



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

**HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y SU INFLUENCIA EN EL
APRENDIZAJE INTERACTIVO EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA
ESPAÑA, PUEBLO VIEJO. 2022**

AUTORA:

VERA BARROS MARÍA BELEN

TUTORA:

MSC. SÁNCHEZ SALAZAR TANYA DEL ROCÍO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Modelo Educativo

BABAHOYO, 2023

Dedicatoria

Hoy principalmente al terminar mi proyecto con mucho esfuerzo tengo el gusto y honor de dedicarlo a Dios, quien con su infinito poder fue una guía incondicional que me ilumina en todos mis actos que realizo en la vida.

A mis amados padres, que son y serán siempre todo mi apoyo en mi carrera universitaria y en todos los instantes de mi vida. Para ti papá, Segundo Vera que, con el esfuerzo de tu trabajo, solventaste todas mis necesidades y sé que en este momento estuvieras muy orgulloso de mi. Y que puedo decir de mi querida madre Maryuri Barros, que cada paso que doy siempre estás ahí en ser mi guía en este sendero que no es fácil avanzar, pero me brindas tus sabias enseñanzas incondicionalmente. Acompañándome cada momento de mi vida, en cada trabajo que realizo.

A mis hermanas Maydeline y Yaneisy, por todo su apoyo en mis estudios y entusiasmo que me han brindado para cumplir mi meta propuesta durante toda mi carrera universitaria.

A mi amada hija Danna que es mis ganas mis fuerzas mi motor a seguir adelante y no darme por vencida hasta lograr el objetivo y ser un orgullo y ejemplo a seguir para ella.

A mi querida abuela Nilepta que desde el principio me ha apoyado en mi vida estudiantil hasta formarme como una profesional.

Vera Barros María Belen

Agradecimiento

Primeramente, le agradezco a Dios, por darme fuerzas, paciencia y confianza en los momentos más difíciles que he cursado en mi vida y nunca darme por vencida.

A mis dos seres que me dieron la vida, a mis padres, gracias a sus sabias enseñanzas y su ejemplo nos complace cumplir siempre con el objetivo propuesto. La gratitud infinita hacia ellos y rogamos a Dios nuestro creador que los bendiga siempre.

Agradezco a mis hermanas, quienes siempre están apoyándome, un abrazo enorme para ellas.

Agradecimiento a la Universidad Técnica de Babahoyo, por haberme abierto las puertas y acogido bajo el manto de sus conocimiento y sabias enseñanzas para formarme como profesionales de calidad y enfrentar todos los desafíos y cambios de la vida.

A mis docentes que hemos compartido durante todos los semestres, los mismos que se han convertido en ejemplo de verdaderos profesionales, gracias a ellos por enseñarme conocimientos acordes a la nueva era en que vivimos.

Agradezco a mi tutora Msc. Tanya Sánchez Salazar, por cumplir con su deber de guiarme, en el tiempo que compartimos juntas y comprender cada falla e inconveniente que tuvimos al formar el proyecto integrador curricular.

Gracias a mis compañeros por haberme dado esos momentos hermosos que pasamos y compartimos mucho tiempo juntos, apoyándonos en toda tarea que juntos emprendimos, a todos ellos muchas gracias de todo corazón.

Vera Barros María Belen

RESUMEN

La investigación de este presente proyecto, se denomina herramientas tecnológicas y su influencia en el aprendizaje interactivo de la Escuela Fiscal España del Cantón Pueblo Viejo, para que en el aula de clases se puedan desarrollar las destrezas y habilidades de cada estudiante. Se extrae los fundamentos teóricos referentes a las dos variables de estudio, los cuales fueron detallados minuciosamente.

Es necesario reconocer la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en el trabajo docente, sin embargo, en su quehacer pedagógico poco se observa el uso de ellas, al igual son conscientes que al innovar en sus clases con tecnología mejorarían los procesos de enseñanza aprendizaje en sus estudiantes, así como también se podría contar con variedad de herramientas para evaluar los procesos en los estudiantes de la institución educativa.

Demostrando la necesidad de utilizar las herramientas tecnológicas que facilitan en los docentes, clases interactivas para fortalecer las áreas educativas. Se recurrió a una investigación descriptiva y explicativa, para comprobar los factores que inciden en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje. La aplicación obtuvo grandes beneficios, pero debemos impartir talleres de capacitación a los docentes en los programas básicos del paquete de Office como son: Word, Excel, Power Point, además Internet, que se ha convertido en una necesidad para la educación y más no en un lujo. La investigación logró demostrar cómo la utilización de las herramientas tecnológicas, concibió un aprendizaje eficiente con la motivación y entusiasmo de aprender por parte de todos los docentes.

Palabras claves: Herramientas tecnológicas, Capacitación docente, Recursos multimedia, enseñanza -aprendizaje, Aprendizaje interactivo.

ABSTRACT

The research of this project is called technological tools and their influence on interactive learning in the Escuela Fiscal España del Cantón Pueblo Viejo, so that in class hours they can share the development of skills and abilities in students. The theoretical foundations concerning the two variables were extracted and detailed in detail.

It is necessary to recognize the importance of the use of ICT's in the teaching work, however in their pedagogical work little use of them is observed, they are also aware that innovating in their classes with technology would improve the teaching and learning processes in their students, as well as other tools could be used to evaluate the processes in the students of the institution.

Demonstrating the need to use technological tools that facilitate interactive classes for teachers to strengthen educational areas. A descriptive and explanatory research was used to verify the factors that affect the improvement of the teaching-learning process. The application obtained great benefits by providing training workshops in the basic programs of the Office package such as: Word, Excel, Power Point, as well as the Internet, which has become a necessity for education and no longer a luxury. The research was able to demonstrate how the use of technological tools, conceived an efficient learning with the motivation and enthusiasm to learn on the part of all teachers.

Keywords: Technological tools, teacher training, ICT, teaching-learning, interactive learning.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Capítulo 1 INTRODUCCIÓN	1
1.1 Contextualización del Problema	1
1.1.1. Contexto Internacional	1
1.1.2. Contexto Nacional	2
1.1.3. Contexto Local	4
1.2 Planteamiento del Problema	5
1.3 Justificación	5
1.4 Objetivos de la Investigación	7
1.4.1. Objetivo General	7
1.4.2. Objetivos Específicos	7
1.5 Hipótesis	8
Capítulo 2 MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases Teóricas	13
2.2.1. Herramientas Tecnológicas	13
Recursos multimedia	14
Plataformas virtuales	15
Aplicaciones de software	16
El Aprendizaje Interactivo	17
Educación Integral	18
Aprendizaje por competencias	19
Aprendizaje Innovador	20
Capítulo 3 METODOLOGÍA	21
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Operacionalización de variables	23
3.3. Población y muestra de investigación	24
3.3.1. Población	24
3.3.2. Muestra	24
3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos	24
3.4.1. Técnicas	24
3.4.2. Instrumentos	25
3.4.3. Procedimientos y Análisis	25
3.4.4. Aspectos Éticos	26
Capítulo 4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
4.1. Procedimientos y Análisis	27

4.1.1. Resultados estadísticos descriptivos	27
4.1.2. Resultados Estadísticos Inferenciales	33
4.2. Discusión.....	35
Capítulo 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	38
5.1. Conclusión.	38
5.2. Recomendaciones	39
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1.	27
Tabla 2.	28
Tabla 3.	29
Tabla 4.	30
Tabla 5.	31
Tabla 6.	32
Tabla 7.	33
Tabla 8.	34
Tabla 9.	34
Tabla 10.	50
Tabla 11.	51
Tabla 12.	52
Tabla 13.	53
Tabla 14.	54
Tabla 15.	55

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1	27
Figura 2	28
Figura 3	29
Figura 4	30
Figura 5	31
Figura 6	32
Figura 7	35
Figura 8	50
Figura 9	51
Figura 10	52
Figura 11	53
Figura 12	54
Figura 13	55

Capítulo 1 INTRODUCCIÓN

1.1 Contextualización del Problema

El empleo de las herramientas tecnológicas representa para los docentes un recurso didáctico que promueve el aprendizaje de forma interactiva y motiva a aprender, su influencia ha permitido la innovación de la forma de enseñanza, pero la falta de capacitación en todos los docentes y el mejoramiento profesional está causando problemas para incluir estas herramientas en el sistema curricular dejando atrás la metodología tradicional de enseñanza y promover un cambio paradigmático que lo requiere la educación actualmente.

1.1.1. Contexto Internacional

En España según Corral & Fernández (2020), mencionan que este cese de funciones donde se cambió de escenario a un mundo virtual evidenció una brecha digital entre los docentes, principalmente en quienes pasaban de los 55 años y que contaban con poca innovación pedagógica y tecnológica, representando para ellos un reto el cual no fue asumido en su totalidad generando en los estudiantes un vacío cognoscitivo, razón por lo cual el gobierno optó por el desarrollo de un plan de videoconferencias didácticas para los docentes enfocadas en el empleo de las herramientas TIC y su inclusión en el proceso de enseñanza – aprendizaje (párr. 23).

En Guatemala según Martínez (2022), indico como parte de las acciones encaminadas a fortalecer la recaudación tributaria del país, el Directorio de la Administración Tributaria Junto con el ministro de Finanzas publicas ayudaron en la implementación de algunas herramientas tecnológicas con el fin de facilitar un aprendizaje asertivo para una correcta atención a las personas. Al cumplir con el plan estratégico de la SAT, en 2022, se realizó 539 acciones para así fortalecer las instituciones Educativas y aumentar la recaudación y modernizar el enfoque educativo integral de los servicios (párr. 4).

En Paraguay según Valenzuela (2023), menciona que el nuevo plan que impulsara la conectividad de los centros educativos de enseñanza y aprendizaje interactivo mediante la entrega de computadoras, tablets y entre otros soportes tecnológicos y con acceso a internet garantizado. Según estas instituciones públicas recibirán un financiamiento para la excelencia en educación e investigación. El plan comprende ayudar a la capacitación de unos 20 mil docentes para implementar con mucho éxito las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje (párr. 5).

En Colombia según Noriega (2020) Se refiere en que van a plantear un análisis que busca tener un fortalecimiento de estrategias que demuestren la utilización de aprendizaje interactivo que aportan a la mejora en los procesos de enseñanza - aprendizaje se lo considera como un recurso innovador, para poder entender el proceso formativo del estudiante, haciéndolo más dinámicos en el proceso de enseñanza para motivar y despertar un gran interés del estudiante para permitir incitar su desarrollo cognitivo alcanzando los mejores resultados en lo educativo (párr.9).

1.1.2. Contexto Nacional

Sin embargo Tejedor (2020) indica que existieron muchos cambios en las metodologías para la enseñanza, enfatizándose en el empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), es así como a pesar de los avances tecnológicos hasta el momento y las medidas adoptadas por el gobierno de turno, la modalidad de estudios de forma virtual fue calificada por los ecuatorianos en un 83,3% como un proceso el cual no fue muy contribuyente como se esperaba, entre los motivos que se mencionan se encuentra la falta de dinámica en el desempeño de los docentes para el intercambio de información con los estudiantes, donde las lecturas eran extensas siendo un proceso tradicionalista en un campo virtual, lo que generó un

aprendizaje deficiente en los estudiantes quienes estaban deseoso por este nuevo cambio en la cultura del proceso de enseñanza-aprendizaje (párr. 30).

Según Ramos (2020) indica que, en las instituciones educativas fiscales del Ecuador, existe un elevado porcentaje de estudiantes con muchas dificultades al ingreso de la enseñanza en línea, además la falta de experiencia en los docentes al momento de utilizar estos recursos tecnológicos presentando así un gran problema en el propósito educativo. “En algunos casos de que no se puedan aprovechar las herramientas, recursos y portales digitales se puede mantener la comunicación mediante otras herramientas digitales, como teléfonos celulares o fijos, correos electrónicos, mensajerías instantáneas como WhatsApp, telegram, SMS, Facebook, entre otros (párr.6).

Por su parte, Parrales (2021) manifiesta que al momento de que los estudiantes entran al aula de clase y encuentras un aprendizaje interactivo o la pizarra digital que muestra un escritorio virtual con distintas utilidades para la clase una ventana para agregar texto, un semáforo para indicar permisos, un temporizador, un creador de grupos al azar es lo que propone Classrooms creen, una herramienta gratuita y accesible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet a través del navegador. Totalmente personalizable, está disponible en más de 30 idiomas y es de gran utilidad para panificar el aprendizaje, establecer tiempos y ritmos en metodologías cooperativas o motivar la creatividad del estudiante mediante dibujos (párr.10).

Álvarez (2023) manifiesta que algunos seres humanos, partimos de la experimentación para adquirir conocimientos sobre nuestro entorno, interactuando y aprendiendo a través de la prueba y el error. Basado en esta idea, David Kolb creó su teoría del aprendizaje experiencial, que consta de cuatro elementos: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y aplicación. A través de este proceso, el saber se vuelve parte de la persona y es

asimilado; el aprendizaje es el resultado de la forma como las personas perciben y luego procesan lo que han percibido (párr. 8).

1.1.3. Contexto Local

Por su parte Villacreses (2022) indica que contar con herramientas tecnológicas es importante hoy en día sin importar la actividad que se realice en el área del desempeño laboral, dentro de la educación básica en el Ecuador es fundamental el uso de estas herramientas, debido a la gran importancia que tienen en los tiempos que se viven actualmente por los estragos causados por la pandemia en cada lugar del mundo lo cual obligo de forma total a toda la ciudadanía a recibir clases virtuales, tal el caso, impactan en la educación por sus altos beneficios que conlleva a evitar la acumulación en las instituciones educativas y la integridad de cada uno de los estudiantes y padres de familia, además de llevar un mejor manejo organizado y planificado de toda la enseñanza a recibir por parte de los estudiantes. Es importante resaltar el uso de herramientas tales como lo son zoom, classroom, meet entre otros que son muy utilizados por cada docente para impartir sus actividades y transmitir enseñanzas a cada uno de sus estudiantes (párr.108).

En Ecuador según Montalvo (2019) expresa que la nueva educación propone combinarla tecnología para estimular las capacidades y habilidades de las personas, ya no es tan rígida como en el pasado, sino que despierta la atención de los estudiantes de una manera dinámica, lo que se concreta a través de la aplicación de las TIC en la educación que da la relación simbólica entre educación y tecnología. Dado que ofrece una variedad de herramientas, que los docentes deben capacitarse y luego elegir la mejor herramienta que sea útil para el material interactivo de acuerdo con el contenido y la intención de enseñanza, esto requiere no solo la capacitación de los docentes, sino que la institución tiene suficiente infraestructura tecnológica, y las últimas

herramientas que permitan a los docentes realizar actividades de formación. Se exponen las más conocidas, como internet, audio, video, juegos, blogs, software educativo, páginas web, apps universales, de las cuales las más recomendados son los blogs y powerpoint. (párr.23).

Las dificultades en el empleo de herramientas tecnológicas en el aula clase y online, suelen constituir uno de los principales problemas en los estudiantes de Quinto Año de EGBde la Escuela de Educación Básica España, en el cantón Pueblo Viejo, practica educativa que se ve influenciada por la no experticia de los docentes para la utilización de estos recursos tecnológicos, donde el docente requiere de una capacitación para promover el empleo de herramientas que influyen el aprendizaje interactivo y el desarrollo de actividades lúdicas fuera de clase, sirviendo de refuerzo pedagógico para el niño en casa.

Se ha podido observar en poca medida la utilización de más herramientas educativas virtuales como, por ejemplo: kahoot, quizizz, Prezi, powtoon, las cuales ayudan al docente en la realización de actividades lúdicas en las clases virtuales logrando de esta forma crear una interacción mucho más positiva y favorable con sus estudiantes, generando una mayor motivación y participación en las clases.

1.2 Planteamiento del Problema

¿De qué manera las herramientas tecnológicas influyen en el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo, 2022?

1.3 Justificación

Por su parte en la Teoría se plantea que la mejor forma para el desarrollo de las acciones intelectuales se basa en la organización de actividades colectivas compartidas entre los estudiantes en forma grupal para la construcción del conocimiento, esta teoría aplicada en el nuevo entorno educativo permite la justificación que la aplicación de métodos innovadores para

la enseñanza, implican una formación previa de los docentes para su correcto empleo y no ser una moda que no genere en los estudiantes el desarrollo sólido de los conocimientos y su aprendizaje significativo.

El internet se torna de gran importancia para realizar un análisis sobre el enfoque que tienen docentes y estudiantes sobre la utilización de herramientas tecnológicas tanto en la vida diaria como en el ámbito de enseñanza aprendizaje tomando en cuenta que cada persona es un ser particular que se puede considerar que está en capacidad individual de reflejar sus destrezas o limitaciones al momento de enfrentarse a la nueva tecnología el uso de redes sociales chat ,cursos, online , aulas virtuales entre otras.

Dado el que el conocimiento ayuda a resolver los problemas del día a día por ello de forma práctica y loable la importancia de la conexión web 2.0 para el intercambio de información, no solo en el campo del entretenimiento sino en otros campos de acción como empresariales, industriales, laborales, y en lo educativo no fue la excepción los docentes se vieron en la necesidad de implementar el trabajo en forma online y trasladar sus estrategias personales o de aula a un mundo virtual, el cual representó grandes desafíos los cuales hasta el momento no han sido superados en su totalidad.

El desarrollo del presente trabajo investigativo tiene como objetivo brindar herramientas tecnológicas en los diversos ambientes que son familia, escuela y comunidad donde se carece de la falta de aprendizaje de las herramientas tecnológicas en los niños acompañado del aprendizaje interactivo, donde se busca desarrollar aplicaciones que permitan lograr un mejor llamado de atención para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por su parte los estudiantes en la sociedad son objeto de estudio y requieren un apoyo metodológico y pedagógico, para el establecimiento de aplicaciones de herramientas

tecnológicas que les permitan disminuir el grado de distracción al momento de aprender, porque es importante determinar el beneficio que aportan las aplicaciones al momento de integrarlas por los docentes de la Escuela de Educación Básica España, para poder desarrollará la investigación.

Otro factor a considerar para el proceso de investigación es la realidad socio-cultural y familiar, donde se desenvuelven los estudiantes que son objeto de estudio, los mismos que requieren un apoyo metodológico y pedagógico, para el establecimiento de aplicación de herramientas tecnológicas que les permiten ayudar al niño a no distraerse al momento de aprender, para ello es importante determinar las herramientas que emplean actualmente los docentes de la Escuela de Educación Básica España, donde se investigara para asi conocer qué tipo de herramienta tecnológica se emplea para el proceso de aprendizaje interactivo y si existe o no un desconocimiento sobre la tecnología ysi lo representa ayudar a los estudiantes que lo padecen.

1.4 Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar la manera en que las herramientas tecnológicas influyen en el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Puebloviejo.2022

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar cómo estas herramientas influyen en su proceso educativo en los estudiantes de la escuela España, Puebloviejo, 2022
- Diagnosticar los elementos que presenta el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Puebloviejo, 2022.
- Analizar la relación que existe entre las herramientas tecnológica y el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Puebloviejo, 2022.

1.5 Hipótesis

Las herramientas tecnológicas influyen significativamente en el Aprendizaje Interactivo en los estudiantes de Educación Básica de la Escuela España, Pueblo Viejo. 2022

Capítulo 2 MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Por su parte González (2020) en su investigación realizada para conocer las herramientas tecnológicas y su influencia en el aprendizaje interactivo indica que el objetivo del estudio es determinar la manera en que las herramientas tecnológicas influyen en el aprendizaje interactivo para la enseñanza de los estudiantes durante la emergencia sanitaria por el Covid19, la investigación es de tipo no experimental con corte transversal descriptivo. El autor concluye que un factor importante al acceder a la aplicación WhatsApp, Facebook como recurso de comunicación es tener un dominio de las redes sociales pertenecientes a la web 2.0 con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje incluyendo estas herramientas como medio para la interacción y motivación estudiantil, pero durante la pandemia se evidenció la falta de dominio y capacitación de los docentes en las TIC, lo que brindó una base para la actualización de conocimientos de los docentes para enfrentar nuevos desafíos y utilizar la tecnología de manera pedagógica (p. 17).

Además, Molinero y Chávez (2019), manifiesta que las herramientas tecnológicas no es nada nuevo en estos días. El desarrollo de aplicaciones digitales ha tomado un ritmo fantástico que favorecen al aprendizaje en un contexto educativo, el objetivo de este estudio fue investigar cuáles son las herramientas tecnológicas más aplicadas por los estudiantes en una institución de educativa e identificar si influyen en su proceso educativo. La metodología que implemento fue

cualitativa, el instrumento utilizado fue una encuesta para recopilar información, participaron 220 estudiantes donde el autor pudo concluir que desde la era de las computadoras, ha sido común para los estudiantes el empleo de varias de estas herramientas mientras completa tareas académicas. No hay duda de que estos recursos han facilitado su trabajo: están usando menos tiempo que antes. Por ejemplo, antes había que ir personalmente a la biblioteca, ahora no hay necesidad de viajar para buscar el material informativo se puede consultar en casa desde un ordenador portátil o de sobremesa, teléfono móvil, tableta, en definitiva, cualquier dispositivo conectado a internet, facilitando un proceso de aprendizaje constante y dinámico (p.19).

Por otra parte, Vargas (2019) se refiere que la alfabetización digital son las competencias y habilidades que desarrollan los docentes y los estudiantes en su labor cotidiana para así favorecer a un entorno de aprendizaje. Por otra parte, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han producido diferentes programas informáticos, herramientas tecnológicas gratuitas y de pago, el presente trabajo tuvo como objetivo describir las capacidades digitales existentes relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, además se pretende determinar un entorno de flexibilidad, colaboración, ciencia, compromiso y personalización presentado por la integración de herramientas. Se llevó a cabo una revisión sistemática de 33 trabajos científicos publicados en el 2019 en algunos países de América Latina. Los resultados son los conceptos de entornos virtuales que se asocia a un software o a una aplicación informática, espacio o medio en la red que facilita la comunicación. La integración y aplicabilidad de las habilidades digitales combinadas con las herramientas tecnológicas es decisiva para el desarrollo educativo, investigativo, profesional y otros (p.57).

También Macancela (2020) indica que el aprendizaje colaborativo es un enfoque constructivista de la educación que organiza el trabajo escolar en el aula, traduciéndolo en

práctica social, las plataformas virtuales son ideales para facilitar la colaboración en los escenarios educativos, y esta herramienta tecnológica posibilita esta dirección y al mismo tiempo los aportes que se pueden realizar en el proceso de enseñanza, demostrado como un conjunto de estrategias y técnicas para el avance de la experiencia personal y social en el que cada miembro del grupo es responsable de su propio desarrollo cognitivo con la ayuda de otros miembros del grupo. El estudio, trata de explicar las plataformas virtuales, y el aprendizaje colaborativo, las estrategias metodológicas que se aplican en el aula y el método de investigación cualitativa, las técnicas para la recolección de los datos, además se investigó el uso de Edmodo como un entorno virtual de aprendizaje (p.20).

Además, Ramos y Castillo (2021) manifiesta que la sociedad actual y el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo exigen que los docentes desarrollen un pensamiento flexible, crítico, creativo e innovador que les permita asumir nuevos roles, potenciar la cultura de la información y aplicar habilidades para llevar a cabo procesos de gestión científica. Razón por lo cual el autor emplea una metodología de investigación mixta de enfoque cuanti-cualitativo con la finalidad de analizar información previa de manera bibliográfica – documental. Asimismo, se concluyó que la sociedad actual demanda que la educación se adapte a su realidad de acuerdo con sus elementos existentes. Para ello, se examinarán las plataformas virtuales como método de enseñanza, teniendo en cuenta las realidades de los docentes y los resultados de su uso en diferentes modalidades (p.10).

Por su parte, Vargas y Rondero (2020) se refiere a que la usabilidad de aprendizaje en los entornos virtuales es cada vez más dominante en el proceso de enseñanza. Es por esto que urge la aplicación de estrategias innovadoras que faciliten el desarrollo de competencias que puedan desarrollar en los estudiantes la capacidad crítica y reflexiva sobre los conocimientos

fundamentales en diferentes campos, la metodología que se lleva a cabo una revisión sistemática y descriptiva de bibliografía para la creación de diversas plataformas virtuales, independientemente del nombre que se prefiera, se pueden definir como aplicaciones informáticas que buscan generar una comunicación didáctica entre un grupo de participantes. Un entorno virtual puede ser complementario a un entorno presencial, puede ser híbrido o puede administrarse por separado para que se puede apreciar en ambiente de enseñanza tradicional, sino que constituye una plataforma virtual accesible que brinda contenidos, actividades para crear grupos interactivos (p.17).

Además, Benavides y Ruiz (2022) manifiesta que el desarrollo del pensamiento crítico en educación es esencial para convertirse en una persona integral. El estudio corresponde a una investigación básica, con un diseño de investigación de revisión sistemática. La recolección de información se realizó mediante la búsqueda bibliográfica y sistemática de documentos, en diferentes bases de datos confiables. Fueron seleccionados 20 artículos. A partir la revisión documental se ha determinado que las investigaciones que más predominan han sido las cuantitativas, descriptivas, cualitativas y mixtas esto implica que el sujeto puede definir o entender un problema que lo lleve hacia la solución. En un texto, un alumno como un pensador crítico, deberá desarrollar capacidades intelectivas rápidamente, de la forma que se puedan impulsar demasiado hasta convertirse en una verdadera habilidad (p.62).

También Brizuela (2021) menciona que la familia posee una función esencial en la formación de las futuras generaciones, pues en ella radican los crecimientos para la educación en valores que contribuyen para desarrollar una sociedad sana y bondadosa que se necesita para lograr un cambio. Por ello, resulta importante mejorar las bases teóricas y metodológicas que indican su actuación, así como también lograr herramientas esenciales para motivar en el avance

de su papel rector educativo para cambiar generaciones de calidad, lo cual será un gran reto indispensable. Al respecto, en esto se buscó restablecer y favorecer esos principios sin olvidar el contexto actual en que se vive, y además se brindan las mejores herramientas que facilitan un desempeño de la familia en el trabajo educativo de los valores (p. 4).

Por otra parte, Cueva (2021) indica que la comunicación asertiva implica la formación integral de los estudiantes. La persona que se comunica asertivamente se defiende en comunicaciones interpersonales, está complacido de su vida, tiene seguridad en el por lo que más natural y así a la final es investigar el avance científico sobre la comunicación asertiva en estudiantes. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo comparativo y retrospectivo al permitir que los humanos tengan diferentes formas de mostrar su inteligencia, algunas personas tienen inteligencias múltiples que están más desarrolladas que otras y pueden continuar desarrollándose a lo largo de sus vidas. Finalmente nos lleva a tener coincidencias y diferencias en los sitios de observación cada investigador que la conceptualiza como un comportamiento y no una característica de la personalidad, por lo que se habla de una habilidad en el campo de las habilidades sociales (p.10).

Además Cajo y Gisbert (2022) manifiesta que la figura del docente tiene un papel fundamental en la integración de la innovación tecnológica en el proceso enseñanza aprendizaje, desde esta perspectiva se debe realizar muchos estudios con el objetivo de definir las cualidades de los docentes y sus conocimientos en un modelo teórico explicativo que aúne todas las variables y factores que influyen en la aplicación de las cuales llegan a concluir con el agrupamiento de los distintos perfiles sin una definición clara centrándose en las necesidades, tipos y características del profesorado que es un actor activo y, por lo tanto, puede participar en todas las actividades. Los profesores deben ser innovadores y dinámicos al guiar el proceso del curso. Además, dado

que el aprendizaje interactivo es un método de enseñanza integrador, los docentes tienen el potencial de estimular todos los estilos de aprendizaje. (p.22).

También Lasala y Etxebarria (2020) manifiesta que la sociedad actual valora cada vez más los procesos de decisión colectiva y requiere una ciudadanía más participativa. Sin embargo, esta ciudadanía no siempre cuenta con las herramientas formativas necesarias para que la participación sea real y efectiva, lo que hace que sea fundamental potenciar la cultura participativa desde la escuela se realiza, un breve estudio de los conceptos de participación y participación infantil se propone, actividades para ser desarrolladas por los estudiantes de educación básica del sistema educativo durante un curso académico con flexible y adaptable a otros cursos de educación primaria o secundaria del mismo sistema educativo, se pretende potenciar, de un modo ordenado y sistemático, así implementan herramientas tecnológicas concretas para su participación social y ciudadana presente y futura (p.24).

Del Hierro (2020) indica que los Docentes son muy creativos al momento de impartir sus clases para ello, debe recurrir a habilidades que van más allá de las presentaciones en el aula, como la empatía y la creatividad entre los alumnos. De esta manera se despierta el interés, lo que sienta las bases para que los estudiantes sean proactivos en el aprendizaje. Aprenda a través de actividades grupales prácticas en las que los estudiantes interactúan entre sí de maneras que estimulan el debate y la colaboración. Esto aumenta la participación en el aula para que los estudiantes estén interesados y comprometidos con su aprendizaje. Por otro lado, un enfoque holístico de la enseñanza puede ayudar a los estudiantes con una variedad de necesidades educativas (p.8).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Herramientas Tecnológicas

Según Mejía, (2019), expone que las herramientas tecnológicas representan todo hardware y software que facilita la realización de una tarea de manera virtual, para que se realice de manera correcta y se obtengan los resultados esperados con la inclusión de un ahorro de tiempo y recursos mediante una dinámica de intercambio de información. Esto ciertamente abre oportunidades sin precedentes en el campo de la educación, permitiendo generar las mejores oportunidades para el desarrollo de los niños y jóvenes de nuestro país y del continente (p. 17).

Por otra parte, Díaz (2020) manifiesta que gracias a la participación de los avances tecnológicos se pudo conseguir el fortalecimiento de la educación, en la actualidad la gestión de la información se logra a través de las llamadas TIC que las personas le facilitan la vida en todo ámbito laboral como académico este sistema de comunicación fue creado para nuevas formas de comunicación, porque permite hacer diferentes actividades utilizando las herramientas tecnológicas adecuadas. Estas herramientas tecnológicas tienen acceso para todas las personas del mundo entero, a través de ellas podrán realizar el intercambio de conocimiento e información donde sea que estes (p. 14).

Torrecilla (2023) manifiesta que las herramientas tecnológicas son aquellos programas o aplicaciones que permiten acceder a la información, y en la mayoría de los casos están al alcance de todos de forma gratuita. El uso y aplicación de estas herramientas dependerá de las necesidades y características de cada usuario. Todos tendrán que verificar qué aplicaciones son adecuadas para la forma en que funcionan; dependiendo de la situación, podrán elegir la que funcione mejor para ellos (p.18).

Recursos multimedia

Según Sandoval (2021) indica que el recurso multimedia es una herramienta tecnológica compuesta por diferentes cosas, como audio, texto, video, imágenes o animaciones, cuyo

propósito es acercar información al consumidor, el espectador del contenido. En los últimos años, la multimedia se ha vuelto muy famosa en el campo de la educación, permitiendo una representación gráfica más precisa y espacios audiovisual para guiar a los estudiantes (p.15).

Por su parte Gañan (2023) manifiesta que, en los últimos años, la tecnología multimedia se ha convertido en un elemento importante de la educación. El uso de diferentes tipos de medios y tecnologías de comunicación e información mejora la visualización del contenido y las interacciones del usuario, así como el compromiso y la eficacia de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los desarrollos tecnológicos ofrecen nuevas oportunidades para integrar recursos tecnológicos para así apoyar el aprendizaje, aunque queda mucho trabajo por hacer (p.7).

También Luis y Lara (2023) se refiere a que el conflicto que conlleva la inclusión de las nuevas tecnologías en el campo de la educación, en especial los recursos multimedia, donde surge la interrogante de la conveniencia o inconveniencia de aplicar estas herramientas como apoyo a los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Las nuevas eras digitales de la información y la comunicación, en las que las aplicaciones entran cada vez más en la vida cotidiana, incluso en el ámbito educativo, esencialmente de apoyo y ayuda al profesorado presencial, son las protagonistas de la educación a distancia. Los medios y canales de comunicación que intervienen en el proceso de enseñanza juegan un papel protagónico, para este modelo los requerimientos técnicos compensan de alguna manera la ausencia del docente (p.7).

Plataformas virtuales

Según Barrera y Guapi (2019) indica que la herramienta de transferencia de conocimiento, la plataforma virtual facilita la adquisición, absorción y construcción de información, y ha ganado un gran espacio en las instituciones educativas de educación superior.

También definirá los procedimientos y elementos esenciales que deben tener las tecnologías para que sigan siendo un aporte de gran valor para docentes y estudiantes, ser un recurso dinámico capaz de potenciar y mejorar los niveles cognitivos de los estudiantes a través de diferentes aplicaciones, uso de los estudiantes y gusto, promover el pensamiento crítico y el capital intelectual (p.30).

Rivera (2023) se refiere que, a través del uso de aulas virtuales o plataformas educativas, se busca que el internet también pueda ser utilizado como un medio de interacción con otros miembros de la comunidad escolar, como un repositorio de recursos específicos para un campo o materia, como un lugar para trabajar juntos o a partir de las cuales se pueden proponer diversas actividades de enseñanza y aprendizaje que extiendan el aula más allá de la dimensión física. El desarrollo de las plataformas educativas está íntimamente relacionado con el desarrollo de la sociedad, información y el conocimiento, más concretamente, con el desarrollo del sistema educativo, que se adapta paulatinamente a las necesidades reales del mundo laboral (p.15).

Según Tomalá (2020) Las plataformas virtuales y su integración en el campo de la educación permiten el desarrollo de competencias y habilidades, permitiendo el trabajo colaborativo en grupo, presentando ideas y respetando las opiniones de los demás en un ambiente de diversidad y equidad social. La tecnología es un aula virtual porque se ha demostrado que tiene muchas ventajas sobre otras tecnologías. Una vez desarrollada, las aplicaciones fueron probada y validada con un grupo de docentes y estudiantes, logrando así una gran aceptación y buenas perspectivas de uso (p.19).

Aplicaciones de software

Moliner (2019) indica que entre los resultados obtenidos se destacan el uso de Microsoft Word como procesador de textos y el uso de PowerPoint para producir presentaciones. En

cuanto las videoconferencias son muy pocos docentes y estudiantes que utilizan este medio. El software de comunicación más destacado es Skype. Por otro lado, el dispositivo que más utilizan los estudiantes en sus estudios es una computadora, pero en su vida diaria utilizan principalmente los teléfonos inteligentes. También se puede observar que los estudiantes utilizan cada vez más las herramientas tecnológicas en la escuela y en su vida cotidiana, las cuales no necesariamente se alinean con lo que los docentes recomiendan y comentan en el aula. Ellos mismos se han dado a la tarea de encontrar apps que sirvan para sus actividades escolares (p.20).

Según Vera (2023) se refiere a que el software del sistema se diferencia del software de la aplicación en que no proporciona al usuario la capacidad de realizar tareas, pero es responsable de mantener el sistema informático en funcionamiento. En otras palabras, es un sistema operativo de un programa diseñado para ejecutar una máquina y mantenerla encendida y lista para ejecutar aplicaciones. Dicho esto, generalmente está preinstalado en la computadora, pero puede ser reemplazado por otra tecnología a discreción del usuario (p.9).

Según Ibarra (2019) manifiesta que, en términos informáticos, el software del sistema, también conocido como software base, consiste en el más utilizado para controlar e interactuar con el sistema operativo, proporcionar control del hardware y admitir otros programas, a diferencia del llamado software de aplicación. Como ejemplos, vale la pena mencionar bibliotecas para aceleración de gráficos, como OpenGL; PNG, para sistemas gráficos; o denominados controles de temperatura, la velocidad del disco duro (como hdparm) o la frecuencia del procesador (p.13).

El Aprendizaje Interactivo

Guillén (2020) indica que el aprendizaje interactivo es un aprendizaje basado en el dinamismo el cual se asocia al movimiento y la construcción de los conocimientos

proporcionando actividades motivadoras para el desarrollo activo de los estudiantes profundizando en los elementos para su obtención; para su logro es necesario que los actores que influyan en este cumplan los roles adecuados y empleen las herramientas necesarias para su coordinación e interacción (p. 3).

Por su parte Basantes, et al, (2021) se refieren que el aprendizaje interactivo está enfocado en educación integral. Al hacer importante en la participación de los estudiantes con nuevos materiales didácticos, las estructuras de clase interactiva son mucho más holísticas. Las clases en el aula que se establecen en el aprendizaje interactivo se relacionan menos en repetir la información sin haberla entendido, y más con los debates, el pensamiento crítico y las preguntas abiertas. Por tanto, se atienden a los estudiantes con todo tipo de necesidades de aprendizaje y se establece inclusión (p. 8).

Según Arbeláez (2020) manifiesta que es un aprendizaje dinámico relacionado con el movimiento. Cuenta con actividades motivacionales que alientan a las personas a mantenerse activas y profundizar sus conocimientos. En el aprendizaje interactivo, se pueden incluir varias herramientas para ayudar a lograr los objetivos establecidos. Uno recurrente es seguir aprendiendo y evitar la procrastinación. Es importante que las actividades de aprendizaje son activas que se basen en un diálogo continuo. La idea es que los docentes se involucren más en el aprendizaje, pero de manera global, es decir, va más allá de la teoría (p. 11).

Educación Integral

Según Torres (2019) se refiere a que una educación integral debe equipar a todos los estudiantes con los conocimientos y habilidades esenciales necesarios para funcionar en la vida incluye tanto la educación como la formación. Aspectos intelectuales, físicos, artísticos, sociales o emocionales son los que abarca la educación integral es una educación que se brinda en una

escuela o institución educativa, en actividades extracurriculares y en la vida cotidiana (p. 12).

Por su parte Falcón (2020) indica que la educación integradora tiene en cuenta las diferentes dimensiones más allá de la cognición, formándose no solo en torno al intelecto del alumno, sino también en torno a su formación como ser humano completo que debe aprender a relacionarse con los demás, asumir la responsabilidad social y convertirse en un ciudadano moral. Por lo tanto, cuando hablan de educación integral de las personas desde varias dimensiones como la dimensión cognitiva, la dimensión social, la dimensión ética y la dimensión emocional. De hecho, la educación holística incluye enfoques educativos desde diferentes campos como el biológico, el neurológico, el social, el cultural, el psicológico o el espiritual, e implica la consideración de los aspectos individuales y colectivos de docentes y alumnos, así como de la población en general (p. 15).

Además, Gracias (2023) manifiesta que la educación integral es un modelo de enseñanza caracterizado por la integración de competencias sociales, intelectuales, profesionales y humanísticas en el aprendizaje de los estudiantes. A través de este proceso educativo, los estudiantes están expuestos a un entorno dinámico de aprendizaje colectivo que promueve la toma de decisiones consciente, la reflexión personal, el autodescubrimiento y el respeto por las diferencias y culturas individuales (p. 18).

Aprendizaje por competencias

Según Acuña (2019) se refiere a que la educación ha ido experimentando cambios importantes en los últimos años, en parte debido al aprendizaje basado en competencias. La incorporación de la tecnología ha cambiado el espacio y el tiempo de nuestras aulas, y con ello, la forma de enseñar. En la actualidad enfrentan un hecho ineludible las instituciones educativas

formales que no son los únicos centros exclusivos de formación. Todo ello contribuye a estos nuevos movimientos transformadores que replantean el concepto de educación. Intentos de orientar la teoría educativa hacia la importancia del aprendizaje del conocimiento en lugar del aprendizaje tradicional (p.14).

También Villacrés (2020) manifestó que, con respecto al proceso de formación y aprendizaje de competencias, el concepto de competencia incluye los conocimientos, procedimientos y actitudes (saber ser, saber hacer, y saber cómo hacer) relevantes para la práctica profesional y el desempeño laboral que son efectivos en diferentes situaciones y contextos profesionales capaz de encontrar y aplicar la mejor solución, sabiendo seleccionar de forma consistente la respuesta más adecuada en función de los diferentes recursos personales, sociales y profesionales disponibles (p.19).

Por su parte Faetón (2021), expresó que el aprendizaje basado en competencias es lograr que nuestros estudiantes sean capaces de aportar conocimientos a la realidad que les rodea, que aprendan de manera práctica los contenidos teóricos que les corresponden en todas las áreas. En este enfoque, los estudiantes no de adquirir conocimientos a su antojo, se les forma para saber aplicarlos y aprender a aprender, que es un elemento central de su formación (p.11).

Aprendizaje Innovador

Según Campos (2023) se refiere a que el aprendizaje innovador es un modelo educativo que responde a las necesidades del mundo contemporáneo. Su desarrollo es importante porque aborda la formación de los ciudadanos del mañana. En Innova Schools, aplican este modelo para que nuestros estudiantes estén mejor preparados y tengan éxito en su futuro para poder descubrir qué es, y cómo lo ejecutan (p.9).

Por su parte Alvarado (2022) indica que el aprendizaje innovador es esencial en la era

actual, donde los estudiantes de educación inicial, primaria y secundaria necesitan experimentar diferentes desafíos que estimulen su intelecto y les hagan comprender que la educación es atemporal y puede ser un legado indispensable en sus vidas. La importancia de utilizar tecnologías de aprendizaje innovadoras en el aula para transformar los conceptos de aprendizaje en conceptos más humanos, comprendiendo las diferentes situaciones y realidades a las que se enfrentan los estudiantes en su día a día (p.32).

También Pérez (2023) se refiere a que la enseñanza innovadora es buena para que se use o no tecnología. Un mal maestro no se convierte de repente en un buen maestro solo porque la tecnología está incluida en la mezcla, como tampoco un buen maestro necesita usarsiempre tecnología para mantener su efectividad. Pero antes de seguir discutiendo esta cuestión, se deben definir enseñanza innovadora es a menudo invisible y el maestro es muy periférico en el factor más importante el estudiante y su aprendizaje. Los buenos maestros saben instintivamente cuándo intervenir y, lo que es más importante, cuándo salir del camino (p.13).

Capítulo 3 METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según su enfoque la presente investigación se realizará con un enfoque mixto. Integra sistemáticamente los métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio. Analiza conjuntamente los datos cuantitativos y cualitativos sus inferencias basadas en la información mixta permite lograr un mejor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Debido a que se aplicará un cuestionario a los estudiantes del quinto año de educación general básica y a los docentes una entrevista que proporcionará su perspectiva sobre las herramientas tecnológicas y su influencia en el aprendizaje interactivo de los niños/as.

Según su alcance

Investigación Descriptiva: es el registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual de la información, a través de la descripción de algunas de sus características fundamentales, empleando criterios sistémicos que permiten comparar los resultados con los de otras fuentes y establecer las estrategias adecuadas en caso de mejora o solución. En la presente investigación.

La investigación es descriptiva que el objetivo principal es observar, describir y documentar toda la información adquirida, a su vez, permite identificar y analizar la posible relación entre las variables del estudio propuesto. La investigación descriptiva implica el uso de algunas técnicas como la observación directa, y encuestas para recopilar datos a través de un cuestionario con la finalidad de proporcionar una representación del fenómeno estudiado.

Investigación Explicativa: en el contexto cuantitativo este tipo de investigación busca establecer la relación causal entre las variables de estudio, proponiendo teorías para la comprensión de un problema o fenómeno de indagación.

La investigación explicativa se llevaba a cabo para investigar de forma puntual un fenómeno que no se había estudiado antes, o que no se había explicado bien con anterioridad. Su intención es proporcionar detalles donde existe una pequeña cantidad de información.

El investigador obtiene una idea general y utiliza la investigación como una herramienta para que lo guíe a temas que podrían abordarse en el futuro. Su objetivo es encontrar por qué y para qué de un objeto de estudio.

3.2. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN	
Variable Independent eHerramientas Tecnológicas	Según Mejía, (2019), expone que las herramientas tecnológicas representan todo hardware y software que facilita la realización de una tarea de manera virtual, para que se realice de manera correcta y se obtengan los resultados esperados con la inclusión de un ahorro de tiempo y recursos mediante una dinámica de intercambio de información. Esto ciertamente abre oportunidades sin precedentes en el campo de la educación, permitiendo generar las mejores oportunidades para el desarrollo de los niños y jóvenes de nuestro país y del continente (p. 17).	Son un conjunto de recursos multimedia aplicados en la educación. Cuenta con programas innovadores que permite construir el conocimiento mediante la practica para desarrollar un aprendizaje profundo que los estudiantes tengan motivación en aprender	Recursos multimedia	Herramientas	De acuerdo	
				Favorecen el aprendizaje		
			Plataformas virtuales	Entornos de aprendizaje		Parcialmentede acuerdo
				Aprendizaje colaborativo.		
			Aplicaciones de software	Usabilidad		En desacuerdo
				Flexibilidad		
Variable Dependient e Aprendizaje Interactivo	Guillén (2020) indica que el aprendizaje interactivo es un aprendizaje basado en el dinamismo el cual se asocia al movimiento y la construcción de los conocimientos proporcionando actividades motivadoras para el desarrollo activo de los estudiantes profundizando en los elementos para su obtención; para su logro es necesario que los actores que influyan en este cumplan los roles adecuados y empleen las herramientas necesarias para su coordinación e interacción (p .3).	Se empleará la encuesta y la entrevista como método de recopilación de información y cuya herramienta es el cuestionario.	Educación integral.	Pensamiento critico	De acuerdo	
				Valores		
			Aprendizaje por competencias.	Comunicación asertiva		Parcialmentede acuerdo
				Innovación tecnológica		
			Aprendizaje innovador	Participación		En desacuerdo
				Creatividad		

3.3. Población y muestra de investigación

3.3.1. Población

Se realizará un estudio mixto, descriptivo y explicativo, en la Escuela Educación Básica "España" de la ciudad de Pueblo Viejo, institución anexa a la Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador, en una población de 785 estudiantes de educación general básica, con vistas a demostrar como las herramientas tecnológicas influye en el aprendizaje interactivo en los estudiantes. Con los resultados de la serie se va a evidenciar que el uso de las herramientas tecnológicas tiene un significativo nivel de importancia con respecto al desempeño del docente en el desarrollo de su labor dentro del aula de clase, así lo demuestran los resultados de los instrumentos de investigación que serán aplicados, para así demostrar los porcentajes que evidenciaron el uso de los recursos tecnológicos tiene un impacto positivo sobre la motivación e interés del estudiante hacia la enseñanza y aprendizaje por lo tanto contribuyen a mejorar el desempeño del docente que los aplica en sus clases.

3.3.2. Muestra

Un total de 40 estudiantes del quinto año de EGB paralelo A fueron encuestados dentro de las instituciones educativas España, con la finalidad de recabar datos acerca de sus percepciones del uso de herramientas tecnológicas y como está el aprendizaje interactivo. El muestreo fue probabilístico dado que a los encuestados se les brindó la misma oportunidad de ser seleccionados.

3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos

3.4.1. Técnicas

Se define a la técnica de investigación como el procedimiento o forma que se aplicó como técnica la encuesta la misma que ayuda a la recolección de información de manera

objetiva haciendo participe al encuestado en la construcción de los principios u objetivos de la investigación para obtener datos del objeto de estudio planteado, mientras que especifica.

Las técnicas básicas para la recolección de información, se puede definir como; el medio a través del cual el investigador se relaciona con los participantes para obtener la información necesaria que le permita alcanzar los objetivos planteados en la investigación. Entre las más comunes tenemos:

- Encuesta: información que se extrae de una muestra acerca de un tema en particular.

3.4.2. Instrumentos

Para la recolección de los datos se procedió a la aplicación de cuestionarios para cada una de las variables de estudio, comprendiendo que este instrumento permite la congruencia entre un listado de preguntas objetivas y la información a recabar para ayudar a la sostenibilidad y planteamiento de soluciones de la investigación.

Los cuestionarios están conformados por un grupo de 18 preguntas para la medición de los estudiantes para poder medir la productividad laboral en la institución educativa que será objeto de estudio, además de poseer un nivel de confianza del 95% para los cuestionarios, donde se procederá a aplicar como escala de mediación la de Likert tomando como referencia tres categorías como opción de respuestas las mismas que corresponden a desacuerdo (1), parcialmente de acuerdo (2) y de acuerdo (3), lo que permitirá una mejor tabulación de los datos y medir la correlación de las variables de estudio. Es importante que los instrumentos serán de construcción de la autora.

3.4.3. Procedimientos y Análisis

Expertos, además de la coordinación y solicitud a la Lcda. Dinora Cercado como representante legal de la institución para la ejecución de las encuestas y entrevista como

instrumentos de recolección de información.

Posterior a ello se procedió a informar a las autoridades y docentes sobre la finalidad de la investigación y el beneficio que esta aportará para el desarrollo de sus actividades internas. Se procedió con la aplicación de los dos cuestionarios conformados por una totalidad de 18 preguntas los que sustentarán cuantificablemente la investigación y aportarán a la estructuración estadística.

Una vez obtenida la información en forma de datos se procede a ingresar en una hoja de datos de Excel plataforma que permite la realización de sumatorias y otros procedimientos estadísticos, pero en esta ocasión los datos organizados en Excel fueron subidos y tabulados en la plataforma SPSS, la misma que permitió la realización de las tablas cruzadas, análisis de indicadores, comprobación del Alfa de Cronbach y la correlación entre variables y variable-dimensión.

3.4.4. Aspectos Éticos

Arellano (2022) manifiesta que respetando la privacidad de los participantes la información obtenida será privada, sin vulnerar su derecho a la participación o no del desarrollo de los cuestionarios y entrevista, así como la información recabada solo será empleada para fines investigativos. Con esta línea como premisa los principios éticos que sostendrá a la investigación serán: beneficiar al público participante de la investigación, no emplear los datos e información recabada para la maleficencia, brindar la total autonomía a los participantes y en caso de una explicación teórica o científica brindarles un apoyo conceptual se concluye que el mejor uso y aplicación de las herramientas tecnológicas se optimizará y dinamizará el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera lúdica de tal manera se reafirma, que esta investigación será un aporte importante para futuras investigaciones.

Capítulo 4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procedimientos y Análisis

4.1.1. Resultados estadísticos descriptivos

1. Preg. 1. ¿Está de acuerdo con la necesidad de emplear una herramienta tecnológica (celular, tablet, laptop) como instrumento para sus clases?

Tabla 1.

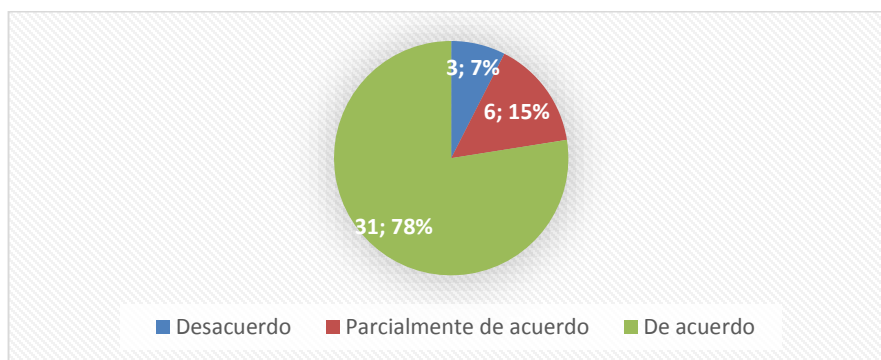
Empleo de herramienta tecnológica

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	3	7%
2	Parcialmente de acuerdo	6	15%
3	De acuerdo	31	78%
Total		40	100%

Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Figura 1.

Empleo de herramienta tecnológica



Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 1 sobre la necesidad de emplear una herramienta tecnológica (celular, tablet, laptop) como instrumento para sus clases establecieron que un 7% está en desacuerdo, el 15% parcialmente de acuerdo y el 78% de acuerdo.

2. **Preg. 2.** ¿Estaría de acuerdo con el empleo en el aula de las herramientas tecnológicas antes mencionadas como fuentes de investigación educativa?

Tabla 2.

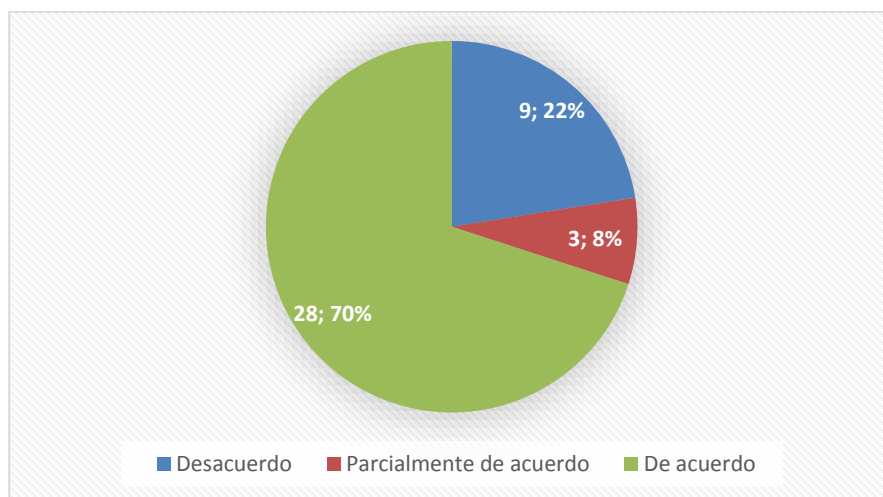
Empleo de herramientas tecnológicas como fuentes de investigación

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	9	22%
2	Parcialmente de acuerdo	3	8%
3	De acuerdo	28	70%
Total		40	100%

Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Figura 2

Empleo de herramientas tecnológicas como fuentes de investigación



Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 2 sobre el empleo en el aula de las herramientas tecnológicas antes mencionadas como fuentes de investigación educativa como instrumento para sus clases establecieron que un 22% está en desacuerdo, el 8% parcialmente de acuerdo y el 70% de acuerdo.

3. Preg. 5. ¿Considera que emplear técnicas grupales lo motiva para la realización de un mejor proceso de aprendizaje?

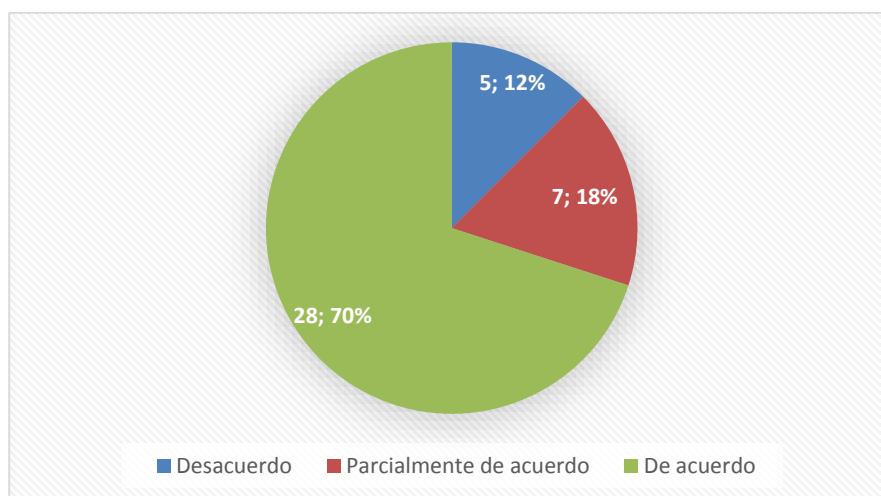
Tabla 3.

Empleo de técnicas grupales para la motivación estudiantil

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	5	12%
2	Parcialmente de acuerdo	7	18%
3	De acuerdo	28	70%
Total		40	100%

Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Figura 3



Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 5 sobre emplear técnicas grupales lo motiva para la realización de un mejor proceso de aprendizaje como instrumento para sus clases establecieron que un 12% está en desacuerdo, el 18% parcialmente de acuerdo y el 70% de acuerdo.

4. Preg. 14. ¿Considera que debe ser importante la comunicación con tu docente?

Tabla 4.

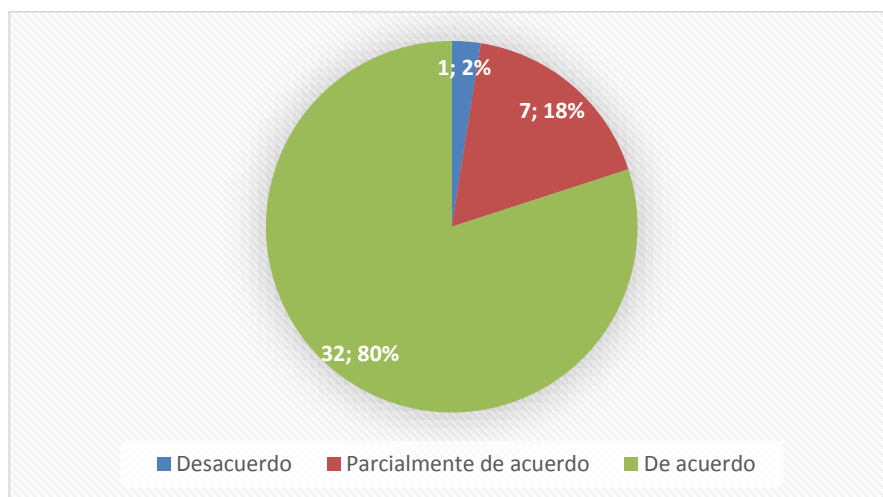
Es importante la comunicación con el docente

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	1	2%
2	Parcialmente de acuerdo	7	18%
3	De acuerdo	32	80%
Total		40	100%

Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Figura 4

Es importante la comunicación con el docente



Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 14 sobre considera que debe ser importante la comunicación con tu docente como instrumento para sus clases establecieron que un 1% está en desacuerdo, el 7% parcialmente de acuerdo y el 32% de acuerdo.

5. Preg. 16. ¿Estarías de acuerdo con participar en exposiciones, talleres y ferias científicas?

Tabla 5.

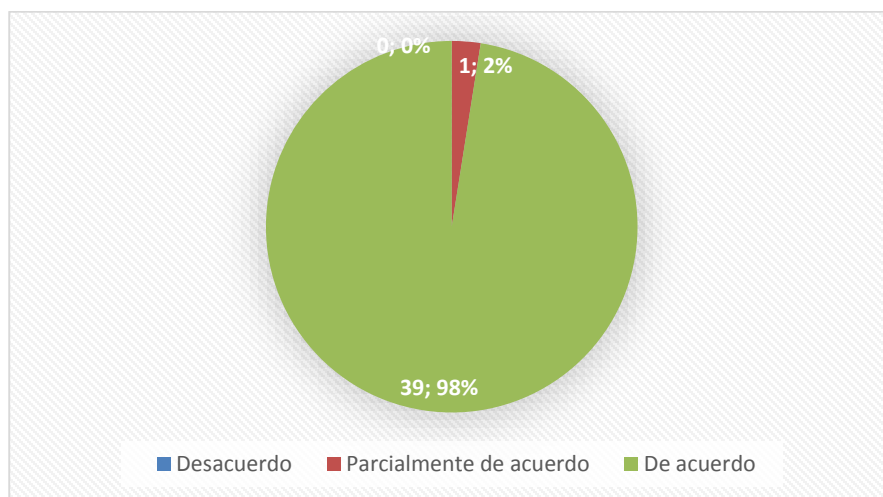
Participación en exposiciones, talleres y ferias científicas

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	0	0%
2	Parcialmente de acuerdo	1	2%
3	De acuerdo	39	98%
Total		40	100%

Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Figura 5

Participación en exposiciones, talleres y ferias científicas



Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 16 sobre estarías de acuerdo con participar en exposiciones, talleres y ferias científicas como instrumento para sus clases establecieron que un 0% está en desacuerdo, el 2% parcialmente de acuerdo y el 98% de acuerdo.

6. Preg. 18. ¿Estarías de acuerdo con crear tu propio material didáctico o recurso para el aprendizaje?

Tabla 6.

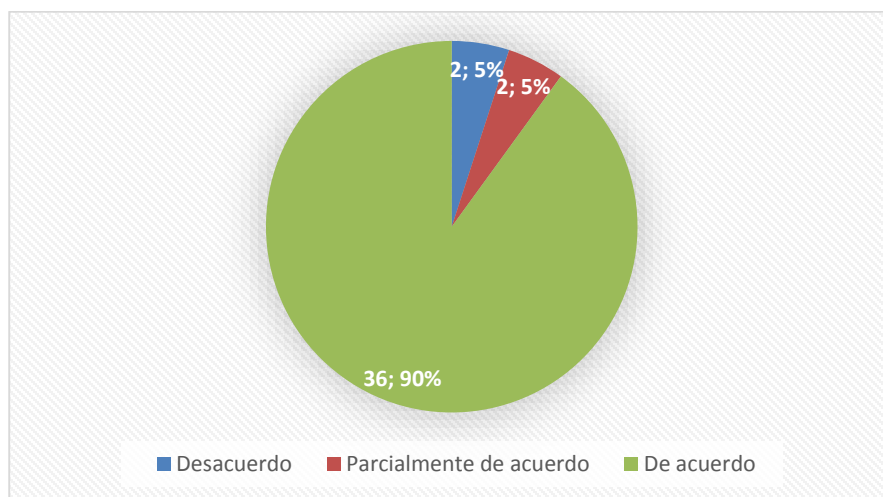
Creación se su propio material didáctico

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	2	5%
2	Parcialmente de acuerdo	2	5%
3	De acuerdo	36	90%
Total		40	100%

Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Figura 6

Creación se su propio material didáctico



Nota. Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica España (2023)

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 18 sobre estarías de acuerdo con crear tu propio material didáctico o recurso para el aprendizaje como instrumento para sus clases establecieron que un 5% está en desacuerdo, el 5% parcialmente de acuerdo y el 90% de acuerdo.

4.1.2. Resultados Estadísticos Inferenciales

4.1.2.1. 1. Prueba Chí Cuadrado (Prueba de Independencia)

Prueba de Hipótesis General

H₀: Las Herramientas tecnológicas influyen significativamente en el aprendizaje interactivo de la Escuela España.

H₁: Las Herramientas tecnológicas no influyen significativamente en el aprendizaje interactivo de la Escuela España

Tabla 7.

Pruebas de Chi-Cuadrado Herramientas Tecnológicas vs Aprendizaje interactivo

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	27,143 ^a	2	,000
Razón de verosimilitud	29,364	2	,000
Asociación lineal por lineal	24,077	1	,000
N de casos válidos	40		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,30.

Interpretación:

Como se puede observar el valor de la significación o valor crítico observado en el estudio es inferior al 0.05 ($p < 0.05$), se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir que la variable herramientas tecnológicas influyen significativamente en el aprendizaje interactivo.

4.1.2.2. 2. Prueba de Normalidad

H₀: Las variables de la investigación tienen distribución Normal

H₁: Las variables de la investigación No tienen distribución Normal

Tabla 8.**Pruebas de normalidad**

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Herramientas Tecnológicas	,861	40	,000
Aprendizaje Interactivo	,844	40	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

En el caso de la prueba de normalidad el valor de significancia p es de $0,000 < 0,05$, es por este motivo que se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa H_1 , la misma que indica que las variables de la investigación No tienen distribución Normal, es por este motivo que se observa la necesidad de aplicar el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

4.1.2.3. 3.Análisis de Correlación**Tabla 9.**

Correlación entre las variables Herramientas tecnológicas y el Aprendizaje interactivo en la escuela España.

Correlaciones de Rho de Spearman

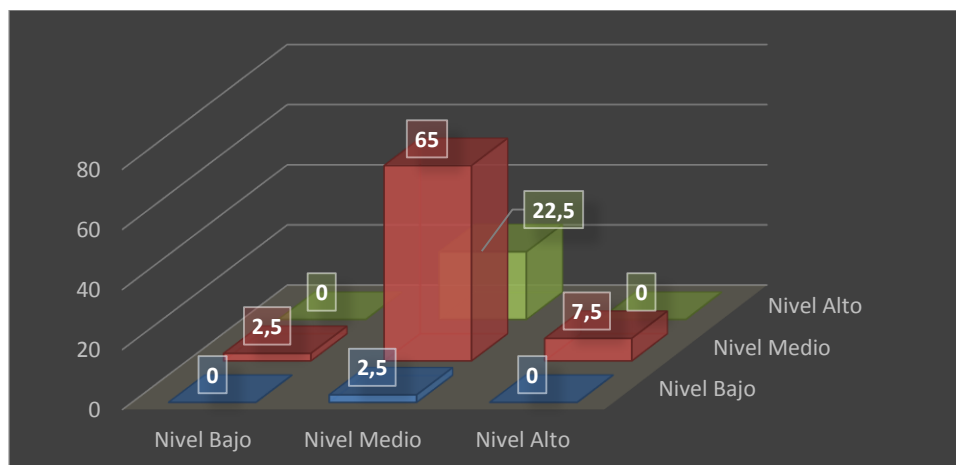
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,743**
Herramientas Tecnológicas	Aprendizaje Interactivo	Sig. (bilateral)	0,000
		N	40

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

En la tabla 9, se evidencia que la variable Herramientas tecnológicas tiene una relación positiva alta con la variable Aprendizaje interactivo ($\rho = .743^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis que postulaba la inexistencia de una relación entre las variables.

Figura 7

Nivel de relación entre las variables Herramientas tecnológicas y Aprendizaje interactivo en la Escuela Española

**Interpretación:**

En la figura 7, el nivel de relación entre las variables Herramientas Tecnológicas y Aprendizaje interactivo, evidencian un nivel relacional Alto (65.0%) predominante.

4.2. Discusión.

Con los resultados obtenidos se pudo evidenciar que el empleo de los recursos multimedia influye como parte de las estrategias para la motivación estudiantil, gestando en los estudiantes una forma interactiva para el desarrollo de los aprendizajes, el celular es la herramienta tecnológica mayormente empleada por los estudiantes y docentes en el aula de clases, principalmente en asignaturas como las matemáticas, lenguaje e inglés. Los docentes también emplean este recurso para fomentar el trabajo colaborativo de manera innovadora en los entornos de aprendizaje.

En los resultados también se pudo confirmar que la utilización de las plataformas virtuales es una técnica loable y factible para mejorar el ambiente escolar, fomentando la motivación de los estudiantes por aprender de una manera interactiva con la utilización de

aplicaciones educativas que empleadas correctamente por los docentes salen de la metodología tradicionalista y se vuelve una interacción para la construcción del aprendizaje, eje fundamental que necesitarán los estudiantes en su vida futura.

Además, el emplear las herramientas tecnológicas promueve un aprendizaje colaborativo que ayuda al estudiante a ser autónomo y responsable en sus estudios, de una forma online y offline, lo que no limita el tiempo de aprendizaje e interacción de los conocimientos impartidos en el aula. Es importante reconocer que la utilización de estos recursos promueve en los niños/as su proceso creativo y de interrelación.

Se evidencia que las aplicaciones de software ayudan a los estudiante en el aprendizaje interactivo porque es considerable que las herramientas web 2.0 interactivas motivan a la realización de sus trabajos en casa, es de gran importancia utilizar las plataformas, enlaces y otros recursos para mejorar el proceso de aprendizaje dentro del aula como estrategias para alcanzar la elaboración del conocimiento escolar y así puedan tener un refuerzo de conocimientos en casa, desarrollando habilidades y destrezas investigativas.

El trabajo docente debe basarse en una educación integral para que puedan desarrollar su propio conocimiento y ser capaces de debatir en clase, por eso es importante que en las instituciones educativas se impartan clases de valores y así formar estudiantes responsables, honestos, respetuosos, entre otros valores que no solo sirven para su formación académica sino también para su vida futura. La generación de un pensamiento crítico es otro punto que los docentes deben trabajar en sus estudiantes la metodología tradicionalista del aprendizaje es parte del pasado donde el estudiante era solo un oyente y no participaba en la construcción de los conocimientos, hoy en día esto ha cambiado siendo necesario considerar el desempeño de los estudiantes en el aula clase y las aplicaciones educativas son un evaluador de estas

habilidades y destrezas educativas.

Los resultados también permitieron conocer que existen maneras diferentes de impartir clases, pero es importante la comunicación activa al desarrollar un aprendizaje por competencias, donde lo que busca es lograr grandes cambios para que los estudiantes sean más prácticos que teóricos en su proceso de enseñanza-aprendizaje con su docente. Además, la mayoría de los estudiantes encuestados están de acuerdo con la implementación de recursos tecnológicos en el aula de clase como estrategia didáctica.

Se conoció que el desarrollo de un aprendizaje innovador es importante porque aborda la formación de los ciudadanos del mañana despertando su creatividad y participación en clase, en las exposiciones, talleres y ferias científicas que permiten adquirir las habilidades suficientes para pensar creativamente y estar de acuerdo en realizar experimentos para mejorar su aprendizaje, además la creación de su propio material didáctico es una motivación adicional no solo para la adquisición de conocimientos sino también para el desarrollo de habilidades y destrezas motoras.

Según la investigación, podemos concluir que las herramientas tecnológicas son de gran importancia en la educación porque motivan a los estudiantes a lograr un aprendizaje interactivo que la mejora en la capacidad docente ayude a resolver los diversos problemas en la comunidad educativa para sus previos conocimientos, habilidades y capacidades, con alegría, entusiasmo y buen pensamiento crítico para hacer que su aprendizaje dependa de la realidad en los avances tecnológicos de hoy en día, los maestros deben tener más preocupación por aprender y enseñar de la mejor manera posible para que los estudiantes comprendan muy bien en su entorno educativo es importante las relaciones que los niños y jóvenes tienen con su docente para lograr un buen resultado.

Capítulo 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusión.

Se estableció la necesidad del empleo de las herramientas tecnológicas en los estudiantes de la escuela de educación básica España como parte de los recursos didácticos que son necesarios en el proceso de enseñanza aprendizaje actual, los mismos que los docentes deben ejecutar a través de aplicaciones que permitan una interacción para fomentar la construcción de los conocimientos.

Se conoció que las herramientas tecnológicas influyen de manera directa en las nuevas técnicas y métodos de enseñanza aprendizaje empleadas por los docentes para motivar a los estudiantes actualmente, motivándoles para involucrarlos en la construcción de los conocimientos, además se estableció que en la institución educativa el celular es el dispositivo que más utilizan los estudiantes para la realización de sus consultas investigativas a través de plataformas de información masivas como Google, trabajo que realizan extracurricularmente y no con la participación del docente.

Se observo que existe en la institución educativa una falta de recursos tecnológicos y desconocimiento por parte de los docentes al momento de implementar herramientas tecnológicas específicamente aplicaciones que fomenten la interacción con los estudiantes, mediante técnicas de experimentación o para la construcción de los conocimientos, lo que hace de las clases un proceso monótono y poco motivacional, además de no contar con los refuerzos académicos virtuales necesarios para mejorar el proceso de aprendizaje en casa.

El diagnostico a través de las encuestas permitió conocer que en la institución educativa existe la necesidad de emplear nuevas herramientas tecnológicas que promuevan un aprendizaje interactivo, además del desarrollo de proyectos, experimentos, talleres entre otras actividades

que involucren al estudiante en un trabajo cooperativo y participativo, donde exista la cooperación de la comunidad educativa como eje para el crecimiento comunitario.

Al existir una relación directa entre las herramientas tecnológicas y el aprendizaje interactivo, esta relación debe ser aprovechada por el docente para el desarrollo de nuevas estrategias metodológicas que fomente un aprendizaje interactivo, razón por lo cual es necesaria una capacitación sobre herramientas tecnológicas y su aplicación para el fomento de destrezas educativas que permitan la construcción de los conocimientos post clase como refuerzo académico de lo impartido durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula.

5.2. Recomendaciones

- 1.** Es necesaria la implementación de herramientas tecnológicas para el trabajo lúdico de los estudiantes de la escuela de educación básica España como parte de los recursos didácticos que fomenten un aprendizaje interactivo a través de aplicaciones que permitan la construcción de los conocimientos.
- 2.** Los docentes deben implementar métodos y técnicas factible para el aprendizaje en base a los nuevos avances tecnológicos para darles un uso adecuado al momento de implementar y que puedan impartir sus clases con éxito para tener un buen nivel de enseñanza-aprendizaje sobre el manejo adecuado de los recursos tecnológicos, la innovación que incrementa y como deben ser de interés de los estudiantes.
- 3.** Se debe contar con recursos tecnológicos adecuados en el aula y para un reforzamiento en casa y tengan motivación positivamente por participar mediante exposiciones, talleres, debates que ejerzan un aprendizaje interactivo y así lograr las metas que tiene la escuela de educación básica España en formar niños y niñas capaces de dirigir su propio aprendizaje,

democráticos, activos, críticos, etc., es decir formar futuros pensantes y prácticos ante las dificultades que se le presente en la vida.

4. Los docentes deben participar en la adquisición, del desarrollo en los recursos tecnológicos y la creación material didáctico para llamar la atención de cada uno de los estudiantes por medio de presentaciones, video, imágenes entre otras para asegurar un buen trabajo colaborativo en la enseñanza-aprendizaje, utilizada en el aula de clase, el diseño es desarrollado, sostenible y útil que debe ser tomada de manera innovadora y a la vez pensar en los desafíos en los que se encuentran sus estudiantes.

5. La capacitación de los docentes deben ser constantes sobre los avances tecnológicos para fomentar las herramientas tecnológicas como fuente de aprendizaje que le permita despertar el interés de los estudiantes hacia un aprendizaje interactivo donde se necesitan clases en las que se deba trabajar con esfuerzo y motivación dentro y fuera del aula de clase con la implementación de celulares, computadoras, tables etc., para un uso adecuado de herramientas en cada área académica y actividades innovadoras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, M. (2019). Aprendizaje por competencias: aprendiendo a ser. E Virtual plus; MaritAcuña. <https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-por-competencias/> pp 14-22

Alvarado, M. (2022). Cómo implementar un proceso de aprendizaje innovador. Plataforma Educativa Luca: Curso en línea y Aprendizaje Esperado; Plataforma Educativa Luca. <https://www.lucaedu.com/aprendizaje-innovador/> pp 32-40

Álvarez, V. (2023). El rol de los laboratorios en el aprendizaje experiencial: cómo la tecnología está impulsando la práctica educativa. Virtual Educa Noticias; Virtual Educa, pp5-15 <https://virtualeduca.org/mediacenter/el-rol-de-los-laboratorios-en-el-aprendizaje-experiencial-como-la-tecnologia-esta-impulsando-la-practica-educativa/>

Arbeláez, M. (2020). ¿De qué trata el aprendizaje interactivo? La Mente es Maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/de-que-trata-el-aprendizaje-interactivo/> pp 11- 16

Arellano, S. (2022). Herramientas tecnológicas de gamificación en la enseñanza– aprendizaje virtual de los estudiantes en una Universidad de Tarma, 2022. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S102930192021000400982&script=sci_arttext&tlng=pt

Barrera, V., & Guapi, A. (2019). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, julio. https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html?fb_comment_id=1945683888795709_4146938658670210 pp 30-40

Basantes, E., Escobar, M., Cárdenas, M., & Ramírez, R. (2021). La virtualidad y su efecto en la educación superior. Una perspectiva de la realidad docente. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(2), pp 1-11, <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2267/4570>

Benavides, C., & Ruíz, A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo: unarevisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(2), 62-79. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/572>

Brizuela, G., González, C., González, Y., & Sánchez, D. (2021). La educación en valores desde la familia en el contexto actual. *Medisan*, 25(4), 982-1000. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7917878>

Cajo, B., & Gisbert, M. (2022). Factores determinantes que permiten establecer tipologías de profesorado en el contexto de la innovación tecnológica educativa. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 22(69). <https://revistas.um.es/red/article/view/499171>

Campos, I. (2023). El aprendizaje innovador: clave del modelo de Innova Schools. *Edu.com*, de <https://blog.innovaschools.edu.co/el-aprendizaje-innovador-clave-del-modelo-de-innova-schools> pp 9-17

Corral, D., & Fernández, J. (2021). La educación al descubierto tras la pandemia del COVID-19. Carencias y retos. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 10(1). pp.21–28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7586347>

Cueva, M., Hernández, Y., & Regalado, O. (2021). Comunicación asertiva en el contexto educativo: revisión sistemática. *Boletín Redipe*, 10(4), 315-334. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classroomscreen/>

Del Hierro, M. (2020, septiembre 25). El aprendizaje merece ser interactivo. *GeniallyBlog; Genially*. pp 8- 15 <https://blog.genial.ly/aprendizaje-interactivo/>

Díaz, J. (2020). Análisis del aprendizaje social: Una nueva perspectiva para la evaluación del aprendizaje con TIC en los alumnos universitarios. La Universidad de Murcia. <http://hdl.handle.net/10201/96907>

Faetón, N. (2021) ¿Por qué es importante el aprendizaje por competencias? Edu.es. <https://www.cunimad.edu.es/noticias/importancia-aprendizaje-por-competencias/> pp 11-26

Falcón, J. (2020,). NOTICIAS INFANTILES ® Consejos para padres, profesores y niños, de. <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/por-que-es-necesaria-educacion-integral> pp 15-30

Gañán, D., Caballé, S., & Conesa, J. (2023). Mosaic. Universidad de España., de <https://mosaic.uoc.edu/2013/11/11/recursos-multimedia-para-aprendizaje-online/> pp 5-12

González, D., García-H, Cabrera, L., & Erazo, J. (2020). Herramientas tecnológicas aplicadas por los docentes durante la emergencia sanitaria COVID-19. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 332. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610735>

Gracias, E. (2023). ¿Qué es la educación integral en la primaria? Artículo Edu.mx, de <https://blog.edai.edu.mx/que-es-la-educacion-integral-en-la-primaria> pp 18-33

Guillén, E. (2020). Definición y beneficios del aprendizaje interactivo. Innova Schools Colombia 8 (3). pp 1- 1 <https://blog.innovaschools.edu.co/el-aprendizaje-interactivo-sus-caracteristicas-y-ventajas>

Ibarra, M. (2019) Clasificación de software de sistemas y aplicaciones. Revista Conogasi. <https://conogasi.org/articulos/clasificacion-de-software-de-sistemas-y->

[aplicaciones/](#) pp 13-20

Lasala, I., & Etxebarria, I. (2020). Participación en la escuela: Una utopía no tan lejana. Una propuesta enmarcada en el sistema educativo español. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 213-230. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95906>

Luis, I., & Lara, R. (2023). La integración de los recursos multimedia en la educación digital. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_43/nr_478/a_6383/6383.pdf pp 7-12

Macancela, E., Berrones, W., Vidal, J., & Baque, C. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. *Sinergias Educativas*, 5(1). <https://mail.sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/71> pp 20-30

Mejía, G. (2019). El proceso de enseñanza aprendizaje apoyado en las tecnologías de la información: modelo para evaluar la calidad de los recursos b-learning en las universidades. Universidad de Alicante. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/92447>

Molinero, A. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.*, 10(19). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672019000200005&script=sci_arttext pp 20-25

Molinero, M., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Montalvo, V., & Johana, Lady. (2019). El material interactivo multimedia y el

proceso de enseñanza aprendizaje de las culturas precolombinas en las aulas ecuatorianas. Universidad Técnica De Machala <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/8024>

Noriega, L. (2020) Colombia. El aprendizaje innovador: clave del modelo de Innova Schools., pp 9- 10 de <https://blog.innovaschools.edu.co/el-aprendizaje-innovador-clave-del-modelo-de-innova-schools>

Parrales, I, (2020) Classroomscreen: así es (y así funciona) la pizarra virtual gratuita parahacer las clases más interactivas. Revista Educación 3.0 pp 10-20 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7917878>

Pérez, A. (2023). Compartirpalabramaestra.org., la licencia Creative Commons de Revista vistazo. <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/que-es-la-ensenanza-innovadora> pp 13-19

Ramos C. (2020). Predicciones tecnológicas para empresas en 2023. Com.ec; Diario elMercurio. pp 5-8 <https://elmercurio.com.ec/2023/01/18/predicciones-tecnologicas-para-empresas-en-2023/>

Ramos, M., & de Castillo, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. Dominio de las Ciencias, 7(3), 1080–1098. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229710>

Rivera S. (2023). Introducción A Las Plataformas Virtuales En La Enseñanza. Ccoo.es,de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf> pp 15-25

Sandoval, L. (2021). ¿Cómo crear un recurso multimedia? Euro innova Business School. <https://www.euroinnova.ec/blog/como-crear-un-recurso-multimedia> pp 15-20

Tejedor, S. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y

profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina De Comunicación Social*, (78). pp 19-40. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1466>

Tomalá, M., Macías, G., Mosquera, J., & Chancuáis, J. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato de las PYMES en Guayaquil, 4(4), pp 19–21.

[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)

Torrecilla, I. J. (2023). Tipos de herramientas tecnológicas - Astraps.com. de UNESUM-Ciencias. <https://www.astraps.com/articulo/1389/tipos-de-herramientas-tecnologicas/> pp 8-15

Torres, A. (2019). ¿Qué es la educación integral? Cosas de Educación - Blog de educación con la mejor información sobre escuelas y universidades, así como consejos para estudiar y noticias sobre cursos. <https://www.cosasdeeducacion.es/que-es-la-educacion-integral/> pp 12-20

Valenzuela, M. P. (2023, enero 7). Centros educativos en Paraguay usarán herramientas tecnológicas. *Prensa Latina - Últimas noticias - Agencia Informativa Latinoamericana*. <https://www.prensa-latina.cu/2023/01/07/centros-educativos-en-paraguay-usaran-herramientas-tecnologicas>

Vargas, G. (2019). Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 60(1), pp 88–94. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=s1652-67762019000100013&script=sci_arttext

Vargas, L., & Rondero, E. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista tecnología, ciencia y educación*, (17), 57-77.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659491>

Vera, S .(2023) Concepto, ejemplos y otro software. Aplicación del Software, de <https://concepto.de/software-de-aplicacion/> pp 9- 17

Villacrés, P. (2020). Educación y aprendizaje por competencias UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-por-competencias/> pp 19-26

Villacreses Soledispa, D. J., Maldonado Zúñiga, K., Hernández Baque, J. J., & Moran Tigua, K. J. (2022). las Herramientas tecnológicas que impactan dentro de la educación básica. Revista Científica Multidisciplinaria. 6(3) pp 108-118.
[file:///C:/Users/hp/Downloads/500- Texto%20del%20art%C3%ADculo-2056-1-10-20220506.pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/500-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2056-1-10-20220506.pdf)

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Herramientas Tecnológicas y su influencia en el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la Escuela España, Pueblo Viejo, 2022</p>	<p>¿De qué manera las herramientas tecnológicas influyen en el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo, 2022?</p>	<p>GENERAL: Determinar la manera en que las herramientas tecnológicas influyen en el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo, 2022.</p>	<p>Las herramientas tecnológicas influyen significativamente en el Aprendizaje Interactivo en los estudiantes de Educación Básica de la Escuela España, Pueblo Viejo, 2022.</p>	<p>Independiente: Herramientas Tecnológicas</p>	Recursos multimedia	<p>Tipo de investigación: Investigación Descriptiva Investigación Explicativa</p>	<p>Población: Los 785 Estudiantes de la Escuela España, Pueblo Viejo. 2022</p>
		Plataformas virtuales					
		Aplicaciones de software					
		<p>Dependiente: Aprendizaje Interactivo.</p>		Educación integral.	<p>Diseño de investigación: No experimental, Transversal</p>		
				Aprendizaje por competencias.			
				Aprendizaje innovador			
<p>ESPECÍFICOS: *Identificar cómo estas herramientas influyen en su proceso educativo en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo, 2022 * Diagnosticar los elementos que presenta el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo, 2022. *Analizar la relación que existe entre las herramientas tecnológicas y el aprendizaje interactivo en los estudiantes de la escuela España, Pueblo Viejo, 2022.</p>	<p>Muestra: Los 40 Estudiantes del 5to Año de EGB paralelo 'A' de la Escuela España, Pueblo Viejo. 2022</p>						
<p>Unidad de estudio: Un estudiante del quinto año de la Escuela España, Pueblo Viejo</p>							

Fotografías



Conversatorio con la directora de la institución para conceder el permiso



Presentación con la docente encargada de curso



Presentación y ejecución de las encuestas



Los estudiantes terminaron y retiro de las encuestas

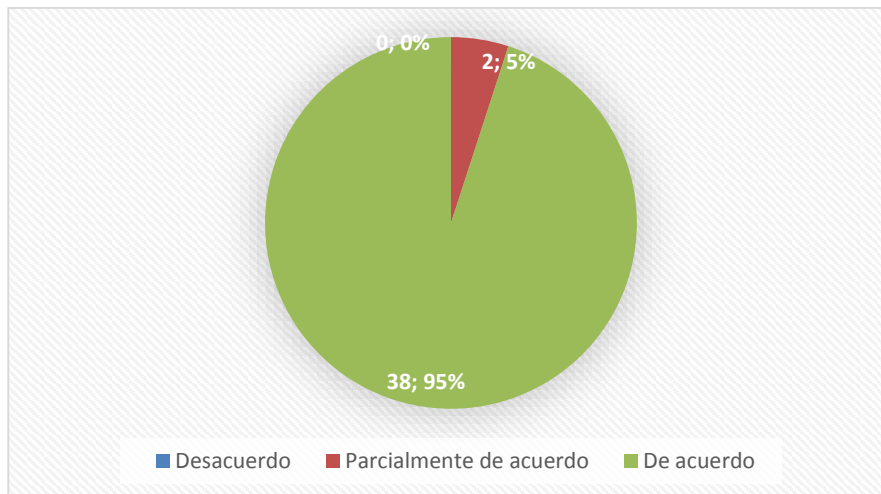
Tabulación de encuesta

7. 4.¿Se siente satisfecho con la forma de enseñanza aplicada por su docente?

Tabla 10

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	0	0%
2	Parcialmente de acuerdo	2	2%
3	De acuerdo	38	98%
Total		40	100%

Figura 8



Fuente: Escuela de Educación Básica España

Elaborado por: María Belén Vera Barros

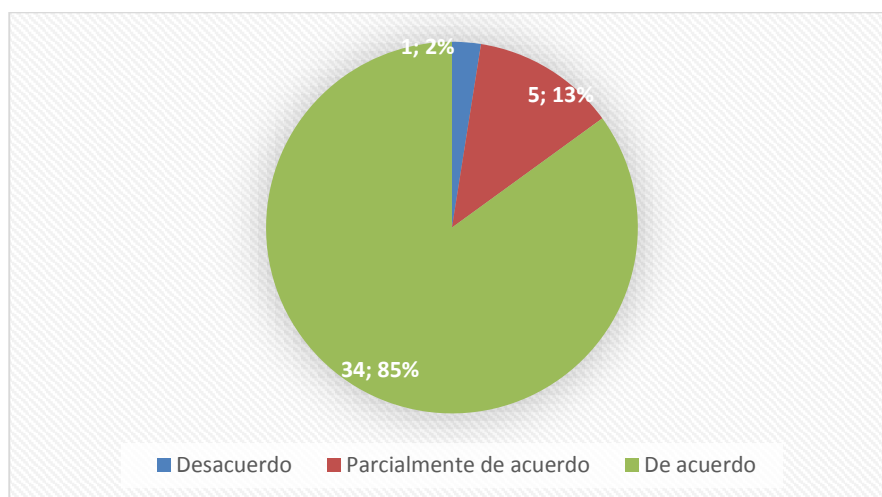
Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 4 sobre si se siente satisfecho con la forma de enseñanza aplicada por su docente como instrumento para sus clases establecieron que un 0% está en desacuerdo, el 2% parcialmente de acuerdo y el 98% de acuerdo.

8. 6. ¿Considera que la utilización de recursos tecnológicos en el aula fomenta el desarrollo de un mejor ambiente escolar?

Tabla 11

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	1	1%
2	Parcialmente de acuerdo	5	5%
3	De acuerdo	34	94%
Total		40	100%

Figura 9



Fuente: Escuela de Educación Básica España

Elaborado por: María Belén Vera Barros

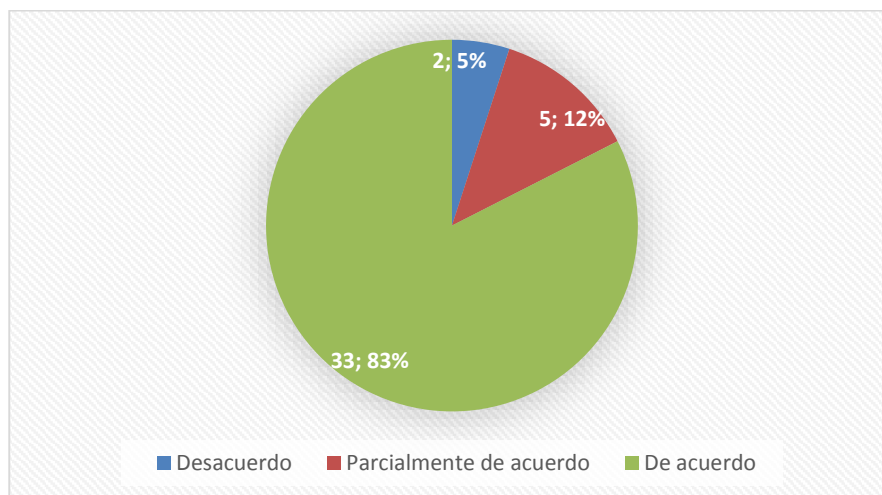
Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 6 considera que la utilización de recursos tecnológicos en el aula fomenta el desarrollo de un mejor ambiente escolar como instrumento para sus clases establecieron que un 1% está en desacuerdo, el 5% parcialmente de acuerdo y el 94% de acuerdo.

9. 7.¿Estaría dispuesto a la utilización de minería de datos, proporcionada por su docente para la realización de consultas e investigaciones?

Tabla 12

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	2	2%
2	Parcialmente de acuerdo	5	5%
3	De acuerdo	33	93%
Total		40	100%

Figura 10



Fuente: Escuela de Educación Básica España

Elaborado por: María Belén Vera Barros

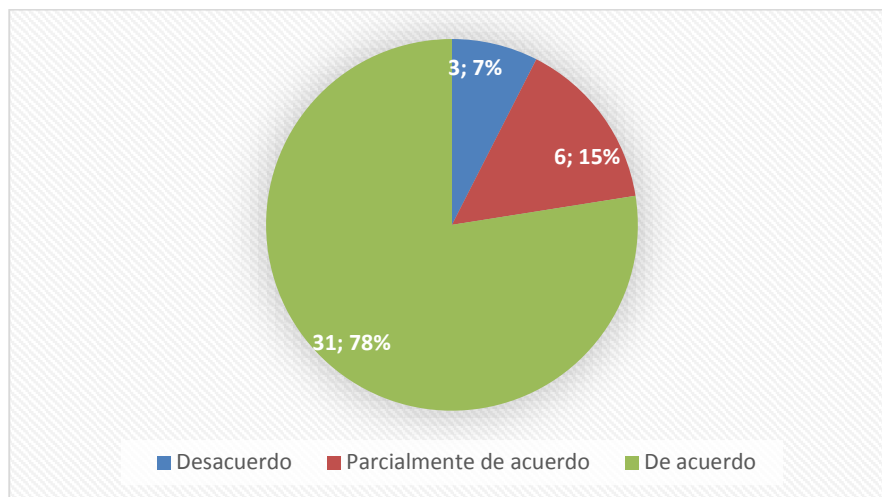
Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 7 sobre estaría dispuesto a la utilización de minería de datos, proporcionada por su docente para la realización de consultas e investigaciones como instrumento para sus clases establecieron que un 2% está en desacuerdo, el 5% parcialmente de acuerdo y el 93% de acuerdo.

10. 8. ¿Considera usted que empleando las herramientas tecnológicas se promueve un aprendizaje colaborativo, autónomo y responsable?

Tabla 13

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	3	3%
2	Parcialmente de acuerdo	6	6%
3	De acuerdo	31	91%
Total		40	100%

Figura 11



Fuente: Escuela de Educación Básica España

Elaborado por: María Belén Vera Barros

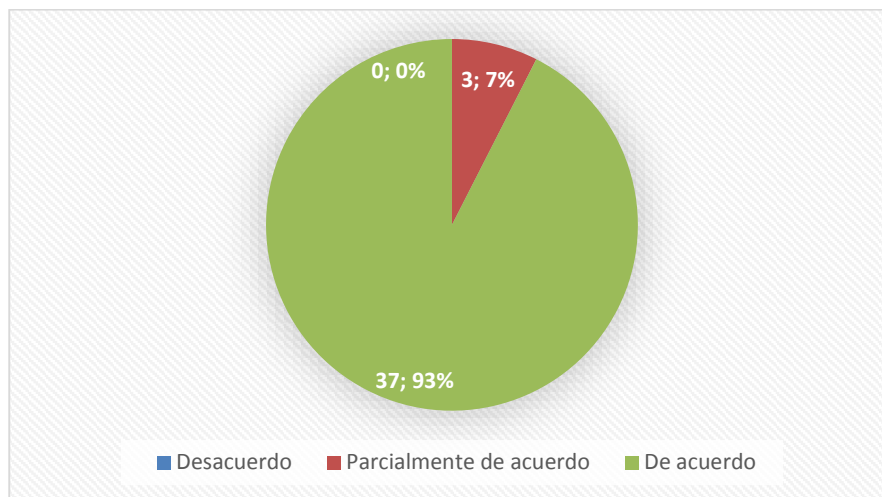
Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 8 sobre considera usted que empleando las herramientas tecnológicas se promueve un aprendizaje colaborativo, autónomo y responsable como instrumento para sus clases establecieron que un 3% está en desacuerdo, el 6% parcialmente de acuerdo y el 91% de acuerdo.

11. 9.¿Considera usted que las herramientas web 2.0 interactivas le motivan a la realización de actividades en casa?

Tabla 14

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	0	0%
2	Parcialmente de acuerdo	3	3%
3	De acuerdo	37	97%
Total		40	100%

Figura 12



Fuente: Escuela de Educación Básica España

Elaborado por: María Belén Vera Barros

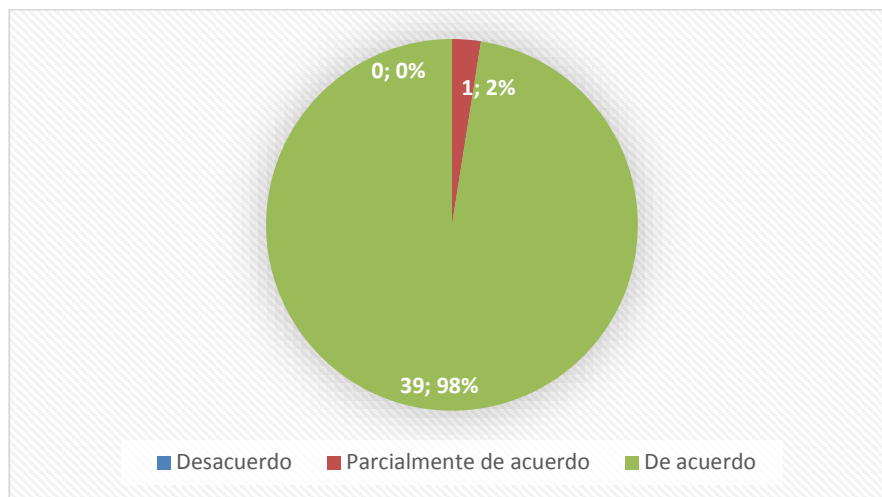
Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 9 sobre considera usted que las herramientas web 2.0 interactivas le motivan a la realización de actividades en casa como instrumento para sus clases establecieron que un 0% está en desacuerdo, el 3% parcialmente de acuerdo y el 97% de acuerdo.

12. 10. ¿Estaría de acuerdo la utilización de plataformas, enlaces y otros recursos para mejorar el proceso de aprendizaje?

Tabla 15

Ítem	Valoración	Frecuencias	Porcentaje
1	Desacuerdo	0	0%
2	Parcialmente de acuerdo	1	1%
3	De acuerdo	39	99%
Total		40	100%

Figura 13



Fuente: Escuela de Educación Básica España

Elaborado por: María Belén Vera Barros

Interpretación: Los datos obtenidos durante la recolección de la información de la pregunta 10 sobre estaría de acuerdo la utilización de plataformas, enlaces y otros recursos para mejorar el proceso de aprendizaje como instrumento para sus clases establecieron que un 0% está en desacuerdo, el 1% parcialmente de acuerdo y el 99% de acuerdo.

Encuesta para estudiantes

1. ¿Está de acuerdo con la necesidad de emplear una herramienta tecnológica (celular, tablet, laptop) como instrumento para sus clases?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

2. ¿Estaría de acuerdo con el empleo en el aula de las herramientas tecnológicas antes mencionadas como fuentes de investigación educativa?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

3. ¿De las siguientes herramientas tecnológicas cuales ha empleado para realizar actividades académicas durante el periodo educativo?

Celular Tablet Laptop / Computadora

4. ¿Se siente satisfecho con la forma de enseñanza aplicada por su docente?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

5. ¿Considera que emplear técnicas grupales lo motiva para la realización de un mejor proceso de aprendizaje?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

6. ¿Considera que la utilización de recursos tecnológicos en el aula fomenta el desarrollo de un mejor ambiente escolar?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

7. ¿Estaría dispuesto a la utilización de minería de datos, proporcionada por su docente para la realización de consultas e investigaciones?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

8. ¿Considera usted que empleando las herramientas tecnológicas se promueve un aprendizaje colaborativo, autónomo y responsable?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

9. ¿Considera usted que las herramientas web 2.0 interactivas le motivan a la realización de actividades en casa?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

10. ¿Estaría de acuerdo la utilización de plataformas, enlaces y otros recursos para mejorar el proceso de aprendizaje?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

11. ¿Estaría de acuerdo con la utilización de herramientas tecnológicas y aplicaciones para reforzar sus conocimientos en casa?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

12. ¿Estás de acuerdo con la utilización de aplicaciones para mejorar tu aprendizaje?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

13. ¿Consideras que en tu centro escolar deben impartir clases de valores?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

14. ¿Considera que debe ser importante la comunicación con tu docente?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

15. ¿Estás de acuerdo con que se implementen recursos tecnológicos en el aula?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

16. ¿Estarías de acuerdo con participar en exposiciones, talleres y ferias científicas?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

17. ¿Estarías de acuerdo con realizar experimentos para mejorar tu aprendizaje?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

18. ¿Estarías de acuerdo con crear tu propio material didáctico o recurso para el aprendizaje?

De Acuerdo Parcialmente de acuerdo En Desacuerdo

Presupuesto

Recursos y Presupuesto

Recursos Humanos:

Tabla 1. *Presupuesto sobre Recursos Humanos*

Descripción	Unidad	Costo	Monto Total
Estudiante	1	0.00	0.00
Docente	1	0.00	0.00
Sub Total Recursos Humanos			0.00

Fuente: Elaboración propia

Equipos y bienes duraderos:

Tabla 2. *Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos*

Descripción	Unidad	Costo	Monto Total
Pc	1	650.00	650.00
Impresora	1	340.00	340.00
Pen Drive 16 GB	1	10.00	10.00
Sub Total Equipos y bienes duraderos			1000.00

Fuente: Elaboración propia

Materiales e insumos:

Tabla 3. *Presupuesto sobre Materiales e insumos*

Descripción	Unidad	Costo	Monto Total
Papel	4	5.00	20.00
Tinta	4	10.00	40.00
Folders	30	0.50	15.00
Lapiceros	10	0.50	5.00
Sub Total Materiales e insumos			80.00

Fuente: Elaboración propia

Asesorías especializadas y servicios:

Tabla 4. *Presupuesto sobre Asesorías especializadas y servicios*

Descripción	Unidad	Costo	Monto Total
Estadístico	1	200.00	200.00
Tipeo	1	50.00	50.00
Copias	1	10.00	10.00

<i>Sub Total Asesorías especializadas y servicios</i>	260.00
--	---------------

Fuente: Elaboración propia

Gastos operativos:

Tabla 5. ***Presupuesto sobre Gastos operativos***

Descripción	Unidad	Costo	Monto Total
Útiles	1	30.00	30.00
Pasajes	1	50.00	50.00
Celular	1	80.00	80.00
<i>Sub Total Gastos operativos</i>			160.00

Fuente: Elaboración propia

Presupuesto General de Inversión

	\$ 0.00
Recursos Humanos	
Equipos y bienes duraderos	\$ 1000.00
Materiales e insumos	\$ 80.00
Asesorías especializadas y servicios	\$ 260.00
Gastos operativos	\$ <u>160.00</u>
Total	\$ 1500.00

Recursos Financieros

El costo total de la investigación será asumido por la misma investigadora

Entidad	Monto \$	Porcentaje %
Autofinanciado	1500.00	100.00

