



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL AULA Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO**

AUTORA

Lic. Solorzano Velastegui Elba Elizabeth

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

Previo a la obtención del grado académico en

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR

Lic. Haro Jácome Oswaldo Fabián, PhD.

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

**Lic. Oswaldo Haro Jácome, PhD.
TUTOR**

**Lic. Víctor Alejandro Bosquez Barcenés, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Regina Venet Muñoz, PhD.
ESPECIALISTA 2**

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

**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 **Lic. Solorzano Velastegui Elba Elizabeth**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. OSWALDO HARO JÁCOME, PhD.
C.I. 1708260763
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Lic. Solorzano Velastegui Elba Elizabeth

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, (Titulo del trabajo) 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 7 días del mes de junio de año 2025

LIC. SOLORZANO VELASTEGUI ELBA ELIZABETH
C.I 0922236963
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Lic. Solorzano Velastegui Elba Elizabeth

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 7 días del mes de junio de año 2025

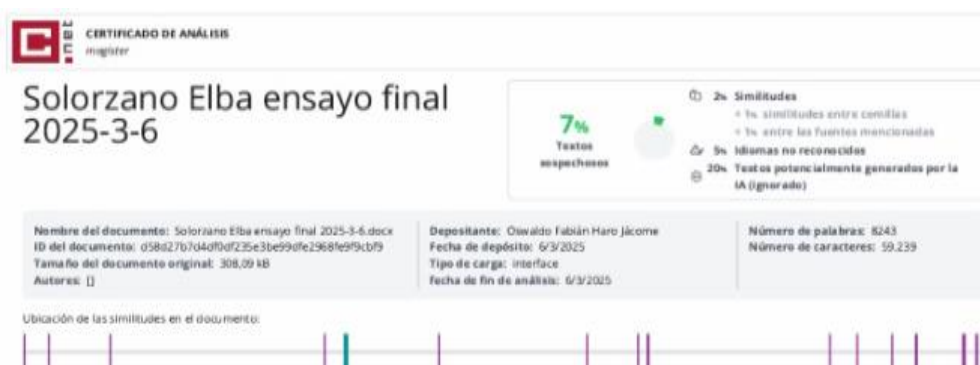
LIC. SOLORZANO VELASTEGUI ELBA ELIZABETH
C.I 0922236963
AUTORA



**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 **TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL AULA Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO**, presentado por la estudiante, Lic. Solorzano Velastegui Elba Elizabeth, fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **7%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



LIC. OSWALDO HARO JÁCOME, PhD.
C.I. 1708260763
TUTOR

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, por haberme permitido poder lograr un objetivo más en mi vida tanto personal como académica y labora, agradezco a mis padres porque ellos me orientaron para seguir adelante superándome hasta llegar donde estoy, cumpliendo mis metas. A todas que han aportado con su ayuda para poder avanzar en este camino quedo muy agradecida.

Agradezco también a la Universidad Estatal Península de Santa Elena Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas Instituto de postgrado, mi agradecimiento al Tutor: Lcdo. Oswaldo Fabián Haro Jácome, Ph.D. Y a cada uno de los docentes quienes con su apoyo y sobre todo enseñanza contribuyeron a culminar con este logro.

Elba Elizabeth Solórzano Velasteguí

DEDICATORIA

Le dedico este logro a Dios, a mis padres Elena Velasteguí y Edgar Solórzano, a mis hijos, que siempre con su apoyo pudieron guiarme por el camino correcto y convertirme en la actualidad la persona que soy, mucho de mis logros son dedicados para ellos ya que han sido el motor para alcanzar todo lo que me he propuesto dejando así huellas de superación y el camino abierto para que mis hijos puedan visualizar que de la mano de Dios todo lo que uno se propone se puede conseguir.

Elba Elizabeth Solórzano Velasteguí

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
CERTIFICACIÓN	III
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Índice de Tablas	X
Resumen.....	XI
Abstract	XII
INTRODUCCIÓN	1
ESTADO DE ARTE	2
SITUACIÓN PROBLÉMICA	12
PROPUESTA.....	14
CONCLUSIONES	17
Referencias.....	18

Índice de Tablas

Tabla 1 Plan de actividades para potenciar la construcción de aprendizajes mediante el uso de las TIC educativas.....	15
---	----

TEMA

TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL AULA Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO

Resumen

El presente ensayo aborda las tecnologías educativas para el aprendizaje de los estudiantes. El objetivo es analizar el rol que desempeñan las tecnologías educativas en la construcción del aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica. El aspecto metodológico se abordó desde un enfoque cualitativo, a través de una revisión bibliográfica basada en la literatura científica acorde con la temática. Los resultados establecen que en las aulas se utiliza como herramientas tecnológicas el proyector para reproducir videos o presentación durante la clase, y plataformas básicas como: Classroom, Kahoot, Quizizz y recursos multimedia. Sin embargo, la resistencia al cambio, infraestructura inadecuada, falta de acceso a dispositivos electrónicos, herramientas tecnológicas que promuevan el trabajo en equipo y actualización docente en recursos digitales limita las oportunidades de aprovechamiento de nuevas tecnologías educativas. Por ello se consideró pertinente diseñar un Plan de actividades para potenciar la construcción de aprendizajes mediante el uso de las TIC educativas en Educación Básica.

Palabras clave: tecnologías educativas, aprendizaje, herramientas tecnológicas, competencias digitales

THEME**EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN THE CLASSROOM AND THEIR IMPACT
ON SIXTH GRADE STUDENTS' LEARNING****Abstract**

This essay deals with educational technologies for student learning. The objective is to analyze the role played by educational technologies in the construction of learning in sixth grade students of General Basic Education. The methodological aspect was approached from a qualitative approach, through a bibliographic review based on scientific literature according to the subject matter. The results establish that in the classrooms the technological tools used are the projector to play videos or presentations during class, and basic platforms such as: Classroom, Kahoot, Quizizz and multimedia resources. However, resistance to change, inadequate infrastructure, lack of access to electronic devices, technological tools that promote teamwork and teacher updating in digital resources limit the opportunities to take advantage of new educational technologies. For this reason, it was considered pertinent to design an activity plan to promote the construction of learning through the use of educational ICTs in Basic Education.

Keywords: educational technologies, learning, technological tools, digital competencies.

TEMA

TECNOLOGIAS EDUCATIVAS EN EL AULA Y SU IMPACTO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO

Línea de Investigación: proceso de enseñanza aprendizaje

Sub- línea: Estrategias educativas y autorregulación académica

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje es un proceso dinámico fundamental para el desarrollo personal, social y profesional del ser humano, ya que implica la adquisición de conocimientos, habilidades y valores que permiten la adaptación a distintos contextos (Guirado et al., 2022). En el ámbito educativo, este proceso “constituye el centro de la acción pedagógica y, para conseguirlo, el docente planifica, evalúa, reorienta, innova” (Escobar, 2012, p. 62). Por ello, es necesario implementar diversas estrategias que fortalezcan y enriquezcan el aprendizaje, entre ellas, el uso de tecnologías educativas en el aula, que no solo facilitan el acceso a diversos recursos digitales, sino que promueven espacios interactivos que favorecen la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y colaborativas desde un enfoque pedagógico dinámico.

En este contexto, el presente ensayo tiene como objetivo analizar el rol que desempeñan las tecnologías educativas en la construcción del aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica. Para ello, se empleó la revisión bibliográfica, que permitió indagar en la literatura existente y los contenidos relacionados con la temática del estudio, los cuales suministraron los hallazgos que dieron respuesta al objetivo.

El presente ensayo de las tecnologías educativas en el aprendizaje de los estudiantes es fundamental y relevante en diversos ámbitos. En el ámbito social, las tecnologías educativas promueven el desarrollo de habilidades de comunicación, cooperación y resolución de problemas mediante la interacción y trabajo colaborativo entre estudiantes. En el ámbito profesional, potencia las competencias digitales en los docentes y prepara a los estudiantes con herramientas tecnológicas y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos laborales del mundo actual. En el ámbito científico, la investigación proporciona conocimientos valiosos que contribuyen en la mejora de las metodologías de enseñanza y

abren nuevas líneas de estudio para profundizar en enfoques innovadores que pueden integrarse en el aula.

En el desarrollo del ensayo se presenta una visión general en el que se conceptualizan las variables de estudio: aprendizaje, tecnologías educativas y sus postulados teóricos. Por consiguiente, se precisa el enfoque, los resultados y hallazgos obtenidos mediante la revisión bibliográfico. Finalmente se plantea la situación problemática, la propuesta, y conclusiones.

ESTADO DE ARTE

El aprendizaje es un proceso dinámico fundamental para el desarrollo personal, social y profesional del ser humano, ya que implica la construcción de conocimientos, habilidades y valores que permiten la adaptación a distintos contextos (Guirado et al., 2022). En el ámbito educativo, este proceso “constituye el centro de la acción pedagógica y, para conseguirlo, el docente planifica, evalúa, reorienta, innova” (Escobar, 2012, p. 62). Por ello, es necesario implementar diversas estrategias que fortalezcan y enriquezcan el aprendizaje, entre ellas, el uso de tecnologías educativas en el aula, que no solo facilitan el acceso a diversos recursos digitales, sino que promueven espacios interactivos que favorecen la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y colaborativas desde un enfoque pedagógico dinámico.

En este contexto, el presente ensayo tiene como objetivo analizar las tecnologías educativas en el proceso del aprendizaje en los estudiantes de sexto grado. Para ello, se llevó a cabo un estudio de enfoque cualitativo con alcance descriptivo, además, se emplearon como técnica de recolección la entrevista y la guía de observación.

El presente ensayo que aborda el rol que desempeñan las tecnologías educativas en el aprendizaje de los estudiantes es fundamental y relevante en diversos ámbitos. En el ámbito social, las tecnologías educativas promueven el desarrollo de habilidades de comunicación, cooperación y resolución de problemas mediante la interacción y trabajo colaborativo entre estudiantes. En el ámbito profesional, potencia las competencias digitales en los docentes y prepara a los estudiantes con herramientas tecnológicas y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos laborales del mundo actual. En el ámbito científico, la investigación proporciona conocimientos valiosos que contribuyen en la mejora de las metodologías de enseñanza y abren nuevas líneas de estudio para profundizar en enfoques innovadores que

pueden integrarse en el aula.

En el desarrollo del ensayo se presenta una visión general en el que se establece el estado de arte con teoría científica y antecedentes que contextualizan el estudio. Por consiguiente, se conceptualiza al aprendizaje, las tecnologías educativas y sus postulados teóricos. En última instancia, se precisan los resultados obtenidos mediante la revisión documental, situación problemática, propuesta, y conclusiones.

En este orden de ideas, a partir de la revisión y análisis documental de la literatura científica, se detallan diversos estudios relacionados con las tecnologías educativas en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes:

Monar et al. (2024), desarrollaron una investigación con el propósito de analizar el impacto de las tecnologías educativas en el aprendizaje de los estudiantes, a partir de una revisión documental. Sus resultados revelaron que las tecnologías potencian el aprendizaje, ya que los recursos digitales incrementan la motivación e interacción y promueven la inclusión educativa, sin embargo, también identificaron ciertas imitaciones tales como: brechas digitales, desigualdad en el acceso a dispositivos, resistencia al cambio, falta de capacitación y estrategias pedagógicas. Por ello, concluyen que, aunque el impacto de las tecnologías es significativo, la formación continua de los docentes, mejoras tecnológicas en la infraestructura y diseño de metodologías que fomenten el aprendizaje colaborativo, son aspectos esenciales para superar las barreras y optimizar sus beneficios en el aula.

Castelo et al. (2024), en su trabajo investigativo cuantitativo sobre la tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y rendimiento escolar, encontraron resultados significativos en varios componentes. En cuanto a la disponibilidad de espacios para la tecnología, un grupo de estudiantes afirmó que la institución cuenta con una red de internet confiable, sin embargo, no acceden a recursos en línea o digitales. En el componente relacionado con el tiempo de empleo de las TIC, los encuestados indicaron que dedican menos de una hora semanal al uso del salón audiovisual de la institución y que no utilizan proyectores ni pantallas interactivas durante la semana, lo que sugiere una falta de aprovechamiento de estos recursos tecnológicos en la enseñanza.

Además, los autores establecen que, pese a que los docentes proporcionan material complementario en línea para reforzar sus clases, estos no se mantienen al día con las últimas tendencias tecnológicas en educación. Estos hallazgos concluyen que los maestros podrían no estar completamente preparados para utilizar la tecnología de manera eficaz en su enseñanza, lo cual impacta negativamente el interés de los estudiantes y, en consecuencia, afecta su aprendizaje y rendimiento académico.

De igual manera, Posso (2023), en su estudio teórico, realizó una revisión exhaustiva para analizar los factores que inciden en el éxito de la implementación de la tecnología educativa. Sus hallazgos destacan que las plataformas de aprendizaje en línea, los foros de discusión y las herramientas de trabajo colaborativo, como Google Docs y Slack, facilitan la interacción entre los estudiantes en proyectos y actividades académicas, lo cual favorece al intercambio de ideas y colaboración, además posibilitan el acceso a recursos educativos en cualquier momento o lugar. A partir de la literatura revisada, el autor concluye que la tecnología puede potenciar la efectividad y eficiencia del aprendizaje en las áreas de lenguaje, matemáticas, naturales y sociales, ya que estas herramientas se ajustan a las necesidades y habilidades individuales.

En esta misma línea Castro (2024) realizó una investigación de enfoque cuantitativo con diseño correlacional para determinar cómo la integración de la tecnología educativa influye en el aprendizaje. En su estudio reveló que la tecnología educativa tiene un impacto más significativo en las áreas de matemáticas y ciencias, además que los docentes que reciben formación del uso tecnológico tienden a implementar con mayor frecuencia herramientas para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. Estos hallazgos sugieren que incorporar la tecnología en el aula, tiene un efecto positivo en todos los niveles educativos, no obstante, se debe tomar en consideración que, en la educación primaria y secundaria, su efectividad dependerá de la combinación de tecnologías con metodologías pedagógicas activas que fomenten la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula.

Tecnologías Educativas

La tecnología educativa se refiere al uso de herramientas y recursos tecnológicos, como plataformas en línea, aplicaciones y dispositivos, con el propósito de facilitar y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su objetivo es transformar las prácticas

tradicionales de enseñanza, ofreciendo entornos flexibles y accesibles que fomentan la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes, favoreciendo así la construcción y el desarrollo del conocimiento (Medina-Chicaiza., et al 2022).

Granados et al. (2020) definen a las tecnologías educativas como elementos o herramientas indispensables en la vida cotidiana y el ámbito educativo, ya que transforman las prácticas y dinámicas tradicionalistas en entornos flexibles. Por ello, es fundamental aprovechar sus potencialidades, integrando en el aula plataformas como: Google Meet, Classroom, Educaplay, Quizizz y aulas virtuales que faciliten la interacción entre docentes y estudiantes, permiten el acceso inmediato a la información y favorezcan la construcción del conocimiento.

Para Zapata-Gallegos et al. (2021) “es el resultado de las aplicaciones de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TIC: tecnologías de información y comunicación” (p. 345). Las tecnologías educativas contribuyen a mejorar la eficiencia y productividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, con recursos educativos que promueven un aprendizaje más dinámico y personalizado.

Tipos de tecnologías educativas

Para Reyna (2022) las tecnologías educativas se pueden clasificarse en distintas categorías, según su propósito y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presentan algunos de los tipos más comunes:

- **Audio y video:** captan la atención, despiertan la curiosidad y fomentan la creatividad de los estudiantes, promoviendo su participación activa. Además, diversifican las dinámicas de enseñanza y facilitan la comprensión de los contenidos mediante recursos visuales y sonoros que enriquecen la experiencia de aprendizaje.
- **Recursos multimedia:** integran imágenes, videos, sonidos, animaciones e interactividad, lo que hace que el contenido educativo sea atractivo y accesible para los estudiantes y puedan experimentar en un entorno dinámico que enriquezca su aprendizaje.

- **Pizarras digitales:** facilitan la interacción directa con el contenido en un formato visual, integrando imágenes, textos y gráficos en tiempo real, que fomentan la participación de los estudiantes, incrementan su interés, y fortalecen la interacción o comunicación con los docentes.
- **Aula virtual:** es un espacio de aprendizaje en línea que elimina las barreras de tiempo y espacio, brindando acceso a materiales educativos y promoviendo una formación más flexible y autónoma.
- **Realidad aumentada:** incorpora elementos digitales como imágenes, textos o modelos tridimensionales, en el entorno físico en tiempo real, enriqueciendo la experiencia educativa, ya que permite crear clases interactivas, mejorar la retención de información y fomentar la colaboración entre los estudiantes.
- **Enseñanza asistida por ordenador:** involucra simulaciones, juegos educativos y otros recursos digitales que refuerzan los contenidos académicos, a través de la experimentación y resolución de problemas.
- **Gamificación:** incorpora elementos de juego como: puntos, niveles, desafíos y recompensas, en el proceso educativo para aumentar la motivación, participación y el aprendizaje activo de los estudiantes.

El uso de estas tecnologías en el ámbito educativo amplía las posibilidades de aprender a partir de experiencias más dinámicas e interactivas. Sin embargo, implementarlas en el aula no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también promueve la participación, creatividad y desarrollo de habilidades clave para el entorno digital actual.

Características de las tecnologías educativas

Según Araujo et al. (2024) las tecnologías educativas en el aula ofrecen diversas características que enriquecen el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se destacan

- **Interactividad:** permiten la interacción directa de los estudiantes con el contenido educativo, ya que pueden experimentar, explorar y responder ante desafíos.
- **Adaptabilidad:** los recursos digitales pueden ajustarse al ritmo y nivel de habilidad

de cada estudiante, ofreciendo contenidos y experiencias personalizadas, acordes con sus necesidades e intereses individuales.

- **Accesibilidad:** permiten a los estudiantes explorar, investigar acceder a recursos educativos interactivos de manera instantánea e inmediata desde distintos entornos.
- **Disponibilidad:** los recursos digitales están disponibles en cualquier momento y desde diversos dispositivos, lo que facilita el acceso al aprendizaje en todo momento.
- **Colaboración:** promueven el trabajo en equipo mediante plataformas que permiten a los estudiantes colaborar e interactuar en tiempo real en proyectos, discusiones y actividades, dentro y fuera del aula.

Este conjunto de características convierte a las tecnologías en herramientas esenciales para fortalecer el aprendizaje, ya que no solo enriquecen la experiencia en el aula, sino que también facilitan la adquisición de conocimientos de manera dinámica y adaptada a las necesidades de cada estudiante.

Importancia de las tecnologías educativas

La incorporación de las tecnologías educativas ha desempeñado un papel fundamental en el desarrollo y adopción de nuevas estrategias pedagógicas, las cuales han enriquecido los procesos de aprendizaje al permitir a los estudiantes interactuar en entornos digitales interactivos, facilitando la simulación de situaciones y resolución de problemas reales. Estas experiencias, fortalecen en los estudiantes habilidades de comunicación oral y escrita, toma de decisiones, trabajo colaborativo y autoaprendizaje (Ministerio de Educación, 2012).

Teoría del Constructivismo

El presente ensayo se fundamenta en la teoría del constructivismo, que establece que el aprendizaje en el aula debe ser un proceso activo, en el cual los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de información y se convierten en protagonistas en la construcción de su propio conocimiento a partir de la interacción con su entorno. Dentro de este marco, el rol del docente también se transforma, deja de ser el único transmisor de información y se convierte en un mediador que guía y motiva a los estudiantes en la búsqueda, análisis y aplicación del conocimiento en contextos reales (Reyero, 2018).

De acuerdo con Parra et al. (2022), las tecnologías educativas juegan un papel fundamental en el aula, ya que permiten al docente diseñar experiencias de aprendizaje dinámicas, interactivas y significativas, alineadas con los principios constructivistas. Estas tecnologías se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando su autonomía y participación activa en el proceso de aprendizaje.

Teoría del conectivismo

El conectivismo sostiene que el aprendizaje en la era digital ocurre a través de la conexión con diversas fuentes de información y redes de conocimiento. Este enfoque reconoce que el aprendizaje ya no es un proceso exclusivamente individual, sino que se ve influenciado y enriquecido por la capacidad de interactuar y compartir información a través de redes (Bernal, 2020).

En este contexto, López & Escobedo (2020) destacan que el conectivismo y el uso de las tecnologías en el aula están estrechamente relacionados, puesto que ambos promueven un aprendizaje interactivo basado en la conexión con múltiples fuentes de información. Además, a través de herramientas digitales, los estudiantes desarrollan habilidades para gestionar su propio aprendizaje, interactúan con comunidades de conocimiento y se adaptan a la constante evolución de la información en la era digital.

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso continuo en el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades y actitudes como resultado de la experiencia, la práctica e interacción con su entorno, puede desarrollarse de manera autónoma o en colaboración con otros y conlleva aplicar lo aprendido en diversos contextos y situaciones de la vida cotidiana (Guamán & Espinoza, 2022).

Para Ramírez & Olmo (2020), el aprendizaje “es el producto de la actuación organizada de las funciones cognitivas en una persona: Atención, percepción, memoria, lenguaje, habilidades sensomotoras y funciones ejecutivas” (p. 51). Desde esta postura se infiere que el aprendizaje surge a partir de la información que el individuo recibe del entorno por medio de los sentidos, la cual se procesa y almacena en la memoria mediante procesos

cerebrales que conllevan a recuperar y utilizar los conocimientos adquiridos cuando sea necesario.

El aprendizaje es un proceso complejo mediante el cual el ser humano adquiere, transforma y aplica conocimientos y habilidades, lo que le permite adaptarse, interactuar y desarrollarse de manera efectiva en su entorno, enfrentando los desafíos de su contexto. Ochoa (2022), considera que “constituye la forma como el estudiante asimila e interpreta los conocimientos que le son transmitidos mediante el proceso de enseñanza, sea una enseñanza consciente o inconsciente, estructurada o no estructurada, formal o no formal” (p.117). Por tanto, se establece que cada persona aprende y asimila conocimientos de diferentes formas y ritmos, influenciados por factores como experiencia previa, motivación intrínseca, y el entorno sociocultural en el que se desenvuelve.

Aprendizaje en el proceso pedagógico y psicológico

Según Mendoza & Rodríguez (2020) el aprendizaje es el medio para construir el conocimiento, ya que permite a los individuos comprender el mundo, mediante la experiencia, interacción y reflexión. Desde el aspecto pedagógico se establece que el estudiante asume el rol protagónico en la construcción de su propio aprendizaje, socializando con sus pares y transformando experiencias y vivencias en conocimientos, además, el docente actúa como guía, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo que favorezca la participación y el pensamiento crítico.

De forma similar Moreira et al. (2023), afirman que el aprendizaje en el proceso pedagógico sitúa al estudiante en el centro del proceso educativo, ya que los esquemas mentales se activan mediante la interacción y experiencia para la construcción del conocimiento. Por lo cual, el docente debe establecer los métodos, enfoques, estrategias y actividades dinámicas e interactivas que involucren la participación activa de los

Por otra parte, la psicología en el proceso educativo facilita la comprensión de los elementos que influyen en el aprendizaje de los estudiantes, a partir de fundamentos teóricos y metodológicos. En este sentido, para Moya (2024) el aspecto psicológico “examina el proceso de aprendizaje de cada estudiante individualizando el enfoque como un individuo biopsicosocial, la psicología de la lectura describe y explica los mecanismos del procesamiento de la comprensión” (p.144). De esta manera, la psicología estudia los

procesos cognitivos y emocionales que intervienen en la adquisición de nuevos saberes, contribuyendo a una comprensión más profunda de cómo los estudiantes construyen y comprenden el conocimiento.

El constructo psicológico en el proceso educativo, permite comprender los diversos factores que influyen en el aprendizaje de los estudiantes y para que los docentes puedan favorecer su construcción, es esencial que identifiquen y apliquen estrategias pedagógicas adecuadas a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante. Por ello, la conexión entre el aprendizaje, enseñanza y psicología educativa es fundamental para garantizar una educación de calidad, ya que al entender cómo aprenden los estudiantes, cómo los docentes pueden apoyar el proceso educativo y cómo los factores psicológicos afectan la experiencia educativa, es posible optimizar las prácticas docentes y desarrollar ambientes de enseñanza más eficaces (Villar, 2023).

Aspectos del aprendizaje

El aprendizaje es un proceso complejo que depende de múltiples factores, entre los principales se destacan los aspectos cognitivos y motivacionales, como procesos que no actúan de manera aislada, sino que se interrelacionan y funcionan como mediadores fundamentales en la adquisición de nuevos conocimientos.

Aspecto cognitivo. El aprendizaje implica la capacidad del ser humano para adquirir, organizar y transformar el conocimiento a partir de la información recibida. En el aspecto cognitivo, este proceso involucra la representación mental de símbolos, esquemas o imágenes, cuya construcción y representación está determinado por las capacidades cognitivas de cada individuo. Es decir que, a partir de esta estructura interna, la persona interpreta su entorno y toma decisiones propias, que influyen en su manera de actuar, resolver problemas o asimilar nuevos conceptos (Ramírez & Olmo, 2020).

En esta misma línea Oliveira (2019) manifiesta que el aprendizaje no es un proceso pasivo, sino que implica la participación del estudiante en la regulación de sus propios procesos cognitivos. En este sentido, la capacidad de ser consciente de cómo se adquiere, procesa y utiliza la información permite un mayor control sobre el aprendizaje, lo que facilita la selección de estrategias adecuadas para la resolución de problemas y comprensión de

nuevos conceptos. Este proceso de autorregulación es también conocido como metacognición, que influye directamente en la construcción del conocimiento, ya que permite al estudiante evaluar su desempeño, ajustar sus métodos y mejorar su capacidad de aprendizaje de manera continua.

Motivación y aprendizaje. Según Armas (2019), “la motivación es lo que mueve al alumno al aprendizaje “. Desde esta perspectiva, se establece que un factor indispensable en el proceso de aprendizaje es el aspecto motivacional, entendido como una actitud interna y positiva que impulsa al individuo a actuar e interesarse por adquirir nuevos conocimientos. Por tanto, conlleva un proceso de cambio, que lleva al estudiante a desarrollar interés por aprender, realizar una acción y persistir en ella hasta alcanzar los objetivos o metas deseados.

Por otra parte, Justiano & Cancino (2024), la motivación es la “predisposición, energía o fuerza de naturaleza interna y positiva es lo que mueve al sujeto a realizar un aprendizaje desarrollando sus competencias, capacidades y actitudes” (p. 380). En otras palabras, es el impulso que genera interés en el estudiante por involucrarse en sus actividades académicas, enfrentar o superar obstáculos, estar comprometido con su proceso de aprendizaje.

Existen dos tipos de motivación, las cuales son:

- **Motivación intrínseca:** es aquella que surge del interior del individuo y está impulsada por el interés personal, curiosidad y el placer de aprender.
- **Motivación extrínseca:** es aquella provocada por factores externos ya sea por otras personas o el entorno, e incluye elementos como recompensas, calificaciones, reconocimiento o el cumplimiento de normas y expectativas ajenas.

Currículo de Educación General Básica

En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2019) destaca la importancia de diseñar actividades motivadoras que se adapten a los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo una enseñanza personalizada. Por ello, establece que los docentes deben basarse en situaciones reales o contextualizadas al planificar, de modo que los estudiantes enfrentar problemas auténticos, lo que favorece una comprensión significativa de

a realidad. En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación emergen como herramientas esenciales para facilitar el desarrollo del currículo, puesto que permiten la integración de metodologías innovadoras y dinámicas que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al compromiso y la motivación de los estudiantes.

TIC y aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el contexto educativo son herramientas que facilitan el acceso a información y recursos educativos. Para Paladines (2023) integrar las TIC en el aula mejora la motivación de los estudiantes y favorece una mayor participación en las actividades académicas. De esta manera, al incorporar las TIC, se logran enfoques más interactivos y colaborativos, promoviendo nuevas formas de enseñar y aprender, lo que resulta en una experiencia educativa más dinámica y efectiva.

Desde un enfoque similar Alvarado et al. (2023), sostiene que las TIC son fundamentales en el ámbito educativo, ya que brindan acceso a una amplia variedad de recursos digitales que enriquecen la enseñanza y aprendizaje. Por ello establece, que, en la actualidad, las TIC han impulsado una gran innovación en este campo, facilitando el acceso a materiales interactivos, plataformas digitales y herramientas que optimizan el proceso educativo. Es decir que, gracias a las TIC, los docentes pueden ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas, mientras que los estudiantes tienen la posibilidad de explorar y aprender a su propio ritmo, fortaleciendo así su comprensión de los contenidos y adquisición de habilidades esenciales para la construcción del conocimiento autónomo.

Por su parte, Morales et al. (2024), señala que “al incorporar las TIC en el aula también es necesario utilizar estrategias y metodologías nuevas para lograr un aprendizaje activo, participativo y constructivista” (p. 9326). Por lo tanto, es necesario que los docentes y estudiantes comprendan el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas, para que las utilicen de manera efectiva, maximizando su potencial y aumentando su interés y motivación en las clases. De modo que, las TIC se convierten en un recurso valioso que no solo facilita el acceso a contenidos educativos, sino que también potencia el desarrollo de habilidades y el compromiso en el proceso de construcción del aprendizaje.

SITUACIÓN PROBLÉMICA

Los hallazgos de la revisión bibliográfica en relación con el rol que desempeñan las tecnologías educativas en la construcción del aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica han demostrado que las TIC son herramientas valiosas para el aprendizaje, además los estudiantes tienen acceso a la tecnología mediante el uso de salas de informática y el proyector para reproducir videos y presentación durante la clase. Sin embargo, persisten diversas problemáticas que limitan su uso, como la resistencia al cambio por parte de los docentes, infraestructura inadecuada, falta de dispositivos personales para los estudiantes, ausencia de estrategias o herramientas tecnológicas que promuevan el trabajo en equipo y las dificultades para aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas. En este contexto, se hace necesario implementar tecnologías educativas adicionales que enriquezcan el uso actual de la tecnología, permitiendo que los estudiantes tengan una experiencia más directa y completa con los recursos disponibles en la Institución Educativa.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo han revolucionado la enseñanza y el aprendizaje, mediante el uso de dispositivos electrónico, plataformas digitales y aplicaciones educativas interactivas que ofrecen oportunidades de aprendizaje interactivo y personalizado, han mejoran la comprensión y retención de los contenidos educativos, promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas y sin embargo su existencia no garantiza resultados óptimos, ya que se requiere que los docentes cuenten con habilidades digitales para que las TIC sean determinantes en su éxito.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado el ámbito educativo, transformando la enseñanza a través del uso de dispositivos electrónicos, plataformas digitales y aplicaciones educativas, herramientas que ofrecen oportunidades de aprendizaje interactivo y personalizado, mejoran la comprensión y retención de los contenidos educativos, y promueven el desarrollo de habilidades cognitivas. Sin embargo, su presencia por sí sola no garantiza resultados óptimos, por lo que es fundamental que los docentes cuenten con habilidades digitales adecuadas para que las TIC puedan ser verdaderamente determinantes en el éxito educativo (Erazo, 2024).

Conforme a lo expuesto, el presente trabajo de investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, basado en una revisión bibliográfica de literatura científica que permitió abordar una mayor perspectiva acerca del rol que desempeñan las tecnologías educativas en el proceso del aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica.

Los datos obtenidos permitieron comprender la problemática estudiada, ya que a pesar de que existe abundante literatura sobre la importancia de las TIC en el aula, su uso también puede verse limitado y obstaculizada por otros factores como resistencia al cambio, limitado acceso a recursos tecnológicos, infraestructura insuficiente, falta de formación docente en el uso de estas herramientas y barreras socioeconómicas que enfrentan algunos estudiantes.

PROPUESTA

Introducción: El uso de la tecnología educativa ha transformado el proceso de enseñanza- aprendizaje, modificando la manera en la que los docentes enseñan y en la que los estudiantes aprenden a partir de herramientas digitales que promueven experiencias dinámicas e interactivas. En el contexto de la Escuela Fiscal Blanca Goetta de Ordoñez, se ha identificado que los estudiantes requieren de experiencias significativas y directas con tecnologías educativas que favorezcan la adquisición de contenidos educativos y desarrollo de habilidades digitales, las cuales serán de beneficio para su entorno académico, profesional y laboral, de modo que no se limiten únicamente al uso de proyectores para reproducir videos y presentación durante la clase y herramientas básicas como Classroom, Kahoot, Quizizz y recursos multimedia. A partir de lo señalado, se establece que es necesario incorporar tecnologías educativas que faciliten y enriquezcan el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes.

Objetivo: Diseñar una propuesta de TIC educativas que favorezcan y potencien la construcción del aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Blanca Goetta de Ordoñez.

Descripción de la propuesta: Las TIC incluyen elementos lúdicos e interactivos, como juegos educativos, plataformas de realidad aumentada o simuladores que aumentan significativamente la motivación de los estudiantes y se involucren activamente en su proceso de aprendizaje. El uso de plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones interactivas y herramientas de colaboración no solo les enseña a utilizar tecnología, sino también como aplicarlas de manera efectiva en situaciones académicas y profesionales

Por lo antes mencionado, en la tabla 1 se propone un plan de actividades para potenciar la construcción de aprendizajes mediante el uso de las TIC educativas, por lo cual

se analizó literatura científica relacionada con la temática del estudio, y se establecieron 5 tecnologías educativas, sus definiciones y actividades que el docente puede implementar en el aula para el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica.

Con esta propuesta se espera que los estudiantes adquieran competencias digitales y mayor capacidad para resolver problemas, ya que el uso continuo de tecnologías en el aula contribuirá al desarrollo de habilidades tecnológicas y sociales que les permitirán adaptarse a un entorno cada vez más digitalizado y globalizado.

Tabla 1

Plan de actividades para potenciar la construcción de aprendizajes mediante el uso de las TIC educativas

Tecnologías Educativas	Definición	Actividades
E-learning	El e-learning conocido en español como enseñanza en línea, es un método pedagógico que facilita la conexión e interacción entre estudiante y docente por medio de cualquier dispositivo digital con acceso a internet, aprovechando una variedad de recursos educativos que promuevan un aprendizaje más dinámico y eficaz. Esta modalidad se adapta a la disponibilidad de tiempo del estudiante y le ofrece la ventaja de conectarse desde cualquier lugar para continuar con su formación académica (Espinoza et al., 2021).	-Foros de discusión: Participar en debates en línea sobre temas relacionados con las asignaturas de Educación General Básica. -Juegos educativos interactivos: Utilizar plataformas digitales que involucren juegos educativos relacionados con las asignaturas. -Proyectos colaborativos: Fomentar el trabajo en equipo a través de herramientas digitales. -Videos explicativos: Compartir contenido audiovisual dinámico y atractivo.
Realidad aumentada	La Realidad Aumentada es una innovadora herramienta tecnológica que revoluciona los procesos de educación y enseñanza al fusionar elementos virtuales con el mundo real. A través de dispositivos inteligentes, esta tecnología superpone imágenes y objetos digitales sobre el entorno físico, es así que el estudiante experimenta un	-Exploración de Modelos 3D: Explorar conceptos de manera visual y en 3D, que les permitirá comprender de manera significativa los contenidos educativos. -Juegos educativos con RA: Realizar juegos de preguntas y respuestas - Simulaciones Interactivas: Usar la RA para observar un

	aprendizaje de manera más visual y práctica, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos y mejora la retención de información (Marín & Sampredo, 2020).	proceso que no es posible visualizar en la realidad -Narración de cuentos: Se crean historias en RA, donde los estudiantes observan los personajes, acciones y como interactúan
Recursos multimedia	Los recursos multimedia en el ámbito educativo son estrategias que involucran el uso de actividades dinámicas por medio de imágenes, videos, textos y animaciones que le permiten al estudiante mejorar sus destrezas, desarrollar su pensamiento lógico, y ofrecen un gran impacto en el proceso de aprendizaje. Estos recursos multimedia tienen la ventaja de adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y se ajustan a las necesidades individuales de cada estudiante (Quintana et al., 2024).	-Creación de contenido digital: Usar herramientas como Canva para diseñar presentaciones dinámicas. -Videos y Animaciones: Observar videos educativos en YouTube. -Evaluaciones interactivas: Realizar pruebas, cuestionarios, ejercicios de autoevaluación en plataformas como Google Forms o Kahoot. -Foros en Linea: Participar en discusiones académicas en la plataforma Google Classroom.
Juegos educativos	Los juegos educativos desempeñan un papel importante en la educación actual, ya que funcionan como una herramienta esencial para el refuerzo de las diferentes asignaturas. Como parte de la tecnológica educativa, estos juegos integran el aprendizaje con el entretenimiento, estimulando la motivación, creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, de manera que transforman el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica, atractiva e interactiva (López et al., 2021).	-Juegos de matemáticas: Reforzar habilidades matemáticas en Wordwall o Cokitos Juegos. Utilizar Minecraft Education Edition que permite a los estudiantes resolver puzzles, desarrollar proyectos y aprender sobre conceptos matemáticos. -Juegos para aprender idiomas: Realizar actividades en Duolingo o Arbol ABC - Juegos de memoria: Utilizar juegos como Quizlet o Memory Cards que ayudan a los estudiantes a memorizar conceptos clave y mejorar su vocabulario.
	La gamificación es una herramienta	-Concursos y cuestionarios

Gamificación	tecnológica aplicada en los procesos educativos para fortalecer conocimientos, mejorar habilidades, fomentar la autonomía y motivar a los estudiantes. Esta estrategia combina elementos como puntos, retos, insignias y recompensas para incentivar la participación activa y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. En el contexto de tecnología educativa, se basa en el uso de plataformas y aplicaciones digitales que incorporan juegos y dinámicas interactivas, facilitando un aprendizaje más efectivo y personalizado (Castillo et al., 2023).	interactivos: Crear preguntas de opción múltiple en Quizizz para competir por puntos. -Escape Rooms Virtuales: Resolver acertijos y retos en Google Forms. -Misiones y retos con recompensas: Asignar tareas en Google Classroom, otorgando insignias o puntos según el desempeño de los estudiantes.
--------------	--	---

Nota. Elaboración propia

CONCLUSIONES

El presente ensayo, pone en manifiesto que la tecnología educativa se refiere a la utilización de herramientas digitales que optimizan los procesos de enseñanza-aprendizaje, mientras que el aprendizaje se constituye como un proceso dinámico y continuo en el que los individuos adquieren conocimientos, a través de la experiencia. La fusión de tecnología educativa y aprendizaje, permite crear experiencias educativas enriquecedoras, mediante plataformas y recursos digitales que favorecen la colaboración, el acceso a la información y el desarrollo del conocimiento en contextos flexibles y adaptativos.

Por otra parte, a partir de la revisión bibliográfica de literatura científica acorde con la temática estudiada se determinó que en las aulas se utiliza como herramientas tecnológicas básicas el proyector para reproducir videos o presentación durante la clase, y plataformas básicas como: Classroom, Kahoot, Quizizz y recursos multimedia para facilitar la comprensión de los contenidos académicos. No obstante, la resistencia al cambio, falta de acceso a dispositivos electrónicos y actualización docente en recursos digitales limita las oportunidades de aprovechamiento de nuevas herramientas tecnológicas.

Finalmente, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han demostrado tener un impacto positivo en el aprendizaje, promoviendo la motivación, el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes. Sin embargo, los resultados también revelan que muchas instituciones educativas enfrentan limitaciones en el acceso y uso de estas herramientas, debido a la falta de infraestructura adecuada. además, aunque las TIC promueven un aprendizaje más dinámico y colaborativo, el uso restringido por parte de algunos docentes reduce su efectividad. En este sentido, es fundamental mejorar los recursos tecnológicos para maximizar los beneficios de las TIC en el proceso educativo. Por ello, se consideró pertinente diseñar un Plan de actividades para potenciar la construcción de aprendizajes mediante el uso de las TIC educativas en Educación Básica.

Referencias

- Alvarado Pazmiño, E. R., Ronquillo Murrieta, F. E., Bohórquez Morante, A. M., & Morla Barco, E. L. (2023). Impacto de las TICs en el proceso de Aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, 8(III), 324–340.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3015>
- Araujo Bedoya, G. J., Guerra Delgado, L. R., Bastidas Santana, V. G., Diaz Berrúz, C. F., & Planta Ulloa, J. P. (2024). Educación y tecnología digital. In *Educación y tecnología digital* (1a ed). CID - Centro de Investigación y Desarrollo. https://doi.org/10.37811/cli_w1041
- Armas Arráez, M. (2019). Hacer fluir el aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 298–311. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v2.1443>
- Barreto Zúñiga, W. W., Fernández Álvarez, J. E., Ñamo Guaypacha, R. M., Cano Herrera, G. E., Alonso Hernández, I., & Mazaira Rodríguez, Z. (2023). Incidencia de la falta de aplicación de las TICS en los procesos de enseñanzas del Plantel Educativo Honoria Méndez Zambrano, Ubicado en el Recinto Pasaje De Arriba, Perteneciente al Cantón Colimes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9686–9699.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7656
- Bernal-Garzón, E. (2020). Aportes a la consolidación del conectivismo como enfoque pedagógico para el desarrollo de procesos de aprendizaje. *Revista Innova Educación*, 2(3), 394–412.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.03.002>
- Castelo Barrero, L., Aguilar Quevedo, J., & Guale Tomalá, Y. (2024). La tecnología educativa y su influencia en la experiencia de aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Aula Virtual*, 5(12), 688–701. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12791475>
- Castillo Endara, L., Chavez Manrique, F., Maldonado Noboa, S., Chavez Manrique, F., & Erazo Vaca, D. (2023). La integración de herramientas tecnológicas y gamificación para fomentar el Aprendizaje Activo en estudiantes de Bachillerato. *Polo Del Conocimiento*, 8(12).
<https://doi.org/> <https://doi.org/>

- Castro González, A. E. (2024). El impacto de la tecnología educativa en los resultados de aprendizaje de los estudiantes: un meta- análisis. *Revista Ciencia y Descubrimiento, Periodicidad: Trimestral*, 2(4), 150–162. <https://doi.org/10.70577/3chvf436RCD>
- Cosquillo Salazar, J. M., & Matamoros Dávalos, Á. A. (2024). La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) como estrategia metodológica en el desarrollo de las destrezas matemáticas en séptimo grado de la escuela Alejandro Alvear. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, V(3), 2483–2496. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2210>
- Erazo-Luzuriaga, A. F. (2024). Integración de las TICs en el aula: Un análisis de su impacto en el rendimiento académico. *Revista Científica Zambos*, 3(1), 56–72. <https://doi.org/10.69484/rcz/v3/n1/12>
- Escobar, N. (2012). El Aprendizaje en la Escuela: ¡Ahí está el poder! *Acción Pedagógica*, 21, 64–75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6223450>
- Espinosa-Izquierdo, J., Espinosa-Figueroa, J., & Espinosa-Arreaga, G. (2021). E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(3), 659–669. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2394>
- Fernández Delgado, C. (2022). *Las TIC y el aprendizaje cooperativo en el área de ciencias sociales: impacto sobre el rendimiento académico del alumnado que cursa cuarto de Educación Primaria*. 12(1), 38–55. <https://doi.org/10.30827/unes.i12.21932>
- Granados Maguiño, M. A., Romero Vela, S. L., Rengifo Lozano, R. A., & Garcia Mendocilla, G. F. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809–1823. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i92.34297>
- Guamán Gómez, V., & Espinoza Freire, E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2).
- Guirado Ariza, A. M., Gimenez Perez, Y., & Mazzitelli Lanzone, C. (2022). La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. *Educación*, XXXI(60), 197–214. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.009>
- Justiniano Flores, R. J., & Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- López De La Cruz, E., & Escobedo Bailón, F. (2020). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje? *Desafíos*, 12(1), 73–79. <https://doi.org/10.37711/desafios.2020.11.2.213>
- López Díaz, L., Morales Mateos, E., López Garrido, M., & Sánchez, D. (2021). Aprendizaje basado en juegos tecnológicos. *Revista Arbitraria Del Centro de Investigación*, 52, 172–177. www.grupociieg.org
- Marín, V., & Sampetro-Rquena, B. E. (2019). La realidad aumentada en Educación Primaria desde la visión de los estudiantes. *Alteridad*, 15(1), 61–76. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.05>
- Medina-Chicaiza, P., González-Hernández, W., & Chiliquinga-Vejar, L. (2022). Las tecnologías en la educación: enfoque de Ciencia y Sociedad. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(6), 639–648. <https://orcid.org/0000-0002-2736-8214>

- Mendoza Moreira, M. L., & Rodríguez Gámez, M. (2020). Aprendizaje centrado en el estudiante desde la planificación en investigación. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología CIENCIAMATRIA*, VI(10), 560–572. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i10.232>
- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. https://siteal.iiiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/11031.pdf
- Ministerio de Educación. (2012). *Tecnología de la Información y la Comunicación aplicadas en la educación*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>
- Monar Quisirumbay, B. F., Chuquimarca Llulluna, M. L., Burbano Urresta, L. S., Taco Tipán, V. A., Simba Sáenz, M. R., & Quiguntar Reascos, L. A. (2024). Impacto de la Implementación de Tecnologías Educativas en el Aula y sus Beneficios en el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 8140–8153. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15523
- Morales Pincay, M. E., Gómez Polanco, F. A., Cedeño Gómez, D. C., Rivera Cedeño, J. L., & Cano Barros, C. P. (2024). Uso de las TIC y su aporte en el aprendizaje de Estudiantes de Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 9324–9333. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13078
- Moreira- Barre, F., Pita-Mantilla, L., Castro-Ponce, N., Pacheco-Almendariz, L., Solís-Zambrano, R., & Santos-Arguello, N. (2023). Modelos pedagógicos y las teorías del aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 2212–2235. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6343
- Moya López, C. F., López Tobar, F. R., Ortega Poveda, N. W., Malla Morocho, J. E., & Espinoza Cacay, D. J. (2024). Psicología y educación, aportes desde la perspectiva: conductual, y proceso de aprendizaje. *Revista Científica Internacional Arandu UTIC*, 11(2), 141–160. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i2.255>
- Ochoa Mena, E. (2022). La enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva del maestro. *DIALOGUS*, 9(6), 115–12. <https://doi.org/10.37594/dialogus.vi9.710>
- Oliveira Pereira, F. (2019). Aptitud cognitiva y compromiso motivacional en el éxito educativo de estudiantes con y sin dificultades de aprendizaje. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 11–44. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.292>
- Paladines Enriquez, N. R. (2023). Implementación efectiva de las TIC en la educación para mejorar el aprendizaje: una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5788–5804. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4862
- Parra-Rocha, D. S., Chiluzza-Vásquez, W. P., & Castillo-Conde, D. A. (2022). Inclusión Tecnológica en Época de Pandemia: Una Mirada al Constructivismo como Fundamento Teórico. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 16–25. <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.288>
- Posso Pacheco, R., Ulcuango Ashqui, M., Morales Loachamin, L., Pastaz Revelo, G., & Jaramillo Hidalgo, L. (2023). *Revolucionando la educación: Implementación efectiva de la Tecnología en el aula*. 3(1), 33–47. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/188>

- Quintana Suarez, B., Morales Caguana, E., & Otero Agreda, O. (2024). Recursos multimedia para el desarrollo del Pensamiento Lógico en estudiantes de Educación Básica. *Revista Minerva*, 5(8), 150–161. <https://doi.org/10.53591/minerva.v5i8.32>
- Ramírez-Ramírez Ma. del Rocío, & Olmos-Castillo Héctor Ismael. (2020). Funciones cognitivas y motivación en el aprendizaje de las matemáticas. *Naturaleza y Tecnología*, 2(2).
- Reyero Sáez, M. (2018). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 2(12), 111–127. <http://dle.rae.es/?id=EO5CDdh>
- Reyna Aguirre, M. (2022). *Las tecnologías educativas: Herramientas para la Educación en el Siglo XXI [Tesis de maestría, Tecnológico Universitario Aguascalientes]*. <https://www.researchgate.net/publication/365089670>
- Sierra Llorente, J. G., Romero Mora, B. S., & Palmezano Córdoba, Y. A. (2018). Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clase. *Revista Panorama*, 12(22), 31–41. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v12i22.1064>
- Silva Alvarado, J. C., & Herrera Navas, C. D. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 2(4), 15–40. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v2/n4/23>
- Villar Cavieres, N. (2023). Aprendizaje, enseñanza y psicología educativa, conceptos en relación constante: una revisión bibliográfica. *REVISTA INVECOM*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8056680>
- Zapata-Gallegos, K., Lara-Genovezzi, H., Coronel-Escobar, C., & Castillo-Cevallos, R. (2021). Uso de tecnologías educativas en la didáctica con estudiantes de educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 6(5). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2663>