



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES DE INFORMÁTICA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

LICENCIADO/A EN

PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

**TEMA:**

CURIPOD Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INFORMÁTICA, SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JUAN, PERIODO ACADÉMICO ABRIL-AGOSTO 2024.

**AUTORES:**

CAMPOS VERA CECILIA MABEL

CAMPOS VERA MILENA BELEN

**TUTOR:**

Msc. ROBERT PATRICIO ÁVILA ORTEGA

**AÑO:**

2024

## **Agradecimiento**

En primer lugar, le agradezco a Dios por darme la sabiduría y la fortaleza necesaria para culminar con mis estudios. A mi tutor de tesis, por su orientación, impartición de conocimientos y contribución para realizar de la mejor manera mi proyecto de investigación. A mis docentes, por brindarme su apoyo y conocimientos necesarios. A mis compañeros, por todos los momentos compartidos y el apoyo mutuo que conllevó a esta inolvidable experiencia académica. A mi familia, por su apoyo y amor incondicional. Les agradezco por estar siempre a mi lado con una palabra de aliento para seguir con mis estudios y celebrar cada logro conmigo. Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron con su granito de arena en el éxito de esta tesis.

***MILENA BELEN CAMPOS VERA***

A Dios por permitirme culminar mi carrera, a mi tutor Robert Ávila por la paciencia que tuvo al momento de revisarnos los avances, a los miembros del tribunal por estar dispuesto a brindar su ayuda, a los docentes por formar profesionales, destacado en el área de Pedagogía e informática. También agradezco a mis Padres, Mariana Vera, Walter Campos a quienes hicieron posible este sueño realidad, por darme siempre fuerzas para continuar mi carrera a mi hija por ser mi motivo de lucha la cual me inspira a progresar.

***CECILIA MABEL CAMPOS VERA***

## **Dedicatoria**

Este logro va en primer lugar dedicado a Dios por darme la fuerza necesaria para no rendirme y cumplir con mis metas. A mis padres, Walter Campos y Mariana Vera, quienes con su amor y apoyo incondicional me han brindado las oportunidades necesarias para cumplir mis sueños. A mis hermanos y hermanas, por su apoyo y palabras de motivación para seguir luchando y esforzarme por mis cosas. A mi esposo por su apoyo y paciencia con mis momentos de estrés por las tareas encomendadas por los docentes. A mis amigas y compañeras de clase, quienes me han ayudado y han estado a mi lado en cada paso de este logro, brindándome su apoyo y amistad inigualable.

***MILENA BELEN CAMPOS VERA***

El presente Trabajo de Integración Curricular ésta dedicado a personas muy importantes en mi vida. Para empezar a Dios por sus bendiciones, el que me dio fortaleza entendimiento, el inspirador en mi viaje académico mi guía para lograr culminar mi carrera y cumplir mi meta de ser licenciada. A mis padres por ser un pilar fundamental, por inculcarme valores, fe, respeto por ser únicos, valientes, guerreros, humildes trabajadores, por apoyarme por decirme tu si puedes lo vas a lograr falta poca hija, que transmitían en mi seguridad los amos para ellos todo este esfuerzo de mi carrera. Para mi hija mi niña hermosa te dedico esta tesis en honor a la paciencia a lo largo de mi formación profesional, por entender, comprender, cuando te decía ayúdame hija que tengo muchas tareas de la universidad, me decías ya mamá siempre serás mi aspiración a ser mejor.

***CECILIA MABEL CAMPOS VERA***

## Índice de contenidos

Agradecimiento.....	i
Dedicatoria.....	ii
Autorización de la autoría intelectual .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Certificación del tutor .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Informe final del sistema anti plagio .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Índice de contenidos .....	iii
Índice de tablas .....	vi
Índice de ilustraciones.....	vi
Capítulo I. INTRODUCCION.....	1
<b>1.1. Contextualización problemática.....</b>	<b>2</b>
<b>1.1.1. Contextualización internacional .....</b>	<b>2</b>
<b>1.1.2. Contextualización Nacional.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1.3. Contextualización Local. ....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Planteamiento del Problema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Justificación.....</b>	<b>5</b>
<b>1.4. Objetivos de la investigación .....</b>	<b>7</b>
<b>1.4.1. Objetivo General:.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4.2. Objetivos Específicos: .....</b>	<b>7</b>
<b>1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>7</b>
Capitulo II. MARCO TEÓRICO .....	8
<b>2.1. Antecedentes .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. Bases Teóricas .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2.1. Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en el área educativa .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2.2. Competencia digital docente .....</b>	<b>11</b>

2.2.3. Inteligencia artificial (IA).....	11
2.2.4. Integración de la IA en la educación .....	12
2.2.5. Definición de Curipod.....	13
2.2.6. Características del Curipod .....	13
2.2.7. Importancia del uso de Curipod.....	14
2.2.8. Ventajas del Curipod.....	15
2.2.9. Desventajas del Curipod.....	16
2.2.10. Proceso enseñanza-aprendizaje .....	17
2.2.11. Tipos de Aprendizaje.....	18
2.2.12. Tipos de enseñanza .....	19
2.2.13. Evaluación del aprendizaje .....	20
2.2.14. Actores del proceso enseñanza-aprendizaje .....	20
2.2.15. Importancia del proceso enseñanza-aprendizaje en el área de informática.....	21
2.2.16. La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	22
2.2.17. Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	23
2.2.18. La labor del docente como mediador y guía durante el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	24
2.2.19. Beneficios del proceso educativo en función de la aplicación de Curipod.....	25
Capítulo III. METODOLOGÍA .....	25
3.1. Tipo y diseño de Investigación .....	25
3.1.1. Investigación exploratoria.....	25
3.1.2. Investigación descriptiva .....	26
3.1.3. Enfoque Mixto.....	26
3.2 Operacionalización de variables .....	28
Variables .....	28
3.3 Población y muestra de investigación .....	29

3.3.1. Población .....	29
Total .....	30
3.3.2. Muestra .....	30
<b>3.4 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos .....</b>	<b>31</b>
3.4.1 Técnicas .....	31
3.4.2 Instrumentos.....	32
<b>3.5 Procedimientos de datos .....</b>	<b>34</b>
<b>3.6 Aspectos Éticos .....</b>	<b>35</b>
Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	36
<b>4.1 Resultados.....</b>	<b>36</b>
<b>4.2. Discusión .....</b>	<b>45</b>
CAPITULO V.....	48
<b>5.1. Conclusiones .....</b>	<b>48</b>
<b>5.2. Recomendaciones .....</b>	<b>49</b>
REFERENCIAS.....	50
ANEXOS. ....	54

## Índice de tablas

Tabla 1. <i>Población establecida de estudiantes de la Unidad Educativa “San Juan”</i>	29
Tabla 2. <i>Población establecida de docentes de la Unidad Educativa “San Juan”</i>	30
Tabla 3. <i>Funcionalidades de Curipod</i>	36
Tabla 4. <i>Curipod fomenta la participación activa</i>	37
Tabla 5. <i>Comprensión de contenidos a través de Curipod</i>	38
Tabla 6. <i>Presentaciones de diapositivas y lecciones</i>	39
Tabla 7. <i>Facilitan la comprensión los quizz y encuestas</i>	40
Tabla 8. <i>Integración de juegos dinámicos para aprender</i>	41
Tabla 9. <i>Curipod y la comprensión clara y efectiva</i>	42

## Índice de ilustraciones

Ilustración 1. <i>Funcionalidades de Curipod</i>	36
Ilustración 2. <i>Curipod fomenta la participación activa</i>	37
Ilustración 3. <i>Comprensión de contenidos a través de Curipod</i>	38
Ilustración 4. <i>Presentaciones de diapositivas y lecciones</i>	39
Ilustración 5. <i>Facilitan la comprensión los quizz y encuestas</i>	40
Ilustración 6. <i>Integración de juegos dinámicos para aprender</i>	41
Ilustración 7. <i>Curipod y la comprensión clara y efectiva</i>	42

## **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo central determinar el aporte de Curipod en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de bachillerato técnico en informática, sección vespertina de la Unidad Educativa San Juan, periodo académico abril-agosto 2024, ya que, esta herramienta complementada con IA está revolucionando forma de enseñar con posibilidades de mejorar lo rutinario de los temarios de las clases.

La metodología está apoyada en el tipo investigación descriptiva y exploratoria, a través de un enfoque mixto, mediante la cual se accederá a la obtención de información acorde a las técnicas de recolección de datos que fueron la encuesta y el grupo focal, donde la primera estuvo dividida en 10 preguntas cerradas que fueron dirigidas solo 180 estudiantes seleccionados a través de la muestra y la segunda estuvo conformada por 5 preguntas abiertas dirigidas solo a docentes, mediante las cuales se obtuvieron resultados que permitieron identificar los hallazgos existentes en el entorno educativo acorde al uso de Curipod.

En base a todos los procesos aplicados en el estudio de manera correcta se cumplieron los objetivos plasmados al inicio de la investigación, demostrando resultados positivos acorde a las funcionalidad y actividades que permiten realizar las tecnologías emergentes en el aula de clase.

**Palabras claves:** Curipod, estudiante, enseñanza-aprendizaje, interacción.

**Abstract**

The central objective of this research is to determine the contribution of Curipod in the teaching-learning process of technical high school students in computer science, afternoon section of the San Juan Educational Unit, academic period April-August 2024, since, this tool complemented With AI it is revolutionizing the way of teaching with the possibility of improving the routine of class syllabi.

The methodology is supported by the descriptive and exploratory research type, through a mixed approach, through which information will be obtained according to the data collection techniques that were the survey and the focus group, where the first was divided into 10 closed questions that were addressed only to 180 students selected through the sample and the second was made up of 5 open questions addressed only to teachers, through which results were obtained that allowed identifying the existing findings in the educational environment according to the use by Curipod.

Based on all the processes applied in the study correctly, the objectives set at the beginning of the research were met, demonstrating positive results according to the functionality and activities that allow emerging technologies to be carried out in the classroom.

**Keywords:** Curipod, student, teaching-learning, interaction

## **Capítulo I. INTRODUCCION.**

El presente estudio se enfocó en el uso de la IA denominada Curipod como una herramienta en la enseñanza-aprendizaje y la influencia en el desarrollo educativo de los estudiantes de bachillerato técnico en informática, sección vespertina de la Unidad Educativa “San Juan” periodo académico abril-agosto 2024.

La relevancia del problema partió desde las evidencias existentes sobre desafíos de integración de herramientas tecnológicas en el proceso enseñanza- aprendizaje, en este caso Curipod, teniendo en cuenta, que la digitalidad optimiza diversas actividades, y al integrarse en la educación puede mejorar los resultados de aprendizajes en los discentes a través de contenido mucho más interactivo, dinámico y accesible por parte de los docentes.

Este estudio está orientado bajo la línea de Educación, Epistemología y la Sublínea de investigación institucional Pedagogía de la Informática que permitirán obtener un aporte significativo para la comprensión de este. Es por ello que se planteó el objetivo general de esta investigación el cual es determinar el aporte de Curipod en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato Técnico en Informática, sección vespertina de la Unidad Educativa “San Juan” periodo académico abril-agosto 2024.

Para lograr este objetivo general, se centrará en tres objetivos específicos: Identificar el uso de Curipod en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática., describir las características de la herramienta Curipod como apoyo en el aprendizaje de los estudiantes Bachillerato Técnico en Informática y explicar la efectividad que genera el uso de la herramienta Curipod en el desarrollo de aprendizajes. Dentro de su metodología aborda los tipos de investigación exploratoria y descriptiva ya que se acudirá al lugar donde se encuentra la población escogida y se hará la recolección de datos a través de fuentes de información confiables, así mismo, se utilizará un enfoque mixto, es decir,

cualitativo y cuantitativo que permitirán tabular los datos obtenidos a través de las técnicas de recolección de datos, las cuales fueron la encuesta empleada a través de un cuestionario realizado con la escala de Likert dirigida a los estudiantes y una bitácora de grupo focal que se conformó por 5 preguntas abiertas dirigidas a los docentes .

La población de la investigación fueron los docentes y estudiantes del área informática de la Unidad Educativa “San Juan”, mientras que la muestra fue seleccionada mediante una fórmula de muestreo. Los resultados que se obtuvieron respondieron a los objetivos planteados brindando una visión significativa del aporte de Curipod.

## **1.1.Contextualización problemática**

### **1.1.1. Contextualización internacional**

A nivel mundial, la integración de la gamificación complementada con inteligencia artificial permite generar un aprendizaje mucho más dinámico en los estudiantes, aunque existen brechas que no permiten explotar todas las funcionalidades que brindan estas herramientas debido a falta de conocimiento sobre su uso y demás aspectos. En la actualidad son diversos los países que presentan entre sus metodologías la incorporación de las actividades lúdicas con IA, por ello, es importante que los futuros profesionales se desenvuelvan satisfactoriamente en la era digital y conozcan el uso de las mismas.

Han existido pocas pero importantes investigaciones que demuestran la efectividad o percepción del uso de Curipod en el aula de clases, es por ello que se toma en consideración el estudio de caso realizado por Moura & Henriques (2024) donde en las aulas de 8° y 9° grado de una IE portugués llamado Instituto Nacional Ricardo Jorge, se evidencio que la IA específicamente Curipod complementa y facilita el aprendizaje y la realización de actividades, en este caso, en el área de Ciencias Naturales, ya que, se crearon etiquetas con un conjunto de diapositivas interactivas que presentaban preguntas y respuestas relevantes asociadas a un juego llamado “Grano a Grano”

realizado por los docentes que trataba sobre células y organismos. Se demostró que los alumnos consideran interesante y divertido el uso sencillo y simple de la plataforma, así como las actividades que los docentes pueden crear en la misma porque su acceso y uso no genera mucho conflicto entre el personal docente. (p. 379)

La relevancia que genera el uso de IA en las actividades del aula de clases a nivel internacional denota la gran acogida que está sufriendo la incorporación de nuevos avances tecnológicos en las metodologías académicas enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.1.2. Contextualización Nacional**

A nivel nacional, el uso de plataformas con inteligencias artificiales está recibiendo una gran acogida. Aunque el acoplar las tecnologías emergentes es parte de la evolución, aún el uso de herramientas específicas como Curipod no ha generado gran revolución entre la sociedad, es por ello que no existe información e investigación sobre la implementación de la misma en el sistema educativo ecuatoriano, pero si existe sobre recopilación en general de IA en las actividades académicas.

En una institución educativa pública de la Provincia de Santa Elena: Unidad Educativa Trece de Abril, se llevó a cabo una investigación para conocer de qué manera la implementación de IA puede llegar a transformar los procesos educativos, Quirumbay, et. al (2024) nos explican que estas tecnologías juegan un papel crucial en la eficiencia pedagógica y que los educadores necesitan constante capacitación y apoyo en esta área y de esta manera mejorar la calidad de enseñanza teniendo como resultados estudiantes con conocimientos innovadores, aunque si se expresan desafíos como la falta de internet fijo y un poco de miedo por parte de los estudiantes por inmiscuirse en la IA, pero esto demuestra que los cambios son importantes y la adaptación es un proceso que hay que seguir viviendo. (p. 287)

### **1.1.3. Contextualización Local.**

En el contexto local, específicamente en la parroquia San Juan, se evidencia que el uso de herramientas con inteligencia artificial es poco común entre los procesos educativos, pero generan gran interés en el estudiantado, ya sea, para realizar tareas o para satisfacer necesidades cotidianas o de ocio. Se toma en cuenta que el área docente teme el integrar estos avances tecnológicos en las actividades académicas porque consideran que disminuiría la estimulación cognitiva de los alumnos, facilitando las tareas, pero no se analiza de manera positiva, ya que, la integración de las plataformas con IA puede agregar dinamismo y reflexión de contenidos de forma interactiva y práctica, en este caso Curipod por su interfaz que presenta dichas características.

La Unidad Educativa “San Juan” no es la excepción, puesto que el uso de herramientas educativas conformadas por IA como Curipod, son base fundamental en el área de informática, ya que están inmersos en este campo de conocimiento, por ende, debe considerarse una integración positiva el uso de la misma en los estudiantes del bachillerato técnico, porque proporcionaría un ambiente lúdico, debido a que la aplicación de la misma estimula nuevas formas de enriquecer los conocimientos y el proceso de aprendizaje.

### **1.2.Planteamiento del Problema**

En la Unidad Educativa San Juan, se ha observado diversas dificultades que se presenta en el área de informática teniendo un limitado conocimiento en la utilización de curipod se evidencia obstáculos que afectan negativamente en el proceso de aprendizaje de los alumnos. A su vez, las clases expositivas dominadas por el docente no logran involucrar activamente a todos los estudiantes por la falta de recursos tecnológicos, lo que resulta una deficiente participación activa y un menor compromiso con el contenido académico. Además, la retroalimentación no es siempre inmediata ni específica, dificultando la corrección oportuna

de errores y la adaptación de las estrategias pedagógicas a las necesidades individuales de los estudiantes razón por ende se genera la siguiente pregunta:

¿Cómo aportaría Curipod al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato Técnico en Informática, sección vespertina de la Unidad Educativa “San Juan” durante el periodo académico abril-agosto 2024?

### **1.3. Justificación**

La siguiente investigación tuvo como iniciativa el saber de qué manera aportó el uso de Curipod al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del bachillerato técnico en informática de la Unidad Educativa San Juan durante el periodo académico vigente.

Curipod es una herramienta tecnológica de la IA que ofrece un enfoque interactivo y dinámico para la enseñanza-aprendizaje, el cual contiene recursos multimedia como vídeos explicativos, simulaciones y actividades interactivas, que permiten a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje a través de diapositivas, ya que, los docentes pueden incorporar diferentes actividades lúdicas a esta herramienta para que el alumnado actúe de forma instantánea mientras se está tratando un tema de un área de conocimiento específica promoviendo y poniendo en ejecución metodologías de enseñanza adaptadas a los avances tecnológicos .

Según Loayza y Moya (2024), “la incorporación de herramientas complementadas con inteligencia artificial en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un reto significativo, pero también lleno de oportunidades” (p. 1993), es importante tener en cuenta los grandes beneficios que genera el uso de plataformas educativas digitales porque dan lugar a la creación de entornos educacionales mucho más dinámicos e interactivos, atractivos para los discentes.

Curipod al ser implementado en los procesos educacionales de una institución educativa fomentan la adaptación de los contenidos plasmados en las planificaciones permitiendo una mejora de enseñanza y los aprendizajes individualizados.

La realización de este estudio ofreció un aporte teórico que se centra en brindar nuevos conocimientos e información sobre la integración de Curipod en la enseñanza técnica dentro de la unidad educativa “San Juan”; un aporte práctico, el cual dio la posibilidad de transformar la realidad educativa actual porque proporciona una guía utilizable para docentes basado en la identificación de mejoras prácticas para implementar la IA de manera efectiva; y el aporte social, porque brinda la solución de problemas educativos como la falta de motivación y la participación en clase, beneficiando a la comunidad educativa a promover métodos de enseñanza más dinámicos.

Los beneficiarios directos de esta investigación fueron los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “San Juan”, porque los resultados presentaron el potencial de mejorar sus experiencias y resultados académicos; el estudio fue factible y viable gracias a los recursos humanos, tecnológicos y el tiempo con los que se contó en el proceso. Además, esta investigación beneficiará a otras instituciones que deseen innovar su metodología de enseñanza.

Por último, el tema de esta investigación tiene gran conexión con el perfil profesional de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática porque presenta en sus variables una dirigida a cada campo profesional, es decir, la variable independiente se arraiga al perfil informático y la variable dependiente al perfil pedagógico, demostrando el gran impacto que tendrá este estudio al ser finalizado, aportando positivamente a los futuros profesionales en esta área y a los involucrados en todo el proceso investigativo.

## **1.4.Objetivos de la investigación**

### **1.4.1. Objetivo General:**

Determinar el aporte de Curipod en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato Técnico en Informática sección vespertina de la Unidad Educativa “San Juan” periodo académico abril-agosto 2024.

### **1.4.2. Objetivos Específicos:**

- Identificar el uso de Curipod en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática.
- Describir las características de la herramienta Curipod como apoyo en el aprendizaje de los estudiantes Bachillerato Técnico en Informática.
- Explicar la efectividad que genera el uso de la herramienta Curipod en el desarrollo de aprendizajes.

## **1.5. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

El uso de Curipod contribuirá significativamente en la comprensión, participación y rendimiento académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico en informática de la Unidad Educativa San Juan.

## Capítulo II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

En la actualidad existen muchas herramientas tecnológicas que facilitan la realización de diapositivas, pero antes de la existencia de las mismas la mayor parte de los usuarios hacíamos uso de PowerPoint, que es una aplicación incorporada en el paquete de Microsoft; en la actualidad sigue siendo muy utilizada ya que es versátil, y con un sencillo interfaz, pero se necesita un mayor tiempo de inversión para generar proyectos que sean visiblemente atractivos.

Una de las plataformas tecnológicas que usan IA y que es bastante utilizada en la actualidad para generar diapositivas solo colocando el título o tema es Gamma, siendo una gran ayuda tanto para docentes como para estudiantes porque facilita la creación de contenido didáctico en pocos minutos.

Curipod es una incorporación totalmente nueva ya que no existe mucha información sobre el uso de esta herramienta, pero su interfaz es muy dinámica e interactiva que permite colocar actividades durante la presentación de las diapositivas, generando interés y mayor atención entre los alumnos que estén adquiriendo conocimiento ya sea sobre el sistema solar, el cuerpo humano o la historia de la humanidad.

Es increíble la evolución que presentan los diversos recursos que complementan la educación, tomando en cuenta, que la realización de diapositivas como de otro tipo de recursos educativos no es la excepción. La utilización de PowerPoint siempre será indispensable porque tiene una gran ventaja y es que no es necesario tener una conectividad a internet para su uso a excepción de las herramientas que, aunque estén complementadas con IA y nos saquen de apuros si la necesitan. Todo avance es necesario y es por ello que es importante saber incorporarlos a las metodologías de enseñanza sin dejar a un lado nuestras bases educativas.

En base a la investigación de Soria (2023) explica:

Los proyectos prácticos que desafían a los estudiantes a aplicar sus habilidades en la verificación de datos en escenarios del mundo real permitirán practicar y aplicar lo aprendido de manera significativa. En el área de la investigación, así como existen grandes adelantos para obtener información, así también se progresa a la exigencia de la declaración del uso de IA y su interpretabilidad, así mismo se reconocen los grandes beneficios de la IA. (p. 6)

Lo redactado por el autor destaca que el uso de herramientas complementadas con inteligencia artificial puede complementar la praxis de los alumnos al momento de adquirir conocimiento, pero que muchas veces no existe un gran porcentaje de confiabilidad de la información que brindan las mismas, es por ello, que al momento de utilizar es importante tener un instinto de indagación y verificación de lo brindado por estas herramientas tecnológicas emergentes. Todo necesita un equilibrio es por ello que no se debe confiar al ciento por ciento en lo brindado por los diferentes recursos digitales y no perder el sentido de la criticidad, aun mas, entre los estudiantes.

Por otro lado, en función a la perspectiva de Trujillo (2019):

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe lograr la formación de la personalidad, es decir, buscar conocimientos y utilizarlos creativamente en beneficio de la sociedad, dando lugar a diversos valores éticos-morales y a la comprensión plena de las palabras y acciones, pudiendo expresar los propios pensamientos adecuadamente; para que los estudiantes logren aquello se cuenta con un educador capaz de estimular y concebir la creatividad y la investigación en el área educativa (p. 2).

La conexión que presenta las nuevas actualizaciones en las herramientas educativas digitales y los métodos de enseñanza comunes facilitan que los estudiantes adquieran conocimientos y puedan desarrollar habilidades mucho más vinculadas a la nueva era

tecnológica. Estos avances no buscan modificar las estrategias utilizadas en las clases, sino que complementarlas para generar aprendizajes mucho más significativos.

Teniendo en cuenta el enfoque poblacional se demuestra el gran impacto que genera la incorporación de Curipod en estudiantes que se forman en el área informática y que al finalizar su preparación académica secundaria deben presentar conocimientos claros en temáticas asociadas a la IA, plataformas y recursos digitales, porque al ser una carrera técnica pueden incorporarse al ámbito laboral al concluir su formación educativa.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **Variable independiente**

#### **2.2.1. Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en el área educativa**

En base a la investigación realizada por Mariaca Garron et al. (2020) se considera lo siguiente:

Las TIC se han considerado como una herramienta que permite construir conocimientos y aprendizajes significativos y como un medio que busca una actualización constante de prácticas y contenidos. En el ámbito educativo, su incorporación ha formado un entorno mucho más colectivo e interactivo, que da lugar al desarrollo de competencias y aprendizajes innovadores mejorando el desempeño de los estudiantes ante la nueva sociedad del conocimiento (p. 61).

Lo expresado por los autores resalta los beneficios y desafíos que ha presentado la incorporación de las TIC en la educación, considerándola como un espacio que permite generar aprendizajes significativos y siendo un recurso muy útil dentro de las aulas de clase. Es importante recalcar que para que la inclusión de las tecnologías en el proceso académico de los discentes suceda de manera exitosa los docentes deben presentar una constante capacitación y actualización de conocimientos en esta área, porque el poseer competencias digitales es

primordial para generar una enseñanza completa y adaptada a las necesidades de la sociedad en general.

### **2.2.2. Competencia digital docente**

Según Rodríguez (2021), tenemos la siguiente perspectiva:

La competencia digital en la labor docente se puede comprender como la capacidad que poseen para manejar los diferentes recursos digitales y las herramientas de manera adecuada, dando lugar a la estrecha relación de actitudes, habilidades y conocimientos necesarios que le permitirán desenvolverse fácilmente en el área de las TIC mejorando su práctica pedagógica diaria, teniendo en cuenta que la información se encuentra en constante evolución y deberá sistematizar los contenidos accediendo, seleccionando y evaluando la información para transmitir el conocimiento de manera efectiva, clara y asociada a las necesidades pedagógicas educativas de su grupo estudiantil (p. 2-3).

Es necesario que los educadores posean las capacidades pertinentes para guiar a los estudiantes en el mundo digital, ofreciendo las herramientas necesarias para que se desenvuelvan satisfactoriamente en el ambiente social, laboral y académico. Si los docentes conocen y dominan los diferentes entornos digitales, podrán integrar aquello de manera pedagógica con el fin de promover un ambiente educativo actualizado.

### **2.2.3. Inteligencia artificial (IA)**

Es importante conocer la raíz de lo que llamamos “evolución” en el área tecnológica, por ende, consideramos lo expuesto por Ayuso & Gutiérrez (2022)

La inteligencia artificial en siglas IA se ha presentado como una tecnología emergente que permite la personalización de tareas en diferentes áreas, ya sean laborales, sociales o académicas; por otro lado, puede ser entendida como una disciplina

experimental conformada por varias máquinas y patrones configurados con la capacidad de resolver problemas de forma anticipada (p. 347-348).

Son notorias las grandes transformaciones que sufre el entorno en los diversos ámbitos sociales, y lo primordial que es experimentar e inmiscuirse en los avances de las herramientas tecnológicas que en un futuro serán parte de nuestras actividades cotidianas; la IA facilita la ejecución de diferentes tareas que normalmente requieren esfuerzo humano.

#### **2.2.4. Integración de la IA en la educación**

El integrar la inteligencia artificial en la educación ha generado diversos desafíos y oportunidades, por ello se cita el siguiente texto:

La IA ha transformado significativamente diversos entornos sociales, principalmente el educativo, presentando diferentes desafíos y uno de ellos es el riesgo de que solo los individuos con acceso a internet puedan utilizarlas y beneficiarse plenamente de ella, así mismo, la falta de ética al utilizarla y hacer uso del muy conocido “plagio” de información creada por este medio; por otro lado, también ofrece muchas oportunidades como la personalización de los contenidos a enseñar y la adaptación de los procesos educativos a las necesidades individuales en el estudiantado, teniendo en cuenta, su ritmo y estilo de aprendizaje (Vera, 2023, p. 20)

En los últimos años se ha evidenciado una gran transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje abriendo una grieta entre los beneficios y prejuicios que presenta el uso de IA en este ámbito, pero como toda nueva implementación, todo es un proceso de adaptabilidad de ambas partes que poco a poco permitirá potencializar las metodologías de enseñanza.

### **2.2.5. Definición de Curipod**

Es importante conocer el significado de este importante recurso digital encontrado en la web, por ello tomamos en consideración lo siguiente:

Curipod es una plataforma complementada con inteligencia artificial que permite a los educadores generar eficientemente textos, preguntas, ejercicios y actividades que tienen la opción de personalizarlas para las necesidades de sus educandos; posee tecnologías actuales muy avanzadas que van aprendiendo de quien la utiliza para personalizar la experiencia de uso, ajustando los intereses y necesidades. Sus herramientas permiten crear presentaciones de diapositivas similares a las de Power Point, pero agregando un plus, el cual es, la creación de actividades asociadas al tema de estudio y que permitirán adaptar las experiencias a las necesidades académicas de los estudiantes (AI, 2024).

Esta plataforma está transformando la educación al permitir a los docentes crear en minutos materiales personalizados, según el nivel y las necesidades de cada estudiante. Esto no solo reduce la carga de trabajo de los docentes, sino que también mejora la calidad del aprendizaje al hacer que el contenido sea más relevante y atractivo para los estudiantes, promoviendo una educación más inclusiva y eficaz; esta IA es una aliada al momento de complementar las metodologías de enseñanza y los procesos de aprendizaje representando un gran paso hacia el futuro educacional dando lugar a una mejor personalización de temarios en los diferentes temarios a tratar durante el periodo académico que se esté cursando.

### **2.2.6. Características del Curipod**

Según (David, 2024) indica que las características principales de la herramienta de Curipod se enfocan en lo siguiente:

Esta plataforma facilita crear y personalizar diferentes ejercicios, textos, preguntas y actividades que se pueden adaptar al interés y necesidades del grupo

estudiantil al cual está enfocado; permite integrar imágenes y videos en los recursos educativos, lo cual enriquece los procesos de enseñanza-aprendizaje; fomenta la interactividad al permitir que los estudiantes respondan preguntas a través de sus dispositivos teniendo una participación activa mediante nubes de palabras o encuestas; permite la corrección automática de las respuestas que los estudiantes escriban en las actividades, facilitando el seguimiento del progreso; y por último, se ha añadido recientemente la funcionalidad la escritura automatizada de párrafos con ortografía, puntuación y gramática correcta .

Las diferentes características que presenta esta herramienta permiten comprender los diversos beneficios que brindan en la educación, ya que, permite crear y personalizar textos y actividades adaptadas al nivel y necesidades de cada alumno generando una enseñanza más inclusiva y centrada; con la corrección automática y a retroalimentación inmediata se pueden optimizar los tiempos de los docentes y generar un aprendizaje más significativo y por el último, el poseer la corrección automática en escritura promueve el fortalecimiento de esta habilidad gramatical generando una comprensión profunda del contenido.

### **2.2.7. Importancia del uso de Curipod**

La integración de tecnologías emergentes en el área educativa ha sido esencial, porque mejora la eficacia de las metodologías de enseñanza, Curipod está transformando la formación académica de los estudiantes, permitiendo transformar la forma en la que los docentes preparan sus clases, por ello, se cita lo siguiente:

Es esencial abordar la Inteligencia Artificial con una mirada crítica, incorporando un enfoque responsable en su aplicación y respaldándolo con una legislación que supervise y regule su uso. La conciencia de los posibles sesgos y discriminaciones que podrían surgir subraya la importancia de un abordaje cuidadoso y

ético al aprovechar las innovaciones de la IA mediante la aplicación de herramientas educativas como Curipod en el contexto educativo actual (David, 2024).

Curipod promueve la participación de los estudiantes y la participación activa a través de sus características de colaboración. Los maestros pueden crear proyectos y actividades grupales que alientan a los estudiantes a trabajar juntos, compartir ideas y aprender unos de otros. La plataforma también admite comentarios y evaluaciones en tiempo real, lo que permite a los maestros rastrear el progreso de los estudiantes y proporcionar orientación personalizada. Curipod no solo enriquece los procesos educativos, también permite monitorear el proceso y progreso de los docentes, permitiendo a los docentes ajustar las estrategias pedagógicas.

### **2.2.8. Ventajas del Curipod**

A continuación, según la investigación realizada por (AI, 2024), se desglosan las siguientes ventajas de la plataforma Curipod:

- Mediante la introducción de a IA como Curipod se ha creado un alcance significativo en la solución de un considerable ahorro de tiempo, siendo este un factor crítico, que ha logrado mantener bajo control el tiempo en el uso del sistema y de los diferentes factores asociados con la enseñanza-aprendizaje.

- La inteligencia artificial en la educación puede mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza al permitir una mejor dinámica y adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes que impulse la interacción en el aula clase. Sin embargo, su implementación también implica desafíos y cuestiones éticas.

- Curipod facilita la evaluación y el seguimiento del progreso de los alumnos, la inteligencia artificial (IA) tiene un impacto significativo en varias áreas como la tutoría inteligente, la adaptación del aprendizaje a cada individuo, la evaluación automática y el análisis de datos educativos. Estas herramientas, basadas en algoritmos de IA, tienen el potencial de mejorar la calidad de la enseñanza y el proceso de aprendizaje al proporcionar un

apoyo adicional a los educadores y promover una mayor participación por parte de los estudiantes.

### **2.2.9. Desventajas del Curipod**

- Al ser una herramienta nueva, los usuarios pueden enfrentar una curva de aprendizaje empinada al principio para familiarizarse con su funcionamiento y características.

- Es posible que Curipod tenga limitaciones en términos de funcionalidades técnicas o compatibilidad con diferentes dispositivos o navegadores, lo que podría afectar la experiencia del usuario, además presenta una versión gratuita con diferentes limitaciones que no se encontraran en la versión pro.

- Como la mayoría de las plataformas digitales, Curipod podría requerir una conexión a internet estable para su uso, lo que podría representar una limitación en entornos donde la conectividad es deficiente.

- Muchas veces genera comodidad en los estudiantes, puesto que, puede existir la falta de ética al momento de generar actividades mediante esta plataforma y hacerla pasar como propia.

Aunque esta herramienta genera grandes beneficios en el área educativa, también existen desventajas y una muy significativa es el depender de una conectividad fija, ya que, en muchas instituciones educativas fiscales este recurso no existe de forma permanente siendo un gran impedimento al desear implementar esta y otras IA al proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado dentro de la institución. Así mismo, la falta de capacitación hacia los docentes para explotar los diferentes recursos que ofrecen es una gran problemática porque al no conocer todo su funcionamiento no podrán explotarla y beneficiar con esos conocimientos a los discentes de los diferentes niveles académicos.

### **Variable dependiente**

### **2.2.10. Proceso enseñanza-aprendizaje**

Es fundamental tener en consideración el significado de los procesos educativos que involucran tanto a docentes como dicentes, por ello se tomó en consideración la siguiente perspectiva:

El proceso de Enseñanza- Aprendizaje es un conjunto de fases sucesivas en que se cumple el fenómeno intencional de la educación y la instrucción. Los términos enseñanza y aprendizaje, enfocados a la luz de las tendencias pedagógicas modernas, se consideran correlativos y por ello se hace hincapié en la bilateralidad de la acción, que va tanto de quien enseña a quien aprende, como de quien aprende a quien enseña. Por tanto, enseñanza – aprendizaje es un término que sugiere una nueva forma de enfocar el proceso educativo (Pozo, 2021)

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como objetivo principal favorecer la adquisición de nuevas habilidades y conocimientos por parte de los estudiantes. Para lograr este objetivo, los docentes pueden basarse en diferentes teorías y enfoques pedagógicos, como el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje significativo. Se considera una dinámica interactiva y continua que engloba la asimilación y transferencia de contenidos, el forjar habilidades, destrezas y valores; la primera y la segunda deben seguir un mismo objetivo ya que es un esfuerzo colaborativo y mutuo entre las dos partes involucradas, porque es un crecimiento y adaptabilidad que se genera entre el educador y los educandos.

Otro autor también mencionó:

“La esencia del proceso de enseñanza se fundamenta en la transmisión de datos a través de la comunicación directa, mientras que el proceso de aprendizaje se lo considera un sistema complejo donde la adquisición de conocimientos es individualizada”(UNAM, s/f., pp. 6–7). Al complementarse ambos y guiarse de manera correcta los métodos y estrategias aplicadas por

ambas partes dan lugar a un conocimiento significativo que les ayudaran a desenvolverse en el ámbito social o laboral.

### **2.2.11. Tipos de Aprendizaje**

Es fundamental conocer los diferentes tipos de aprendizajes, que los docentes pueden generar en su grupo académico, teniendo en cuenta, las capacidades y las destrezas de cada estudiante:

#### **- Aprendizaje Colaborativo**

El aprendizaje colaborativo “implica trabajar en grupos pequeños y diversos donde se fomenta el dialogo, basándose en un tema y objetivo escogido previamente; el aprendizaje en este entorno es responsabilidad individual, pero fundamentado en el aprendizaje de los demás” (Vargas et al., 2020, p. 365).

El aprendizaje colaborativo fomenta el intercambio de ideas, la discusión crítica y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Este enfoque reconoce la importancia del contexto social en el aprendizaje y promueve un ambiente de apoyo mutuo y responsabilidad compartida entre los estudiantes, lo que puede mejorar la comprensión del contenido, la retención del conocimiento y la motivación intrínseca hacia el aprendizaje.

#### **- Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo:

Es el resultado de la relación que se establece entre la nueva información y la estructura cognitiva del estudiante, en otras palabras, con lo que el alumno ya sabe. Este es un proceso en el que se presupone que el alumno tiene una actitud y una disposición para aprender y relacionar (Roa, 2021, p. 71).

Por otra parte, Matienzo (2020) indica que el aprendizaje significativo se define como la adquisición de conocimientos, habilidades, conductas, valores, aptitudes y

actitudes, mediante el estudio, la enseñanza, la experiencia, la instrucción o el razonamiento. Proceso entendido a partir de diversas posturas y teorías vinculadas al hecho de aprender.

### **2.2.12. Tipos de enseñanza**

#### **- Gamificación**

“El uso dinámico de las tecnologías, es decir, mediante juegos, actividades, animaciones y más, genera una clase dinámica donde los estudiantes participan activamente y se interesan por los temas involucrados en el temario que estén trabajando” (Gonzales et al., 2020, p. 1) .La gamificación empodera a los estudiantes al involucrarlos activamente en su propio proceso de aprendizaje mediante el uso de elementos de juegos. Este trabajo explora cómo integrar herramientas tecnológicas para incrementar el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje. Se enfoca en mejorar el interés y la participación de los estudiantes, utilizando estrategias que transformen la experiencia educativa en algo más dinámico y personalizado.

Este tipo de enseñanza representa el uso de diferentes elementos y dinámicas de actividades atractivas relacionadas con los juegos académicos y en entornos ajenos al entretenimiento y con un fin educativo buscando hacer las tareas más motivadoras y entretenidas; un punto muy importante es la posibilidad que brinda para transformar las tareas cotidianas en algo desafiante y divertido logrando una mayor participación y compromiso por parte de los involucrados.

#### **- Método de Enseñanza a Través de Proyectos**

Según Jiménez (s/f),” esta metodología posibilita que el profesor se convierta en un proveedor de recursos y un participante de las actividades de aprendizaje, es visto más como un especialista, asesor o colega” (p. 1). Este enfoque permite a los docentes convertirse en facilitadores de recursos y colaboradores activos en actividades de aprendizaje, asumiendo un

papel más parecido al de un guía, asesor o colega profesional. En el aprendizaje basado en proyectos, los profesores no sólo proporcionan información y recursos, sino que participan activamente en el proceso como mentores, guiando a los estudiantes en la exploración, la resolución de problemas y la aplicación práctica del conocimiento.

Así mismo, cambia la dinámica tradicional del aula, creando un entorno colaborativo donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan las habilidades de investigación, trabajo en equipo y autogestión necesarias para enfrentar desafíos complejos y del mundo real.

### **2.2.13. Evaluación del aprendizaje**

Según Medina & Verdejo (2020)“constituye un juicio que se fundamenta en la información recopilada sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y el profesorado tiene la tarea fundamental de utilizar la información de manera apropiada, consciente y justo con el entorno estudiantil” (p. 280).

Además, el mismo autor fundamenta que “la evolución del aprendizaje representa el derecho de los alumnos de conocer su proceso evaluativo y de ser partícipe del mismo, conociendo las técnicas y los instrumentos que se emplean durante su proceso académico” (p. 280). Como base fundamental los docentes deben conocer los procedimientos necesarios para evaluar los avances académicos de manera general y personalizada, siendo una gran responsabilidad del docente no solo el brindar esta información, sino que también el buscar los recursos que generen cambios visionarios al aplicar sus estrategias de enseñanza.

### **2.2.14. Actores del proceso enseñanza-aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso por medio del cual las personas adquieren diversas habilidades necesarias para desenvolverse en su entorno académico o laboral, éste se puede intensificar cuando ya se tiene un conocimiento previo. Este proceso se considera importante para el crecimiento personal puesto que, permite la adaptación a un entorno

en cualquier momento; se considera que el aprendizaje está presente desde los primeros años de vida y sus principales actores son los individuos y habitan y actúan a su alrededor (CRESPO & MORA, 2024, p. 31)

El proceso de aprendizaje implica la recopilación sistemática de información sobre la naturaleza y calidad de los objetivos educativos, es un proceso continuo e individual dentro de un sistema de enseñanza y aprendizaje que tiene como objetivo comprender el comportamiento cognitivo de cada estudiante para determinar o saber si lo es necesario se toman medidas intensivas para satisfacer las necesidades de cada nivel para lograr los objetivos. Por lo tanto, se ha demostrado que la evaluación del aprendizaje es una herramienta de diagnóstico que puede utilizarse para tomar decisiones de instrucción que optimicen el desempeño de los estudiantes (Ley & Espinoza, 2021)

#### **2.2.15. Importancia del proceso enseñanza-aprendizaje en el área de informática**

La enseñanza de la informática tiene como objetivo desarrollar competencias a través de procesos y recursos técnicos, comprendiendo el contenido de cada módulo formativo; Para ello, deben adoptar nuevos métodos, técnicas y estrategias de enseñanza para crear conocimientos eficaces que garanticen resultados de habilidades y competencias de alta calidad. Por lo que se denomina el arte de enseñar y aprender a través de tecnologías actuales que orientan el desarrollo social de las personas (Peñafiel, 2022).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la informática, el estudiante desarrolla el pensamiento algorítmico y heurístico y adquiriendo habilidades que le permiten resolver con claridad y precisión los objetos involucrados en la resolución de las tareas, y desarrolla las operaciones lógicas de los estudiantes como la abstracción, la inducción, el razonamiento, el análisis y síntesis.

La adquisición de conocimientos y habilidades contribuye gradualmente al desarrollo del pensamiento, la formación de intereses cognitivos y motivos de aprendizaje. En este proceso de adquisición de conocimientos, en la interacción de los estudiantes, se dan todas las oportunidades para favorecer la formación de sentimientos, características, valores y la adquisición de normas de conducta, aspectos importantes que el desarrollo del proceso debe contribuir a la enseñanza-aprendizaje (Zurita, 2020).

La asimilación de conocimientos y habilidades no sólo impulsa el desarrollo del pensamiento, sino que también moldea los intereses cognitivos y estimula el aprendizaje. Durante este proceso, las interacciones entre los estudiantes brindan importantes oportunidades para el desarrollo de emociones, valores y normas de comportamiento. Estos aspectos son esenciales para enriquecer la experiencia educativa y potenciar el aprendizaje a través de una instrucción que promueva no sólo el conocimiento sino también el desarrollo integral de los estudiantes.

#### **2.2.16. La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, la motivación presenta un papel importante, por ello se toma en consideración la siguiente perspectiva:

Los factores que implican el generar motivación juegan un papel decisivo en la gestión y organización donde los estudiantes exhiben un comportamiento positivo en el proceso de aprendizaje, desarrolla sus habilidades, supera las limitaciones y les permite resolver problemas de su interés.

La motivación es crucial en el proceso de enseñanza, estando directamente relacionado con la personalidad y los intereses de aprendizaje de los alumnos, porque sin el trabajo de los discentes, las actividades de los docentes son de poca utilidad.

Cuanto mayor es la motivación en los docentes más significativo y placentero será su aprendizaje y adquisición de conocimientos.

La tarea principal de los formadores educativos es motivar a los alumnos. Los profesores deben ser capaces de sentir y percibir los cambios de los estudiantes en los diferentes ámbitos de su vida (académica-personal), teniendo en cuenta que deben proporcionar a los docentes las herramientas necesarias para superar las adversidades; garantizando siempre que se mantenga su propia motivación y asegurándose de que los alumnos sigan sus principios con fortaleza. (González et al. 2023, p. 3)

### **2.2.17. Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje**

La incorporación de juegos recreativos mediante plataformas educativas o internet ofrecen muchas oportunidades a los estudiantes para centrar su atención en la adquisición de nuevos conocimientos, por tanto, mediante la siguiente investigación se puede extraer que:

La gamificación se considera una metodología educativa que integra la mecánica de juegos en el aula ayudando a que los estudiantes se sientan más comprometidos y motivados a la hora de aprender; esta técnica se sustenta en dos tipos de motivación: la motivación extrínseca, la cual hace referencia a la otorgación de premios o medallas para los estudiantes durante la finalización de cada fase de sus actividades para que sigan avanzando; y motivación intrínseca es aquella que desierta el deseo de avanzar continuamente sin recompensas externas. A través de la esta técnica los alumnos tienen la potestad de adquirir una infinidad de aprendizajes más efectiva y eficientemente, porque el entretenimiento la innovación y la diversión son claves para aprender de formas más rápidas y eficaces (Parrales et al., 2023, p. 12)

Incorporando la gamificación al proceso de enseñanza es posible enriquecer la experiencia de aprendizaje incorporando elementos divertidos e innovadores, mejorando así de forma efectiva la adquisición de conocimientos. Sin embargo, la clave del éxito de esta

implementación educativa depende de una cuidadosa planificación por parte del personal docente. Es importante considerar posibles inconvenientes y garantizar una integración docente coherente. De lo contrario, la gamificación puede convertirse en una distracción superficial que no contribuya positivamente al aprendizaje de los estudiantes.

Incorporar la gamificación a la enseñanza puede hacer que el aprendizaje sea más interesante y dinámico, mejorando así el aprendizaje. Es importante que los profesores planifiquen cuidadosamente su implementación para maximizar los beneficios educativos y minimizar las barreras potenciales. Esto garantiza que la gamificación no sea sólo un elemento superficial, sino una herramienta eficaz que realmente puede motivar e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y brindarles experiencias significativas y relevantes.

#### **2.2.18. La labor del docente como mediador y guía durante el proceso de enseñanza-aprendizaje**

El educador es considerado la base fundamental para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se encamine correctamente, teniendo en cuenta que como guía y facilitador de conocimientos debe brindar las herramientas necesarias a aquellos individuos en formación para con ello pueden resolver problemas en su vida cotidiana o actividades rutinarias; se toma la siguiente consideración para fundamentar aquello:

El rol del docente es muy complejo y significativo donde abarca diferentes actividades y funciones tanto dentro como fuera del aula y hasta de la IE en general. Como parte de las responsabilidades que conlleva su labor se comprende y analiza que además de enseñar también debe ser un buen docente que conozca a sus estudiantes porque no es solo una persona que brinda enseñanza, sino que también es un ser humano que conoce y entiende a los individuos y a la sociedad mientras enseña. También, el educador aprende a comunicarse con sus estudiantes mientras los va formando en las diferentes áreas del conocimiento, pudiendo de esta manera planificar y adaptar sus

lecciones teniendo en cuenta las necesidades y realidades de cada uno de sus alumnos; teniendo como objetivo el proporcionar un aprendizaje significativo que estimule habilidades y destrezas, en función de las necesidades del alumnado al que está formando y fortaleciendo. (Castillo et al., 2023, p. 15)

El rol del docente va más allá de solo impartir conocimientos, porque el arte de enseñar es una complejidad derivada desde el conocer a cada uno de los estudiantes, saber sus habilidades y debilidades para pulir aquello necesario, brindar los conocimientos pertinentes y formas a futuros individuos con capacidades de afrontar problemas reales en la sociedad. No es solo llevar los libros y enseñar lo plasmado por años y años en esas páginas, sino que también, el buscar nuevas metodologías adaptadas a las necesidades y falencias del grupo estudiantil, buscando siempre que todo el grupo avance tanto en lo académico como en la confianza de cada uno de ellos como seres humanos.

### **2.2.19. Beneficios del proceso educativo en función de la aplicación de Curipod.**

La trayectoria de desarrollo de IA a través del uso del Curipod en la educación ha tenido como objetivo potenciar la autonomía y la personalización del alumno, facilitar sus procesos reflexivos y guiar los sistemas de IA para que se adapten en consecuencia a la luz de dichas reflexiones. Esta progresión ha fomentado mejoras iterativas hacia enfoques de aprendizaje personalizados y centrados en el alumno.

## **Capítulo III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Tipo y diseño de Investigación**

#### **3.1.1. Investigación exploratoria**

Según Ramos (2020) “nos dice que la investigación exploratoria es utilizada para conocer fenómenos que no se han estudiado antes y se desea conocer algunas de sus particularidades”. (p. 165). Esta investigación se utilizó para recopilar información

proporcionando una base sólida para el desarrollo del estudio, lo que permitió determinar un enfoque de investigación más preciso y relevante, garantizando que las áreas clave de interés se aborden adecuadamente. Se visitó el lugar donde está dirigido el estudio, conociendo la perspectiva de los involucrados en este caso docentes y estudiantes.

En resumen, la investigación exploratoria proporcionó los recursos pertinentes para formular las preguntas de la investigación, así como las oportunidades donde Curipod puede añadir un valor significativo, el generar la hipótesis y el poder comprender mejor el entorno donde fue enfocado el estudio.

### **3.1.2. Investigación descriptiva**

Para (Velásquez et al., 2021)“la investigación descriptiva es realizada cuando se tiene el deseo de describir alguna situación real abarcando cada uno de sus componentes particulares” (p. 165). La metodología que se implementó en este trabajo se basó en un tipo de investigación descriptiva de carácter no experimental para describir los datos y características de la población o fenómeno estudiado, con el objetivo de determinar el uso del Curipod como herramienta en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en informática.

A través de esta investigación, se pudo establecer de manera precisa como está impactando Curipod en el área educacional de los estudiantes en cuestión; también, permitió documentar las perspectivas de los docentes y estudiantes a través del análisis detallado y sistemático del impacto que genera esta plataforma educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3.1.3. Enfoque Mixto**

Para el presente trabajo de investigación se utilizó un enfoque de investigación mixto, debido a que los datos fueron sometidos a una revisión exhaustiva en conformidad de un análisis tanto de forma cualitativa como cuantitativa, dado que el uso de este

enfoque ayudó a comprender las situaciones existentes en relación al problema de la investigación.

El enfoque cualitativo ayudó generar análisis e indagación de información para el marco teórico y para realizar la discusión y análisis de los resultados, también a redactar los antecedentes y bases teóricas de la investigación. Por otro lado, el enfoque cuantitativo es que permitirá tabular los datos que se obtendrán en la encuesta dirigida a docentes y estudiantes. En conclusión, la combinación de ambos enfoques facilitó la valoración de cómo Curipod está contribuyendo a la mejora de la efectividad educativa, dando lugar en la identificación de los beneficios tangibles.

### 3.2 Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems / instrumento</b>
Curipod	Curipod es una plataforma complementada con inteligencia artificial que permite a los educadores generar eficientemente textos, preguntas, ejercicios y actividades (AI, 2024)	Inteligencia artificial	Beneficios	-Encuesta -Grupo focal
			Precisión	
		Interactividad	Implicación	
			Colaboración	
		Adaptabilidad	Flexibilidad	
			Personalización	
Proceso de enseñanza-aprendizaje	El proceso de Enseñanza- Aprendizaje es un conjunto de fases sucesivas en que se cumple el fenómeno intencional de la educación y la instrucción (Pozo, 2021)	Motivación	Interés	-Encuesta -Grupo focal
			Compromiso	
		Reflexión	Destrezas	
			Aptitud	
		Interacción	Participación	
			Intercambio de información	

*Elaborado por Campos Vera Milena y Campos Vera Cecilia (2024)*

### 3.3 Población y muestra de investigación

#### 3.3.1. Población.

En el contexto del presente estudio, la población “se refiere al conjunto de individuos, elementos o unidades que son el principal objeto de investigación. Este grupo representa toda la población que se pretende evaluar, conocer y analizar en función de una muestra representativa para el proceso de investigación” (Cortés et al., 2020). De tal manera, la población sujeta a esta investigación se constituye a los docentes y estudiantes de bachillerato del área Informática de la Unidad Educativa “San Juan”, se consideraron a todos los alumnos de este ámbito, es decir, 340 y a los 5 docentes.

La selección de esta población se basó en la relevancia de estos participantes con el uso y percepción de la plataforma Curipod durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta, que los docentes son aquellos que involucran al estudiantado en el entorno virtual y son las figuras centrales para implementarlas y gestionarlas; por otra parte, los docentes son representados la figura receptiva que asimila e implementa en este caso la IA en función a su ritmo de aprendizaje. Este grupo fue escogido porque permitió visualizar el panorama completo sobre la perspectiva de ambos involucrados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 1.**

*Población establecida de estudiantes de la Unidad Educativa “San Juan”*

ITEMS	ESTRATO	TOTAL DE ESTUDIANTES
1	Estudiantes de 1ro bachillerato	120
2	Estudiantes de 2do bachillerato	115
3	Estudiantes de 3ro bachillerato	105

<b>4</b>	<b>Total</b>	<b>340</b>
----------	--------------	------------

*Elaborado por Campos Vera Milena y Campos Vera Cecilia (2024)*

**Tabla 2.**

Población establecida de docentes de la Unidad Educativa “San Juan”.

<b>ITEMS</b>	<b>ESTRATO</b>	<b>TOTAL DE DOCENTES</b>
<b>1</b>	Docentes	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Total</b>	<b>5</b>

*Elaborado por Campos Vera Milena y Campos Vera Cecilia (2024)*

### 3.3.2. Muestra.

La muestra de esta investigación es determinada con la siguiente fórmula de muestreo  $n = N * Z^2 * p * (1 - p) / (N - 1) * E^2 + Z^2 * p * (1 - p)$ , en la cual se obtuvo un número considerable de individuos que tomaremos en cuenta para la obtención de información confiable y pertinente que le dará validez a los resultados y conclusiones del estudio. La muestra se calcula tomando en consideración el 95% de confiabilidad y un margen de error del 5%; asegurando de esta manera que los resultados obtenidos serán generalizables a la población de interés.

#### *Aplicación de la fórmula de muestreo*

$$n = N * Z^2 * p * (1 - p) / (N - 1) * E^2 + Z^2 * p * (1 - p)$$

Donde:

$n$  es el tamaño que se obtendrá de la muestra.

$N$  es el tamaño de la población.

$Z$  corresponde al valor del nivel de confiabilidad (1.96 para 95%).

$p$  es la proporción estimada a partir de la población (0.5).

$E$  es el margen de error (0.5 para 5%).

Sustituyendo los valores, se obtuvo:

$$n = 340 \times (1.96)^2 \times 0,5 \times (1 - 0,5) / (340 - 1) \times (0,05)^2 + (1.96)^2 \times 0,5 \times (1 - 0,5) \approx 180.62$$

n= 181

Según Quispe et al. (2020), “el cálculo del porcentaje de la muestra es esencial en una investigación, porque da lugar a la determinación de una cantidad mínima a estudiar en casos donde la población sea excesiva, de esta manera minimizar recursos siendo más sencillo el estudio” (p. 78). En este caso la muestra a la cual se enfocó principalmente la búsqueda y obtención de datos fiables fue de 181 estudiantes para la encuesta, dado que se contaba con un número poblacional de 340 alumnos.

### **3.4 Técnicas de Recolección de datos e instrumentos**

#### *3.4.1 Técnicas*

##### **Consulta documental**

Según Guevara et al. (2020) nos enfatizan lo siguiente sobre la consulta documental:

Es considerada una revisión sistemática y accesible de material alojado en la web, donde el contenido hace referencia a temarios destinados a brindar información pertinente de temas en específico; esta información se puede encontrar en Google Académico y otros. Contiene datos actualizados y con contenido científico el cual es relevante para complementar aquello que se desea conocer o se está investigando; proporcionando contenidos que completen otros proyectos (p.165).

Este proceso se basa en la búsqueda de información en los diferentes sitios web que presentan información verificable y confiable como Google Académico, Scielo, Redalib, etc. A través de esta se sustentó el marco teórico y demás puntos importantes de la investigación que ameriten opiniones de autores de los diferentes medios y documentos digitales.

##### **Construcción de encuesta**

Una encuesta se define como “un método empírico que utiliza un recurso o formulario impreso o digital diseñado para obtener respuestas al problema en estudio en el cual los sujetos aportan la información, llenan por sí mismos” (Feria et al., 2020)

La técnica de encuestas se establecerá en función a la necesidad de conocer la percepción de los involucrados en este caso los docentes, aplicando 10 preguntas cerradas que respondieron a los objetivos específicos plasmados al inicio de la investigación, con opción múltiple donde se usó la escala de Likert, de esta manera se obtuvo información que complementó la sección cualitativa del estudio, brindando sustento a lo expuesto con anterioridad en las bases teóricas.

### **Grupo focal**

Para Barrios (2020):

La técnica de investigación cualitativa determinada como grupo focal es la que permite que entre una o más personas que se reúnen puedan dialogar con varios miembros de una comunidad, población o grupo, para recolectar sus perspectivas en base a algún tema de interés o investigación, utilizando algún medio de registro como audio, video o escrito. (pág. 5)

En función a lo expuesto por el autor, claramente se especifica aquello que permite esta técnica de recolección de datos de forma escrita, es decir, en un documento llamado “bitácora” se anexó la perspectiva de los 5 docentes tomados en consideración, siendo escrita una sola respuesta general porque los involucrados escuchaban la pregunta y llegaban a un consenso; se pudo percibir sus opiniones en base a las experiencias, comentarios y usos que genera Curipod en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de dicha institución educativa.

#### *3.4.2 Instrumentos*

En el estudio se adjuntaron los siguientes instrumentos que se requirieron para llevar a cabo las tareas del proyecto. Esto incluyó a personas, dinero y otros recursos tangibles que fueron necesarios para la llevar a cabo y finalizar exitosamente el proyecto.

- **Formulario de preguntas**

El cuestionario o formulario fue el principal instrumento de recolección de datos en función de la creación de 10 preguntas cerradas con opción ligadas a la escala de Likert que permitió conocer los hallazgos existentes involucrados y plasmados en el problema e hipótesis a verificar, basándose principalmente en los objetivos de la investigación. Con ayuda del formulario de preguntas se conoció la situación actual de la institución educativa en base al uso de Curipod durante el proceso educativo. En este caso, se aplicaron las 10 preguntas cerradas a la muestra que fue calculada anteriormente, y estas incógnitas ofrecieron la posibilidad de obtener información relevante y significativa que dio lugar a la conclusión del estudio.

- **Bitácora para grupo focal**

Según Zavaleta (2016) citado por Rodas Pacheco & Pacheco Salazar (2020) la bitácora “es aquella que permite recopilar información precisa sobre las opiniones de los involucrados en el group focus, porque estos datos ayudan a complementar el análisis de las opiniones durante la sesión” (p. 190); este documento presentó 5 preguntas abiertas, las cuales estaban destinadas a conocer la perspectiva de los docentes en base al funcionamiento de Curipod durante las actividades académicas con sus estudiantes. Se aplicó durante una sesión de 30 minutos donde el profesorado discrepó cada pregunta llegando a un consenso ofreciendo así una clara respuesta sobre el aporte de esta plataforma integrada con IA.

- **Internet**

Es uno de los recursos más necesarios para completar efectivamente los procesos de investigación, ya que, a través de éste se pudo acceder a documentación necesaria y demás recursos que se encuentran alojados en la base de datos de los diversos web-sites.

El internet permitió acceder a la diferente información alojada en la web, es uno de los recursos más importantes para llevar a cabo la investigación ya que complementó efectivamente los procesos pertinentes en el estudio, teniendo en cuenta, que era muy necesario este recurso porque permitió realizar la encuesta de manera online, revisar información alojada en la web para sustentar las bases teóricas y mantener constante comunicación con los involucrados durante el proceso investigativo.

- **Dispositivos tecnológicos**

Para llevar a cabo esta investigación fue necesario el uso de instrumentos móviles y computadoras para poder guardar los avances continuos obtenidos en base a la búsqueda de información sobre la población y sobre la información investigada a través del internet. El uso de estas herramientas tecnológicas facilitó los procesos investigativos ofreciendo diversas ventajas, porque el acceso a información fue libre y desde cualquier lugar se daba continuidad a la argumentación de la estructura investigativa.

### **3.5 Procedimientos de datos**

Se efectuó un proceso detallado de recolección de datos para reflejar información a través de una sistematización cuantitativa. El cual se sustenta en un análisis para medir y cuantificar como influye el uso de Curipod en el proceso enseñanza-aprendizaje en los alumnos del área en informática correspondiente a bachillerato de la Unidad Educativa “San Juan”

Para ellos se utilizó la plataforma Google Forms que fue aquella que permitió recopilar toda la información de los individuos que fueron encuestadas, en este caso, los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan”, y de los docentes a los cuales se aplicó la recolección de datos mediante la bitácora del grupo focal, al finalizar dichos procesos se tabularon los datos obtenidos en la plataforma Excel anexada en el paquete de Microsoft Office, con gráficos y tablas con el fin de poder elaborar la discusión

, resultados y las conclusiones, y se colocó el documento escrito de la bitácora en los anexos de la investigación sin alterar ninguna respuesta.

### **3.6 Aspectos Éticos**

Esta investigación se realizó en estricta conformidad con la ética de la investigación profesional. El factor principal de este estudio se basó en la honestidad y la verdad. Por consiguiente, los datos se procesaron con el objetivo de proporcionar información útil y completa para las generaciones futuras.

Se aplicó durante todo el procedimiento las normas APA séptima edición, se respetaron las reglas de redacción detalladas en la misma guía, así como la autoría de las fuentes citadas, para ello se empleó el software Compilatio para verificar el porcentaje de similitud requerido. Para ejecutar la encuesta se solicitó el permiso pertinente a la máxima autoridad de la institución educativa en consideración y por último, se tomó en cuenta el Reglamento de Ética de la Investigación Científica de la Universidad Técnica de Babahoyo.

## Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

Los resultados fueron obtenidos en función a la encuesta dirigida a la muestra obtenida de la Unidad Educativa “San Juan” del primero, segundo y tercero de bachillerato Informática y a la aplicación de la bitácora para el grupo focal enfocada a las docentes de la misma institución; se escogieron las preguntas más relevantes que contestan directamente a los objetivos de la investigación.

#### Encuesta dirigida a los estudiantes

1.- ¿Considera usted que Curipod es una herramienta que ofrece diversas funcionalidades, como escribir párrafos de texto como tarea o respuesta?

**Tabla 3.**

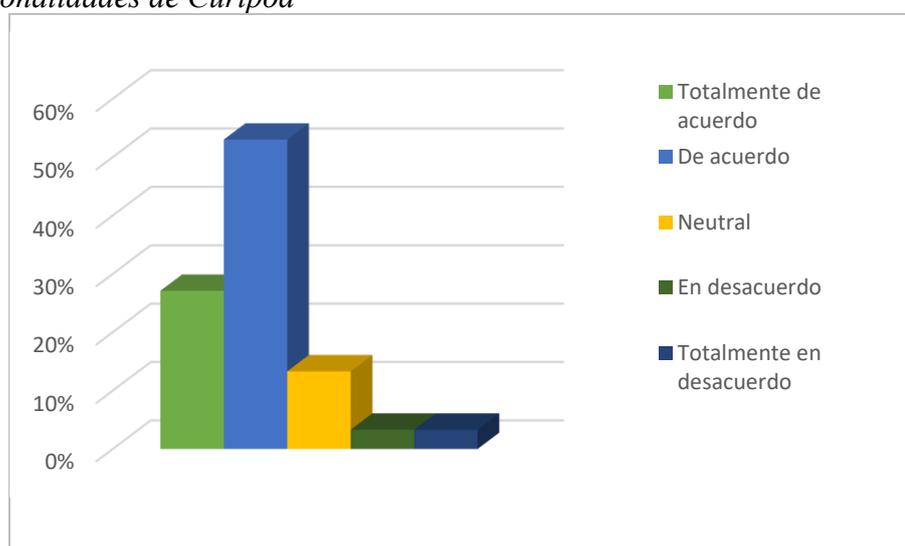
*Funcionalidades de Curipod*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	49	27%
De acuerdo	96	53%
Neutral	24	13%
En desacuerdo	6	3%
Totalmente en desacuerdo	6	3%
Total	181	100%

*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

**Ilustración 1.**

*Funcionalidades de Curipod*



*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que Curipod si es una herramienta que ofrece diversas funcionalidades para el alumnado, estando de acuerdo un 53%, totalmente de acuerdo el 27%, neutral el 13% y en desacuerdo como totalmente en desacuerdo un 3%.

**2.- ¿Considera usted que Curipod fomenta la participación activa y les permite expresar sus opiniones de manera dinámica?**

**Tabla 4.**

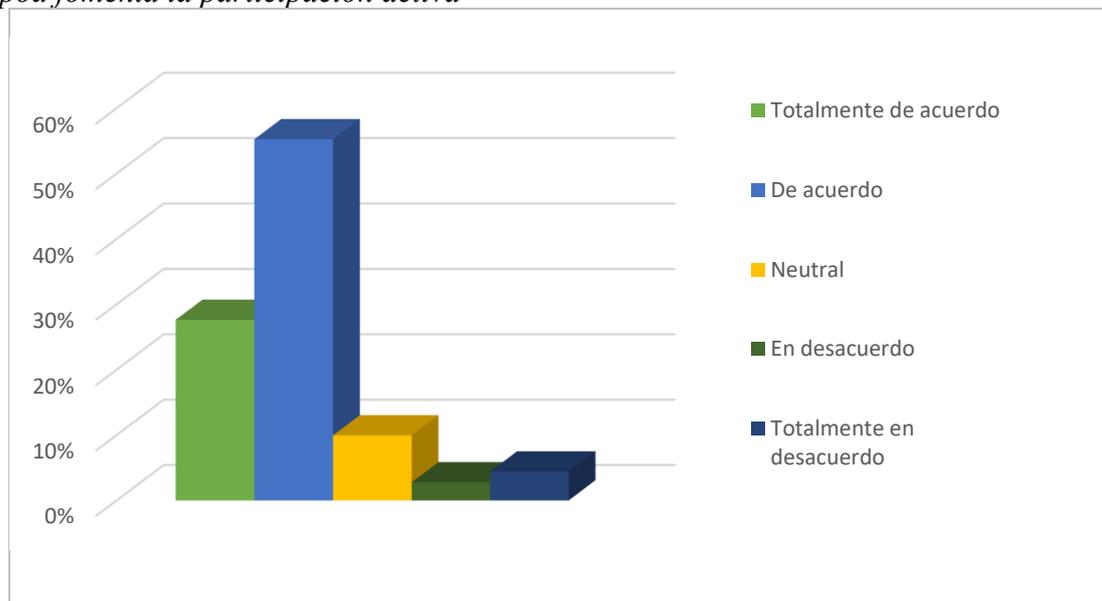
*Curipod fomenta la participación activa*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	50	28%
De acuerdo	100	55%
Neutral	18	10%
En desacuerdo	5	3%
Totalmente en desacuerdo	8	4%
<b>Total</b>	<b>181</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

**Ilustración 2.**

*Curipod fomenta la participación activa*



*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que Curipod si fomenta su participación activa y la libre expresión de manera dinámica, estando de acuerdo un 55%, totalmente de acuerdo un 28%, neutral un 10%, en desacuerdo un 3% y totalmente en desacuerdo el 4% de los encuestados.

**3.- ¿Considera usted que al utilizar la herramienta Curipod durante la clase promueve la comprensión de contenidos mediante las actividades académicas guiadas por los docentes??**

**Tabla 5**

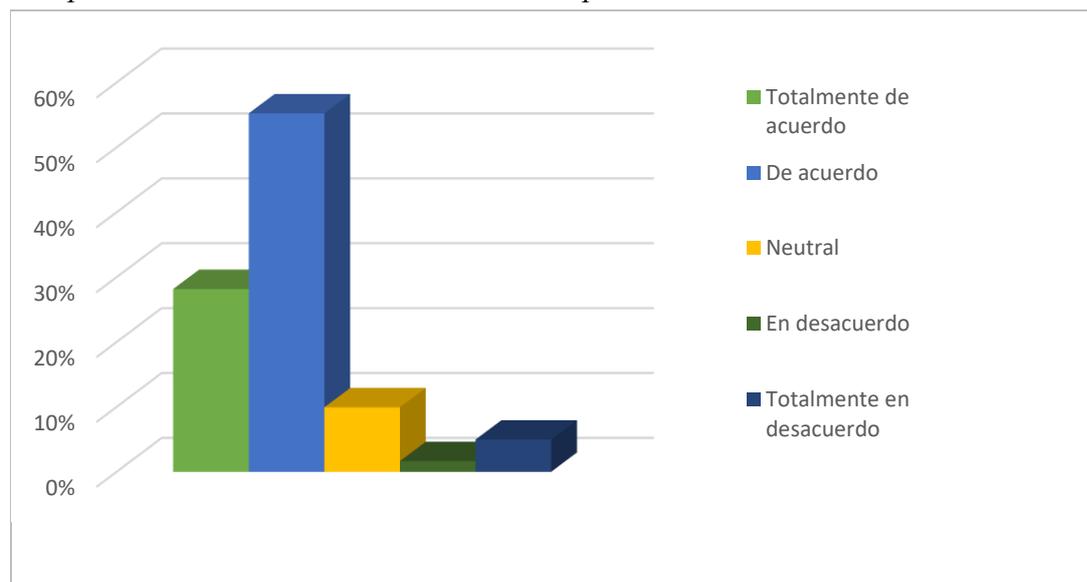
*Comprensión de contenidos a través de Curipod*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	51	28%
De acuerdo	100	55%
Neutral	18	10%
En desacuerdo	3	2%
Totalmente en desacuerdo	9	5%
<b>Total</b>	<b>181</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

**Ilustración 3**

*Comprensión de contenidos a través de Curipod.*



*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que Curipod si promueve la comprensión de contenidos, estando un 55% de acuerdo, el 28% totalmente de acuerdo, el 10% neutral, un 2% en desacuerdo y por último el 5%opino estar totalmente en desacuerdo.

**5.- ¿Considera usted que Curipod permite modificar el contenido de acuerdo a lo que necesita comprender, por ejemplo, las presentaciones de diapositivas y lecciones en la cual mejore su rendimiento académico?**

**Tabla 6.**

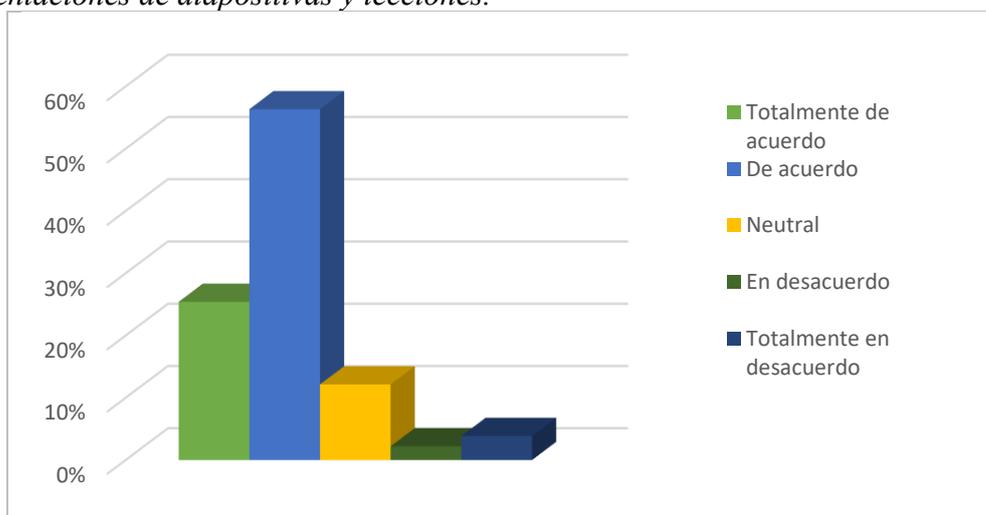
*Presentaciones de diapositivas y lecciones.*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	46	25%
De acuerdo	102	56%
Neutral	22	12%
En desacuerdo	4	2%
Totalmente en desacuerdo	7	4%
<b>Total</b>	<b>181</b>	<b>100%</b>

*Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.*

**Ilustración 4.**

*Presentaciones de diapositivas y lecciones.*



*Nota: Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.*

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que Curipod si permite modificar el contenido de acuerdo a sus necesidades académicas, donde el 56% refirió estar de acuerdo, el 25% estar totalmente de acuerdo, neutral un 12%, el 2% estuvo en desacuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo.

### 6.- ¿Considera usted que al utilizar quizzes y encuestas en tiempo real le facilita la interpretación de temas durante el proceso aprendizaje?

**Tabla 7**

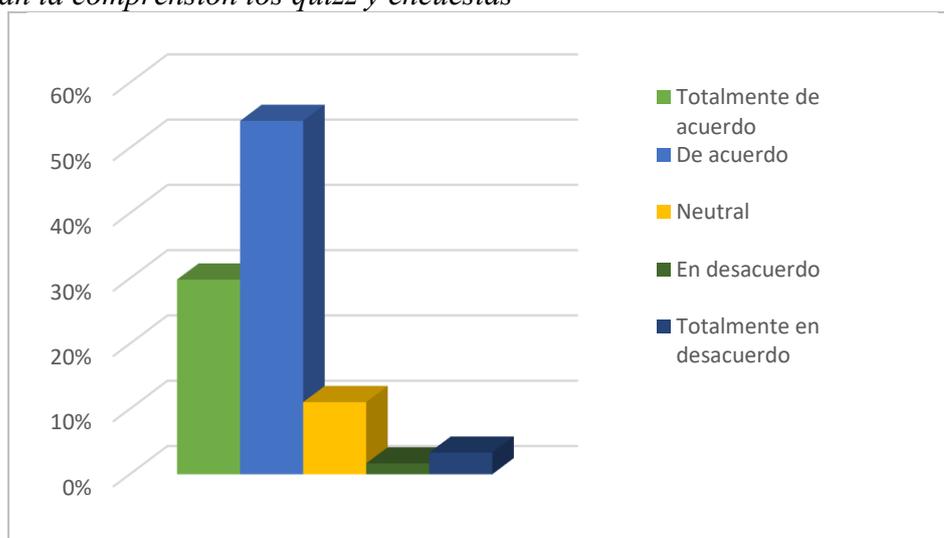
*Facilitan la comprensión los quizz y encuestas*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	54	30%
De acuerdo	98	54%
Neutral	20	11%
En desacuerdo	3	2%
Totalmente en desacuerdo	6	3%
<b>Total</b>	<b>181</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

**Ilustración 5**

*Facilitan la comprensión los quizz y encuestas*



*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que los quizzes y encuestas si facilitan la interpretación de temas, estando un 54% de acuerdo, 30% totalmente de acuerdo, 11% neutral, 2% en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo.

**8.- ¿Considera usted que la integración de juegos dinámicos con ayuda de plataformas educativas o alojadas en el internet brindan grandes posibilidades de llamar la atención de aprender?**

**Tabla 8**

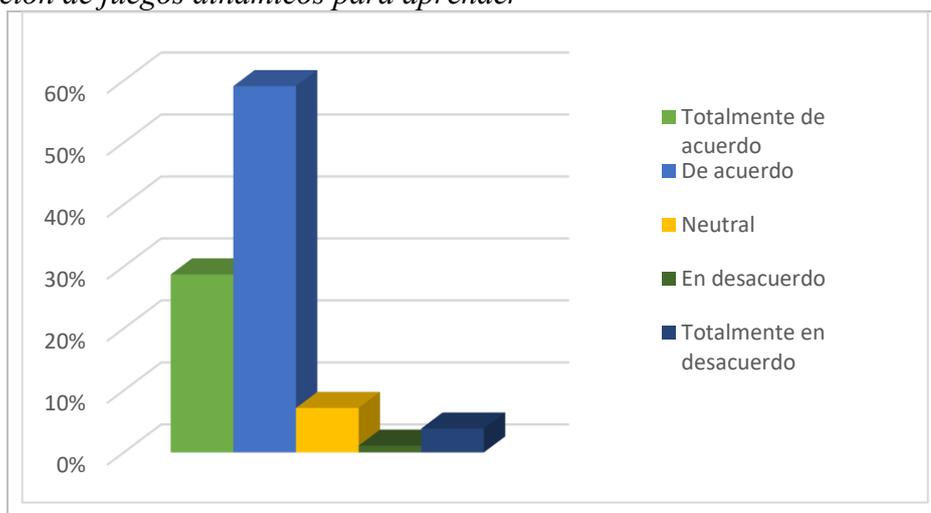
*Integración de juegos dinámicos para aprender*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	52	29%
De acuerdo	107	59%
Neutral	13	7%
En desacuerdo	2	1%
Totalmente en desacuerdo	7	4%
<b>Total</b>	<b>181</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

**Ilustración 6**

*Integración de juegos dinámicos para aprender*



*Nota:* Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que las actividades dinámicas a través de plataformas educativas si llaman al aprendizaje, por ende, el 59% de los encuestados refirió estar de acuerdo, el 29% totalmente de acuerdo, un 7% fue neutral, el 1% dijo estar en desacuerdo y por último el 1% estar totalmente en desacuerdo.

**9.- ¿Considera usted que al implementar Curipod los docentes en su clase les han ayudado a comprender los temarios explicados de manera más clara y efectiva?**

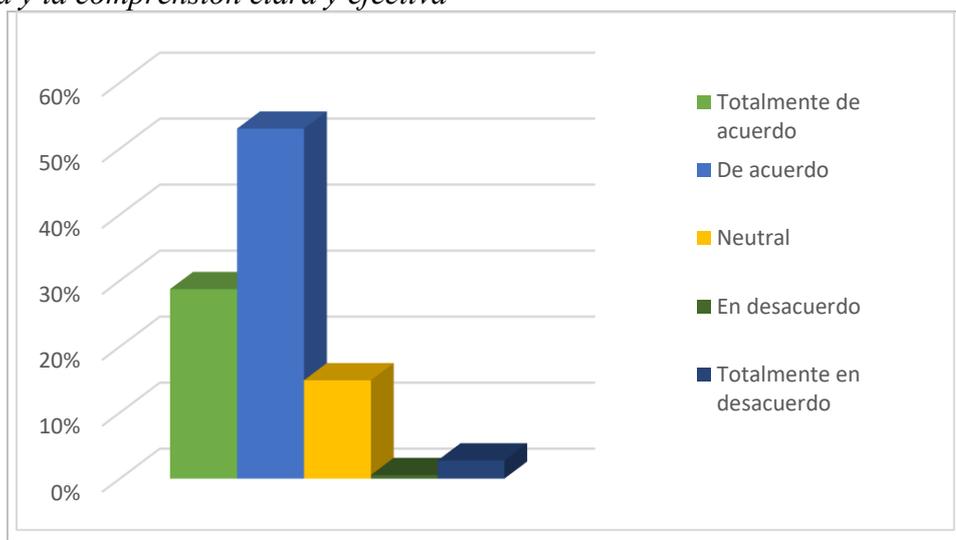
**Tabla 9**

*Curipod y la comprensión clara y efectiva*

ALTERNATIVA	RESPUESTA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	52	29%
De acuerdo	96	53%
Neutral	27	15%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	5	3%
<b>Total</b>	<b>181</b>	<b>100%</b>

**Ilustración 7**

*Curipod y la comprensión clara y efectiva*



**Nota:** Datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de Unidad Educativa “San Juan”.

## INTERPRETACIÓN

En la encuesta dirigida a la muestra de 181 estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan” se demostró que con Curipod los estudiantes comprenden más satisfactoriamente, donde un 53% dijo estar de acuerdo, el 29% estar totalmente de acuerdo, 15% refirió tener una opinión neutral, el 1% estuvo en desacuerdo y el 3% totalmente en desacuerdo.

### **Preguntas de la bitácora dirigidas a docentes**

**1.- ¿Consideran que la herramienta Curipod les permite crear contenidos educativos de manera breve, asequible, e interactivos?**

#### **Respuesta en consenso**

Consideramos estar totalmente de acuerdo ya que la herramienta es muy factible al momento de la creación de contenidos, como diapositivas a su vez generando textos, actividades, preguntas, dibujos y ejercicios adaptados para los estudiantes en la cual nos permita una enseñanza más envolvente y de manera distinta garantizando un proceso de aprendizaje innovador a través de la plataforma curipod basada en IA.

#### **Análisis**

Todos los 5 docentes tomados en consideración para el estudio pertenecientes a la institución educativa en cuestión refirieron que Curipod presenta una interfaz sencilla de utilizar para realizar las diversas actividades que ellos deseen realizar con el fin de enseñar a sus estudiantes temarios que sean poco atractivos o difíciles de asimilar.

**2.- ¿Creen usted que al implementar la herramienta durante el proceso de enseñanza fomente significativamente la interactividad en el aula?**

#### **Respuesta en consenso**

En efecto estamos de acuerdo al implementar curipod de manera que nos posibilita una mayor participación activa de los estudiantes, esto hace que los alumnos se sientan motivados, interactúen con el contenido es decir preguntas en base al tema en otras palabras obtener respuesta, mejorando la comprensión y la retención del conocimiento, de cada uno de los estudiantes fomentando un aprendizaje más dinámico y significativo.

### **Análisis**

Los docentes refirieron que esta Curipod si fomenta la interacción durante las actividades académicas, permitiendo realizar preguntas relacionadas al tema y obtener respuestas instantáneas, dando lugar a que el aprendizaje sea más significativo y la enseñanza más dirigida al objetivo de clase.

### **3.- ¿Cree usted que los beneficios que aporta la plataforma en el proceso enseñanza-aprendizaje motiva al estudiante?**

Los beneficios que aporta curipod como su interfaz innovadora, con diversas funcionalidades y ahorro de tiempo en la creación de actividades, integración de imágenes, videos, evaluación, seguimiento del proceso educativo y retroalimentación.

### **Análisis**

En función a las respuestas de los docentes de la institución educativa en cuestión, se demuestra que las diferentes funcionalidades de Curipod si brindan la generación de la motivación entre el estudiantado.

### **4.- ¿Cuáles son las características de Curipod que ustedes consideran más beneficiosas para el desarrollo académico de los alumnos y por qué?**

#### **Respuesta en consenso**

Las principales características que consideramos que esta plataforma tiene en beneficio de nuestra comunidad estudiantil es la adaptación de los temarios a las necesidades de cada estudiante facilitando de esta manera nuestra enseñanza; así mismo, podemos crear material interactivo como presentaciones dinámicas que mantienen un interés en los estudiantes al momento de aprender, y facilitándoles la asimilación de contenidos complejos en las diferentes áreas del conocimiento.

### **Análisis**

En función a las respuestas de los docentes de la institución educativa en cuestión se dedujo que es muy beneficioso utilizar Curipod para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, sus características principales son demostradas al momento de ejecutar las actividades en base a los temas de estudio y adapta las actividades a las necesidades de cada estudiante.

**5.- En base a su percepción, ¿Cómo creen ustedes que Curipod podría ser mejor integrado en las planificaciones escolares para obtener mejor resultados entre los estudiantes?**

#### **Respuesta en consenso**

Al ser docentes con entusiasmo de integrar las nuevas tecnologías en la educación, consideramos que Curipod se podría integrar mejor en nuestras actividades para mantener y lograr una activa participación de los alumnos en materias que les generen poco interés, ya que, no solo mejoraría su rendimiento académico, sino que también agregaría relevancia y dinamismo para los estudiantes, encaminándolos correctamente al futuro tecnológico en el que habitamos.

#### **Análisis**

En función a las respuestas de los docentes de la institución educativa en cuestión se dedujo que esta plataforma es y será muy beneficiosa para los docentes a futuro, ya que, estamos inmiscuidos en los avances digitales y las tecnologías emergentes siendo importante integrar la IA en la enseñanza.

#### **4.2. Discusión**

Los resultados arrojados tanto en la encuesta dirigido a los estudiantes como al grupo focal dirigida a los docentes permitieron llegar a la siguiente discusión:

La pregunta 1 de la encuesta demuestra que Curipod es una herramienta que, sí ofrece diversas funcionalidades como escribir textos y párrafos, puesto que gracias a su sistema de inteligencia artificial facilita la creación de contenido interactivo que le genera interés y deseo a los estudiantes por aprender, siendo común el punto de vista de los docentes en la pregunta 1 del grupo focal, puesto que manifiestan que a través de esta plataforma pueden crear material didáctico más rápido y fácil, integrando preguntas, imágenes, textos y ejercicios innovadores y atractivos visualmente para los alumnos.

También se tomó en consideración la pregunta 2 donde se expuso que esta plataforma con integración de IA sí fomenta la participación activa y les permite expresar sus opiniones con dinamismo, demostrando que ha sido una excelente integración en el proceso educativo ya que es muy importante que los estudiantes se encuentren interesados por aprender y exista

la participación en clase, teniendo en cuenta que es muy complicado hacer que estudiantes de bachillerato mantengan constante su actuación en temas que no les generen mucho interés, es importante que se sigan explotando los recursos que ofrece. Las respuestas de la pregunta abierta 2 dirigida a los docentes explicó que en opinión unánime curipod fomenta la interactividad en las actividades dentro del aula, porque a través de un dispositivo tecnológico con acceso a internet se tiene la posibilidad de transformar las clases fomentando el aprendizaje significativo y gamificado.

La pregunta 3 demostró que durante las actividades académicas los estudiantes sí asimilan la comprensión de contenidos desde que sus docentes utilizan curipod en las actividades académicas, dando lugar a la comprensión de que esta herramienta es muy beneficiosa y ha ayudado a complementar la enseñanza y a dinamizar los temarios plasmados en las planificaciones. Por otra parte, la respuesta 3 de los docentes tiene gran relación con la respuesta de los estudiantes porque expresan que gracias a la interfaz innovadora de curipod ahorran tiempo y con un uso frecuente ya es una aplicación intuitiva que minimiza las horas dedicadas a generar una presentación de diapositivas siendo muy beneficiosa durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, en la pregunta 5 se evidenció que curipod sí permite modificar y adaptar los contenidos en base a las necesidades de cada uno de los docentes, ya que, de esta manera se mejora su rendimiento académico porque esta IA presenta la autocorrección de respuestas brindando la explicación pertinente al estudiante de lo que esté mal escrito o no concuerde con el tema, aportando con la retroalimentación, algo que no se encuentra en otras plataformas educativas. En la pregunta 4 de los docentes se demostró que ambas partes concuerdan con perspectivas, porque nombran las mismas características y agregan que les ha permitido preparar a sus alumnos en áreas del conocimiento que les han generado mucha complicación durante el periodo académico.

Por otra parte, en la pregunta 6 de la encuesta se pudo observar que esta herramienta al momento de contestar preguntas de un tema en específico en tiempo real ha facilitado la asimilación de contenidos durante las clases demostrando la gran efectividad que genera su integración en las aulas. Así mismo, la pregunta 5 del grupo focal evidencio que en un futuro se tendrán estudiantes con grandes capacidades de análisis, y captación de información a través de plataformas o tecnologías emergentes, porque se cuenta con educadores con

entusiasmo de seguir integrándolas en la mayor parte de las actividades académicas para generar relevancia y alumnos capaces de desenvolverse en el ambiente tecnológico actual.

La pregunta 8 de la encuesta refirió que los estudiantes se atraen mucho más por juegos y dinámicas que se pueden generar en plataformas como curipod. Por último, la pregunta 9 de la encuesta demostró que mientras más se ha integrado la herramienta a las clases más ha sido el deseo de aprender y comprender en los estudiantes, porque expresan su satisfacción en base a temarios que han sido explicados a través del uso de los recursos que ofrece curipod en su interfaz.

## **CAPITULO V**

### **5.1. Conclusiones**

En función a toda la investigación realizada se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Se identificó que Curipod presenta un amplio uso entre las actividades académicas de los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa “San Juan”, porque ha sido una herramienta plena durante su proceso de aprendizaje evidenciando que esta plataforma complementada con inteligencia artificial ha ayudado a su formación académica convirtiéndose en una parte fundamental para la asimilación de contenidos, interacción en el aula y comprensión de temarios que antes eran más complicados de aprender. Así mismo, se presenta la gran aceptación de la plataforma en esta área pedagógica y la adaptabilidad que ha generado en este entorno educativo, sumando además que promueve el aprendizaje autónomo, la motivación y el aprendizaje colaborativo en el grupo estudiantil.

Los estudiantes al utilizar la plataforma curipod y los docentes al implementarla en sus clases describieron algunas características como fueron la personalización de contenidos que da lugar a que los alumnos puedan aprender a su propio ritmo de aprendizaje y asimilación de contenidos, permite realizar encuestas y quizzes en tiempo real y la autocorrección instantánea junto con la retroalimentación, fomentando un ambiente de participación activa algo que es muy importante, ya que, los estudiantes generaran confianza en función a sus conocimientos; otro punto importante es el dinamismo que genera su uso continuo motivando a los alumnos a través de la flexibilización de enseñanza y la capacidad que posee el interfaz para intuir con una frecuencia de uso constante las actividades que se desean crear y la dinámica que se desea utilizar en las lecciones.

Curipod generó una gran efectividad durante el desarrollo de los aprendizajes ya que tanto docentes como estudiantes expresaron una mejora significativa en la comprensión de los contenidos junto con la gran claridad que generan los mismos; las actividades interactivas y los diferentes desafíos que se pueden crear dentro de dichas actividades contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas enfocadas a la criticidad y resolución de problemas asociadas a los temarios ya plasmados en la planificación que se pueden asociar al entorno en el cual se desenvuelven; esta plataforma generó un impacto positivo en la población que la

usa actualmente porque enriquece el proceso educativo y permite formar a estudiantes con conocimientos significativos en el área de Informática.

En conclusión, se determinó que curipod sí ha aportado significativamente al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática sección vespertina de la Unidad Educativa “San Juan” periodo académico abril-agosto 2024.

## **5.2. Recomendaciones**

En base a todo el estudio concluido se redactan las siguientes recomendaciones:

- Es necesario y primordial que los docentes ya sea en el nivel de bachillerato o superior tengan constantes capacitaciones en referencia al área informática y a los avances tecnológicos existentes en la actualidad, teniendo en cuenta, que las tecnologías emergentes se están haciendo parte de las actividades cotidianas de nuestro entorno.
- Los estudiantes deben realizar las herramientas, plataformas y recursos tecnológicos para complementar su proceso educativo, mas no para que su aprendizaje sea menor, es primordial que también existan charlas para los estudiantes sobre el correcto uso de la IA en sus actividades académica o cotidianas.
- Por último, se recomienda que el docente procure en todas sus clases generar participación en sus alumnos, ahora ya implementando las nuevas tecnologías.

## REFERENCIAS

- AI, A. L. (2024). *AI Leran AI*. Obtenido de <https://ailearnia.substack.com/p/curipod-crea-lecciones-interactivas>
- Ayuso Del Puerto, D., & Gutiérrez Esteban, P. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 25(2), 347–362. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32332>
- Barrios Valdivia, Carolina. (2020). *GUÍA PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE GRUPO FOCAL*. <https://www.gob.pe/sineace/>
- Castillo Córdova, G. E., Sailema Moreta, J. E., Chalacán Mayón, J. B., & Calva Abad, A. (2023). El rol docente como guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 13911–13922. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4409](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4409)
- Cortés Cortés, M. E., Mur Villar, N., León, M. I., & Cortés Iglesias, M. (2020). *Algunas consideraciones para el cálculo del tamaño muestral en investigaciones de las Ciencias Médicas Some considerations for the calculation of the sample size in Medical Sciences research*. <http://medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/4558>
- CRESPO VILLAMAR LEONELA GISSELA, & MORA AVILES MARIA EMILIA. (2024). *INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA PERSONALIZACIÓN DE APRENDIZAJES DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN INFORMÁTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEODORO ALVARADO GARAICOA* [Universidad Tecnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/16265/CRESPO%20VILLAMAR%20LEONELA%20GISSELA-MORA%20AVILES%20MARIA%20EMILIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- David, J. (2024). *Josedavid.com*. Obtenido de <https://jose-david.com/suscripcion/curso-de-lecciones-interactivas-con-curipod/#:~:text=Caracter%C3%ADsticas%20de%20Curipod&text=Generaci%C3%B3n%20de%20contenido%20adaptado%20al,alumnos%20y%20proporciona%20retroalimentaci%C3%B3n%20inmediata>.

Feria Avila, H., Matilla González, M., Licea, S. M., Entrevista, L. A., La, Y., Autores, E., Hernán, :, Avila, F., & Matilla González, M. (2020). *LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA?*

Gonzales Saji, F., Jimenez Gonzales, L., Lopez Condori, J., Romero Chalhua, M., & Yanyachi Aco Cardenas, P. (2020). Gamification as a strategy in the learning teaching process and its impact on students of the professional school of Education Sciences. *Proceedings of the LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology*. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2020.1.1.249>

González Castro, J. C. A., Corrales Félix, G. L., & Morquecho Sánchez, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3922–3938. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4708](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708)

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Jiménez Rustán, M. (n.d.). *El método de aprendizaje por proyecto: una experiencia desde las didácticas particulares The learning method by project: an experience from the particular didactics*. <http://orcid.org/0000-0003-3958-8625YanetSimónBenzant1http://orcid.org/0000-0002-1909-7151>

Ley Leyva, N. V., & Espinoza Freire, E. E. (2021). CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN EDUCATIVA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 363–370.

Mariaca Garron, M., Zagalaz Sanchez, M., Campoy Aranda, T., & Gonzalez Gonzales de Mesa, C. (2020). Uso de las TIC en la educación. Revisión de la literatura. *Revista Luciernaga*, 13(25), 58–69. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v13n25a4>

Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Socia*, 2(3), 17–26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>

Medina-Díaz, M. del R., & Verdejo-Carrión, A. L. (2020). Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Alteridad*, 15(2), 270–284. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>

Moura, A., & Henriques, B. (2024). *Gamificación e Inteligencia Artificial en educación: estrategias didácticas en las clases de Ciencias Naturales*. [https://read.bookcreator.com/FzPyEvEFD9QE3j5z2cZ6uZJrfB93/Vl4r\\_FUSRhqI-](https://read.bookcreator.com/FzPyEvEFD9QE3j5z2cZ6uZJrfB93/Vl4r_FUSRhqI-)

Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>

Peñañiel Guerra, V. R. (2022). *Modelo pedagógico para el área de informática de La Unidad Educativa “Shushufindi”* [UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DEPOSGRADOS “ESPOG”]. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/3019/1/UISRAEL-EC-MASTER-PEDG-378.242-2022-009.pdf>

Pozo Pino, G. (2021). *CALIDAD DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y EL NIVEL DE SATISFACCIÓN ACADÉMICA DE ESTUDIANTES DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO-2019* [UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO]. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/POZO%20PINO,%20Gelacio.pdf>

Quispe, A. M., Pinto, D. F., Bueno, G. M., & Valle-Campos, A. (2020). *Metodologías cuantitativas: Cálculo del tamaño de muestra con STATA y R*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/rcmhnaaa/v13n1/2227-4731-rcmhnaaa-13-01-78.pdf>

Ramos-Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Esteli*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>

Rodas Pacheco, F. D., & Pacheco Salazar, V. G. (2020). Grupos Focales: Marco de Referencia para su Implementación. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 182–195. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1401>

Rodríguez Martínez, A. J. (2021). Competencias Digitales Docentes y su Estado en el Contexto Virtual. *Revista Peruana de Investigación e Innovación Educativa*, 1(2), e21038. <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v1i2.21038>

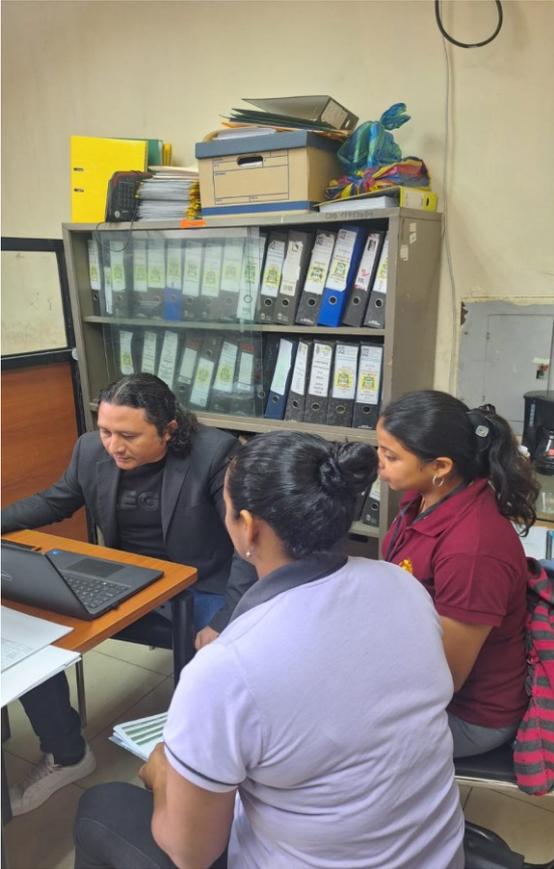
UNAM. (n.d.). PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. <http://www.ptolomeo.unam.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/132.248.52.100/244/A4.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Revista Innova Educación*, 2(2), 363–379. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009>

Velásquez Monroy, B. R., Salazar Dávila, M. R., Estrada Calderón, D. N. D., Aldana Torres, J. M., Morales Díaz, K. L., Castañeda Torres, C. E., Noguera Paz, K. C. J., Martínez Mejía, G. A., De Los Reyes Díaz, R. B. L., Agustín Mateo, A. Y., & Villela Cervantes, C. E. (2021). Teoría del aprendizaje conectivista, sobresaliente del siglo XXI. *Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI*, 5(1), 141–152. <https://doi.org/10.36314/cunori.v5i1.159>

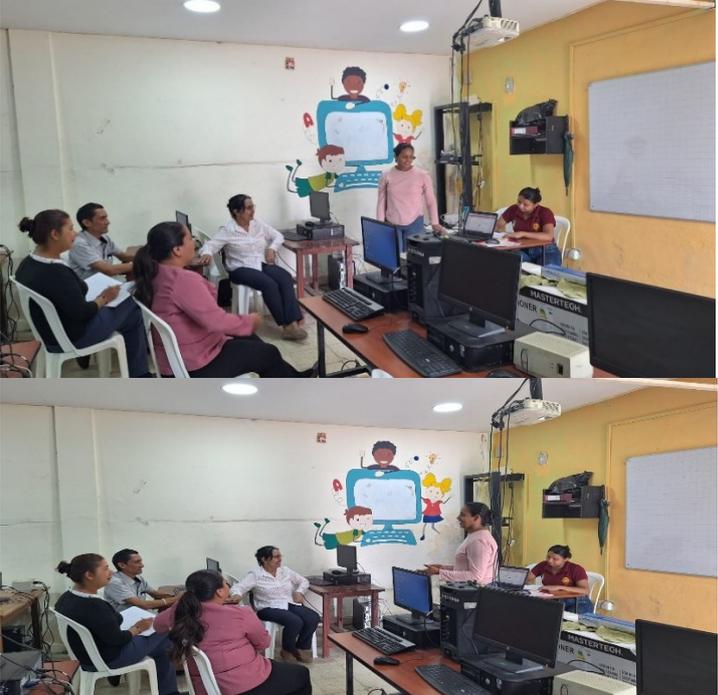
Vera, F. (2023). Integración de la Inteligencia Artificial en la Educación superior: Desafíos y oportunidades. *Revista Electrónica Transformar*, 4(1), 17–34. <https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/download/84/44>

Zurita Aguilera, M. S. (2020). EL APRENDIZAJE COOPERATIVO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS. *Revista EDUCARE*, 24(1), 51–74. <https://orcid.org/0000-0002-2347-2575>.

**ANEXOS.****Evidencia de reuniones de tutorías con el Msc. Robert Ávila.****Evidencia de conversación con rectora de la Unidad Educativa “San Juan”**



**GRUPO FOCAL**

<b>ORGANIZADO POR:</b>	<b>CECILIA CAMPOS Y MILENA CAMPOS</b>	
<b>Lugar:</b>	<b>Unidad Educativa San Juan</b>	
<b>Tema:</b>	Curipod y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de bachillerato técnico en informática, sección vespertina de la unidad educativa san juan, periodo académico abril-agosto 2024.	
<b>Objetivo:</b>	Este grupo focal tiene como objetivo principal identificar y describir sus valiosas información y respuesta para nuestro proyecto de trabajo integración curricular	
<b>Participantes Docentes</b>	<p><b>Evidencia:</b></p> 	
1. Lcda. María Cercado Ruiz		
2. Lcda. Libia Averos Silvia		
3. Lcda. Mariana Cervantes		
4. Ing. Deysi Miranda		
5. Ms. Eduardo Torres Cadena		
<b>Moderadora:</b> Cecilia Campos (estudiante de la Universidad Técnica de Babahoyo)		
<b>Observadora:</b> Belén Campos		
<b>Fecha:</b> 5/07/2024	<b>Hora:</b> 1:00pm	<b>Observaciones:</b> si ( ) No ( X )

**Permiso a máxima autoridad de la Unidad Educativa "San Juan"**

**Universidad Técnica de Babahoyo**  
**Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Educación**

Babahoyo, 5 de junio del 2024

Máster  
Yolanda Díaz  
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JUAN

De nuestras consideraciones:

Tenga usted un cordial saludo de parte de las estudiantes **Milena Belén Campos Vera** y **Cecilia Mabel Campos Vera**, pertenecientes al Octavo Semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, y a la vez solicitarle muy comedidamente ordene a quien corresponda se nos permita conocer **cuántos estudiantes pertenecen a I, II y III Bachillerato Técnico en Informática de la sección vespertina** y a su vez nos otorgue el permiso para realizar la encuesta online a los estudiantes de la carrera ya mencionada, estos datos y permiso requeridos nos ayudara a la realización de nuestro Trabajo de Integración Curricular que tiene por nombre:

**CURIPOD Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INFORMÁTICA, SECCIÓN VESPERTINA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JUAN, PERIODO ACADÉMICO ABRIL-AGOSTO 2024.**

Atentamente.

Milena Belén Campos Vera  
Milena Belén Campos Vera  
C.I.: 1206955336

Cecilia Mabel Campos Vera  
Cecilia Mabel Campos Vera  
C.I.: 1206664169

**U.E. SAN JUAN**  
**RÉCIBO**  
05 JUN 2024 HORA 11:02pm  
Isc. Yolanda Díaz IDTT  
RECTORA

## **Preguntas para estudiantes de BACHILLERATO INFORMATICA**

**1.- ¿Considera usted que Curipod le ha generado una buena experiencia en base a su punto de vista durante el tiempo de uso e interacción junto a su docente?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**2.- ¿Considera usted que el uso de Curipod le ha fomentado la participación activa y les permite expresar sus opiniones de manera dinámica?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**3.- ¿Considera usted que al utilizar quizzes y encuestas en tiempo real le facilita la comprensión de contenidos durante las actividades académicas guiadas por los docentes?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**4.- ¿Considera usted que el uso de Curipod durante las actividades académicas le aumenta tu motivación para aprender gracias a actividades como juegos interactivos?**

- Totalmente en desacuerdo

- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**5.- ¿Considera usted que el uso de Curipod le permite ajustar el contenido de acuerdo a lo que necesita aprender, por ejemplo, cambiando las presentaciones de diapositivas y lecciones para que se adapten mejor a ti?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**6.- ¿Considera usted que es fácil de usar la plataforma Curipod, especialmente cuando realizas actividades como la creación de mapas mentales?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**7.- ¿Considera usted que Curipod ha mejorado su rendimiento académico en las diferentes materias mediante el uso de simulaciones y ejemplos prácticos?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**8.- ¿Considera usted que las actividades prácticas y los desafíos progresivos en Curipod han desarrollado sus habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico en informática?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**9.- ¿Considera usted que al utilizar Curipod frecuentemente lograría el desarrollo de sus habilidades digitales al permitirte crear y compartir tus propias presentaciones?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**10.- ¿Consideras usted que el uso de Curipod ha ayudado a los docentes de sus clases a enseñar y explicar los temarios de manera más clara y efectiva?**

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo