



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



**EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO DE  
GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA**

**TEMA:**

QUIZLET COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA  
DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA DE LA SECCIÓN  
MATUTINA, PERIODO ACADÉMICO ABRIL-AGOSTO 2024

**AUTORA:**

FAJARDO NEIRA MERCEDES SOLANGE

**TUTORA:**

MSC. EVELIN ALVARADO PAZMIÑO

**BABAHOYO, JULIO-2024**

## DEDICATORIA

Con inmensa alegría y profunda gratitud, dedico esta tesis a quienes han sido pilares fundamentales en mi vida y han hecho posible alcanzar este sueño anhelado: A Dios, por haberme guiado y dado la fuerza necesaria para superar cada obstáculo en este camino académico. Su presencia constante en mi vida ha sido mi mayor apoyo y motivación. A mis padres, por su amor incondicional, sus sacrificios y su incansable apoyo. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Sin ustedes, este logro no habría sido posible. A mis hermanas, por su cariño, comprensión y palabras de aliento en los momentos más difíciles. Gracias por ser un pilar fundamental en mi vida y por creer siempre en mí. A mi esposo, por su amor, paciencia y apoyo inquebrantable. Gracias por estar a mi lado en cada paso de este proceso, por tus palabras de ánimo y por tu fe en mí. Eres mi mayor inspiración y mi mayor fortaleza.

## **AGRADECIMIENTO**

En este día tan especial para mí, culminando una etapa importante en mi vida académica, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que han sido pilares fundamentales en este camino recorrido. En primer lugar, a Dios, por haberme dado la fuerza, la sabiduría y la salud para enfrentar cada desafío y alcanzar esta meta. Agradezco su infinita bondad y por guiarme siempre por el camino correcto. A mis queridos padres, Galo Fajardo y Carmen Neira, por su amor incondicional, apoyo inquebrantable y por creer en mí desde el primer momento. Gracias por ser mi inspiración, por sus valores y enseñanzas que me han permitido ser la persona que soy hoy en día. A mis hermanas, Evelyn, Victoria y Milengi, por su cariño, paciencia y comprensión. Gracias por estar siempre presentes en mi vida, por sus consejos y por animarme en los momentos difíciles. A mi esposo Jhon Urrutia Ortiz, por su amor, apoyo y comprensión. Gracias por ser mi compañero de vida, por tu paciencia en los momentos de mayor dedicación y por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba. De manera especial le agradezco de todo corazón a mis Suegros Aracely Ortiz y Juan Urrutia por el amor y el apoyo que me brindaron en esta trayectoria llena de miedos, experiencias y felicidad. A mis profesores y compañeros, por su valiosa colaboración y por enriquecer mi experiencia académica. Agradezco especialmente a la MSC Evelin Alvarado por guiarme de la mejor manera en este proceso de titulación. A mis amigas, Maria Jara y katerine Mata por su amistad incondicional y por brindarme momentos de alegría y apoyo. Gracias por estar siempre presentes en mi vida. Finalmente, quiero agradecer a todas las personas que de alguna manera u otra han contribuido a que este sueño se haga realidad



## ÍNDICE

ÍNDICE.....	7
INDICE DE TABLAS.....	9
INDICE DE GRÁFICOS.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
2. JUSTIFICACIÓN.....	13
3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO.....	14
3.1. Objetivo general.....	14
3.2. Objetivos Específicos.....	14
4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	14
4.1. Línea.....	14
4.2. Sublínea.....	14
5. MARCO CONCEPTUAL.....	15
5.1. Quizlet.....	15
5.1.1. Conceptualización y creación.....	15
5.1.2. Importancia de la herramienta Quizlet.....	15
5.1.3. Características.....	16
5.1.4. Beneficios de usar Quizlet en la educación.....	16
5.1.5. Procesos del aprendizaje de Quizlet.....	17
5.1.6. Quizlet y su relación con el aprendizaje.....	17
5.1.7. Plataformas educativas.....	18
5.1.8. Beneficios del uso de plataformas virtuales en la educacion.....	18
5.1.9. Herramientas tecnológicas como apoyo didáctico.....	19
5.1.10. Tics en el educacion superior.....	19
5.2. Aprendizaje significativo.....	20
5.2.1. Aprendizaje.....	20
5.2.2. Estrategias de aprendizaje.....	20
5.2.3. Definición de aprendizaje significado.....	21
5.2.4. Importancia del aprendizaje significativo.....	21
5.2.5. Características del aprendizaje significativo.....	22
5.2.6. Ventajas del aprendizaje significativo.....	22
5.2.7. Fases de aprendizaje significativo.....	23

5.2.8. Tipos de aprendizaje significativo .....	23
5.2.9. Principios del aprendizaje significativo .....	24
5.2.10. Roles en el aprendizaje significativo.....	25
<b>MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>26</b>
<b>Enfoque de la Investigación .....</b>	<b>26</b>
<b>Tipo de Investigación.....</b>	<b>26</b>
<b>Población .....</b>	<b>26</b>
<b>Muestra.....</b>	<b>26</b>
<b>Técnicas .....</b>	<b>27</b>
<b>Instrumentos .....</b>	<b>27</b>
<b>RESULTADOS .....</b>	<b>28</b>
<b>DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>33</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>34</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>35</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>36</b>

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Utilización de plataformas o sitios web .....	28
<b>Tabla 2.</b> Uso de la herramienta Quizlet y proceso educativo.....	29
<b>Tabla 3</b> Plataformas educativas y aprendizaje significativo.....	30
<b>Tabla 4.</b> Uso de nuevas herramientas tecnológicas.....	31
<b>Tabla 5.</b> Quizlet y aprendizaje divertido y atractivo .....	32
<b>Tabla 6.</b> Conocimiento de Quizlet .....	42
<b>Tabla 7.</b> Uso de la plataforma Quizlet .....	43
<b>Tabla 8.</b> Quizlet y retención de información.....	44
<b>Tabla 9.</b> Práctica y aprendizaje significativo .....	45
<b>Tabla 10.</b> Pedagogía docente y plataformas educativas.....	46

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Utilización de plataformas o sitios web .....	28
<b>Gráfico 2.</b> Uso de la herramienta Quizlet y proceso educativo.....	29
<b>Gráfico 3</b> Plataformas educativas y aprendizaje significativo.....	30
<b>Gráfico 4</b> Uso de nuevas herramientas tecnológicas.....	31
<b>Gráfico 5.</b> Quizlet y aprendizaje divertido y atractivo .....	32
<b>Gráfico 6.</b> Conocimiento de Quizlet .....	42
<b>Gráfico 7.</b> Uso de la plataforma Quizlet .....	43
<b>Gráfico 8.</b> Quizlet y retención de información.....	44
<b>Gráfico 9.</b> Práctica y aprendizaje significativo .....	45
<b>Gráfico 10.</b> Pedagogía docente y plataformas educativas.....	46

## RESUMEN

Quizlet es una plataforma educativa digital, cuyo propósito principal es ejercitar y evaluar a los alumnos en la adquisición de nuevos de conceptos y habilidades. Por medio de esta herramienta los docentes pueden ejecutar diversas actividades interactivas con los estudiantes para que puedan aprender temas de su interés, promoviendo un aprendizaje activo y efectivo. El objetivo del presente estudio de caso es analizar el aporte de la herramienta Quizlet para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina durante el periodo académico abril-agosto 2024. Los resultados de la investigación concluyeron que: Las principales ventajas que brinda el uso de Quizlet en el aula de clases son: permite crear clases interactivas mejorando la experiencia de aprendizaje y retención de información, promueve el trabajo colaborativo entre alumnos-docentes, acceso a diversos recursos, promueve un aprendizaje activo y efectivo, ayuda a reforzar los contenidos de las diversas áreas educativas, entre otras.

**Palabras claves:** aprendizaje significativo, plataformas digitales, proceso educativo, Quizlet.



## ABSTRACT

Quizlet is a digital educational platform, whose main purpose is to exercise and evaluate students in the acquisition of new concepts and skills. Through this tool, teachers can carry out various interactive activities with students so that they can learn topics of interest to them, promoting active and effective learning. The objective of this case study is to analyze the contribution of the Quizlet tool to promote meaningful learning in students of the Pedagogy of Experimental Sciences in Computer Science career in the morning section during the academic period April-August 2024. The results of The research concluded that: The main advantages provided by the use of Quizlet in the classroom are: it allows the creation of interactive classes, improving the learning experience and retention of information, it promotes collaborative work between students-teachers, access to various resources, it promotes Active and effective learning helps reinforce the contents of the various educational areas, among others.

**Keywords:** meaningful learning, digital platforms, educational process, Quizlet.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La era digital sugiere un cambio en la educación tradicional de las universidades del Ecuador, es por ello que, gran parte de instituciones han visto la necesidad de modificar sus modelos tradicionales de enseñanza y enfocarse más en el uso de la tecnología con la finalidad de promover un aprendizaje de calidad. La tecnología ha impactado positivamente en el ámbito de la educación superior, transformando la forma en la que se enseña y aprende (Navarro , 2024). Solórzano (2021) determinó que los usos de herramientas tecnológicas se han convertido en una estrategia educativa necesaria porque ayuda a dinamizar la enseñanza aprendizaje de la asignatura que se aborde, motiva y permite una mejor adquisición de conocimientos, pese a los beneficios que genera; aún existen actitudes renuentes a emplear los sitios web educativos de forma constante en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La presente investigación es desarrollada en la Universidad Técnica de Babahoyo a estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática, con el propósito de dar a conocer sobre la importancia de la aplicación Quizlet en el desarrollo del aprendizaje significativo; puesto que se ha identificado mediante una indagación previa que el uso de la tecnología dentro del proceso educativo para mejorar la experiencia de formación del alumno es limitado. Además, se indaga como las dificultades de dominio sobre las herramientas digitales educativas incide en el proceso de enseñanza.

Otro de los aspectos identificados es la presencia de estrategias y métodos poco llamativos, que no despierten el interés de los alumnos durante el proceso de enseñanza aprendizaje y faciliten la adquisición de conocimiento. Por lo tanto, las estrategias de enseñanza usuales aplicadas por docentes no permiten que los alumnos puedan indagar e involucrarse en su propia adquisición de conocimientos. De igual manera, otra situación que afecta el aprendizaje de los educandos son las pocas acciones efectuadas por la institución para garantizar que la tecnología se utilice para mejorar la experiencia de formación del alumno, por ello, es importante mencionar que la utilización de la tecnología en la educación superior depende de cómo se integre y utilice para potenciar el proceso educativo y fomentar la excelencia académica, dejando a un lado las clases poco interactivas que muchas veces causan frustración y limitan el logro de los objetivos académicos.

## 2. JUSTIFICACIÓN

La investigación es importante porque en la educación superior es indispensable que los alumnos tengan un aprendizaje significativo ya que de ello dependerá su éxito profesional. En el aprendizaje significativo intervienen diversos aspectos, que promueven el interés y uso de estrategias, por esta razón es elemental conocer como la adopción de herramientas tecnológicas modernas, como Quizlet, puede transformar y mejorar el proceso de aprendizaje en la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática.

El estudio es pertinente porque mediante la investigación se podrán determinar las debilidades o desafíos que existen en cuanto a la aplicación herramientas digitales enfocadas en captar el interés de los estudiantes, facilitando así la adquisición de conocimiento. De esta manera se podrán ejecutar acciones que contribuyen a cambiar metodologías tradicionales por actividades pedagógicas basadas en la utilización de la plataforma Quizlet que fomenten un aprendizaje significativo en los educandos.

El estudio es trascendental porque se busca evidenciar que las estrategias educativas basadas en tecnología no solo son viables, sino también se constituyen en una excelente herramienta para promover un aprendizaje significativo y duradero. Además, por medio de la investigación se busca que los docentes no tan solo utilicen con mayor frecuencia la plataforma mencionada, sino que también empleen otro tipo de herramientas tecnológicas donde los estudiantes tengan una participación activa ya que son ellos uno de los actores principales de su proceso de aprendizaje.

La investigación es factible porque se dispone de lo necesario para que se lleve a cabo de forma pertinente. Por una parte, se obtuvo los permisos necesarios para acceder a las unidades de análisis, las cuales proporcionarían información clave para establecer las principales conclusiones de estudio. Se tiene acceso a diversas fuentes de información para describir a las variables, como artículos científicos, tesis, sitios web oficiales, entre otros y así ampliar los conocimientos sobre la problemática abordada.

Los beneficios que conlleva la investigación en el contexto educativo, se sustentan en resaltar cómo el uso de la herramienta Quizlet ofrece una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Además, permite que los docentes conozcan de la variedad de beneficios de la implementación de plataformas digitales para mejorar el proceso educativo.

Los beneficiarios directos del trabajo son los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática, debido que al conocer el uso de la herramienta Quizlet podrán mejorar su aprendizaje, lo cual es esencial para lograr un adecuado rendimiento académico. Así mismo mediante el uso de la plataforma podrán desarrollar competencias digitales que son cruciales en el mundo educativo actual. También se benefician los docentes, en virtud de que se inclinarán por el uso de la plataforma para complementar sus métodos de enseñanza, permitiendo una diversificación de estrategias pedagógicas, ofreciendo al estudiante contenidos interactivos y novedosos.

### **3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO**

#### **3.1. Objetivo general**

Analizar el aporte de la herramienta Quizlet para el aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina durante el periodo académico abril-agosto 2024.

#### **Objetivos Específicos**

- Identificar las ventajas que brinda el uso de Quizlet en el aula de clases.
- Establecer la importancia de la herramienta Quizlet en la motivación y participación de los estudiantes.
- Mencionar las características que nos brinda Quizlet en el rendimiento académico de los estudiantes.

### **4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **4.1. Línea**

El trabajo se vincula con la línea de investigación “Educación, Epistemología y Pedagogía Informática” ya que se estudia como la herramienta Quizlet promueve el aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática lo cual es crucial para una educación de calidad.

#### **4.2. Sublínea**

La sublínea en la que se enmarca el estudio es “Pedagogía de la Informática”, debido al enfoque de la investigación en la integración de tecnologías digitales, al explorar cómo esta herramienta digital puede ser utilizada pedagógicamente para enriquecer el proceso educativo.

## **5. MARCO CONCEPTUAL**

### **5.1. Quizlet**

#### **5.1.1. Conceptualización y creación**

Quizlet es una plataforma educativa digital, cuyo propósito principal es ejercitar y evaluar a los alumnos en la adquisición de nuevos de conceptos y habilidades. Por medio de esta herramienta los docentes pueden ejecutar diversas actividades interactivas con los estudiantes para que puedan aprender temas de su interés, promoviendo un aprendizaje activo y efectivo. También, gracias a este medio digital es posible reforzar los contenidos de las clases. (Quizlet, 2022)

Andrew (2021) menciona que, esta herramienta de aprendizaje en línea fue desarrollada en el año 2005 por el estudiante Andrew Sutherland en Albany, California; no obstante, fue hasta el 2007 que fue lanzado al mercado. Quizlet permite a los educadores diseñar tarjetas educativas relacionadas a alguna clase que haya impartido de cualquier asignatura, todo esto con la finalidad de que el alumno interactúe con las mismas y pueda reforzar lo aprendido.

*Por consiguiente, el uso de la herramienta Quizlet es muy importante en el contexto educativo debido a su finalidad es contribuir a mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través del uso de recursos creativos que permiten el desarrollo de habilidades y reforzar los contenidos impartidos por el docente.*

#### **5.1.2. Importancia de la herramienta Quizlet**

La herramienta Quizlet es muy importante porque es un portal educativo gratuito que permite que los usuarios interactúen con juegos y otras herramientas de aprendizaje, lo cual es esencial para que puedan absorber la información que están estudiando. Mediante esta plataforma es posible crear tarjetas con contenidos educativos incluyendo texto e imágenes lo cual optimiza el proceso de aprendizaje. (Olivares, 2021, pág. 16)

*Es decir que, Quizlet resulta ser una herramienta muy significativa porque contribuye a mejorar la pedagogía del docente al proporcionar diversos recursos que le ayudan al estudiante a dominar diferentes áreas educativas y aprender de una forma divertida, lo cual es fundamental para un adecuado desempeño académico.*

### 5.1.3. Características

Según Sanaguano (2022) Quizlet posee diversas características, entre las más relevantes se resaltan las siguientes:

- Facilidad de uso: la herramienta Quizlet es muy sencilla de utilizar porque emplea juegos, test, cuestionarios, que son fáciles de dominar por el estudiante y para evaluar sus conocimientos en cuanto al contenido educativo impartido por el educador durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Recursos compartidos: al ser una herramienta en línea posee diversidad de recursos a los que pueden acceder cualquier persona que esté interesado en aprender un tema en particular.
- Utilización en el ámbito educativo: Quizlet ofrece diversas herramientas para potenciar el aprendizaje como videos, imágenes, tarjetas educativas, entre otras, motivo por el cual su uso en el ámbito escolar es muy significativo. (p.29)

*Por lo tanto, debido a las diversas características que posee la plataforma educativa Quizlet, es indispensable fomentar su uso en las aulas, de esta manera los alumnos podrán mejorar sus capacidades y tener un aprendizaje significativo.*

### 5.1.4. Beneficios de usar Quizlet en la educación

A pesar de que la plataforma Quizlet no tiene mucho creación y uso en el ámbito educativo, ha demostrado varios beneficios.

De acuerdo a Olivares (2021) estos beneficios son crear clases interactivas con el propósito de que el proceso de adquisición de conocimientos sea más sencillo, mejora la experiencia de aprendizaje y retención de información por medio de las tarjetas de memoria, pruebas o juegos interactivos para ayudar a recordar contenidos de forma efectiva, además promueve el trabajo colaborativo entre alumnos-docentes y brinda facilidad en cuanto a la accesibilidad porque los alumnos pueden conectarse en cualquier momento y lugar.

*Ante lo descrito, el uso de la plataforma educativa Quizlet para la enseñanza aprendizaje es fundamental, no solo porque ayuda con el aprendizaje de ciertos contenidos, sino que hace las clases interactivas, manteniendo así el interés de los estudiantes, lo cual es beneficioso para que aprendan significativamente.*

### **5.1.5. Procesos del aprendizaje de Quizlet**

La plataforma Quizlet es una herramienta importante para el aprendizaje individual o grupal de algún área de estudio, al permitir crear tarjetas que favorezcan la adquisición de conocimientos, mismas que son elaboradas con la creatividad del educador. Dentro de la plataforma existen opciones que tiene un propósito, el Flashcards es una alternativa que ayuda a efectuar un repaso de las tarjetas; el Scatter permite el emparejamiento de las fichas por medio de juegos propio de la herramienta, de una definición con el concepto; el Speller sirve para mejorar la habilidad de escuchar, pronunciar y escribir lo escuchado; el Test consiste en realizar evaluaciones escritas; y el Space Race, facilita el seguimiento idóneo de las pruebas y control de los temas almacenados. (Gómez, 2024)

*En función de lo mencionado, la plataforma Quizlet puede ser utilizada por docentes y alumnos ya que posee opciones con determinado objetivo. Además, esta herramienta permite a los estudiantes crear los materiales de los temas de estudio de su interés facilitando su aprendizaje significativo, debido a que las tarjetas de memoria contribuyen a la comprensión de los contenidos de manera sencilla, por ende, la adquisición de conocimientos.*

### **5.1.6. Quizlet y su relación con el aprendizaje**

Según Satorre (2022) varias investigaciones han evidenciado que Quizlet favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando que es herramienta tecnológica relativamente nueva. La plataforma incide de manera positiva en la motivación de los alumnos, lo cual es esencial en la adquisición de conocimientos, viéndose involucrados de forma activa en las actividades y haciéndolas más agradable.

El uso de Quizlet promueve el interés de los estudiantes por aprender, puesto que las clases que se desarrollan a través de la plataforma genera que los educandos se sientan entusiasmados y motivados. Otros estudios han demostraron que Quizlet es eficaz para la adquisición de vocabulario y aprender gramática, así como para fomentar la autonomía, siendo esta necesaria para un aprendizaje activo por parte de los estudiantes. (Satorre, 2022)

*Por consiguiente, Quizlet es una herramienta tecnológica efectiva en la educación porque puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes, al brindar distintos métodos de estudio interactivos y personalizados que ayudan a la retención de la información a largo plazo y a comprender contenidos.*

### **5.1.7. Plataformas educativas**

Las plataformas educativas en línea en la actualidad se han convertido en un poderos recursos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Ramos y Nuñez (2021) las define como “instrumentos mediante el cual el docente puede interactuar con los estudiantes de manera creativa e innovadora, la principal función de estas herramientas es la creación de espacios virtuales para compartir información y facilitar la labor docente” (p.1092)

Las plataformas educativas son muy importantes porque ha revolucionado la forma de enseñar, ya sea de forma presencial o en línea. Estas herramientas permiten organizar la información, reforzar contenidos de diversas asignaturas, mejora la interacción entre docente-estudiante, entre otros. En otras palabras, estas plataformas ayudan a transmitir y adquirir conocimientos ya que ofrecen infinidad de recursos en línea para que el estudiante pueda desarrollar habilidades y destrezas de forma creativa y entretenida. (Flores, 2021)

*De manera que, las plataformas educativas poseen un rol muy significativo en la educación, proporcionando herramientas y recursos que mejoran tanto la enseñanza como el aprendizaje. Por esta razón es indispensable fomentar su uso en las entidades educativas con la finalidad de que los estudiantes tengan un óptimo rendimiento.*

### **5.1.8. Beneficios del uso de plataformas virtuales en la educación**

Vital (2021) menciona que la educación ha cambiado y mejorado con los avances y herramientas tecnológicas que han surgido, es así que las instituciones formativas han introducido el uso de plataformas virtuales a su práctica docente para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes y lograr la interacción/motivación de los mismos en las distintas actividades académicas. Por tanto, estas plataformas en el ámbito académico tienen diversos beneficios como:

- Permite al educador implementar, desarrollar y optimizar actividades y materiales pedagógicos
- Los docentes pueden evaluar y realizar cuestionarios
- Retroalimentación a los estudiantes de sus procesos de aprendizaje por medio de la autoevaluación y evaluación
- Los educandos aprenden de manera sencilla
- Fomenta el interés en los estudiantes y el trabajo colaborativo. (p.8)



*Por tanto, la utilización de las plataformas educativas en el ámbito educativo es de gran importancia para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que permiten la adquisición de conocimientos de manera sencilla, motivadora y colaborativa, lo cual es bueno para que los alumnos aprendan y logren desarrollar determinadas habilidades y destrezas a través del uso de estas herramientas tecnológicas.*

#### **5.1.9. Herramientas tecnológicas como apoyo didáctico**

Las herramientas tecnológicas se constituyen en un recurso didáctico de gran importancia en la práctica docente, por ser de gran ayuda al momento de explicar determinado tema o información, especialmente la compleja, puesto que la enseñanza de los contenidos a través de estos medios puede ser comprendidos con rapidez y facilidad. Estas herramientas permiten el crecimiento o mejora educativa, al permitir superar barreras de comunicación e interacción entre docentes y educandos, y formación de nuevos conocimientos con la información proporcionada por las herramientas digitales. (Gómez E. , 2024)

*Es decir, la enseñanza de los contenidos de las diferentes asignaturas se hace más fácil si los docentes se apoyan de las herramientas tecnológicas como Quizlet, además permiten lograr un aprendizaje significativo e innovador y estudiantes motivados e interesados en las clases.*

#### **5.1.10. Tics en la educación superior**

Según Sanaguano (2022) las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Tic) con consideradas herramientas de gran impacto en el ámbito educativo, debido a que intervienen activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje, esto se debe a que actualmente los actores de la educación tienen contacto directo con la tecnología. Por tal razón, los docentes cada vez más se ven en la necesidad de actualizarse con la finalidad de generar nuevas metodologías que favorezcan los diferentes aprendizajes, ya que los métodos tradicionales ya no tienen influencia positiva ante las nuevas generaciones.

Las TIC en la educación superior han generado mejoras importantes en la enseñanza, al facilitar la interacción entre el docente y alumnos, brindar un cambio en el salón de clases y lograr que ésta se encuentre conforme a las demandas de la sociedad del conocimiento. Las TIC buscan una educación constructivista donde los educandos construyan su propio conocimiento, para ello suelen emplear plataformas educativas, herramientas visuales, entre otros recursos que ayudan en la obtención de dicho propósito. (Sanaguano, 2022)

*Por lo tanto, los usos de las Tic en las instituciones de tercer nivel son consideradas importantes para lograr un aprendizaje adecuado en los estudiantes, debido a que la tecnología hoy en día forma parte de ellos, además permite que las clases sean interactivas y participativas, lo cual es fundamental para un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo. Razón por la cual, los educadores tienen la necesidad de capacitarse con respecto a la utilización de las nuevas tecnologías para poder incorporarlas a sus clases ya sean virtuales o presenciales, esto con el fin de brindar una educación de calidad y calidez.*

## **5.2. Aprendizaje significativo**

### **5.2.1. Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso fundamental en los seres humanos ya que mediante él es posible la adquisición de saberes, competencias, capacidades, indispensables para la supervivencia en diferentes ámbitos, sobre todo en el educativo. Se trata de un cambio que tiene una persona en su conducta debido a las experiencias o información ya conocida. Es un proceso natural, en virtud de que las personas desde que nacen empiezan a aprender de forma voluntaria e inconsciente. (Fuentes, 2022)

*Por lo tanto, el aprendizaje se constituye en un elemento muy importante para el desarrollo pleno de los estudiantes, por esta razón los docentes en los centros educativos deben impulsar metodologías para promover y potenciar el aprendizaje de los alumnos; a pesar de aquello, aun en las instituciones predominan métodos tradicionales y hacen poco uso de las herramientas digitales.*

### **5.2.2. Estrategias de aprendizaje**

De acuerdo con Guerrero (2019) las estrategias de aprendizaje son la “agrupación de técnicas y actividades que tienen como objetivo la adquisición de conocimientos. Son acciones específicas ejecutadas por el docente para que el estudiante aprenda los diversos contenidos impartidos en clase” (párr.2). Así mismo mediante ellas es posible despertar el interés del estudiante por los contenidos educativos, motivarlo, logrando conductas positivas para la adquisición de conocimientos. Por otro lado, Zeña (2021) las define como:

Actividades empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento, implican un plan de acción respecto a los mecanismos que puede poner en marcha el estudiante a la hora de aprender. Estas estrategias son secuencias de procedimientos encaminados a hacia la consecución de metas de aprendizaje. Son imprescindibles porque permiten dar a los estudiantes mejores herramientas para interiorizar la información (p.21)

*De manera que, las estrategias de aprendizaje poseen un aporte significativo en la educación puesto que facilitan el desarrollo de destrezas que son claves para que los educandos tengan un aprendizaje con sentido. Por este motivo, es muy importante que los docentes implementen estrategias de aprendizaje eficientes y motivadoras para facilitar la adquisición de conocimiento en los estudiantes.*

### **5.2.3. Definición de aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo se trata de la adquisición de conocimientos con sentido. En él los estudiantes emplea los conocimientos que ya tiene para adquirir nuevos. Este tipo de aprendizaje perdura a lo largo del tiempo. La motivación y la experiencia son elementos clave para fomentar el mismo. Una de las principales características de este aprendizaje es que se centra en una metodología constructivista en donde se posee la percepción de que los individuos aprenden más allá de la memorización. (Baque & Portilla, 2021)

Fuentes (2022) menciona que el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual el individuo relaciona los conocimientos nuevos con los previos con el propósito de construir uno distinto” (p.74). En otras palabras, ocurre cuando el estudiante construye su propio conocimiento a partir de la estructura conceptual que conoce”. Es elemental que se fomente este tipo de aprendizaje con la finalidad de que el estudiante tenga éxito en un futuro.

*Es decir que, el aprendizaje significativo no solo posee repercusiones positivas en los estudiantes sino también en las instituciones educativas, ya que mediante él es posible atraer al estudiante, despertar y mantener su interés por el saber lo cual contribuirá a mejorar su desempeño académico.*

### **5.2.4. Importancia del aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es un elemento clave para que los alumnos puedan desarrollar nuevas ideas y su capacidad para descifrar, resumir y conceptualizar los conocimientos. En el ámbito educativo este tipo de aprendizaje impacta de forma positiva en los educandos porque potencia habilidades que son sustanciales para el diario vivir y en el contexto laboral. Para fomentar este aprendizaje el docente debe ejecutar diversas estrategias ya sea tradicionales o hacer uso de la tecnología para que el estudiante pueda crear nuevas experiencias y relacionarlas con las anteriores y así contribuir un nuevo conocimiento. (Ocampo & Mejia, 2021)

*Por lo tanto, la importancia del aprendizaje significativo radica en que permite que los estudiantes sean capaces de construir sus propios conocimientos, de manera que se debe aplicar de manera natural dentro de las aulas en virtud de que está lleno de ventajas para los alumnos, que afianzarán conceptos aprendidos con mucha más facilidad.*

### **5.2.5. Características del aprendizaje significativo**

Cuando un estudiante posee un aprendizaje significativo pueden presentar ciertas características. A continuación, se mencionan las más importantes. Para Baque y Portilla (2021) una de ellas es la *relación entre el conocimientos previo y nuevo*, consiste en que el alumno es capaz de asociar los saberes que conoce con los que está adquiriendo. Para que el educando logre dicho aspecto el docente debe emplear estrategias o métodos apropiados que le ayuden a relacionar información y aprender a largo plazo.

Otras de las características del aprendizaje significativo son: *permanente*, se refiere a que el alumno es capaz de retener de manera duradera información, porque la guardan en la memoria a largo plazo donde toda los datos o contenidos adquiridos podrán ser aplicarlos en los distintos ámbitos educativos, y así lograr un buen desempeño académico. (Romero, 2024). Mientras que la *participación activa*, el estudiante se involucra en su propio proceso de aprendizaje por medio de las diferentes actividades, lo cual les permitirá relacionar lo que está aprendiendo con sus conocimientos anteriores, ser crítico y desarrollar habilidades de resolución de problemas (Moreira, 2020)

*Ante lo manifestado, se puede decir que los alumnos con un aprendizaje significativo presentar determinadas características importantes que les permitirá aprender de forma duradera, por ser capaces de comprender, recordar y relacionar información que le han enseñado y conoce. Para que estas características se desarrollen el docente debe contribuir a través de los métodos, estrategias y acciones que emplee durante su práctica docente.*

### **5.2.6. Ventajas del aprendizaje significativo**

Es fundamental fomentar el aprendizaje significativo, puesto que posee diversas ventajas entre las principales se pueden mencionar: aportan mayor calidad al sistema educativo, optimiza el desempeño académico de los estudiantes, incrementa la autoestima del educador al notar que sus alumnos son capaces de construir su propio conocimiento, mejora el ambiente en el aula de clases y motiva a los infantes, incentiva el trabajo en equipo, demanda más compromiso por parte de los alumnos, optimiza las relaciones entre los actores educativos, entre otros. (Baque & Portilla, 2021)

*De modo que, el aprendizaje significativo genera diversos beneficios, por esta razón, debe fomentarse en las instituciones educativas porque asegura que los estudiantes comprendan y apliquen lo que aprenden, desarrollando habilidades y competencias necesarias para su éxito con el paso de los años.*

### **5.2.7. Fases de aprendizaje significativo**

Según Tolentino (2020) el aprendizaje significativo se divide en tres fases. A continuación, se detalla cada una de ellas:

- **Fase inicial del aprendizaje:** en esta fase la persona recibe información en partes separadas, memorizándola e interpretándola con su conocimiento previo y utilizando técnicas generales debido a su limitado dominio del tema. Aprende de manera concreta en contextos específicos y emplea estrategias predominantes. Esta etapa es elemental para las siguientes y depende en gran medida del conocimiento previo que tenga el sujeto. (p.33)
- **Fase intermedia del aprendizaje:** aquí el sujeto crea mapas cognitivos, identificando relaciones entre partes aisladas; sin embargo, no alcanza aun la plena autonomía. Realiza un análisis exhaustivo del material, aplicándolo en diversos contextos. Así mismo, hace uso de diversas estrategias para resolver problemas y mejorar su aprendizaje. (p.33)
- **Fase Terminal del aprendizaje:** en esta fase los conocimientos se vuelven más autónomos e integrados, lo que permite una ejecución automática con menor control consciente. El estudiante utiliza estrategias específicas para resolver tareas y problemas. El conocimiento acumulado se integra en esquemas existentes, desarrollando interrelaciones de alto nivel. (p.33)

*Por lo tanto, para que el alumno pueda obtener un aprendizaje significativo es necesario que los docentes tengan en consideración las fases mencionadas, caso contrario, pueden existir dificultades de aprendizaje, lo cual afectará negativamente en la educación de los estudiantes.*

### **5.2.8. Tipos de aprendizaje significativo**

Dentro del aprendizaje significativo existen tres tipos, los cuales indican la estructura cognoscitiva del estudiante que aprende. A continuación se describe cada una de ellas.

De acuerdo con Cañaverall, Nieto y Vaca (2020) el aprendizaje de representaciones, hace referencia al que sucede cuando el estudiante logra entender y asociar símbolos arbitrarios, como palabras, números o imágenes, con objetos o conceptos, generando una interpretación o significado representativo. De igual manera, este tipo de aprendizaje permite a los alumnos relacionar conceptos, establecer patrones y resumir información de forma efectiva.

El aprendizaje de proposiciones, es aquel que se forma mediante los conceptos previos, constituyéndose en la base de las relaciones jerárquicas donde existen diferencias progresivas y procesos combinados. En este aprendizaje la composición y relación entre las palabras y significados, permite en los estudiantes generar un nuevo significado, comprenderlo y aplicarlo en los diferentes aspectos de la vida. Su finalidad es vincular la nueva información con el conocimiento anterior, detectando las relaciones existentes y determinando nuevas proposiciones. (Romero, 2024)

Por último, el aprendizaje por conceptos, se basa en entender y adquirir conocimientos esenciales, ya que el estudiante se enfoca en comprender la estructura y las conexiones entre conceptos. Este aprendizaje permite aprender a identificar las características principales de un concepto y cómo se asocia con otros, ayudando al estudiante a pensar críticamente, resolver inconvenientes y emplear lo que aprende en distintos contextos. (Romero, 2024)

*En función de lo descrito, es fundamental que los docentes mediante su práctica docente fomenten los diferentes tipos de aprendizajes significativo, ya que cada uno ayuda a que los estudiantes participen en la adquisición de su propio conocimiento. Además, es importante que los educadores mediante sus métodos o estrategias promuevan estos tipos de aprendizaje en los alumnos, porque podrán desarrollar habilidades y competencias como las mencionadas en los párrafos anteriores.*

### **5.2.9. Principios del aprendizaje significativo**

Para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos es necesario que se consideren algunos principios, como: tomar en cuenta los conocimientos existentes, ya que de ello dependerá la relación o conexión que se haga con los nuevos; ofrecer actividades que despierten el interés del estudiante, porque mientras más motivado se encuentre mayor será su disposición para incorporar el nuevo saber en lo que ya conoce; y crear un entorno adecuado donde el educando sienta confianza hacia el docente. (Sanfeliciano, 2023)

Otros de los principios a tomar en cuenta para conseguir el aprendizaje significativo son: implementar acciones o estrategias que facilitan al estudiante dar su opinión, intercambiar ideas o discutir temas; explicar a través de ejemplos los diferentes contenidos o actividades, porque son de gran ayuda para que los alumnos comprendan temas complejos y logren un aprendizaje contextualizado; y acompañar en el aprendizaje de los estudiantes ya que en determinadas ocasiones pueden cometer errores, por eso el maestro debe supervisar el dicho proceso y actuar de guía durante el mismo. (Sanfeliciano, 2023)

*Por consiguiente, la aplicación de estos principios durante el proceso de enseñanza aprendizaje son esenciales para que los estudiantes puedan lograr un aprendizaje significativo, por ello es que los docentes deben centrarse en aplicar actividades o estrategias que ayuden en su obtención, ya que les servirá a los educandos en los distintos aspectos de su vida en un futuro cercano y lejano.*

#### **5.2.10. Roles en el aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo se logra a través del rol docente, el maestro es el encargado de hacer que los alumnos creen conocimientos significativos, considerando su medio social y sus capacidades/actitudes que fortalecen sus saberes y competencias. (Gómez & Muriel, 2019). El docente debe adaptar su enseñanza a las diferentes necesidades de los educandos ya que cada uno tiene su propio ritmo de aprendizaje, por ello, debe implementar distintas estrategias tradicionales como innovadoras por medio de la tecnológica, porque aplicación ha cambiado la forma en que se enseña y aprende, esto ayudará a que lleguen a todos y que el proceso educativo se efectúe efectivamente. (Otero et al., 2023)

En cuanto al rol del estudiante, Romero (2024) indica que los alumnos deben aprender procedimientos y estrategias que les ayuden a manejar y analizar la información que conocen, de esta manera podrán desenvolverse adecuadamente e incluso resolver problemas. Los estudiantes son los que crean su propio conocimiento mediante la lectura, su aporte de experiencias y reflexión de las mismas, el intercambio de ideas con los compañeros y el docente. Además, el estudiante debe ser activo y tener una actitud favorable hacia el aprendizaje, por lo cual debe implicarse y dedicarse a dicho proceso, así como ser autónomo al fijarse metas y determinar los métodos para alcanzarlos.

*Por lo tanto, los docentes como estudiantes tienen funciones claras en este aprendizaje, ya que uno emplea métodos y estrategias para la construcción de conocimientos en los estudiantes, y el otro debe aprenderlas e implicarse en su aprendizaje.*

## **MARCO METODOLÓGICO**

### **Enfoque de la Investigación**

El enfoque de la investigación del presente caso de estudio es cuantitativo, debido a que se empleó técnicas de recolección de datos cuyos resultados serán procesados de manera cuantitativa, con el propósito de explicar el contexto objeto de estudio y de entender la importancia de la herramienta Quizlet como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática, de la Universidad Técnica de Babahoyo, sección matutina. De igual manera se manifiesta que el diseño de investigación es no experimental, en virtud de que no se pretende manipular el comportamiento de las variables, se caracterizan los hallazgos tal cual suceden en el escenario investigado.

### **Tipo de Investigación**

En el presente estudio de caso se desarrolló una investigación documental, debido a que se revisaron fuentes bibliográficas como libros, sitios web oficiales, artículos científicos y proyectos de investigación académica. Es importante manifestar que la revisión documental permitió establecer los sustentos teóricos del proceso investigativo. De igual manera se aplicó una investigación descriptiva, donde se narraron cada uno de los hallazgos relacionados con la temática, los mismos que denotan la relevancia que tiene el uso de la plataforma Quizlet en el aprendizaje de los alumnos. Por otra parte, también se efectuó una investigación de campo, puesto que se tuvo contacto directo con las unidades de análisis, donde se consultaron aspectos relacionados con el análisis de las variables planteadas.

### **Población**

La población de la investigación está conformada por todos los estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo que siguen la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina, los cuales ascienden a un número de 239 alumnos, quienes serán parte del proceso investigativo para conocer sobre la importancia de utilizar plataformas educativas en el desarrollo del aprendizaje.

### **Muestra**

Para determinar la muestra se empleó un muestreo probabilístico, con la intención de determinar las unidades de análisis del presente estudio de caso, en virtud de que la población no se encuentra al alcance. Por lo tanto, se aplicó la siguiente fórmula estadística:



$$n = \frac{Nz^2pq}{(N-1)e^2 + z^2pq}$$

Donde:

n= muestra

N= población (239)

e= error estimado (5%)

Z= Nivel de confianza (95%) (1.96)

p= probabilidad de ocurrencia (0.5%)

q= probabilidad de no ocurrencia

$$n = \frac{239 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2 (239-1) + 1.96^2 * 0.05 * 0.05}$$

$$n = \frac{239 * 3.92 * 0.05 * 0.05}{0.0025 (438) + 3.92 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 148$$

En virtud del resultado obtenido se manifiesta que la muestra de investigación es de 148 alumnos, los mismos que aportará con información valiosa en el análisis de la importancia de la herramienta Quizlet como estrategia de aprendizaje.

### **Técnicas**

Como técnica de investigación se aplicó la encuesta, la cual está dirigida a los estudiantes de la carrera Pedagogía en las Ciencias Experimentales de la informática, donde se plantearon preguntas direccionadas a explicar el comportamiento de las variables.

### **Instrumentos**

El instrumento aplicado es un cuestionario de encuesta conformado por 10 preguntas, las primeras 5 interrogantes fueron formuladas para medir el comportamiento de la variable Quizlet y las 5 preguntas restantes para determinar si el uso de plataformas educativas mejora el aprendizaje según la percepción de los sujetos de estudio.

## RESULTADOS

Para la presentación de los resultados se tuvieron en consideración las preguntas más relevantes (1, 4, 7, 9 y 10) porque de esta manera se logra una mejor interpretación y comprensión más clara de las variables estudiadas, pero si se desea tener mayor información sobre el resto de interrogantes e encuentran en anexos. (ver Anexo 1). A continuación, se detallan los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina de la UTB:

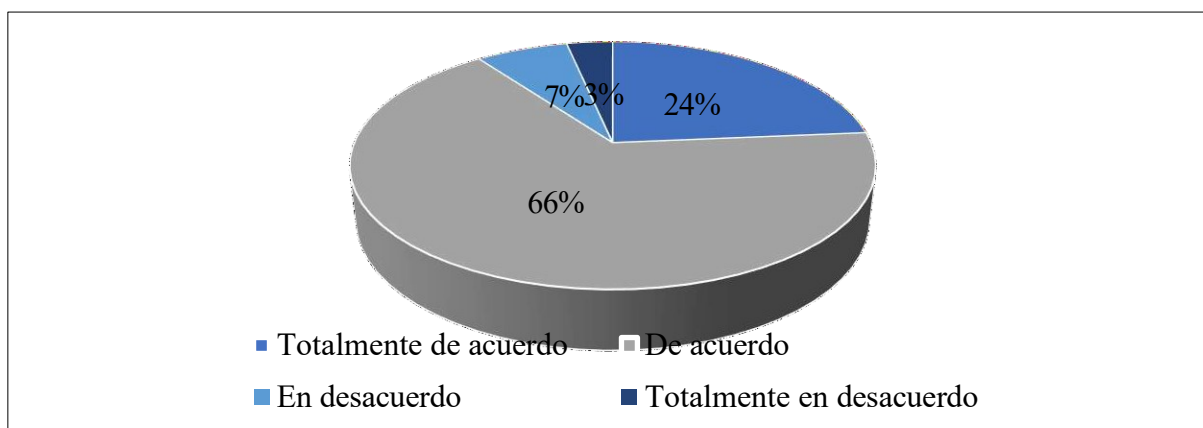
### 1. ¿Cree usted que la utilización de plataformas o sitios web genera mayor motivación durante las clases?

**Tabla 1.** *Utilización de plataformas o sitios web*

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	35	24%
De acuerdo	98	66%
En desacuerdo	10	7%
Totalmente en desacuerdo	5	3%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 1.** *Utilización de plataformas o sitios web*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Al indagar sobre si los educados creen que la utilización de plataformas o sitios web genera mayor motivación durante las clases, el 66% se encuentra de acuerdo, 24% totalmente de acuerdo, 7% en desacuerdo, 3% totalmente en desacuerdo. Lo descrito permite interpretar que la mayor parte de alumnos posee una percepción positiva en cuanto al uso de las plataformas digitales en la educación pues creen que motiva durante las clases.

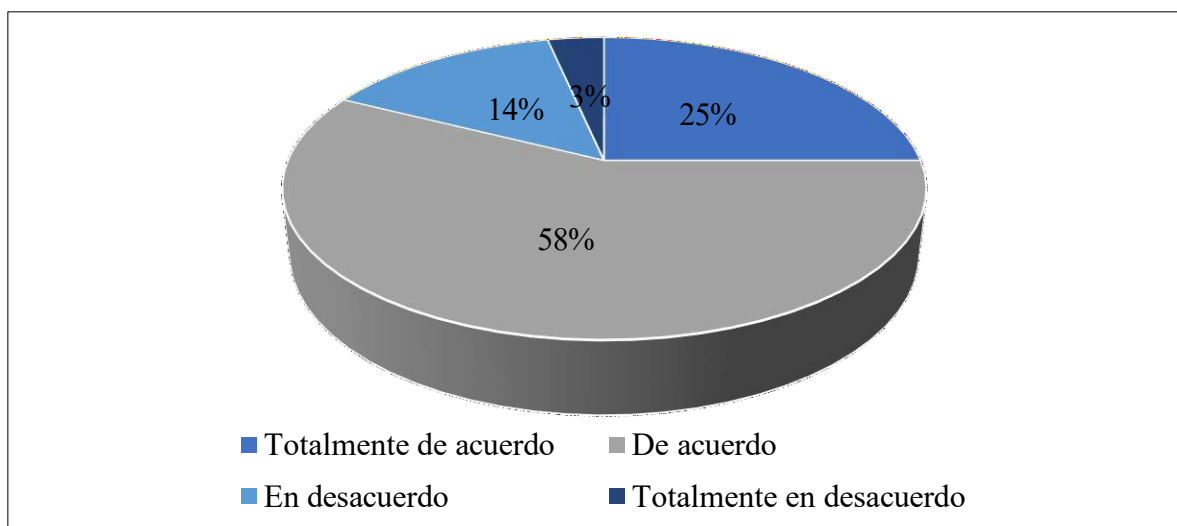
**2. ¿Considera usted que el uso de la herramienta Quizlet mejorará el interés de los estudiantes en el proceso educativo?**

**Tabla 2.** *Uso de la herramienta Quizlet y proceso educativo*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	37	25%
De acuerdo	85	57%
En desacuerdo	21	14%
Totalmente en desacuerdo	5	3%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 2.** *Uso de la herramienta Quizlet y proceso educativo*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Al preguntar a los estudiantes si cree que el uso de la herramienta Quizlet mejorará el interés en el proceso educativo, 57% se encuentra de acuerdo, 25% totalmente de acuerdo, 14% en desacuerdo y 3% totalmente en desacuerdo. Es así que, el que exista un alto porcentaje de estudiantes que considera que uso Quizlet significa que los mismos puedan ver las clases más interesantes y atractivas, incrementando su motivación y compromiso con el aprendizaje, haciendo que este sea significativo.

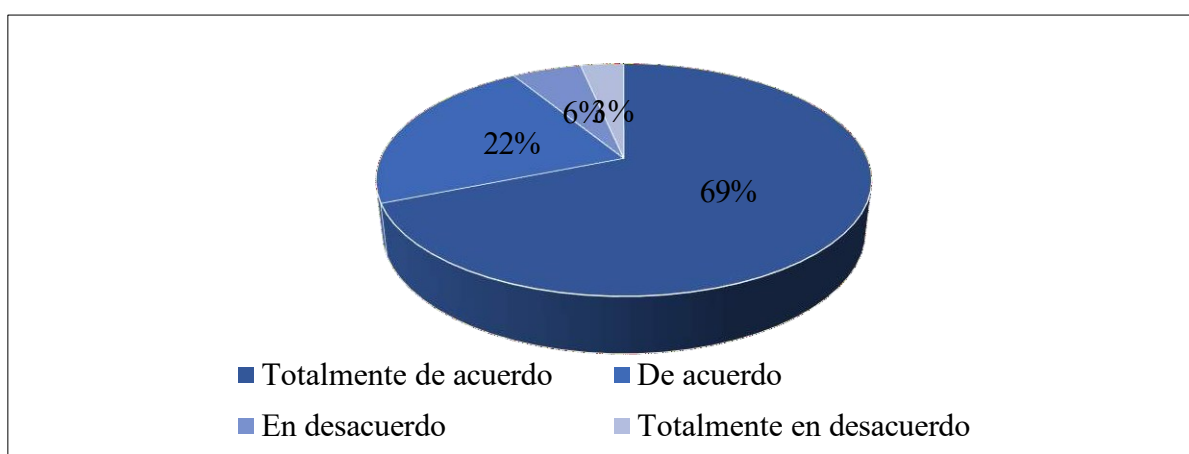
### 3. ¿Considera usted que el uso de plataformas educativas ayuda a generar un aprendizaje significativo?

**Tabla 3** Plataformas educativas y aprendizaje significativo

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	102	69%
De acuerdo	33	22%
En desacuerdo	8	5%
Totalmente en desacuerdo	5	3%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 3** Plataformas educativas y aprendizaje significativo



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Al cuestionar a los alumnos sobre si considera que el uso de plataformas educativas ayuda a generar un aprendizaje significativo el 69% se encuentra totalmente de acuerdo, 22% de acuerdo, 6% en desacuerdo y 3% totalmente en desacuerdo. Por lo tanto, ya que la mayor parte de los estudiantes cree que las herramientas digitales generan aprendizajes significativos es indispensable que en la institución integren más la tecnología en sus métodos de enseñanza ya que tendrán una buena acogida por los educandos.

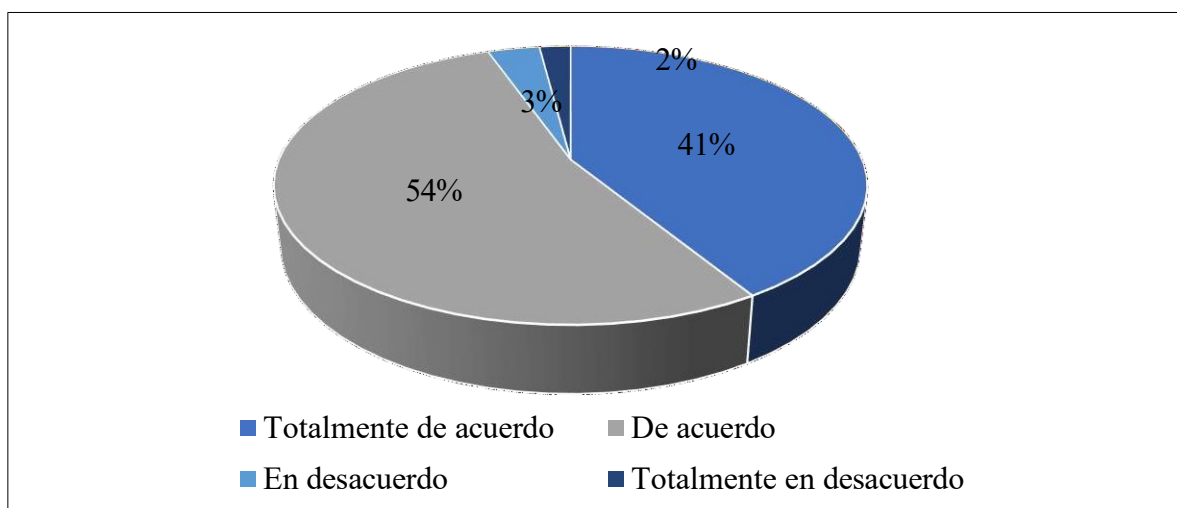
**4. ¿Considera usted en utilizar nuevas herramientas tecnológicas que puedan mejorar de manera efectiva el repaso de contenidos antes de los exámenes?**

**Tabla 4.** *Uso de nuevas herramientas tecnológicas*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	61	41%
De acuerdo	79	53%
En desacuerdo	5	3%
Totalmente en desacuerdo	3	2%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 4** *Uso de nuevas herramientas tecnológicas*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Así mismo los resultados mostraron que 54% está de acuerdo en que utilizar nuevas herramientas tecnológicas que puedan mejorar de manera efectiva el repaso de contenidos antes de los exámenes, 41% totalmente de acuerdo, 3% en desacuerdo y 2% totalmente en desacuerdo. Por esta razón la aplicación de la herramienta Quizlet por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje sería una buena idea ya que los estudiantes se encuentran de acuerdo puesto que les ayudará a asimilar de mejor manera los contenidos educativos.

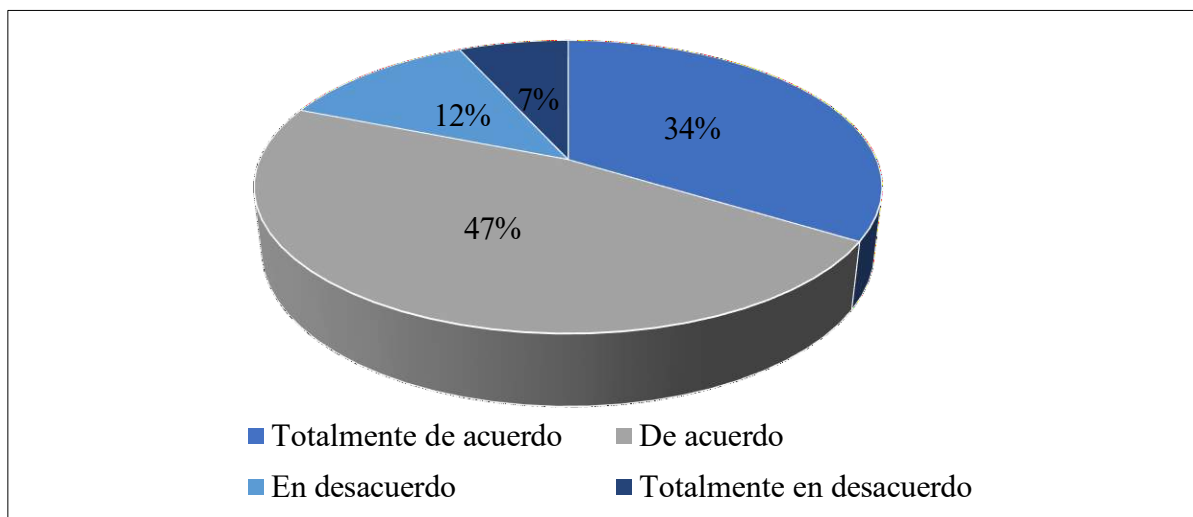
**5. ¿Considera usted que Quizlet podría ayudarte a hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo?**

**Tabla 5.** *Quizlet y aprendizaje divertido y atractivo*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	50	34%
De acuerdo	70	47%
En desacuerdo	18	12%
Totalmente en desacuerdo	10	7%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 5.** *Quizlet y aprendizaje divertido y atractivo*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Al preguntar a los estudiantes si Quizlet podría ayudarle a hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, 47% de acuerdo, 34% totalmente de acuerdo, 12% en desacuerdo y 7% en desacuerdo. Por lo tanto, debido a que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en el uso de esta plataforma es necesario que los docentes la usen con más frecuencia con el propósito de ayudar a que los alumnos tengan un aprendizaje significativo y desarrollen diversas habilidades y destrezas.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para la discusión de los resultados se resaltan las preguntas más relevantes de la investigación, porque así se podrá enfocar la discusión en los hallazgos más significativos; es decir aquellos que se encuentran directamente relacionados con las variables del estudio, además esto facilita una comprensión clara y precisa de los resultados.

Uno de los hallazgos identificados mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina de la UTB, se pudo conocer que 66% está de acuerdo que la utilización de plataformas o sitios web genera mayor motivación durante las clases, 24% totalmente de acuerdo, 7%. Lo descrito permite interpretar que la mayor parte de alumnos posee una percepción positiva en cuanto al uso de las plataformas digitales en la educación. Lo descrito concuerda con lo argumentado por Flores (Flores, 2021) quien expresa que las plataformas educativas son muy importantes porque ha revolucionado la forma de enseñar, ya sea de forma presencial o en línea de forma creativa y entretenida.

Otro de los acontecimientos evidenciados fue que un alto porcentaje de estudiantes (57% totalmente de acuerdo y 25% de acuerdo) cree que el uso de la herramienta Quizlet mejorará el interés en el proceso educativo. Así mismo, al cuestionar a los alumnos sobre si considera que el uso de plataformas educativas ayuda a generar un aprendizaje significativo el 69% se encuentra totalmente de acuerdo, 22% de acuerdo. Es decir que hay aceptación por parte de los estudiantes en el uso de esta aplicación en los entornos educativos en la educación superior, lo cual es clave para se haga uso de ellas con la finalidad de fomentar el aprendizaje significativo. Según Sanaguano (2022) las herramientas digitales en la educación superior han generado mejoras importantes en la enseñanza, al facilitar la interacción entre el docente y alumnos, y lograr un aprendizaje significativo.

Así mismo, otro hallazgo reveló que casi la totalidad de estudiantes (90%) se encuentra de acuerdo en que la pedagogía del docente debe estar caracterizada con la utilización de plataformas educativas. Mientras que un 81% de alumnos indica que Quizlet podría ayudarle a hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Es decir que, los educados consideran útil esta herramienta en el área de estudio, lo cual concuerda con Satorre (2022) quien manifiesta que Quizlet favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que incide de manera positiva en la motivación de los alumnos, lo cual es esencial en la adquisición de conocimientos.

## CONCLUSIONES

Las siguientes conclusiones fueron elaboradas en base a los objetivos de investigación. A continuación, se detallan:

- Las principales ventajas que brinda el uso de Quizlet en el aula de clases son: permite crear clases interactivas mejorando la experiencia de aprendizaje y retención de información, promueve el trabajo colaborativo entre alumnos-docentes, acceso a diversos recursos, promueve un aprendizaje activo y efectivo, ayuda a reforzar los contenidos de las diversas áreas educativas, entre otras.
- El uso de Quizlet influye en el rendimiento académico de los estudiantes porque contribuye a mejorar la pedagogía del docente al proporcionar diversos recursos que le ayudan al estudiante a dominar diferentes áreas educativas y aprender de una forma activa, divertida e innovadora, lo cual es fundamental para un adecuado desempeño académico.
- Los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina de la UTB poseen una percepción positiva de la herramienta Quizlet en el aprendizaje significativo porque la mayor parte de alumnos expresó que genera motivación durante las clases, mejora el interés en el proceso educativo y que puede ayudarlo a hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo; sin embargo, existe un pequeño grupo, no relevante que no se haya satisfecho con la herramienta digital.



## RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de la Carrera de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la UTB que utilicen con mayor frecuencia plataformas digitales para el desarrollo de sus clases debido a los diversos beneficios que ofrecen las mismas en el entorno educativo, lo cual permitirá que los estudiantes potencien sus capacidades y destrezas en las diversas asignaturas, obteniendo un aprendizaje de calidad.
- Se sugiere que se efectúen programas de capacitación para que el personal docente y estudiantes aprendan a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas, en especial la plataforma Quizlet, esto ayudará a que los educadores y alumnos adquieran nuevas habilidades y conozca de la importancia del uso de las plataformas digitales en el campo educativo.
- Se recomienda que en el centro educativo los profesionales en educación combinen el uso de la plataforma Quizlet con otras técnicas cuyo enfoque sea activo e innovador esto es crucial para potenciar el proceso educativo y mantener un alto nivel de motivación e interés entre todos los estudiantes. Las plataformas educativas son muy importantes porque ha revolucionado la forma de enseñar, ya sea de forma presencial o en línea.

## REFERENCIAS

- Andrew. (2021, Julio 1). *Aprende vocabulario con Quizlet*. Escuela de Español Costa de Valencia: <https://www.costadevalencia.com/blog/aprende-vocabulario-con-quizlet>
- Ashqui, A. (2023). Los tipos de aprendizaje y el desempeño académico de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis” del cantón Cevallos. (*Tesis de Pregrado*). Universidad Técnica de Ambato, Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37330/1/Tesis%20Ashqui%20Alison%20%281%29-signed-signed.pdf>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza -aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 75-86. doi:10.23857/pc.v6i5.2632
- Cañaverall, L., Nieto, A., & Vaca, J. (2020). El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel : lectura desde la pedagogía. (*Tesis de Grado*). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá. [http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12251/El\\_aprendizaje\\_significativo\\_en\\_las\\_principales\\_obras\\_de\\_David\\_Ausubel\\_lectura\\_desde\\_la\\_pedagogia.pdf?sequence=5&isAllowed=y](http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12251/El_aprendizaje_significativo_en_las_principales_obras_de_David_Ausubel_lectura_desde_la_pedagogia.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Flores, P. (2021). Plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes de una universidad privada de Trujillo, 2021. (*Tesis de grado*). Universidad César Vallejo, Trujillo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69944/Flores\\_LPC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69944/Flores_LPC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Fuentes, I. (2022). Las estrategias innovadoras y el aprendizaje significativo. *Revista Docencia Universitaria*, 3(2), 65-78. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v3i2.53>
- Gómez, E. (2024, Julio 10). *La herramienta tecnológica QUIZLET y el rendimiento académico en el área de inglés en estudiantes del quinto grado de secundaria de la I.E “Santiago Antúnez de Mayolo” -Pichanaqui*. Repositorio de la Universidad Nacional del Centro de Perú: [https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7539/T010\\_40266896\\_M.pdf;jsessionid=CE3FDD0F68C43125438D93248D3AE38A?sequence=1](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7539/T010_40266896_M.pdf;jsessionid=CE3FDD0F68C43125438D93248D3AE38A?sequence=1)
- Gómez, L., & Muriel, L. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC 1. *Encuentros*, 17(2), 118-131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/476661510011.pdf>



- Guerrero, J. (2019, Diciembre 15). *¿Que son las estrategias de aprendizaje,definición, tipos y ejemplos*. Docentes al día: <https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Moreira, M. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*, 14(10), 1-9. <https://revistas.unlp.edu.ar/proyecciones/article/view/10481/9744>
- Navarro , P. (2024, Abril 8). *Transformando la educación superior: hacia un futuro tecnológico y “gamificado”*. Infobae: <https://www.infobae.com/opinion/2024/04/08/transformando-la-educacion-superior-hacia-un-futuro-tecnologico-y-gamificado/>
- Ocampo , P., & Mejia, E. (2021). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI. *Scielo*, 1-7. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n3/0257-4314-rces-41-03-7.pdf>
- Olivares, C. (2021). Método Quizlet para la mejora del rendimiento académico del idioma ingles de las alumnas de las escuela de Educación Superior Técnico Profesional. (*Tesis de posgrado*). Instituto para la calidad de la educación, Lima. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9297/olivares\\_rct.pdf;jsessionid=359C52692CE6C70864F3A9045B0EB7E2?sequence=1](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9297/olivares_rct.pdf;jsessionid=359C52692CE6C70864F3A9045B0EB7E2?sequence=1)
- Otero, S., Nuñez, G., Suárez, C., & Pozo, D. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13-24.<https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.063>
- Quizlet. (2022, Febrero 8). *¿Qué es Quizlet?*. Plataforma Quizlet. <https://quizlet.com/cr/457793849/que-es-quizlet-esta-permite-al-docente-dar-al-estudiante-contenidos-interactivos-a-traves-de-tarjetas-de-aprendizaje-flash-cards-varios-juegos-y-pruebas-flash-cards/>
- Ramos , M. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 1080-1098. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.2042>
- Robles, H., Salamanca, R., & Laura, K. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4(239), 1-18. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>

- Romero, A. (2024). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el aprendizaje significativo de Ciencias Naturales, 6to grado, Unidad Educativa “Emiliano Ortega Espinoza”, Catamayo 2023-2024. (*Tesis de Grado*). Universidad de Loja, Loja.  
[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29534/1/ArianaStefania\\_RomeroC%C3%B3rdova.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29534/1/ArianaStefania_RomeroC%C3%B3rdova.pdf)
- Sanaguano, J. (2022). Quizziz y Quizlet como recursos didácticos para el aprendizaje de la asignatura de Biología Vegetal con estudiantes de tercer semestre de la carrera pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología en el periodo mayo 2021-octubre 2021. (*Tesis de grado*). Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9016/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-PQB-001-2022.pdf>
- Sanfeliciano, A. (2023, Diciembre 23). *Aprendizaje significativo: definición y características*. La mente es maravillosa.com: <https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas/>
- Satorre, R. (2022, Diciembre 22). *Quizlet como recurso interactivo en la enseñanza-aprendizaje*. Universidad de Alicante. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/130530/1/Memories-Xarxes-ICE-2021-22\\_070.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/130530/1/Memories-Xarxes-ICE-2021-22_070.pdf)
- Solórzano, S. (2021, Junio 03). *Las herramientas tecnológicas y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura*. Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5436/1/SOL%C3%93RZANO%20MEJ%C3%8DA%20SABRINA%20PATRICIA.pdf>
- Tolentino, A. (2020). Estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la carrera de fisioterapia de una institución educativa superior. (*Tesis de posgrado*). Universidad San Ignacio de Olaya, Lima. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0e881367-5753-4de9-81f0-be8fc1790ab3/content>
- Vital, M. (2021). Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Publicación semestral*, 4(18), 9-12.

Zeña, J. (2021). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de primer grado de secundaria de una institución educativa. (*Tesis de grado*). Universidad Señor de Sipan, Pimentel.  
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8863/Ze%C3%B1a%20Sausa%2C%20Jorge%20Luis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## ANEXOS

### Anexo 1. Oficio dirigido a la coordinación de la carrera de PCEI



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

Babahoyo, 27 de junio del 2024

**Máster**  
**Manuel Alberto Segobia Ocaña.**  
**COORDINADOR DE LA CARRERA DE P.C.E.I**


De nuestras consideraciones:

Tenga usted un cordial saludo de parte de la estudiante **Mercedes Solange Fajardo Neira**, perteneciente 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 por sexo (masculino y femenino) pertenecen a la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática de la sección matutina** 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 me ayudara a la realización de mi Trabajo de Examen De Carácter Complexivo (Estudio De Caso) que tiene por nombre:

**QUIZLET COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES EN INFORMÁTICA DE LA SECCIÓN MATUTINA, PERIODO ACADÉMICO ABRIL-AGOSTO 2024**

Atentamente.

*Solange Fajardo*  
Mercedes Solange Fajardo Neira  
C.I.:0953023819



*Autorezando*

*Recibido  
01/07/24  
08:56  
Ely D*

*Anexo 2. Preguntas de la encuesta a estudiantes*

1. ¿Cree usted tener conocimiento sobre la plataforma quizlet?
2. ¿Cree usted que la utilización de plataformas o sitios web genera mayor motivación durante las clases?
3. ¿Cree usted que el uso de la plataforma quizlet facilitaría la comprensión de diversos aspectos relacionados con el material de estudio?
4. ¿Considera usted que el uso de la herramienta quizlet mejorará el interés de los estudiantes en el proceso educativo?
5. ¿Cree usted que la herramienta quizlet influye en la retención de información del estudiante?
6. ¿Considera usted que aprender de forma práctica es más significativo que leer aspectos teóricos?
7. ¿Considera usted que el uso de plataformas educativas ayuda a generar un aprendizaje significativo?
8. ¿Considera usted que la pedagogía del docente debe estar caracterizada con la utilización más frecuente de las plataformas educativa?
9. ¿Considera usted en utilizar nuevas herramientas tecnológicas que puedan mejorar de manera efectiva el repaso de contenidos antes de los exámenes?
10. ¿Considera usted que quizlet podría ayudarte a hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo?

### Anexo 3. Resultados de la investigación

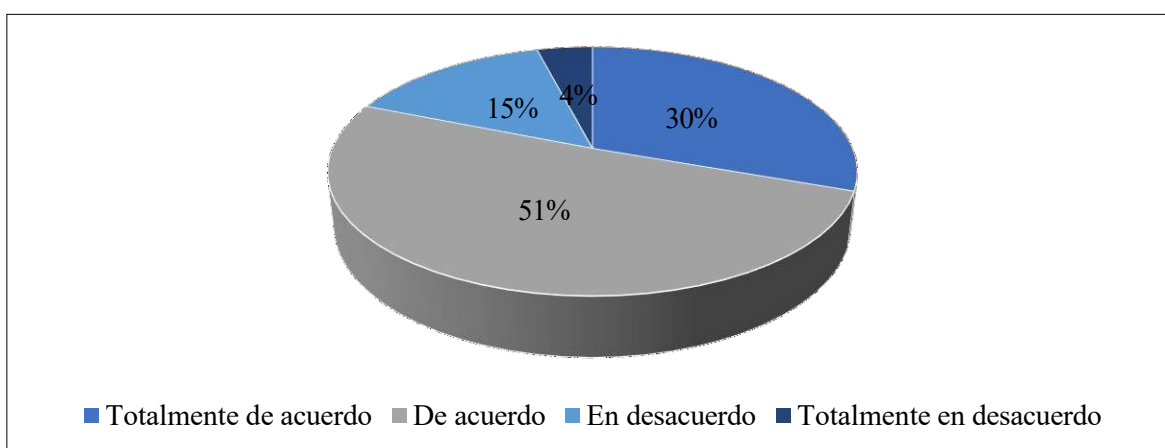
#### 1. ¿Cree usted tener conocimiento sobre la plataforma quizlet?

Tabla 6. Conocimiento de Quizlet

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	45	30%
De acuerdo	75	51%
En desacuerdo	22	15%
Totalmente en desacuerdo	6	4%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Gráfico 6. Conocimiento de Quizlet



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

La encuesta permitió determinar que el 51% de los estudiantes indica estar de acuerdo en tener conocimiento sobre la plataforma Quizlet, 30% totalmente de acuerdo, 15% en desacuerdo y 4% en totalmente desacuerdo. Los hallazgos evidencian que a pesar que la mayoría de alumnos conoce sobre Quizlet, existe un porcentaje que al parecer desconoce sobre la misma, dicha situación puede condicionar a este grupo de aprovechar las utilidades de la plataforma debido al desconocimiento sobre sus beneficios.



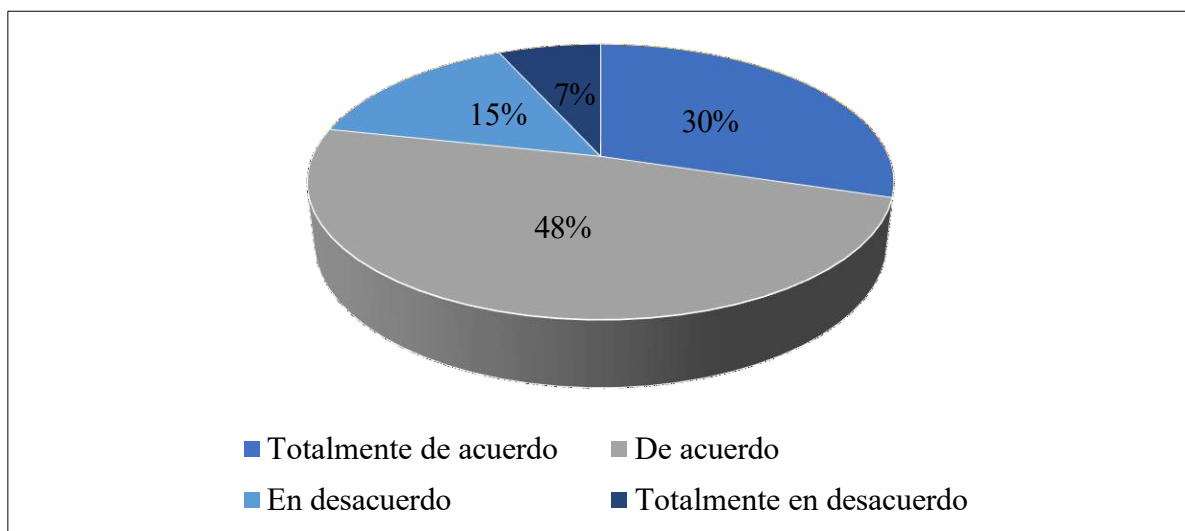
2. ¿Cree usted que el uso de la plataforma Quizlet facilitaría la comprensión de diversos aspectos relacionados con el material de estudio?

Tabla 7. Uso de la plataforma Quizlet

	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	44	30%
De acuerdo	72	49%
En desacuerdo	22	15%
Totalmente en desacuerdo	10	7%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Gráfico 7. Uso de la plataforma Quizlet



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Otro de los hallazgos de la encuesta es que 49% de los estudiantes se haya de acuerdo en que el uso de la plataforma Quizlet facilitaría la comprensión de diversos aspectos relacionados con el material de estudio, 30% totalmente de acuerdo, 15% en desacuerdo y 7% en total desacuerdo. Lo descrito permite conocer que, aunque el 79% de alumnos piensa que Quizlet traería beneficios en el ámbito educativo, un porcentaje interesante de estudiantes no creen que la herramienta sea beneficiosa, lo que a largo plazo puede repercutir en el uso que estos le den a la plataforma.

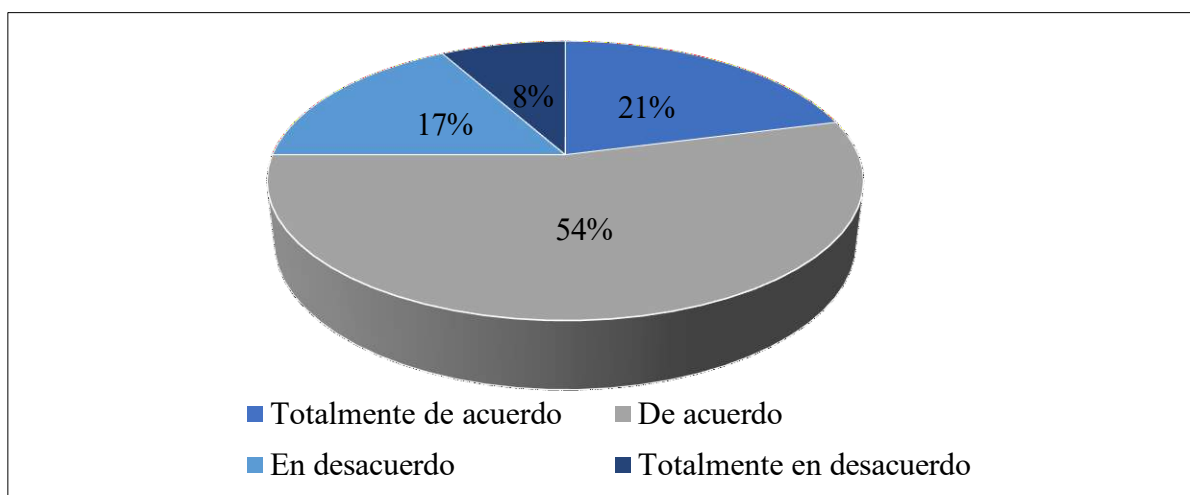
### 3. ¿Cree usted que la herramienta Quizlet influye en la retención de información del estudiante?

**Tabla 8.** *Quizlet y retención de información*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	31	21%
De acuerdo	80	54%
En desacuerdo	25	17%
Totalmente en desacuerdo	12	8%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 8.** *Quizlet y retención de información*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Los resultados revelaron que, 54% de educandos cree que Quizlet influye en la retención de información del estudiante, 21% totalmente de acuerdo, 17% en desacuerdo y 8% totalmente en desacuerdo. Los resultados permiten expresar que esto es algo positivo porque el que la mayor parte de estudiantes tenga una buena opinión de esta herramienta es fundamental para que se sientan motivados a emplear la misma en el proceso educativo.

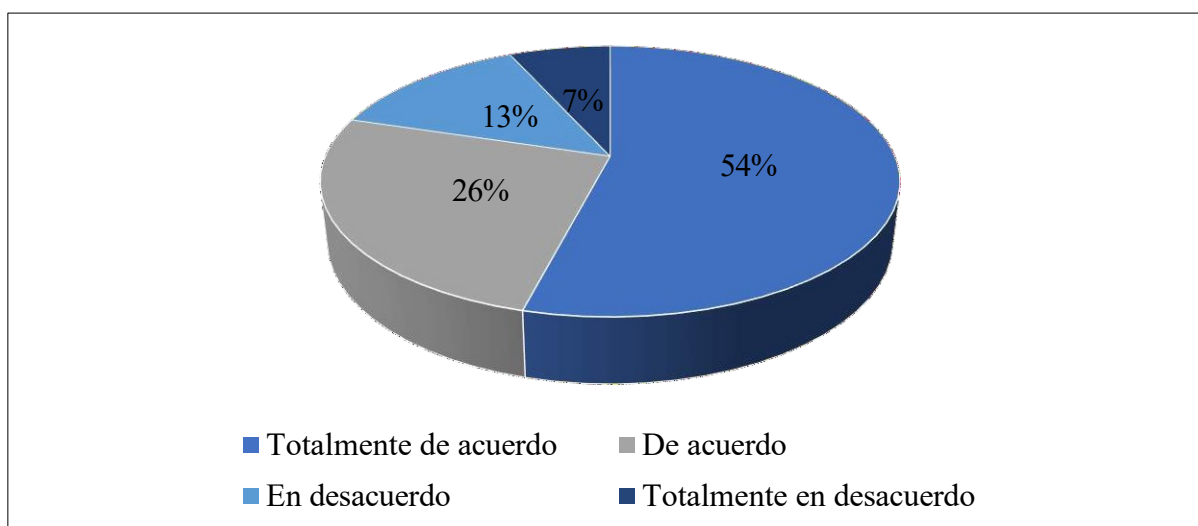
**4. ¿Considera usted que aprender de forma práctica es más significativo que leer aspectos teóricos?**

**Tabla 9.** *Práctica y aprendizaje significativo*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	80	54%
De acuerdo	38	26%
En desacuerdo	20	14%
Totalmente en desacuerdo	10	7%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 9.** *Práctica y aprendizaje significativo*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

El 54% de los estudiantes está totalmente de acuerdo en que que aprender de forma práctica es más significativo que leer aspectos teóricos, 26% de acuerdo, 14% en desacuerdo y 7% totalmente en desacuerdo. Los hallazgos revelan que una mayoría significativa de los estudiantes valora la enseñanza práctica sobre la teórica, por lo que la aplicación de las plataformas digitales como Quizlet podrían ser un recurso motivador para el aprendizaje significativo de los alumnos.

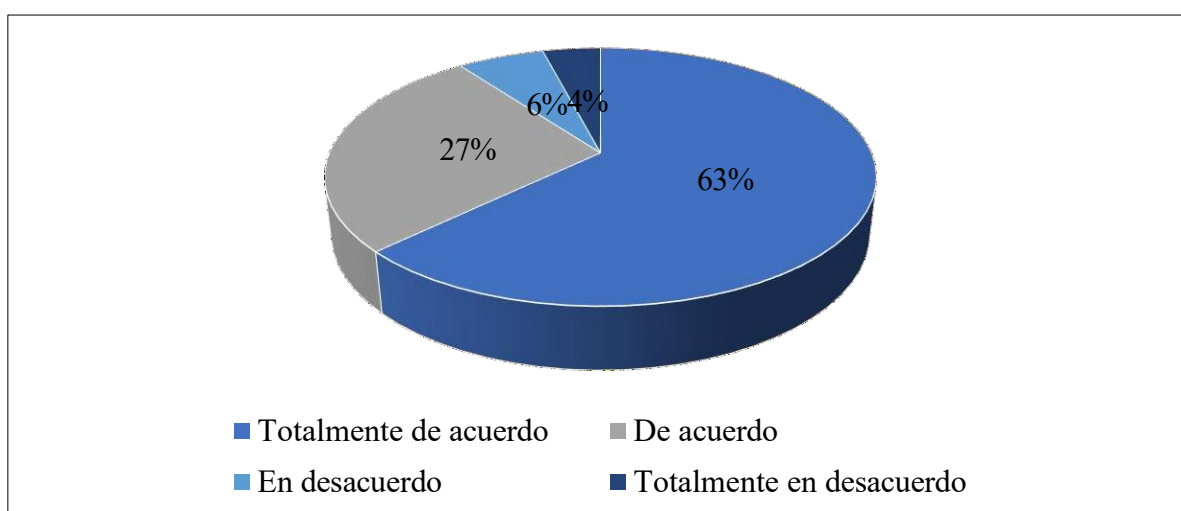
**5. ¿Considera usted que la pedagogía del docente debe estar caracterizada con la utilización más frecuente de las plataformas educativa?**

**Tabla 10.** *Pedagogía docente y plataformas educativas*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	93	63%
De acuerdo	40	27%
En desacuerdo	9	6%
Totalmente en desacuerdo	6	4%
<b>Total</b>	<b>148</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

**Gráfico 10.** *Pedagogía docente y plataformas educativas*



**Nota:** El gráfico muestra los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales en Informática de la sección matutina.

Al preguntar sobre si a los alumnos consideran que la pedagogía del docente debe estar caracterizada con la utilización más frecuente de las plataformas educativa el 63% se encuentra totalmente de acuerdo, 27% de acuerdo, 6% en desacuerdo y 4% totalmente en desacuerdo. Es decir que, casi la totalidad de estudiantes consideran que los docentes deben implementar más la tecnología para mejorar el aprendizaje. Por lo que el uso de la herramienta Quizlet puede generar consecuencias positivas en los mismos.

*Anexo 4. Fotos de Tutorías con la MSC Evelin Alvarado.*

