palabras Claves: aprendizaje, enseñanza, tecnología, decisiones, digitales

**RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS COGNITIVAS EN LOS
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALINAS
INNOVA**

Autor: Génesis abigail parrales Tumbaco

Tutor: Mgtr. Alexandra jara escobar

ABSTRACT

This research focuses on technological resources and cognitive skills among fifth-grade students at the Salinas Educational Unit. The research took a qualitative and descriptive approach. Data collection was carried out using a structured survey aimed at students at the educational unit, with the aim of obtaining clear and accurate information on the subject addressed and, in turn, determining possible recommendations for improving the teaching and learning process. The findings reflect that, although technology is advancing by leaps and bounds and teachers are managing educational resources, there are still difficulties and some digital technological resources need to be improved or implemented.

The results, in general, show that students have gaps in important areas of their lives for decision-making and have not developed critical thinking, analysis, or even real and profound opinions due to the technological era.

Keywords: learning, teaching, technology, decisions, digital

INDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	I
Carátula.....	II
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	IV
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	V
TRIBUNAL DE GRADO.....	VI
DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN	IX
INDICE DE CONTENIDOS.....	XI
INTRODUCCION.....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1. Situación problemática	2
1.2. Formulación y sistematización del problema	4
1.2.1. Pregunta Principal	4
1.2.2. Preguntas secundarias	4
1.3. OBJETIVOS	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. JUSTIFICACIÓN	5
1.5. DELIMITACIÓN.....	6
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Definición de recursos Tecnológicos	9
2.2.2. Recursos tecnológicos en el ámbito educativo.....	9
2.2.3. Tipos de recursos tecnológicos educativos.....	10
2.2.4. Definición de competencias digitales.....	10

2.2.5. Competencias cognitivas.....	11
2.2.6. Habilidades Cognitivas	11
2.2.8. Gamificación en el aula.....	12
2.2.9. Desafíos del uso de recursos tecnológicos en la educación	13
CAPÍTULO III	14
METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población y Muestra	15
3.3.1. Población.....	15
3.3.2. Muestra.....	15
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección De Información.....	16
Encuesta:	16
Instrumento.....	16
CAPITULO IV	17
ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	17
4.1. Resultados.....	17
4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	29
CAPÍTULO V.....	31
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	31
5.1. CONCLUSIONES	31
5.2. RECOMENDACIONES.....	32
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
ANEXOS	36

INTRODUCCION

Actualmente, la educación se encuentra directamente enlazada con los recursos tecnológicos y, estos a su vez con la enseñanza y el desempeño de los docentes dentro como fuera del aula de clase. La investigación permitió obtener resultados significativos que reflejan la realidad de los recursos tecnológicos.

Dentro de este contexto, el presente estudio se enfoca en analizar los recursos tecnológicos en el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes de la Unidad Educativa Salinas Innova del quinto curso. La investigación responde a la necesidad de comprender cómo los docentes utilizan y aplican los recursos tecnológicos con los estudiantes, de la misma manera. Con el fin de fortalecer y dar recomendaciones para mejorar su sistema educativo.

Este trabajo de investigación está dividido en cinco capítulos, cada uno contiene información como se especifica a continuación:

Capítulo I. Presenta el problema de investigación, la formulación, la pregunta principal y las preguntas secundarias. Además, los objetivos, la justificación y la metodología.

Capítulo II. Presenta el marco teórico con los autores que respaldan el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Capítulo III. Esta el marco metodológico, con un enfoque cualitativo, que incluye el tipo, el diseño, las técnicas e instrumentos, la población y muestra.

Capítulo IV. Presenta los resultados obtenidos mediante la encuesta aplicada a los estudiantes, acompañados de su interpretación y discusión a la luz del marco teórico.

Capítulo V. Contiene las conclusiones derivadas del análisis y las recomendaciones orientadas a fortalecer los procesos de evaluación y el desempeño docente en la institución educativa. Finalmente, se incorporan las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

En el entorno educativo, el proceso de aprendizaje ha sido un punto de estudio muy amplio y constante, dado que su progreso impacta directamente en el desarrollo de competencias fundamentales en la preparación académica y profesional de los educandos. Asimismo, la información se ha incrementado en esta nueva era tecnológica, con mayor importancia, para el aprendizaje en las aulas de clase, especialmente en las plataformas digitales.

Así, con el transcurso del tiempo el aprendizaje ha evolucionado de manera significativa, es decir; desde sus primeras etapas, mediante métodos tradicionales, hasta la era actual. Existen plataformas educativas, que ha marcado un antes y un después en la vida estudiantil, mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero también presentando varios desafíos.

De acuerdo con Cabrero (2020), la implementación de los recursos tecnológicos ha generado un aprendizaje más dinámico, aunque el rol de los docentes continúa siendo imprescindible para que estas herramientas sean eficaces y se garantice un buen uso de éstas, impulsando el desarrollo de competencias cognitivas como la autogestión y autorregulación de su aprendizaje.

Es evidente que los recursos que utilizaban los estudiantes en tiempos anteriores no son los mismos que utilizan actualmente, es decir, los estudiantes contaban con textos impresos, cuadernos de ejercicios y pizarrón como herramientas básicas de aprendizaje, pero ahora, existen otras herramientas, mecanismos interactivos los cuales han permitido incentivar al desarrollo de competencias cognitivas como la resolución de problemas, pensamientos críticos, análisis, entre otros.

Por ello Vera y Valdés (2022) afirman que los recursos tecnológicos deben ser visto como instrumentos de los que se vale el docente para captar la atención de sus estudiantes y motivar su aprendizaje, facilitando la construcción de conocimientos y habilidades favorables en su formación estudiantil. De esta manera, la utilización adecuada de estas herramientas en cada una de las asignaturas académicas puede posibilitar el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos.

Sin embargo, se han presentado desafíos para los docentes debido a que los estudiantes se están acostumbrando a lo digital y no lo están usando correctamente, en consecuencia ha generado un déficit en el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales, entre ellas, la concentración, la atención y el pensamiento crítico-analítico, cuales se ven reflejados en su participación en las clases y la presentación de sus trabajos escolares (Urquiza, Vistín, & Hinojosa, 2024).

La Unidad Educativa Salinas Innova, ubicada en el cantón salinas, es una de las instituciones en que la tecnología está inmersa en la educación; manejan plataformas digitales y las aulas están equipadas para el desarrollo del aprendizaje. Sin embargo, debido al avance de la tecnología, los estudiantes tienen un déficit en el área cognitiva, debido a que, aunque los maestros se esfuerzan por desarrollar en ellos el pensamiento crítico, análisis para la toma de decisiones, a medida que avanzan de nivel es difícil mantener el interés, ya que se enfocan a las plataformas y recursos tecnológicos.

1.2. Formulación y sistematización del problema

1.2.1. Pregunta Principal

¿Cómo influye el uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de las competencias cognitivas de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Salinas Innova?

1.2.2. Preguntas secundarias

1. ¿Qué tipos de recursos tecnológicos se utilizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el quinto grado de la Unidad Educativa Salinas Innova?
2. ¿Cuál es el nivel de mejora en las habilidades cognitivas en los estudiantes de quinto grado?
3. ¿Qué percepciones tienen los estudiantes sobre los recursos tecnológicos en el desarrollo de las competencias cognitivas?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Analizar el impacto en qué influye el uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de las competencias cognitivas de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Salinas Innova.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar los tipos de recursos tecnológicos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en quinto grado.
2. Evaluar el nivel de desarrollo de las competencias cognitivas en los estudiantes de quinto grado.
3. Describir las percepciones que tienen los estudiantes sobre los recursos tecnológicos en el desarrollo de las competencias cognitivas.

1.4. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, las herramientas tecnológicas ya no son un complemento, sino una parte integral de la enseñanza, lo cual exige una mirada crítica sobre su uso pedagógico y sus efectos reales en el aprendizaje (Morán, 2024). Por lo tanto, resulta **fundamental** realizar esta investigación en la Unidad Educativa Salinas Innova, debido a que los docentes están evidenciando problemas de aprendizaje en competencias cognitivas básicas como el interpretar una idea y escribir sus propias reflexiones a partir de haber realizado una lectura previa de determinado texto.

De la misma manera, este trabajo de investigación es **viable** porque la autoridad principal de la institución y su grupo docente apoyan la investigación, permitiendo el acceso para recolectar la información necesaria. Además, la **factibilidad** de este estudio se refleja dado que la institución escolar fomenta la innovación educativa disponiendo de su propia plataforma académica, y se emplean recursos tecnológicos durante el desarrollo de las clases.

Desde una perspectiva **práctica**, esta investigación facilita la indagación directa con los estudiantes, facilitando hallazgos pertinentes. Y desde un enfoque **social**, contribuye a reconocer cuáles son las competencias cognitivas que no se están desarrollando correctamente, evitando que dichas competencias afecten no solo su perfil estudiantil sino su interacción con los demás.

Finalmente, los resultados de este estudio permitirán describir cómo el uso de los recursos tecnológico influye en el desarrollo de competencias cognitivas en los estudiantes, contribuyendo a atender las necesidades de aprendizaje y mejorar dicho proceso, logrando alcanzar la excelencia educativa en dicha institución.

1.5. DELIMITACIÓN

Campo de estudio: Educación Básica Elemental

Unidad de estudio: Curso de Quinto grado

Objeto de estudio: Recursos tecnológicos y competencias cognitivas

Sujeto de estudios: Estudiantes de quinto año de educación básica elemental.

Universo de estudio: Unidad Educativa Salinas Innova

Enfoque de investigación Cualitativo

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Contreras (2016) menciona que la motivación es necesaria para garantizar el aprendizaje y para evaluar un programa educativo, pues cuando un estudiante se encuentra motivado, la efectividad de la actividad aumenta (pág. 28). Para este autor la motivación cumple un papel fundamental tanto en el proceso de aprendizaje como en la evaluación de un programa educativo, ya que cuando los estudiantes están motivados, las actividades educativas resultan más efectivas.

Para García y Hernández (2013), las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han modificado las maneras de aprender e impartir conocimientos, así los docentes se han visto en apuros por incorporar herramientas tecnológicas en su labor educativa continuando con la meta de garantizar una educación de calidad, cuya implementación a necesitado de una formación adicional para poder fomentar la innovación educativa. Es decir, las nuevas tecnologías han impulsado que tanto los docentes como los estudiantes desarrollen nuevas habilidades en su proceso de enseñanza y aprendizaje, de manera que puedan utilizarlas eficientemente y adaptarlas en los contextos educativos con buenos propósitos.

Moreno, Leiva y Matas (2016) los definen como herramientas apoyadas de las tecnologías que pueden ser utilizadas para captar la atención de los docentes y promover aprendizajes. Así, los recursos tecnológicos utilizados adecuadamente a la asignatura o tema en particular pueden mejorar la participación de los educandos, así como su rendimiento académico

Para Turón et al. (2014) El uso de estas herramientas permite aumentar ese factor de motivación del estudiante originado por el hecho de poder interactuar de forma física y real. Al mismo tiempo, la implementación de este tipo de estrategias educativas permite mejorar las habilidades, destrezas y competencias adquiridas; le posibilita dirigir su experiencia de aprendizaje y permite, al mismo tiempo, la inclusión de competencias transversales como el trabajo en equipo, la capacidad de análisis y síntesis, el liderazgo, el autoaprendizaje, la planificación y gestión del tiempo (Sheppard, M, 2014). Pero todas las herramientas y aplicaciones tecnológicas deberían estar al servicio de los objetivos didácticos que se planteen en cada momento.

Lo principal siempre será la estrategia didáctica o el enfoque pedagógico que se desarrolle, estando las TIC al servicio de estos; sirviendo como apoyo y facilitador de los mismos y nunca, al contrario. Por ello, se pretende fomentar una mayor implicación y entusiasmo por parte del estudiante, aprovechando el potencial de las TIC para mejorar el acceso a recursos, la disponibilidad de la información y la comunicación entre compañeros. En varias situaciones, estos recursos tecnológicos resultan favorables ante restricciones de momento o tiempo, así como la dificultad de acudir a reuniones de manera presencial.

La tecnología en la educación beneficia al avance de las competencias cognitivas, como el pensamiento crítico y analítico lo que hace que el estudiante tenga un rol más interactivo, dinámico y activo para su desarrollo de aprendizaje. Además, impulsa las competencias y habilidades, el pensamiento crítico, autoaprendizaje, resolución de problemas, y toma de decisiones

Mendoza (2020) menciona que la incorporación de recursos tecnológicos en la educación ha cobrado relevancia en los últimos años; especialmente a través de iniciativas

gubernamentales, que buscan ampliar el acceso a la conectividad en las escuelas. No obstante, aprovechar el potencial cognitivo que brinda las TIC representa un reto complejo que instruye a los docentes con el compromiso y la capacitación que requiere la educación del futuro (Mendoza, 2020).

Así, Bacher (2009) explica en su intervención que hoy en día esta era tecnológica facilita nuevas oportunidades o alternativas en el ámbito educativo, esto se debe considerar con el fin de que el trabajo no se base solamente en la tecnología sino en el proceso de aprendizaje efectivo, donde el docente debe tener nuevas alternativas, estrategias o recursos tecnológicos para que los estudiantes se sientan motivados y activos en cada clase impartida.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición de recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos se pueden considerar como aquellos medios o instrumento que están vinculados con la tecnología creados con un propósito en específico, pueden ser tangibles como un televisor, computador o celular, como también pueden ser intangible, cuales incluyen a los softwares o programaciones digitales (Barrios & Delgado, 2021). Es decir, son todos aquellos instrumentos que tienen una conexión sistemática que permite realizar y obtener información de manera espontánea.

2.2.2. Recursos tecnológicos en el ámbito educativo

Los recursos tecnológicos se han convertido en un complemento fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en especial cuando el docente sabe utilizarlas bien a fin de alcanzar los objetivos de aprendizajes esperados en sus estudiantes (Leighton, 2023) menciona que muchos recursos tecnológicos han permitido mejorar el aprendizaje,

promoviendo la motivación e interés por aprender, demostrando su cumplimiento con las actividades propuestas en el aula e involucrarse activamente.

Las plataformas formativas están teniendo un impacto significativo dentro de las aulas de clases, tanto para los docentes y estudiantes, debido a la relación que mantienen activamente. Por ejemplo, en las clases de Ciencias Naturales, los audiovisuales ayudan a captar la atención de los estudiantes, el manejo del microscopio y demás recursos (Logroño & Ramos, 2023). Por otra parte, en el área de las Matemática, ha resultado fundamental el uso de aplicaciones y software para la enseñanza de figuras abstractas y construcción de planos (Bravo, Oyervide, & Chávez, 2022), entre otros recursos que los docentes implementan para asegurar el aprendizaje de los dicentes.

2.2.3. Tipos de recursos tecnológicos educativos

De acuerdo con Delgado et al. (2023) en los procesos académicos se pueden implementar los siguientes recursos; entre ellos gestores de contenidos, como GoConqr o Padlet; herramientas de contenido visual, como Canva, Mindmeister; así como software que permiten crear contenidos audiovisuales, entre estos están PowToon, Prezi, y también hay programas que ayudan a evaluar los logros de aprendizaje, como Quizizz, Google Forms o Kahoot, cada una tiene sus características específicas para aprovecharlas al máximo y fomentar el uso de la tecnología en dichos procesos. Además, pueden ayudar a promover aprendizajes significativos.

2.2.4. Definición de competencias digitales

Son un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan la aplicación responsable y eficaz de los dispositivos digitales y las herramientas tecnológicas (Ministerio

de Educación del Ecuador, 2021). Sin embargo, a pesar de los esfuerzos, la lucha contra las adversidades tecnológicas persiste, los paradigmas educativos tradicionales promueven la replicación de marcos educativos anticuados, lo que dificulta el desarrollo cognitivo de los estudiantes; por el contrario, las metodologías activas, como enfoque pedagógico innovador y tecnológico, permiten a los estudiantes hacerse cargo de su propio aprendizaje (Malla, 2023).

2.2.5. Competencias cognitivas

La competencia de los individuos se define a partir de identificar los atributos (conocimiento, valores, habilidades y actitudes) que se utilizan en diversas combinaciones para llevar a cabo tareas ocupacionales o de aprendizaje. En concordancia, las competencias cognitivas se pueden definir como aquellas acciones o actividades que son generadas principalmente por el cerebro, es decir, implica procesos de pensar, analizar, procesar información, transformar conocimientos y generar nuevas ideas (Vásquez et al., 2021).

2.2.6. Habilidades Cognitivas

El concepto de habilidades cognitivas tiene sus raíces en la psicología y la educación y ha sido desarrollado por varios teóricos a lo largo del tiempo. Uno de los pioneros en este campo fue Jean Piaget, quien resaltó que los educandos aprenden constantemente, es decir para aprender no hay un tiempo límite, no es pasivo, el aprendizaje lo construye a través de su experiencia con el entorno (Piaget y Inhelder, 1997). Lev Vygotsky, indica la idea "zona de desarrollo próximo", para López (2011) asegura que las competencias cognitivas evolucionan en el ámbito social. En el transcurso del tiempo los enfoques han permitido crear nuevas herramientas tecnológicas y pedagógica en el aula de clase, destacando así un aprendizaje significativo, eficaz, activo y profundo

2.2.7. Plataformas tecnológicas dentro de la educación

Las nuevas tecnologías han permitido que los estudiantes puedan acceder de una forma más fácil y práctica en el proceso educativo, ya sea con juegos, gamificaciones, foros, o sitios web. Los estudiantes tienen como obligación crear su propio ritmo o cronograma de estudio, para así cumplir con todo lo requerido por los docentes, hoy en día, ellos tienen facilidad gracias a los equipos tecnológicos con los que cuentan en casa o muchas veces en la institución. Esto ha propiciado el desarrollo de versiones móviles de diversas aplicaciones educativas. Asimismo, las tablets han ganado protagonismo en los últimos años como herramientas con gran potencial pedagógico.

Los implementos tecnológicos se han convertido en los medios esenciales para lograr desarrollar una serie de actividades académicas, y es que puede ser aplicable a diversas áreas, en educación se le puede sacar mucho provecho a estos aparatos tecnológicos, lo importante es adquirir conocimientos en el aprendizaje de los estudiantes, lo principal es obtener la capacidad de poder tomar decisiones y resolver problemas tanto en su vida personal como profesional, sin depender del uso de la tecnología (Ramírez, 2010).

2.2.8. Gamificación en el aula

Aunque no existe una definición absoluta de gamificación (Lozada-Ávila, C. y Betancur-Gómez, S, 2017) para algunos autores, como Oliva (2016) este concepto representa una actividad en donde el juego es la técnica esencial para conseguir involucrar a los educandos de manera activa y divertida, evitando caer en desinterés, aprovechando las ventajas que brinda para alcanzar los logros esperados durante el aprendizaje y enseñanza.

Por su parte, Foncubierta y Rodríguez (2014) insisten en que gamificar no solo implica lo lúdico, pues las actividades de clase, aunque son modificadas para resultar atractivas, disponen de un objetivo pedagógico que sobrepasa el juego. Además, «con el uso de la gamificación es posible incluir actividades como el estudio formal, la observación, la evaluación, la reflexión, la práctica, la gestión y el perfeccionamiento de habilidades.

Para estos autores gamificar no se limita únicamente a incorporar elementos lúdicos. Aunque las actividades se adaptan para ser más dinámicas y motivadoras, su propósito sigue siendo pedagógico. A través de la gamificación, se pueden integrar acciones como el estudio formal, la observación crítica, la evaluación, la reflexión, la práctica, así como el desarrollo y perfeccionamiento de diversas habilidades.

Los recursos más efectivos para fomentar la participación e interacción del alumnado en las asignaturas es la gamificación o ludificación. Este enfoque consiste en incorporar elementos y dinámicas propias de los juegos en el entorno educativo con el objetivo de incrementar el interés, la motivación y la implicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

2.2.9. Desafíos del uso de recursos tecnológicos en la educación

Ciertamente, los recursos tecnológicos se han convertido en un medio para desarrollar aprendizajes y mejorar técnicas de enseñanza, no obstante, González et al. (2024) afirman que han emergido desafíos tanto para los educandos como para los docentes, como la poca formación para manejar correctamente las plataformas educativas, mala utilización de fuentes de información en la web, escasos recursos digitales en las aulas, pedagogía tradicional, adaptación de los recursos a las necesidades educativas de los estudiantes, entre otras.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

En el presente capítulo se aborda la estructura del proceso de investigativo, de acuerdo con el tipo y nivel de la investigación que es de enfoque cualitativo, elementos que permitieron definir los objetivos. Se define la población y el instrumento empleado para la recolección de los datos.

3.1. Tipo y diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación está asentado en un enfoque cualitativo, porque busca comprender y analizar cómo se utilizan los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje y de qué manera estos influyen en el desarrollo de las competencias cognitivas en los estudiantes de quinto grado. Además, se pretende interpretar las experiencias, percepciones y prácticas de los docentes como de estudiantes de proponer estrategias que optimicen el uso de las plataformas digitales en el aula.

3.2. Variables y operacionalización

Las variables expuestas en este trabajo fueron dos: como variable independiente esta los recursos tecnológicos, con sus dimensiones: medios audiovisuales, sitios web y bibliotecas virtuales, también se definió como variable dependiente esta las competencias cognitivas con sus dimensiones: estrategias, metodología y habilidades de aprendizaje.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

La población es un grupo corto o extenso de personas que se va a trabajar para obtener la mayor información real y confiable para ayudar a determinar cuál es el principal problema, y dar solución (Arias, 2006). En este estudio se consideró como población a los educandos de quinto grado del paralelo “A” de educación básica elemental de la Unidad Educativa Salinas Innova,

Población	
Estudiantes de 5to Grado paralelo “A”	20
Total	20

3.3.2. Muestra

La muestra es una parte de la población que se desea investigar o poner a prueba. En la presente investigación se ha realizado un muestreo no probabilístico, considerando el punto de interés respecto al propósito de la investigación, se ha tomado en cuenta como muestra a la totalidad de la población.

Muestra	
Estudiantes de 5to Grado paralelo “A”	20
Total	20

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección De Información

Cisneros et al. (2022) indican que las técnicas de recopilación de información son un factor muy importante ya que a través de estos podemos obtener información precisa sobre la situación actual que vive la institución educativa, La encuesta o la entrevista son las más frecuentes. El instrumento esta diseñado con una serie de preguntas con el fin de obtener información real que permita comprender la situación de los estudiantes.

Como técnica para recopilar la mayor cantidad de información se aplicó la encuesta:

Encuesta:

Esta técnica nos permite recaudar información acertada mediante una elaboración de preguntas para detectar los posibles problemas que presentan los estudiantes y así poder dar posibles recomendaciones al problema, obteniendo resultados que favorezcan tanto a los docentes como a los estudiantes (Tamayo, 2007)

Instrumento

Las herramientas que se utilizaran para trabajar en esta investigación es una serie de interrogantes formuladas de manera ordenada y clara, para así analizar y detectar el problema principal.

La encuesta puede estar diseñada con preguntas, abiertas, cerrada o con opción múltiples, según la necesidad de la investigación se determinó que sería una encuesta con preguntas cerradas facilitando la información y evitando posibles errores en las respuestas. Por lo que se elaboró un cuestionario como guía de apoyo para la encuesta. En este caso se optará por preguntas de elección múltiples.

CAPITULO IV

ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Resultados

Objetivo del estudio: Describir de qué manera influye el uso de recursos tecnológicos en el desarrollo de las competencias cognitivas de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Salina Innova.

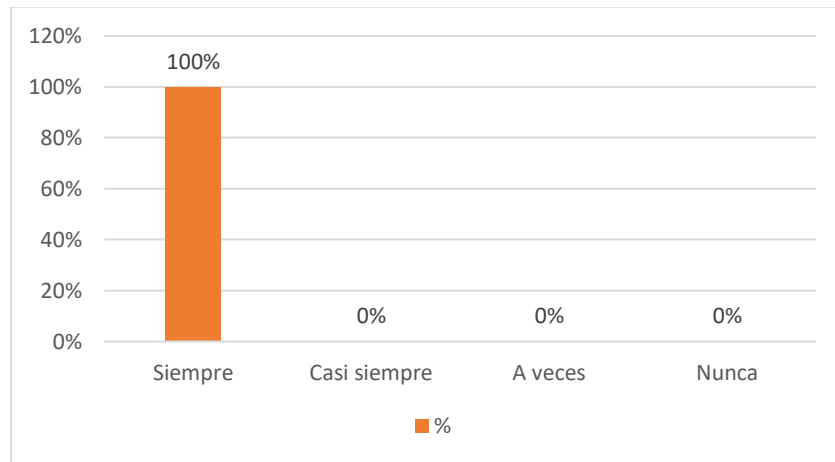
Pregunta 1

Tabla 1 ¿Con qué frecuencia el docente utiliza los recursos audiovisuales?

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	20	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Prrales 2025

Gráfico 1 *¿Con qué frecuencia los docentes utilizan los medios audiovisuales?*



Elaborado por: Estudiante

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de los estudiantes (20 de 20) manifestaron que el docente siempre utiliza medios audiovisuales (videos, presentaciones y audios) durante las clases. Ninguno de los encuestados seleccionó las opciones “casi siempre”, “a veces” o “nunca”.

Este resultado evidencia que el uso de recursos tecnológicos audiovisuales es una práctica constante en el proceso de enseñanza-aprendizaje del quinto grado de la Unidad Educativa Salinas Innova. La frecuencia total de uso refleja un alto compromiso docente con la integración de herramientas tecnológicas, lo cual favorece la motivación y comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.

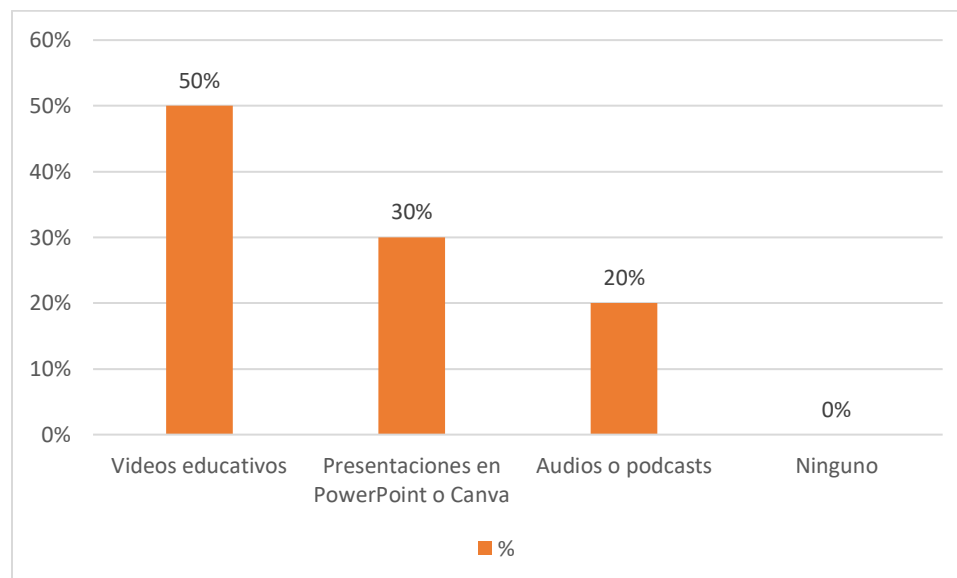
Pregunta 2:

Tabla 2 *¿Qué tipo de recursos audiovisuales le ayudan más a comprender los temas en clase?*

Respuesta	Frecuencia	%
Videos educativos	10	50%
Presentaciones en PowerPoint o Canva	6	30%
Audios o podcasts	4	20%
Ninguno	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 2 *¿Qué tipo de recursos audiovisuales le ayudan más a comprender los temas en clase?*



Interpretación:

Se evidencia, que el 50% de los estudiantes señalaron que los videos educativos son los recursos audiovisuales que más les ayudan a comprender los temas en clase. El 30% indicó preferir las presentaciones en PowerPoint o Canva, mientras que el 20% manifestó que los audios o podcasts les resultan más útiles. Ningún estudiante seleccionó la opción “ninguno”.

Estos resultados evidencian que los videos educativos son el recurso más efectivo y atractivo para los estudiantes de quinto grado, ya que combinan imágenes, sonido y movimiento, facilitando la comprensión y el interés por los contenidos. Asimismo, las presentaciones digitales también ocupan un lugar importante como apoyo visual al aprendizaje, lo que confirma la importancia de los medios audiovisuales en el desarrollo de competencias cognitivas.

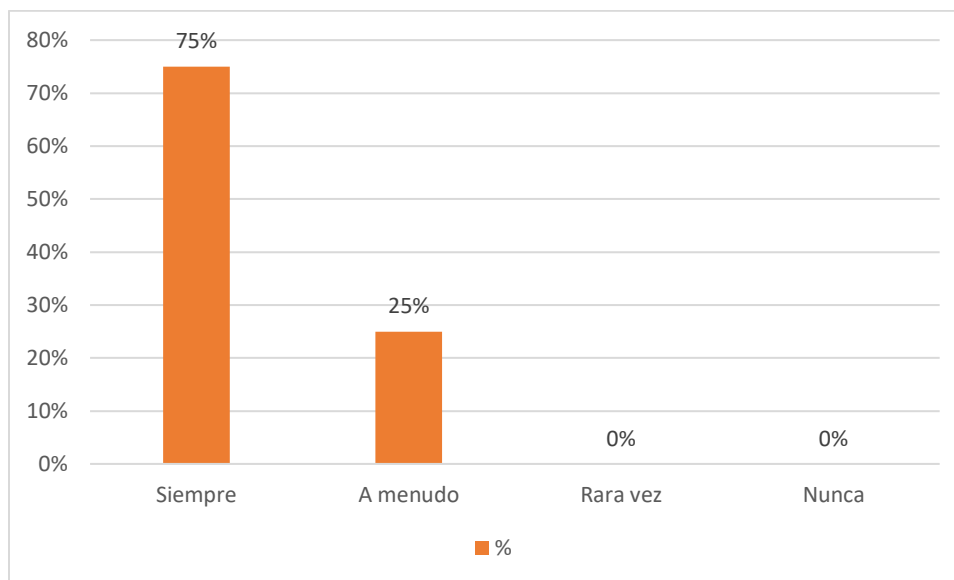
Pregunta 3:

Tabla 3 ¿Qué tanto utiliza sitios web educativos (por ejemplo: YouTube Edu, Google Classroom, Khan Academy, etc.) para apoyar sus tareas?

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	15	75%
A menudo	5	25%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 3 *¿Qué tanto utiliza sitios web educativos (por ejemplo: YouTube Edu, Google Classroom, Khan Academy, etc.) para apoyar sus tareas?*



Elaborado por: Estudiante

Interpretación:

Los resultados muestran que el 75% de los estudiantes afirmaron utilizar siempre sitios web educativos como YouTube Edu, Google Classroom o Khan Academy para apoyar sus tareas, mientras que el 25% indicó hacerlo a menudo. Ningún estudiante seleccionó las opciones “rara vez” o “nunca”

Este resultado evidencia un alto nivel de integración de plataformas digitales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Salinas Innova. La frecuencia elevada en el uso de sitios web educativos demuestra que los alumnos reconocen el valor de los recursos digitales como apoyo complementario, lo que contribuye al fortalecimiento de sus competencias cognitivas y al desarrollo de un aprendizaje más autónomo y dinámico.

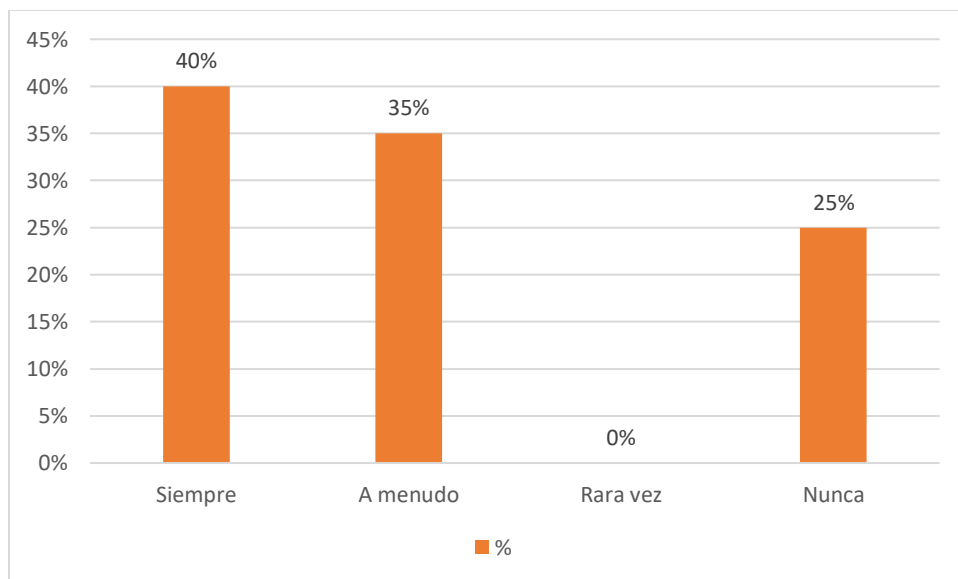
Pregunta 4:

Tabla 4 Cuando necesita investigar un tema, ¿qué tanto usa bibliotecas virtuales o páginas educativas confiables?

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	8	40%
A menudo	7	35%
Rara vez	0	0%
Nunca	5	25%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 4 Cuando necesita investigar un tema, ¿qué tanto usa bibliotecas virtuales o páginas educativas confiables?



Elaborado por: Estudiante

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 40% de los estudiantes manifestó que siempre utiliza bibliotecas virtuales o páginas educativas confiables para investigar temas escolares, mientras que el 35% indicó hacerlo a menudo. Por otro lado, el 25% expresó que nunca recurre a estos recursos digitales y ningún estudiante seleccionó la opción “rara vez”.

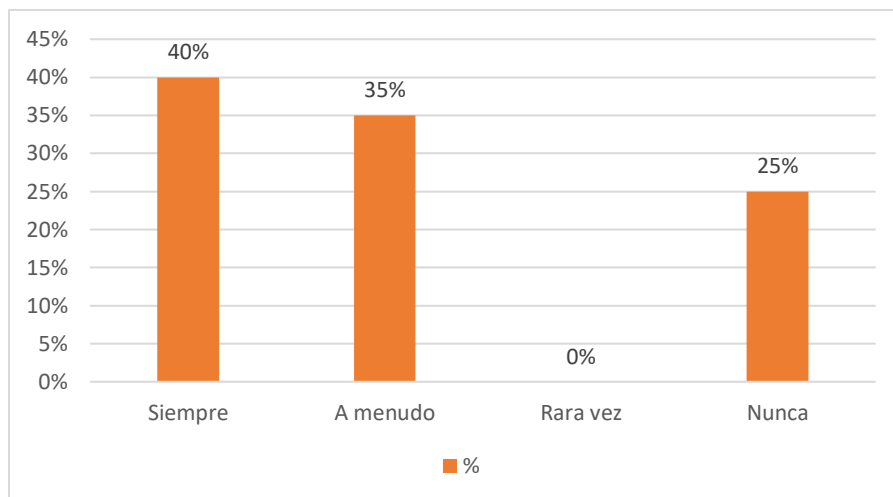
Pregunta 5:

Tabla 5 ¿Qué tanto considera que los recursos tecnológicos le ayudan a aplicar estrategias de aprendizaje como resumir, analizar o relacionar conceptos?

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	8	40%
A menudo	7	35%
Rara vez	0	0%
Nunca	5	25%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 5 ¿Qué tanto considera que los recursos tecnológicos le ayudan a aplicar estrategias de aprendizaje como resumir, analizar o relacionar conceptos?



Interpretación:

Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes (75%) reconoce el aporte positivo de la tecnología en el desarrollo de estrategias de aprendizaje, especialmente al permitir la organización y comprensión de la información mediante herramientas interactivas. Sin embargo, la presencia de un 25% que no percibe beneficios sugiere la necesidad de orientar mejor el uso pedagógico de los recursos tecnológicos, para que todos los alumnos logren aprovechar su potencial en el fortalecimiento de sus competencias cognitivas.

Pregunta 6:

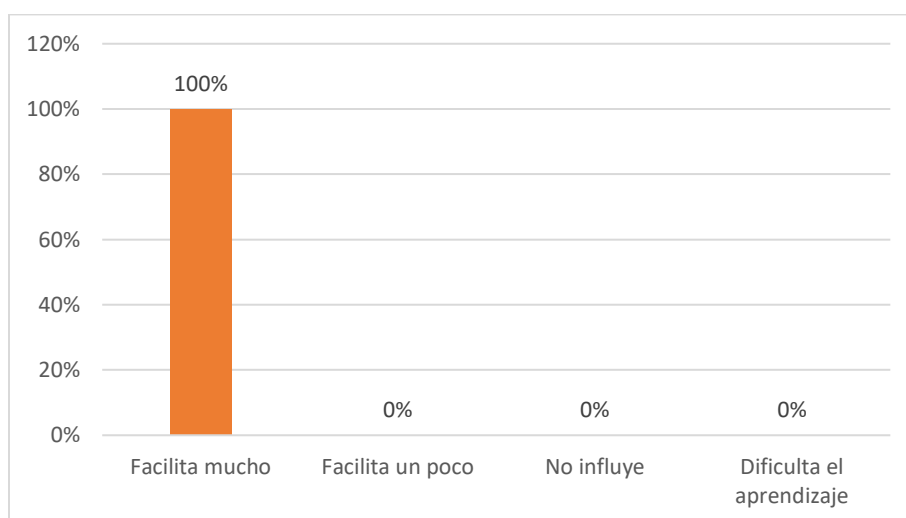
Tabla 6 *¿De qué manera la metodología del docente al usar tecnología (por ejemplo, clases interactivas o juegos educativos) influye en su aprendizaje?*

Respuesta	Frecuencia	%
Facilita mucho	20	100%
Facilita un poco	0	0%
No influye	0	0%

Dificulta el aprendizaje	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 6 ¿De qué manera la metodología del docente al usar tecnología (por ejemplo, clases interactivas o juegos educativos) influye en su aprendizaje?



Elaborado por: Estudiante

Los resultados indican que el 100% de los estudiantes considera que la metodología del docente al usar tecnología, como clases interactivas o juegos educativos, facilita mucho su aprendizaje. Ningún estudiante seleccionó las opciones facilita un poco, no influye y tampoco dificulta el aprendizaje.

Esto evidencia que las estrategias pedagógicas apoyadas en recursos tecnológicos tienen un efecto altamente positivo sobre el aprendizaje de los alumnos. La unanimidad en la percepción refleja que la integración de metodologías activas y lúdicas con tecnología

contribuye significativamente al desarrollo de competencias cognitivas, promoviendo un aprendizaje más dinámico, participativo y significativo dentro del aula

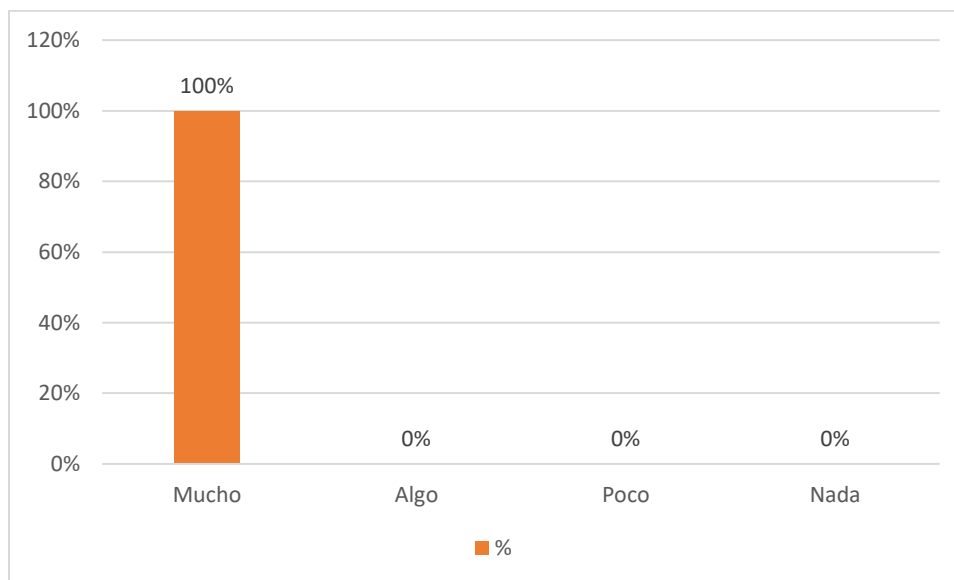
Pregunta 7:

Tabla 7 ¿Qué tanto considera que el uso de herramientas digitales mejora sus habilidades de aprendizaje, como la atención, memoria o razonamiento?

Respuesta	Frecuencia	%
Mucho	20	100%
Algo	0	0%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 7 ¿Qué tanto considera que el uso de herramientas digitales mejora sus habilidades de aprendizaje, como la atención, memoria o razonamiento?



Elaborado por: Estudiante

Interpretación:

De acuerdo con los datos, el 100% de los estudiantes manifestó que el uso de herramientas digitales mejora mucho sus habilidades de aprendizaje, tales como atención, memoria y razonamiento. Ningún estudiante seleccionó las opciones “algo”, “poco” o “nada”.

Este resultado refleja que la tecnología tiene un impacto altamente positivo en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los alumnos de quinto grado de la Unidad Educativa *Salinas Innova*. La unanimidad en la percepción refleja que la utilización de herramientas digitales favorece la concentración, la retención de información y el pensamiento lógico, lo que contribuye a un aprendizaje más autónomo, significativo y eficiente.

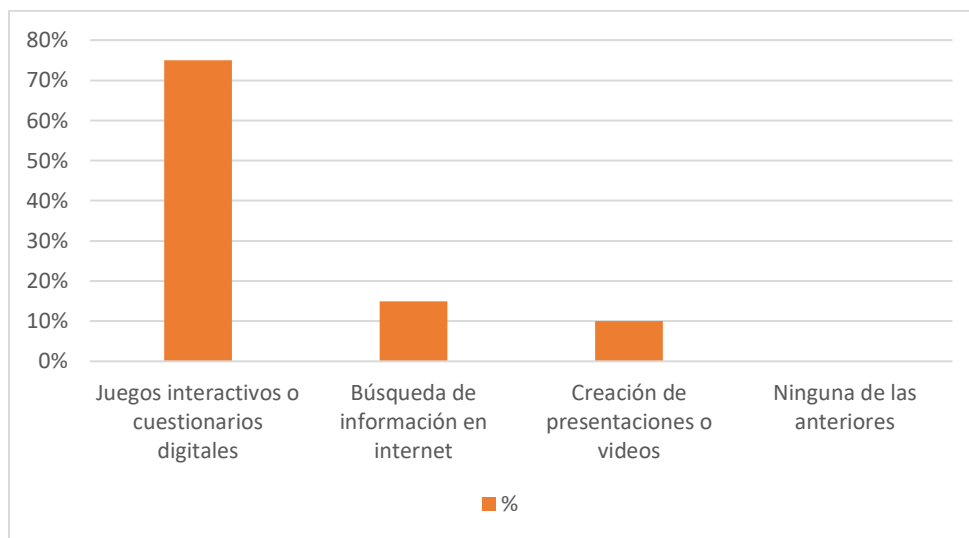
Pregunta 8:

Tabla 8 ¿Qué actividad tecnológica considera que más estimula su pensamiento y creatividad durante las clases?

Respuesta	Frecuencia	%
Juegos interactivos o cuestionarios digitales	15	75%
Búsqueda de información en internet	3	15%
Creación de presentaciones o videos	2	10%
Ninguna de las anteriores	0	0%
Total	20	100%

Elaborado por: Estudiante

Gráfico 8 *¿Qué actividad tecnológica considera que más estimula su pensamiento y creatividad durante las clases?*



Elaborado por: Estudiante

Interpretación:

Según los datos, el 75% de los estudiantes considera que los juegos interactivos o cuestionarios digitales son la actividad tecnológica que más estimula su pensamiento y creatividad durante las clases. El 15% señaló que la búsqueda de información en internet es la que más contribuye, mientras que el 10% mencionó la creación de presentaciones o videos. Ningún estudiante seleccionó la opción “ninguna de las anteriores”.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con los recursos tecnológicos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, según los datos obtenidos de las encuestas: El 100% de los estudiantes afirmó que el docente siempre utiliza medios audiovisuales (videos, presentaciones, audios) durante las clases. Además, respecto a los recursos más efectivos, el 50% mencionó videos

educativos, el 30% presentaciones digitales y el 20% audios o podcasts. Y en cuanto a sitios web educativos, el 75% de los estudiantes los utiliza siempre, mientras que el 25% lo hace a menudo, demostrando que en mayor porcentaje se utilizan audiovisuales y sitios en la web académicos para fines educativos.

De la misma manera, respecto al desarrollo de las competencias cognitivas, los resultados sobre el impacto de la tecnología en las competencias cognitivas indican: en la dimensión estrategias de aprendizaje, el 40% de los estudiantes considera que los recursos tecnológicos siempre ayudan, el 35% a menudo y el 25% nunca, mientras que el 100% de los educandos afirman que las clases son eficientes cuando su docente implementa juegos relacionados al tema de aprendizaje.

Aunque el uso de la tecnología es frecuente y ayuda a mejorar y optimizar esfuerzo y tiempo en la búsqueda de información o el desarrollo de la misma, cabe mencionar que, la mayoría de veces por diferentes situaciones los estudiantes no utilizan de manera efectiva, desaprovechando los recursos tecnológicos, sino más bien buscan información por la vía más rápida, sin consultar los autores o fuentes confiables. Por eso se según los resultados en la presente investigación se sugiere como recomendación para los docentes, buscar estrategias con el fin de que puedan mejorar su proceso de enseñanza con los estudiantes, adaptando sus clases a una era más tecnológica, dinámica, práctica y activa.

Los resultados obtenidos en el instrumento aplicado, evidencia que el uso de la tecnología es vital y necesaria para un mejor nivel de aprendizaje, mejorando las habilidades y destrezas de los estudiantes como en el pensamiento crítico, análisis, resolución de problemas y toma de decisiones.

Los audiovisuales, gamificaciones, videos, presentaciones, juegos y recursos tecnológicos, demuestran que son positivos en el aprendizaje experimental y significativo, pues motiva y despierta de manera positiva la participación de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades cognitivas.

La menor utilización de bibliotecas virtuales resalta la necesidad de fortalecer la competencia digital y la orientación sobre recursos confiables. En general, los resultados evidencian que el uso adecuado de recursos tecnológicos impacta positivamente en las competencias cognitivas de los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

El estudio evidencia que en quinto grado se emplea una variedad de recursos tecnológicos principalmente videos educativos, presentaciones digitales y plataformas interactivas que se han integrado de manera habitual en las prácticas docentes. Sin embargo, el uso se concentra en herramientas de consumo de información y menos en aquellas que fomentan la búsqueda autónoma, la investigación guiada o la resolución de problemas.

En cuanto al nivel de desarrollo de las competencias cognitivas, se identifica que los estudiantes prestan más atención cuando se emplean adecuadamente recursos tecnológicos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiéndoles mantenerse participativos durante la clase, trabajando en las actividades propuestas por su docente y mostrando interés

por el nuevo conocimiento que adquiere. Además, afirman que con estos recursos han mejorado problemas de falta de razonamiento y memorización.

Finalmente, se considera que los estudiantes reconocen que los recursos tecnológicos que usa su docente cuando imparte las clases de las diferentes áreas de conocimiento les permiten desarrollar competencias cognitivas, por lo que es esencial que el docente las implemente adecuadamente a lo que quiere lograr en ellos, de manera que evite caer el simple hecho de utilizarlos para salir de lo cotidiano, sino que tenga un propósito para alcanzar un aprendizaje significativo.

5.2. RECOMENDACIONES

Diseñar actividades cognitivas orientadas a la resolución de problemas, debates guiados y análisis comparativos dentro de plataformas digitales como Kahoot, Genially o Google Classroom, de manera que la tecnología no solo presente contenido, sino que fomente procesos cognitivos imprescindible para el buen desenvolvimiento de los dicentes, como el lograr hacer una inferencia, argumentación o tomar buenas decisiones en su vida estudiantil y personal.

Inculcar y motivar a los estudiantes en buscar información en fuentes confiables y seguras, para que se desenvuelvan de manera autónoma en el desarrollo de sus competencias cognitivas, obteniendo como resultado buenos hábitos de estudios. Asimismo, realizar taller o un programa de capacitación para la formación de los docentes, considerando los trabajos, talleres, foros, lecciones, evaluaciones, tareas de manera digital, entretenida y novedosa.

Indagar como la tecnología ha impactado de manera significativa a los estudiantes en su forma de aprendizaje, tanto personal, social como posiblemente profesional.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica.
- Bacher. (2009). El desarrollo del pensamiento crítico y la educación .
- Barrios, L., & Delgado, M. (2021). Efectos de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de las matemáticas. *Revista Digital: Matemática, Educación e Internet*, 22(1), 1-14.
- Bravo, F., Oyervide, V., & Chávez, E. (2022). Recursos tecnológicos para la enseñanza de geometría. *Revista Científica Uisrael*, 9(2), 95-110.
doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v9n2.2022.540>
- Cabero. (2020). *Recursos digitales y tecnologías de la información y comunicación en educación*. South Florida.
- Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J., & Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 1165-1185.
- Coberta. (2007).
- Delgado, Elan; Briones, María; Moreira, Jennifer; Zambrano, Gema; Menéndez, Frank;. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *MGR Investigar*, 7(1), 94-110.
doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.94-110>
- Espinoza, C. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27-33.
- Espinoza, C., Otondo, M., & Leighton, E. (2023). Percepción de los docentes de matemática en la utilización de recursos tecnológicos de gamificación. *Páginas de Educación*, 16(2), 1-19.
- Foncubierta, J. y. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. Recuperado de:
<https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf>
(consultado el 14 de noviembre de 2018).
- García, A., & Hernandez, A. (2013). Recursos tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa. Síntesis.
- González, J., Mazzini, N., Moreira, M., & Garzón, J. (2024). Nuevas tecnologías en la educación: Influencia, ventajas y desafíos. *RECIMUNDO*, 8(2), 193-205.
doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/8.\(2\).abril.2024.193-205](https://doi.org/10.26820/recimundo/8.(2).abril.2024.193-205)

- Guerra Santana, M. R. (2019). Aprendizaje colaborativo: Experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 269-281. .
- Logroño, L., & Ramos, D. (2023). Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(5), 228-244. doi:<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.731>
- López et al. (2011). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior Cubana. *Revista Cubana de Educacion Medica Superior*, 25(4), 531–539.
- Lozada-Ávila, C. y Betancur-Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124.
- Malla. (2023). Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia: una perspectiva desde la docencia y la tecnología educativa. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(c), 281–299.
- Maya, A. H. (2023). La educación inclusiva en la prosocialidad desde una perspectiva de la diversidad. *Revista Guillermo de Ockham*, 21(1), 79-96.
- Mendoza. (2020). Mediación tecnológica orientada al desarrollo de habilidades cognitivas : aportes para la sociedad del conocimiento. 190-211. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i2.1326>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Educación General Básica. Ministerio de Educación, 27. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enf>
- Morales. (2015). *Recursos educativos digitales: diseño, uso y evaluación*. UOC.
- Morán, M. (2024). Herramientas Tecnológicas en el proceso Enseñanza Aprendizaje Básica Primaria . *Revista Científica Ciencia y Sociedad*, 38-52.
- Moreni Martínez, L. O. (2016). Mobile learning gamificación y realidad aumentada para la enseñanza aprendizaje de idiomas. *International Journal of Educational Research an Innovation*, 6,16-34.
- Ocampo-González. (2019). Hacia una educación inclusiva. *La educación especial ayer, hoy y mañana*, Siglo Cero, 54(1), 11-24. .
- Oliva. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47, Recuperado de <<https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>> (consultado el 10 de septiembre de 2018).

- Ortiz-González, M. del C. (2023). Hacia una educación inclusiva. La educación especial. *Siglo Cero*, 54(1), 11-24. .
- Pastor, R. S., & López, O. C. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 155-174.
- Piaget y Inhelder. (1997). *Psicología del niño*.
- Quezada. (2004). Acerca de las competencias cognitivas. *Revista enfoques educacionales*, 6(1), 67-73.
- Ramirez. (2010). Estrategias de enseñanza de aprendizaje para el desarrollo de competencias.
- Rodríguez-Borges, C. G.-Q.-R.-G. (2020). Evaluación de las capacidades de aprendizaje. *Formación*, 13(6), 239-246.
- Sheppard, M. (2014). Developing digital literacies in the curriculum. *The Desing Studio*. Consultado el 30-10-2017.
- Tamayo. (2007). El proceso de la Investigación científica.
- Tirado, E. F. (2024). APRENDIZAJE COGNITIVO EN LA ERA DIGITAL: EL ROL DE LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS COGNITIVAS. *Ciencia latina Internacional*, 17.
- Tourón, J., Santiago, R., y Díez, A. (2014). *The Flipped Classroom. . Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*, Barcelona: Digital-text.
- Urquiza, I., Vistín, N., & Hinojosa, F. (2024). Incidencia del mal uso de la tecnología en el rendimiento académico y sus efectos cognitivos en los estudiantes: Un análisis de causas y consecuencias. *Polo del Conocimiento*, 2148-2160.
- Vásquez et al. (2021). Competencias cognitivas y comprensión lectora, en estudiantes del Área de Comunicación, nivel secundaria. *Horizontes*, 5(18), 523-536. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.193>
- Vera, R., & Valdés, P. (2022). Uso de recursos tecnológicos en la enseñanza de las matemáticas. *TechInnovation*, 29.45.
- Zamora. (2020). Estrategias de aprendizaje colaborativo y los estilos de solución de conflictos escolares. *Revista San Gregorio*.

ANEXOS**ANEXO A/CERTIFICADO ANTIPLAGIO Y EVIDENCIA DEL ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular, “DETECCIÓN DEL PLAGIO Y LA ÉTICA EN LA EVALUACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO” elaborado por PARRALES TUMBACO GENESIS ABIGAIL, estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en EDUCACIÓN BÁSICA, declaro que el análisis efectuado mediante el sistema anti-plagio reflejó 7 % de similitud, cuya evidencia se muestra en el anexo A, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Atentamente



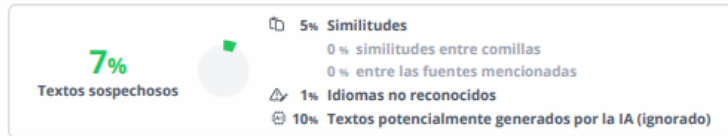
Mgtr. Alexandra Jara Escobar

DOCENTE TUTOR

C.I.



Genesis Parrales



Nombre del documento: Genesis Parrales .docx
ID del documento: 36d1e4b3564de5f63d538a92ddf5c9242e992072
Tamaño del documento original: 91,19 kB

Depositante: CECILIA ALEXANDRA JARA ESCOBAR
Fecha de depósito: 9/12/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 9/12/2025

Número de palabras: 5743
Número de caracteres: 38.776

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.ucv.edu.pe https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/20.500.12692/77891/1/Nuñez_VCF-SD.pdf	4%		Palabras idénticas: 4% (265 palabras)
2	Documento de otro usuario #af7cdc Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)

Fuente con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #cd0880 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)

ANEXO B/OFICIO UPSE



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-984-MG

La Libertad, 24 de noviembre del 2025.

Lcda. Elsa Guamantica Suárez.
Directora de la Unidad Educativa "Salinas Innova"
Ciudad. -

De mi consideración:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que la estudiante **Parrales Tumbaco Genesis Abigail** desarrolle su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: "**Recursos tecnológicos y competencias cognitivas en los estudiantes de quinto grado**". Para el desarrollo del mismo, la estudiante aplicará instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el **período académico 2025-2**, específicamente en el mes de **noviembre del presente año**.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
C.c.: Archivo

ANEXO C/ INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO A LOS ESTUDIANTES



UNIDAD EDUCATIVA "SALINAS INNOVA"

CUESTIONARIOS	
DOCENTE: MISS GENESIS PARRALES	FECHA: 27 - SEPTIEMBRE - 2025
TEMA:	GRADO: QUINTO

1.- *¿Con qué frecuencia utiliza el docente medios audiovisuales durante las clases?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

2.- *¿Qué tipo de recursos audiovisuales le ayudan más a comprender los temas en clase?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

3.- *¿Qué tanto utiliza sitios web educativos (por ejemplo: YouTube Edu, Google Classroom, Khan Academy, etc.) para apoyar sus tareas?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

4.- *Cuando necesita investigar un tema, ¿qué tanto usa bibliotecas virtuales o páginas educativas confiables?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

5.- *¿Qué tanto considera que los recursos tecnológicos le ayudan a aplicar estrategias de aprendizaje como resumir, analizar o relacionar conceptos?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

6.- *¿De qué manera la metodología del docente al usar tecnología (por ejemplo, clases interactivas o juegos educativos) influye en su aprendizaje?*



Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

7.- *¿Qué tanto considera que el uso de herramientas digitales mejora sus habilidades de aprendizaje, como la atención, memoria o razonamiento?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

8.- *¿Qué actividad tecnológica considera que más estimula su pensamiento y creatividad durante las clases?*

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre		
Casi siempre		
A veces		
Nunca		
Total		

ANEXO D/ APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO



