



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciadas en Educación Básica.

Autoras:

Toapanta Quishpe, Shirley Mireya
Yugcha Oña, Erika Fernanda

Tutora:

Peñaherrera Acurio, Sandra Jaqueline Mg.

Pujilí – Ecuador

Agosto, 2023

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **TOAPANTA QUISHPE SHIRLEY MIREYA & YUGCHA OÑA ERIKA FERNANDA**, declaramos ser autoras del proyecto de investigación; **RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO**, siendo la **Mg. PEÑAHERRERA ACURIO SANDRA JAQUELINE** tutora del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.



Shirley Mireya Toapanta Quishpe

C.I. 050475658-6



Erika Fernanda Yugcha Oña

C.I. 055023235-9

AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO, de las postulantes **TOAPANTA QUISHPE SHIRLEY MIREYA & YUGCHA OÑA ERIKA FERNANDA**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Consejo Académico de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, Julio, 2023



Mg. Peñaherrera Acurio Sandra Jaqueline

C.I. 180333732-6

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes: **TOAPANTA QUISHPE SHIRLEY MIREYA & YUGCHA OÑA ERIKA FERNANDA** con el título de Proyecto de Investigación: **RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

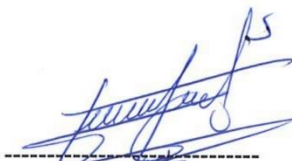
Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, Agosto, 2023

Para constancia firman:



M.Sc. Carlos Alfonso Peralvo López
C.I.050144950-8
Lector 1



Ph. D. Milton Fabian Herrera Herrera
C.I. 050154254-2
Lector 2



Mg. Lorena del Rocío Logroño Herrera
C.I. 050197612-0
Lector 3

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de investigación a nuestros padres por habernos inculcado valores como amor, respeto, responsabilidad, honestidad y la solidaridad, mismos que nos han servido para ser unas mejores personas, y alcanzar cada una de nuestras metas y apoyarnos en los momentos más difíciles de nuestra formación académica, con sus sabios consejos y oraciones, las cuales, nos guiaron por un buen camino, enseñándonos a pensar siempre de manera positiva.

Shirley

Erika

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, damos infinitamente gracias a Dios, por habernos dado fuerza y valor para culminar esta etapa de nuestra vida. Agradecemos también la confianza y el apoyo brindado por parte de nuestras familias que sin duda alguna en el trayecto de nuestra vida me ha demostrado su amor, también por ser fuente principal de motivación a lo largo de estos años quienes nos inspiraron a no rendirnos nunca, y como no agradecer al alma mater nuestra querida Universidad Técnica Cotopaxi- Extensión Pujilí, quien nos brindó la oportunidad de formarnos con los mejores docentes y finalmente agradecer a todas las personas que nos apoyaron y permitieron que este trabajo se realice con éxito.

Shirley

Erika

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

TEMA: Recursos Digitales para el Aprendizaje Activo

Autoras:

Toapanta Quishpe, Shirley Mireya

Yugcha Oña, Erika Fernanda

RESUMEN

Los recursos digitales se han convertido en un apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por ello, es importante conocer las ventajas que ofrece la utilización de aplicaciones de manera que permitan desarrollar un aprendizaje activo dentro del aula a través de medios audiovisuales, imágenes, presentaciones, blogs. Los docentes en su labor profesional no cuentan con gran diversidad de recursos digitales, la mayor parte es debido a la falta de capacitación en el uso de herramientas tecnológicas como apoyo pedagógico para el aprendizaje de los estudiantes. Frente a ello este trabajo investigativo tiene como objetivo establecer recursos digitales para el aprendizaje activo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”, Provincia de Cotopaxi, año lectivo 2022-2023. La metodología se basó en un enfoque de investigación cuantitativa porque permitió comprender la realidad del contexto educativo a través de datos numéricos, se aplicó el método deductivo. La técnica utilizada es la encuesta con su instrumento el cuestionario aplicado a los estudiantes, de la misma manera se aplicó la técnica de la entrevista con su instrumento guía de entrevista. Los resultados alcanzados fueron los hallazgos y análisis acerca de los recursos digitales que utilizan los docentes para generar en el aula un aprendizaje activo. Este proyecto contribuye al desarrollo de capacidades y destrezas en los docentes respecto al manejo de recursos digitales proporcionando amplias posibilidades de generar contenido atractivo y de interés, de la misma manera, contribuye a la motivación y atención de los estudiantes; pues, la competencia digital es esencial para el aprendizaje.

Palabras Claves: Recursos, Digitales, Aprendizaje, Motivación.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY
PUJILÍ EXTENSION

TITLE: Digital Resources For Active Learning

Authors:

Toapanta Quishpe, Shirley Mireya

Yugcha Oña, Erika Fernanda

ABSTRACT

Digital resources have become a support at teaching-learning process; therefore, it is important to know offered advantages by applications use in order to develop active learning in the classroom through audiovisual media, images, presentations and blogs. In their professional work, teachers do not have a great diversity of digital resources, mostly due to the lack of training on use of technological tools as a pedagogical support for student learning. The objective of this research is to establish digital resources for active learning at students of "Mariscal Antonio José de Sucre" Educational Unit, Cotopaxi province, school year 2022-2023. The methodology was based on a quantitative research approach because it allowed to understand the reality of educational context; deductive method was applied. The used technique was survey with its instrument the questionnaire applied to students, in the same way, the interview technique was applied with its interview guide instrument. The achieved results were findings and analysis of digital resources used by teachers to generate active learning in the classroom. This project contributes to capacities development and skills in teachers regarding the management of digital resources, providing abundant possibilities to generate attractive and interesting content, similarly, it contributes to students' motivation and attention, as digital competence essential for learning.

Keywords: Resources, Digital, Learning, Motivation.

AVAL DE TRADUCCIÓN



CENTRO
DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO** presentado por: **Toapanta Quishpe Shirley Mireya y Yugcha Oña Erika Fernanda**, egresadas de la Carrera de: **Educación Básica**, perteneciente a la **Extensión Pujilí**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumplen con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, 17 de agosto del 2023

Atentamente,

Mg. Edison Marcelo Pacheco Pruna
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC
CI: 0502617350



INDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
INDICE	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. BENEFICIARIOS	4
4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	4
4.1. Contextualización del Problema.....	4
5. OBJETIVOS:	6
5.1. General	6
5.2. Específicos.....	6
6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	6
7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	7
7.1. Marco teórico	7
7.1.1. Antecedentes.....	7
7.2. Enseñanza.....	9
7.2.1. Importancia del PEA.....	9
7.2.2. Métodos de enseñanza	10
7.3. Recursos didácticos	10
7.3.1. Funcionalidad de los recursos didácticos.....	11
7.3.2. Clasificación de los recursos didácticos	12
7.3.3. Rol de los recursos didácticos en el aula	13

7.4.	Recursos digitales.....	13
7.4.1.	Implementación de las Tics en el aprendizaje	14
7.4.2.	Aplicación de los recursos digitales en la enseñanza	15
7.5.	Aprendizaje	15
7.5.1.	Características del aprendizaje.....	16
7.5.2.	Tipos de aprendizaje	16
7.6.	Aprendizaje activo.....	16
7.6.1.	Importancia del aprendizaje activo	17
7.6.2.	Beneficios de aplicar un aprendizaje activo en el aula	17
7.6.3.	Técnicas aprendizaje activo en el aula.....	17
8.	PREGUNTAS CIENTÍFICAS	18
9.	METODOLOGÍA	18
	Enfoque	18
	Cuantitativo	18
	Tipo de Investigación.....	19
	Descriptiva.....	19
	La investigación de campo	19
	La investigación documental.....	19
	Método.....	20
	Deductivo.....	20
	Técnicas e instrumentos	20
	Población (Muestra)	21
10.	ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	22
11.	IMPACTOS	38
	Educativo.....	38
	Social.....	39
12.	PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	39
13.	PROPUESTA.....	40

13.1.	Introducción.....	40
13.2.	Objetivos de la propuesta	40
	Objetivo General	40
	Objetivos específicos.....	40
13.3.	Justificación.....	41
13.4.	Desarrollo de la propuesta	42
14.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
	CONCLUSIONES.....	74
	RECOMENDACIONES	74
15.	BIBLIOGRAFÍA	75
16.	ANEXOS	80
	Anexo 1. Hojas de vida	80
	Anexo 2. Fotografías	86
	Anexo 3. Guía de preguntas a estudiantes.....	88
	Encuesta llena.....	90
	Anexo 4. Guía de preguntas al docente.....	92
	Entrevista llena	93
	Anexo 5. Esquema de Contenidos.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de beneficiarios.	4
Tabla 2. Cuadro de sistemas de tareas.	6
Tabla 3. Clasificación de los medios didácticos.	12
Tabla 4. Conocimiento sobre los recursos digitales.	22
Tabla 5. Beneficio de los recursos digitales.	23
Tabla 6. Motivación de los recursos digitales.	24
Tabla 7. La educación y un recurso interesante.	25
Tabla 8. Plataformas Educativas.	26
Tabla 9. Laboratorio de computación.	27
Tabla 10. Laboratorio de computación en la institución.	28
Tabla 11. Importancia del laboratorio.	29
Tabla 12. Recursos digitales.	30
Tabla 13. Recurso digital de interés.	31
Tabla 14. Presupuesto de la propuesta del proyecto	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Conocimiento sobre los recursos digitales.	22
Figura 2. Beneficio de los recursos digitales.	23
Figura 3. Motivación de los recursos digitales.	24
Figura 4. La educación y un recurso interesante.	25
Figura 5. Plataformas educativas.	26
Figura 6. Laboratorio de computación.	27
Figura 7. Laboratorio de computación en la institución.	28
Figura 8. Importancia del laboratorio.	29
Figura 9. Recursos digitales.	30
Figura 10. Recurso digital de interés.	31

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto: Recursos Digitales para el Aprendizaje Activo.

Fecha de inicio: Mayo 2023

Fecha de finalización: Julio 2023

Lugar de ejecución:

Cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.

Facultad/Extensión Académica que auspicia

Extensión Pujilí

Carrera que auspicia:

Educación Básica

Proyecto de investigación vinculado:

Equipo de Trabajo:

Tutor:

Mg. Sandra Jaqueline Peñaherrera Acurio

Celular: 0999076240

Correo: sandra.penaherrera@utc.edu.ec

Investigadoras:

Shirley Mireya Toapanta Quishpe

Celular: 0979184560

Correo: shirley.toapanta6586@utc.edu.ec

Erika Fernanda Yugcha Oña

Celular: 0962934804

Correo: erika.yugcha2359@utc.edu.ec

Área de Conocimiento: Educación

Línea de investigación:

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Formación de la persona y desarrollo profesional del docente.

2. JUSTIFICACIÓN

Los recursos digitales pueden ampliar la perspectiva de una educación de calidad, al encontrarnos en una época donde la tecnología es una de las premisas de avance, en ámbitos sociales, políticos, culturales y educativos es importante que la educación de un giro basado en las necesidades educativas más recientes. El aprendizaje de los estudiantes debe ser activa, motivadora y participativa, es así que el empleo de recursos digitales dentro de una hora clase ayuda a que los estudiantes puedan ser partícipes de una renovación en su enseñanza.

Es así que, los recursos digitales, permite captar la atención de los estudiantes de una manera que la información proporcionada sea comprendida de forma eficiente, esto debido a que:

Los contenidos se hacen más dinámicos (interactividad) más atractivos (presentación simultánea de texto, sonidos e imágenes) y más variados. Estas nuevas prestaciones pueden facilitar el aprendizaje y permitir mejoras cognitivas sobre todo de los alumnos con dificultades, al aplicar metodologías más activas y menos expositivas. (Pérez, 2010, p. 5)

Es decir, los recursos digitales despiertan la atención de los estudiantes y genera un aprendizaje activo en diferentes áreas, mediante imágenes, videos, pizarra digital, libros digitales, etc.

Por ende, este proyecto es fundamental dentro del proceso pedagógico, no solo para mejorar las competencias digitales y de investigación de los docentes, al conocer nuevos recursos sino también para erradicar brechas en la educación, dado que, “Las posibilidades que ofrecen las TIC, permiten al docente ser partícipe de la creación de entornos formativos en los cuales es eminente la interacción multidireccional entre los participantes, aumentando así la construcción de los aprendizajes” (Castro et al., 2007, p. 221)

Ante lo mencionado, es un gran aporte el que realiza los recursos digitales para que el aprendizaje de los estudiantes sea activo, esto debido que el docente genera un ambiente de comunicación, construye contenidos atractivos para los estudiantes, además facilita la proyección de ejemplos con el afán de prevenir el aburrimiento y el desinterés.

Igualmente, contribuye a la motivación y atención de los estudiantes; pues, la competencia digital es esencial para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad de hoy. Por otra parte, el uso que hacen los docentes de las TIC en las clases se orienta, principalmente, a proporcionar guías u orientaciones que faciliten el estudio o aprendizaje de los estudiantes, ya que tanto los profesores y alumnos necesitan de herramientas innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así también, la puesta en práctica a través de la utilización de los recursos digitales para el aprendizaje activo de los estudiantes, es importante porque promueve el interés, el razonamiento y la concentración para desarrollar habilidades cognitivas como el análisis, la reflexión y la crítica, entre otras cualidades que fortalece al conocimiento. Cabe recalcar que los medios tecnológicos aportan grandes posibilidades de que los docentes exploren sus capacidades creativas e innovadoras estableciendo un vínculo con el mundo digital y los procesos de enseñanza.

Por otra parte, el presente trabajo al estar dentro del campo educativo busca beneficiar directamente a los docentes por sus amplias posibilidades de generar contenido atractivo y de interés; además de favorecer, de manera indirecta a los estudiantes, autoridades e instituciones educativas, dado que, serán partícipes de esta nueva metodología de enseñanza.

Los recursos tecnológicos generan un gran impacto en la sociedad actual no sólo como un medio para el aprendizaje sino como un medio de expresión y creación a través de una nueva forma de comunicación apoyado en las imágenes y los sonidos, con alta potencialidad para estimular la creatividad, tanto de los docentes como de los estudiantes.

Este proyecto busca la construcción del conocimiento a través de estrategias de enseñanza que contribuyan y aporten alcances significativos en el desarrollo de capacidades y competencias. Además, promueve al estudiante que logre un aprendizaje a ritmo propio, cooperativo y flexible. Por ello, es importante que el docente se capacite e implemente recursos digitales innovadores haciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje más participativo e interactivo erradicando la idea de que la enseñanza de contenidos científicos es de difícil comprensión.

3. BENEFICIARIOS

Tabla 1. Cuadro de beneficiarios.

Beneficiarios	Total
Directos	15 docentes
Indirectos	115 estudiantes

Los beneficiarios directos serán 15 docentes, debido que el proyecto contribuye al proceso didáctico a través de la utilización de recursos digitales y esto permite al docente innovar en el aula, de la misma manera, los beneficiarios indirectos serán 115 estudiantes de Primero y Segundo Año de Bachillerato, dado que, permite mejor el rendimiento académico a través de un buen aprendizaje activo y participativo.

4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:

4.1. Contextualización del Problema

En la actualidad, el avance de la ciencia y la tecnología afecta a diversos campos de la sociedad y la educación, el cual, se ha centrado en la búsqueda de nuevas estrategias metodológicas que mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante, a través de la utilización de los recursos digitales para el aprendizaje activo, conllevando al estudiante a generar conocimientos útiles en la formación académica y profesional, de manera que el estudiante logre expresarse, interactuar y comunicarse de manera correcta.

Los recursos digitales son un soporte fundamental para un aprendizaje activo, sin embargo, la decadencia del empleo de estos medios dentro de las aulas perjudica de manera radical a la educación. La Comisión Europea manifestó que “el 50 % y el 80 % de los alumnos de la UE no utilizan nunca libros de texto digitales, software con ejercicios, podcasts, simulaciones ni juegos didácticos” (2013). En este sentido se comprende que, existe una gran deficiencia en el manejo de los recursos digitales de docentes y estudiantes.

Además; el desconocimiento, la falta de capacitación en docentes y la escasa implementación de instrumentos tecnológicos en los centros educativos perjudica el acceso a la información proporcionada en diversos medios digitales.

La Unión Europea ha puesto de manifiesto que el 63 % de los niños de nueve años de edad no estudian en un centro bien equipado desde el punto de vista digital (es decir, que disponga de equipos adecuados, banda ancha rápida y alta conectividad), (Comisión Europea, 2013).

Es decir, la educación carece de infraestructura apta para la enseñanza basada en el empleo de recursos digitales que a la larga genera aburrimiento y desinterés por parte de los estudiantes, de manera que, enmarca a la educación en problemas de enseñanza-aprendizaje.

En el Ecuador se ha evidenciado la escasa implementación de recursos digitales dentro de las instituciones educativas. “Esto ocurre por la falta de conocimiento que tienen los profesores sobre el manejo de recursos tecnológicos, y porque muchos de ellos no cuentan con dispositivos electrónicos ni acceso a Internet” (Primicias, 2021).

Ante lo mencionado, los docentes no hacen uso de los recursos digitales por falta de conocimiento en las mismas, es así que, la utilización de diversas plataformas contribuirá a que realicen innovación en su método de enseñanza pasando de una clase aburrida y poco interés a presentar algo innovador y creativo que llama la atención de los estudiantes facilitando impartir los contenidos científicos de forma divertida.

En la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”, se ha evidenciado varios problemas referentes a los recursos digitales para el aprendizaje activo de los estudiantes, la desactualización de conocimientos en el manejo de las tecnologías forma parte de la problemática, lo cual se debe a la falta de capacitación por parte de los docentes, dado por la falta de presupuesto o por el desinterés de adquirir nuevas competencias.

Con lo antes señalado, el desarrollo de las clases se torna monótona y tradicional generando aburrimiento y desinterés por aprender, debido que, al no utilizar diferentes recursos tecnológicos que aporten al aprendizaje de los alumnos provoca que no presten atención y prefieren hacer otras actividades como: conversar, jugar, molestar y hacer bulla, generando ambiente desagradable en el aprendizaje.

Del mismo modo, al ser el proceso de enseñanza desmotivante, los estudiantes no cumplen con los estándares de aprendizaje adquirido por la institución, logrando contrastar con el rendimiento académico de los estudiantes, por eso es importante la utilización e implementación de los recursos digitales como instrumento indispensable a la hora de impartir sus clases.

5. OBJETIVOS:

5.1.General

Establecer recursos digitales para el aprendizaje activo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2022-2023

5.2.Específicos

- Fundamentar los referentes teóricos acerca de los recursos digitales y el aprendizaje activo.
- Diagnosticar la utilización de los recursos digitales para el aprendizaje activo de los estudiantes de Bachillerato.
- Elaborar recursos digitales para el aprendizaje activo de los estudiantes de Bachillerato.

6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

Tabla 2. Cuadro de sistemas de tareas.

Objetivo específico	Actividad	Resultados a alcanzarse de la actividad	Descripción de la actividad (técnica e instrumentos. Medios de verificación)
Fundamentar los referentes teóricos acerca de los recursos digitales y el aprendizaje activo.	Indignación de información en fuentes bibliográficas sobre los recursos digitales y el aprendizaje activo.	Definir las fuentes bibliográficas para sustentar teóricamente el proyecto.	Esquema de contenidos.
	Construcción del marco conceptual referente a los	Redacción del marco teórico, empleando las	Marco Teórico.

	recursos digitales y el aprendizaje activo.	fuentes bibliográficas.	
Diagnosticar la utilización de los recursos digitales para el aprendizaje activo de los estudiantes de Bachillerato.	Elaboración de los instrumentos de recolección de información: Técnica de encuesta Técnica de la entrevista.	Validación de los instrumentos de recolección de información.	Cuestionario Guía de entrevista.
	Aplicación de instrumentos de recolección de información en la Unidad Educativa.	Diagnóstico del empleo de los recursos digitales en el aprendizaje.	Información recolectada a través del cuestionario y guía de entrevista.
	Interpretación y análisis de la información recolectada de la encuesta y entrevista	Hallazgos y análisis acerca de los recursos digitales	Argumentos acerca de los recursos digitales para el aprendizaje activo en la Unidad Educativa “Mariscal Sucre”
Elaborar recursos digitales para el aprendizaje activo de los estudiantes de Bachillerato.	Construcción de recursos digitales.	Recursos digitales	Guía

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

7.1.Marco teórico

7.1.1. Antecedentes

A continuación, se realizará la fundamentación científica, con base en la revisión de distintas fuentes que sustentará el trabajo sobre los recursos digitales para el aprendizaje activo.

León y Cisneros (2021) en su artículo “Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior” teniendo por objetivo identificar recursos digitales para el desarrollo de las siguientes competencias digitales: a). informatización y alfabetización informacional; b). comunicación y

colaboración; c). resolución de problemas y pensamiento crítico; y d). seguridad y la obtención de estas competencias digitales. Este artículo tiene enfoque cuantitativo. Los datos obtenidos muestran interesantes resultados que denotan una diferencia significativa en el uso de recursos digitales entre estudiantes y docentes. Por ende, este artículo se enfoca en la integración de recursos digitales en las horas clases y puedan utilizar docentes y estudiantes.

De la misma manera, Guzzetti (2020) en su revista "Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje" el cual tiene como intención describir los aspectos positivos y negativos en la implementación de plataformas virtuales como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, es un estudio cualitativo y descriptivo basado en la revisión bibliográfica de artículos científicos, teniendo como resultado que la plataforma virtual es un recurso didáctico válido en el ámbito educativo, que favorece el trabajo autónomo, innovación, motivación y comunicación con el docente.

Asimismo, Glasserman y Ramírez (2014) en su trabajo de investigación "Uso de recursos educativos abiertos y objetos de aprendizaje en Educación Básica" con el objetivo presentar un estudio sobre la integración de recursos digitales abiertos como herramientas didácticas en el nivel de educación primaria. La metodología aplicada fue de corte cualitativo con un enfoque de estudio de caso. Los resultados dan cuenta que los docentes de la institución están familiarizados con el uso de tecnologías de información y comunicación (TIC), pero desconocen la forma de seleccionar recursos con licenciamiento abierto.

Igualmente, Arias y Aguilar, (2023) "La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo en los estudiantes de la institución Matilde Hidalgo de Procel" El presente trabajo investigativo plantea como objetivo general proponer orientaciones pedagógicas sobre el uso de la gamificación como estrategia innovadora, para estimular el aprendizaje activo en los estudiantes de la Institución "Matilde Hidalgo de Procel". Metodológicamente, la investigación presenta un enfoque cuantitativo utilizando el método deductivo. El instrumento empleado, es un cuestionario con preguntas cerradas tipo Likert.

Finalmente, Oltra, García, Flor y Boronat (2012) en su revista “APRENDIZAJE ACTIVO Y DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE” El objetivo de este trabajo es revisar los principales componentes de diseño de un curso de dirección de la producción que combina diferentes metodologías activas y que está dirigido al desarrollo de competencias en los estudiantes. Los resultados muestran un mayor desarrollo de las competencias directamente relacionadas con el trabajo en equipo en general, y de manera especial cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza de manera presencial.

7.2.Enseñanza

La enseñanza es proveer de conocimiento a los demás con la intención de enriquecer la cultura y sabiduría. La enseñanza puede ser impartida por medio de recursos que facilite la comprensión de un tema en específico. También se puede manifestar que la enseñanza.

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación. Ya que esta tiene por objeto la formación integral de la persona, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. (Navarro, 2004, p. 3)

Es así que, el docente cumple un rol fundamental en la enseñanza, de transmisor de conocimientos y pasa a ser guía y responsable de los alumnos proporcionando experiencias de aprendizaje por medio de la información y análisis de contenido.

7.2.1. Importancia del PEA

Los nuevos desafíos en la educación ante situaciones problemáticas, ha conllevado que el docente se vea obligado a cambiar su metodología. Por ende, los autores Campos y Raubel (2011) expresan que: “El proceso de enseñanza aprendizaje tiene como propósito esencial favorecer la formación integral de la personalidad del educando, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje” (p.2).

Por ende, es importante resaltar que el nuevo rol innovador del docente radica principalmente en guiar y motivar al estudiante para que este pueda completar con éxito el proceso de aprendizaje.

7.2.2. Métodos de enseñanza

La llegada de Internet ha cambiado las formas de comunicación, convivencia en los ámbitos profesional y personal, por tal razón el proceso educativo debe estar a la vanguardia de estos cambios. La tarea del docente es emplear nuevos métodos que permita al estudiante adquirir con facilidad los conocimientos.

Los métodos de enseñanza son los componentes más dinámicos del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues están basados en las acciones que realizan los profesores y estudiantes, las que a su vez comprende una serie de operaciones dirigida a lograr los objetivos propuestos en este proceso. (Rosell y Paneque, 2009)

Además, se ha comprobado el compromiso de los docentes en enfrentar el nuevo reto educativo, aprendiendo y capacitándose en la tecnología, ya que es indispensable para aplicarlo en el futuro, el docente podrá aportar de manera adecuada en la comunidad educativa y sus alrededores con propuestas innovadoras que cambien el rumbo de la metodología del aula.

7.3. Recursos didácticos

Los medios didácticos corresponden a aquellos materiales que son empleados en el proceso de enseñanza aprendizaje, facilitan la comprensión de los contenidos por parte del estudiante, los medios didácticos pueden realizar diversas funciones entre ellas están: el facilitar la interacción entre educandos y educadores guiando los aprendizajes y al mismo tiempo ejercitar las habilidades de los estudiantes. Para Morales (2012) se entiende por recurso didáctico:

Al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (p.10)

Los medios de enseñanza son recursos que emplea el docente para impartir sus conocimientos, y estos pueden utilizarse como soporte o complemento en su tarea de enseñanza. “Los recursos didácticos o medios de enseñanza permiten crear las condiciones materiales favorables para cumplir con las exigencias científicas del

mundo contemporáneo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Muñoz, 2018, p. 4).

La importancia de los recursos didácticos radica en el rol que cumple dentro del proceso de enseñanza, debido que, permite potenciar el interés de los estudiantes, por ende, se debe tomar en cuenta el grupo al que va dirigido, con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad al momento de proporcionar información y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.3.1. Funcionalidad de los recursos didácticos

Los recursos didácticos favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje, brindan orientación metodológica y apoyo en la construcción de aprendizajes. “Estos recursos son diseñados por los docentes respondiendo a los requerimientos, motivando y despertando el interés de los estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje” (Vargas, 2017). Es decir, proporciona al estudiante un conocimiento que posteriormente podrá utilizar para ir construyendo su propio conocimiento.

Según Rodríguez (2005) establece tres funciones que desempeñan los recursos didácticos en la educación “Función de apoyo al aprendizaje, Función estructuradora, Función motivadora”. Por consiguiente, se puede mencionar que estas tres funcionalidades favorecen el aprendizaje, es decir ayudan al estudiante a adquirir, almacenar, reforzar y organizar los conocimientos que van adquiriendo a lo largo de la clase, y hace que estas sean más llamativas y divertidas de este modo el estudiante obtiene un aprendizaje activo y significativo.

Abengoechea & Romero (1991) apuntan dos funciones más:

La función innovadora de los recursos, como productora de estímulos procedente de lo novedoso y creativo que aporta el material al alumno; y la función condicionadora del aprendizaje, en relación a la clase de procesamiento de la información que los alumnos realizan.

Estas dos funciones que se añaden de acuerdo a los autores, complementan a la labor docente, puesto que ayuda al desarrollo de la creatividad en los alumnos y adquirir o procesar los nuevos conocimientos, de la misma forma los recursos didácticos se convierten en un soporte para los docentes ayudando a que los estudiantes logren adquirir los aprendizajes deseados.

7.3.2. Clasificación de los recursos didácticos

Tabla 3. Clasificación de los medios didácticos.

Recursos	Definición	Clasificación
Manipulativos	Estos medios serían el conjunto de recursos y materiales que se caracterizan por ofrecer a los sujetos un modo de representación del conocimiento de naturaleza activa. Para ser pedagógicamente útil la misma debe desarrollarse intencionalmente bajo un contexto de enseñanza.	Objetos y recursos reales: Los materiales del entorno (minerales, animales, plantas) materiales para la psicomotricidad (aros, pelotas, cuerdas) materiales de desecho. Medios manipulativos simbólicos: los bloques lógicos, regletas, figuras geométricas, los juegos y juguetes.
Impresos	Esta categoría incluye todos los recursos que emplean principalmente los códigos verbales como sistema simbólico predominante. En su mayor parte son los materiales que están producidos por algún tipo de mecanismo de impresión.	Material orientado al profesor: <ul style="list-style-type: none"> • Guías del profesor o didácticas • Guías curriculares, otros materiales de apoyo curricular. Material orientado al alumno: <ul style="list-style-type: none"> • Libros de texto • Material de lectoescritura el cartel, comic. • Otros materiales textuales.
Audiovisuales	Son todo ese conjunto de recursos que predominantemente codifican sus mensajes a través de representaciones icónicas. La imagen es la principal modalidad simbólica a través de la cual presentan el conocimiento.	Medios de imagen fija: <ul style="list-style-type: none"> • Retroproyector de transparencias • Proyectos de diapositivas Medios de imagen en movimiento: <ul style="list-style-type: none"> • El proyector de películas • Televisión • Video

Auditivos	Emplean el sonido como la modalidad de codificación predominante. La música, la palabra oral, los sonidos reales, etc. Representan los códigos más habituales de estos medios.	<ul style="list-style-type: none"> • El casete • El tocadiscos • La radio
Informáticos	Se caracterizan porque posibilitan desarrollar, utilizar y combinar indistintamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información. Los códigos verbales, icónicos fijos o en movimiento, el sonido es susceptibles de ser empleados en cualquier medio informático.	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador o computador • CD • Telemática • DVD

Nota. Rodríguez, M. A., Fernández, J. L., Soto, J., Esteves, N., Zavala, A. y García, M. A. (s.f.). Medios y recursos. *Monografías*. <https://n9.cl/xbhas>

7.3.3. Rol de los recursos didácticos en el aula

Los recursos favorecen la organización del docente a la hora de desempeñar sus funciones, en donde, los estudiantes reciben la información acorde a su nivel educativo y realizan el estudio de las temáticas correspondientes acorde al sistema de educación.

Los recursos didácticos ayudan a la comunidad educativa para impartir los conocimientos que favorezcan a los estudiantes con el propósito de abrir puertas para el desarrollo de las habilidades y destrezas, estas herramientas tecnológicas ayudan al estudiante, docente a asimilar el conocimiento de una manera más rápida optimizando el tiempo. (Chancusig et al., 2017)

Es decir, para la labor docente trabajar con recursos didácticos consiste en buscar el beneficio pedagógico y metodológico, procurando realizar acciones apropiadas en el aprendizaje. Por su parte para los estudiantes permite tener a disposición una serie de fuentes de información, lecturas, materiales auditivos, visuales, entre otros elementos de refuerzo académico.

7.4. Recursos digitales

Los recursos digitales son todo material tecnológico que contribuyen al desarrollo cognitivo de los estudiantes, por medio de la motivación, la cual, está ligado a los

diferentes tipos de recursos que utiliza el docente, para el progreso de habilidades y destrezas del alumno. Según El Ministerio de Educación del Ecuador (2017):

Podemos encontrar infinidad de aplicaciones de las TIC desde la creación de portales o webs educativas, la creación de aulas virtuales de enseñanza-aprendizaje, la videoconferencia, software para la educación y lógicamente, material didáctico o de multimedia educativo que actualmente se distribuye a través de Internet.

Estos recursos digitales dentro de la educación son de gran importancia porque brindan entornos innovadores que promueven el desarrollo cognitivo creando así espacios de autoaprendizaje en el ámbito educativo.

Así también, el pensamiento lógico se puede desarrollar a través de recursos educativos digitales. ‘El uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica, posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje’. (Bonilla, 2018, p. 125)

En otras palabras, se promueve el pensamiento lógico a través de actividades lúdicas, donde el estudiante crea su propio contenido, retornando así a un aprendizaje significativo y de alto valor.

Las Tics son recursos creados con la finalidad de interactuar con él, permiten que el proceso de aprendizaje sea autónomo y eficaz, de tal modo, Navés (2015) manifiesta que “El uso de las TIC suplementa las estrategias pedagógicas facilitando el aprendizaje cooperativo y promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades y competencias laborales en docentes y alumnos respetando la singularidad de cada uno.” Por ello, las TIC son un valioso recurso didáctico que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan la interacción común por medio de una aplicación específica y acorde a las necesidades de cada uno de los estudiantes.

7.4.1. Implementación de las Tics en el aprendizaje

La incorporación de las TIC en el ámbito académico es muy importante, dado que permite al docente y al estudiante involucrarse con nuevas técnicas, métodos y recursos didácticos que contribuye con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, los recursos digitales facilitan la interacción entre docente-estudiante, de manera que permite crear material didáctico entretenido e innovador. En palabras

de Castro, Guzmán y Casado (2007) "Las TIC facilitan la evaluación y el control, promueven la actualización profesional y le proporciona mayor posibilidad de contacto con otros profesores, compañeros y centros, además atienden a los diferentes estilos de aprendizaje".

Frente a lo señalado, la incorporación de los medios tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite romper esquemas y paradigmas tanto en los docentes como en los estudiantes debido que estos medios ayudan a interactuar de mejor manera en el salón de clases y a mantener una relación y participación activa.

7.4.2. Aplicación de los recursos digitales en la enseñanza

Los recursos digitales en educación se han convertido en un apoyo fundamental en el desarrollo intelectual y creativo de los estudiantes. "Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes" (García, 2016, p. 44).

De acuerdo con el autor, los docentes deben manejar las herramientas tecnológicas para facilitar la enseñanza-aprendizaje de forma llamativa y dinámica para los estudiantes con la implementación de recursos audiovisuales y digitales de forma innovadora transformando la calidad educativa, por lo tanto, las tecnologías deben ser incorporadas en el entorno educativo.

7.5. Aprendizaje

El término aprendizaje se le puede definir como un proceso cognitivo de análisis y comprensión de contenidos con el fin de adquirir diversas destrezas como experiencias, conductas, conocimiento, valores, etc. Según Mayer (2002), "El aprendizaje es personal e individual, cada uno construye sus propios significados; a ritmos diferentes y por medios distintos a lo largo de etapas similares de aprendizajes específicos; algo activo e integrativo".

Al respecto se puede mencionar que, el aprendizaje puede ocurrir de diferentes formas en diversos contextos, como en la familia, escuela, en el trabajo, en la sociedad y en la vida cotidiana, el aprendizaje puede ser individual o colectivo.

7.5.1. Características del aprendizaje

El aprendizaje es uno de los componentes esenciales dentro del proceso pedagógico por lo tanto debe estar encaminado al desarrollo integral de los estudiantes, por ello, es importante considerar aspectos que promuevan un aprendizaje apto con el fin de fortalecer las destrezas y habilidades de los estudiantes.

A continuación, según la Guía del docente (s. f.), se cita algunas características que debe tener el aprendizaje:

- Se puede enseñar todo lo que se puede aprender
- Permite modificar lo que se ha aprendido antes.
- El aprendizaje tiene un carácter adaptativo.
- No todas las personas tienen la misma capacidad de aprendizaje.
- El aprendizaje por asociación es el aprendizaje más común.

7.5.2. Tipos de aprendizaje

El aprendizaje depende de diversos factores como la forma en que aprende los estudiantes, el contexto en que se desenvuelven, el ritmo y estilo propio de cada uno. Por ende, existen diferentes tipos de aprendizaje como:

El aprendizaje por descubrimiento en donde este tipo de aprendizaje es autónomo del estudiante no hay necesidad de la intervención de un guía o facilitador de contenidos, asimismo el aprendizaje significativo, Según Riva (2009) “relaciona sus conocimientos previos con los conocimientos nuevos dotándolos así coherencia respecto a sus estructuras cognitivas”. Es decir, aprenden a ritmo propio y lo adquieren por medio del análisis de información obtenida por sus propios méritos.

7.6. Aprendizaje activo

El aprendizaje activo consiste en involucrar directamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje con el fin de que puedan desarrollar destrezas como la investigación, resolución de conflictos que se presentan en la cotidianidad, además de comprender el mundo que lo rodea.

El aprendizaje activo implica que el estudiante debe estar expuesto continuamente, bien sea por voluntad propia o porque la estrategia utilizada por el profesor así lo exige, a situaciones que le demanden

operaciones intelectuales de orden superior: análisis, síntesis, interpretación, inferencia y evaluación y es con base en este principio que aparece en el sistema educativo el aprendizaje basado en proyectos. (Campos, 2022)

El aprendizaje activo es una actividad de aprendizaje que invita a los estudiantes a involucrarse directamente a través de la experiencia en lugar de conceptos o solo teoría. En resumen, el aprendizaje activo requiere que los estudiantes participen en actividades de aprendizaje significativo.

7.6.1. Importancia del aprendizaje activo

El aprendizaje activo proporciona varios beneficios en el progreso de los estudiantes, debido que permite que entiendan de manera coherente la información. Además, el aprendizaje activo promueve un ambiente de colaboración y trabajo en equipo, lo que puede ayudar a los estudiantes a prepararse para los desafíos que se pueden plantear en diferentes contextos, ya sea sociales, educativos y culturales.

7.6.2. Beneficios de aplicar un aprendizaje activo en el aula

El proceso de enseñanza de estar centrado en la motivación, creatividad e innovación educativa, de manera que el aburrimiento y el desinterés no sean evidenciadas en el aula, por ello el aprendizaje de los estudiantes debe ser estimulante y centrada en el autoaprendizaje.

Muchos tipos de actividades de enseñanza facilitan el aprendizaje activo. Desde el aprendizaje a través del juego y el basado en proyectos, hasta el trabajo en grupo y el aprendizaje basado en tecnología. Si los estudiantes participan en el proceso de aprendizaje a través de la experiencia, eso constituye aprendizaje activo (ViewSonic, 2019).

Es decir, un aprendizaje activo en el aula es beneficioso de diversas formas desde fortalecer el conocimiento de los estudiantes y hasta mejorar el rendimiento académico por medio de la atención, concentración y participación activa.

7.6.3. Técnicas aprendizaje activo en el aula

Las técnicas de aprendizaje son recursos didácticos, métodos que utilizan los docentes para llegar a la comprensión, entendimiento, y análisis de los alumnos,

lo cual permite tener conocimiento amplio, destreza o habilidades. Según Equipo editorial, Etecé (2017), estas son las siguientes técnicas:

- Diálogo o debate.
- Tormenta de ideas.
- Dramatización.
- Técnica expositiva.
- Mapas conceptuales.
- Trabajo de investigación.
- Dibujo.
- Cuadros comparativos.

Por ende, el docente debe estar en la capacidad de proporcionar el conocimiento en diversas maneras de enseñanza apoyadas en recursos innovadores y creativos, lo cual permitirá obtener buenos resultados de aprendizaje.

8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS

¿Qué fundamentos teóricos hace referencia a los recursos digitales y el aprendizaje activo?

¿Cómo identificar la utilización de recursos digitales para el aprendizaje activo?

¿Qué recursos digitales se propone para el aprendizaje activo de los estudiantes de Bachillerato?

9. METODOLOGÍA

En esta parte se abordará los pasos utilizados dentro de la metodología, empezando desde el enfoque, durante la ejecución del proyecto, hasta los métodos, técnicas e instrumentos de recolección que se usó para extraer la información necesaria que ampara la problemática encontrada.

Enfoque

Cuantitativo

Este tipo de enfoque permite comprender la realidad del sujeto en estudio, a través, de la codificación de datos realizado mediante la encuesta aplicada a los estudiantes, de la misma manera, busca conocer la realidad de las personas en su máxima extensión:

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas

previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población. (Hernández, 2003)

En base a lo expuesto por el autor, el enfoque cuantitativo, ayuda a realizar una investigación concreta y sostenible acerca de los distintos acontecimientos, que se evidencian en el lugar que se está realizando la indagación para obtener datos amplios y profundos.

Tipo de Investigación

Descriptiva

El tipo de investigación que se utilizó en el presente trabajo es el descriptivo, dado que, se logró obtener datos tanto cuantitativos como cualitativos, proporcionado un amplio análisis, además se llevó a cabo en el entorno natural de los objetos de estudio.

Para Mario Tamayo y Tamayo (1994) define la investigación descriptiva como “registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente” (Martínez, 2018).

En el mismo sentido, la información recolectada para la investigación descriptiva debe ser verídica, precisa y sistemática.

La investigación de campo

El presente trabajo realizado está basado en la investigación de campo ya que, los datos e información son recolectados directamente del lugar de los hechos en este sentido, Palella y Martins (2010), definen que “La Investigación de campo consiste en que el investigador realizará la recolección de datos directamente del lugar de los hechos en donde ocurren los acontecimientos o el fenómeno, sin interferir, manipular o controlar las variables. Es así que este tipo de investigación permite estudiar los diferentes fenómenos sociales en su ambiente natural”. (p.88)

La investigación documental

De igual manera se pone énfasis en la investigación documental debido a que se utiliza datos ya existentes relacionándolos entre sí, estos se encargan “de recolectar, recopilar y seleccionar información de las lecturas de documentos,

revistas, libros, grabaciones, filmaciones, periódicos, artículos resultados de investigaciones, memorias, entre otros; (Guerrero, 2015. p. 9). Es así que las fuentes de información son de documentos ya existentes, estos ayudaran a la recopilación de información sobre el tema tratado recursos digitales y aprendizaje activo complementando la información requerida.

Método

Deductivo

El método deductivo permite obtener conclusiones a partir de resultados estadísticos de un todo. Para Gómez (2004) el método deductivo “consiste en la totalidad de reglas y procesos, con cuya ayuda es posible deducir conclusiones finales a partir de enunciados supuestos llamados premisas”. Dentro de este marco, en la investigación se presenta la tabulación de datos con resultados numéricos y a partir de ello se obtienen las conclusiones de cada caso particular.

Técnicas e instrumentos

Las técnicas que se empleó es la encuesta y la entrevista, debido que permitió indagar y discutir sobre las diferentes inquietudes, y así poder llegar a despejar las dudas y darle una respuesta relevante por medio de la encuesta y la entrevista. Al respecto, Tamayo y Tamayo (2008), manifiesta que la encuesta “Es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida” (p.24).

Es decir, esta técnica permitió realizar la encuesta de manera sistemática a los estudiantes en relación a los recursos digitales en el aprendizaje activo. Así mismo fue un elemento fundamental en el proceso de investigación la entrevista.

En donde, “La entrevista es una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas. Como técnica de recogida de datos, está fuertemente influenciada por las características personales del entrevistador” (Vargas, 2012).

Es así que, esta técnica fue de gran utilidad en esta investigación, puesto que se pudo interactuar con un docente de la institución, el cual menciono sus opiniones de acuerdo a los recursos digitales que utilizan en la institución para el aprendizaje activo.

De igual manera, los instrumentos utilizados para la recolección de la información fueron el cuestionario y la guía de entrevista, en relación al cuestionario consta de 10 preguntas que orientan el trabajo de la encuesta. Para Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio (2008) "Los cuestionarios consisten en una serie de preguntas abiertas y/o cerradas respecto de una o más variables a medir y son probablemente el instrumento más utilizado para recolectar datos".

Asimismo, la guía de entrevista consta de 10 preguntas, la cual, fue dirigida al rector de la institución, la guía de entrevista.

Constituye el instrumento metodológico que permite la aplicación del método en la práctica. Es frecuente obviar el hecho de que, lo que se aplica en la práctica directamente, no es el método, como abstracción teórica, sino su guía, por su carácter metodológico. (Feria, Matilla y Mantecón, 2020)

Al respecto, los instrumentos que se utilizó fueron de gran ayuda para alcanzar los datos necesarios conllevando a un análisis e interpretación acerca de los recursos digitales para el aprendizaje activo.

Población (Muestra)

El presente trabajo investigativo se basó en una población de 115 estudiantes que conforman el primero y segundo de bachillerato y 15 docentes quienes son parte del proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, de la Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

10. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Análisis e Interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes

1. ¿Tiene usted un amplio conocimiento sobre que son los recursos digitales?

Tabla 4. *Conocimiento sobre los recursos digitales.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	77	67%
No	38	33%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 1.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

La investigación realizada indica que la mayoría de los estudiantes tienen un amplio conocimiento sobre lo que es recursos digitales, Rubic (s.f.), manifiesta que “Un recurso digital puede ser cualquier elemento que esté en formato digital y que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico y consultado de manera directa o por acceso a la red”. Es decir que, el educando sabe que las plataformas educativas, los juegos, los textos en línea que utiliza, son herramientas y contenidos digitales que aportan a su autoaprendizaje. Este amplio conocimiento podría deberse a que disponen de recursos económicos y dispositivos inteligentes como el celular, el cual les permite estar conectados con la tecnología y la información más actualizada.

2. ¿Considera que el uso de recursos digitales es beneficioso para el aprendizaje activo?

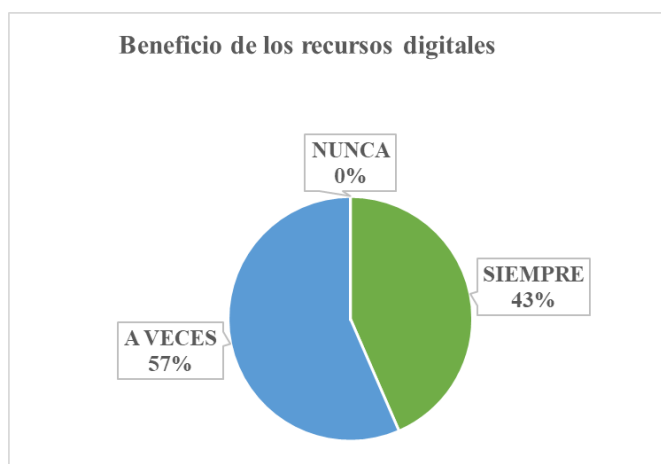
Tabla 5. *Beneficio de los recursos digitales.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	50	43%
A veces	65	57%
Nunca	0	0%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 2.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Mediante la encuesta realizada los estudiantes consideran que a veces es beneficioso el uso de los recursos digitales, por lo que podemos concluir que hay un escaso entendimiento del manejo adecuado de la tecnología, debido que los alumnos lo ven como una manera de distracción y no como una forma de aprender. Al no estar familiarizados con la tecnología puede provocar aspectos negativos esto también debe ser por la falta de implementación de recursos digitales en las aulas por parte de los docentes.

Por ende, es importante la implementación de estos medios de aprendizaje en el aula de manera que puedan ser apreciados como una manera diferente de aprender.

3. ¿Cree usted que la utilización de un recurso innovador motiva el aprendizaje?

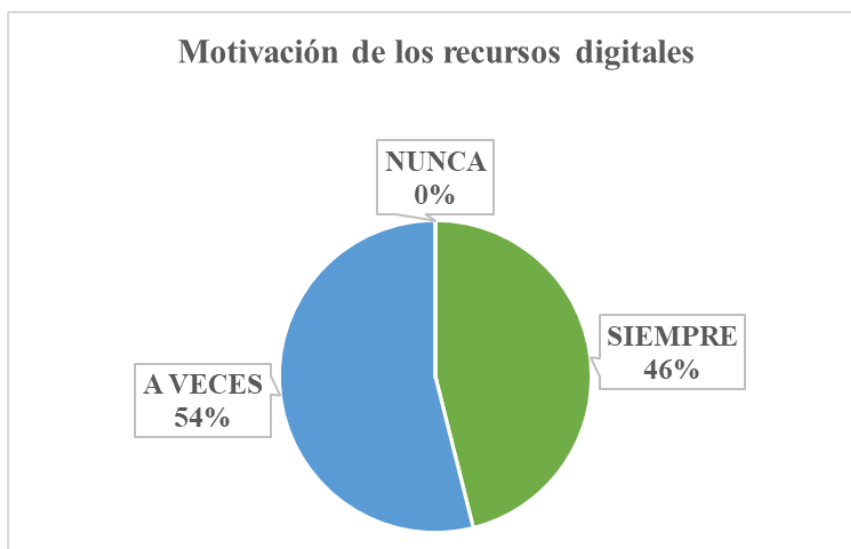
Tabla 6. Motivación de los recursos digitales.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	53	46%
A veces	62	54%
Nunca	0	0%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 3.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

En la encuesta realizada se puede evidenciar que los estudiantes no están al tanto de como un recurso innovador puede mejorar su aprendizaje. Teniendo en cuenta que, la implementación de recursos digitales permite el desarrollo de su creatividad, imaginación y colaboración facilitando el aprendizaje cooperativo y promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades y competencias digitales. Por ese motivo, los recursos digitales deben jugar un rol fundamental en la enseñanza y aprendizaje dejando atrás, la práctica de una clase monótona.

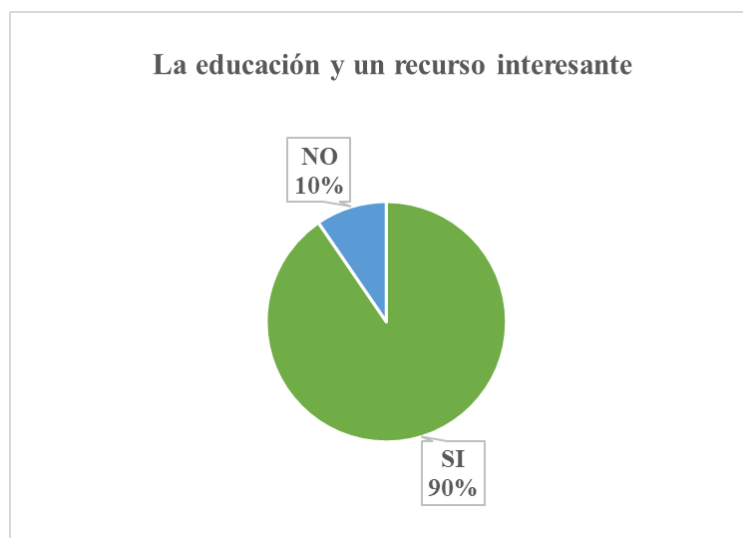
4. **¿Considera que una buena educación puede ser lograda con el apoyo de un recurso interesante?**

Tabla 7. *La educación y un recurso interesante.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	104	90%
No	11	10%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"
Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 4.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"
Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

La mayoría de los estudiantes considera que una buena educación puede ser lograda con el apoyo de un recurso interesante, por lo tanto, la educación en la actualidad debería innovar en el uso de los medios tecnológicos permitiendo enseñar, evaluar y reforzar los aprendizajes obtenidos por los estudiantes. La innovación le agrega valor al proceso pedagógico. Esto se debe a que una educación innovadora promueve el avance, fomenta nuevos conocimientos e impulsa la investigación. Es así que, se debe invertir en la formación activa de cada uno de ellos con el fin de mejorar su concentración, creatividad, análisis, reflexión y participación en diferentes contextos.

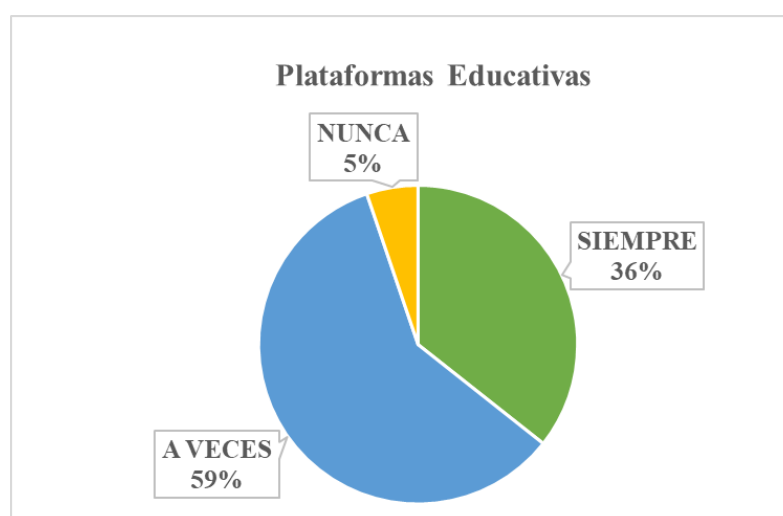
5. ¿Hace uso de plataformas educativas que ayudan al fortalecimiento de su aprendizaje?

Tabla 8. *Plataformas Educativas.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	36%
A veces	68	59%
Nunca	6	5%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”
Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 5.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”
Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

La mayoría de los estudiantes manifiestan que a veces hacen uso de plataformas educativas para el fortalecimiento de su aprendizaje, ante ello podemos manifestar que es importante que los estudiantes hagan uso de estos recursos dado que son aplicaciones enfocadas a la enseñanza de manera presencial o virtual, es así que enriquece y fortalece dicho proceso educativo. Por ello hoy en día es fundamental inculcar el uso de plataformas educativas porque proporciona un aprendizaje interactivo y colaborativo, debido que los estudiantes están inmersos en una sociedad que carece de cultura investigativa y de descubrimiento.

6. ¿La institución cuenta con un laboratorio de computación para contribuir en su aprendizaje?

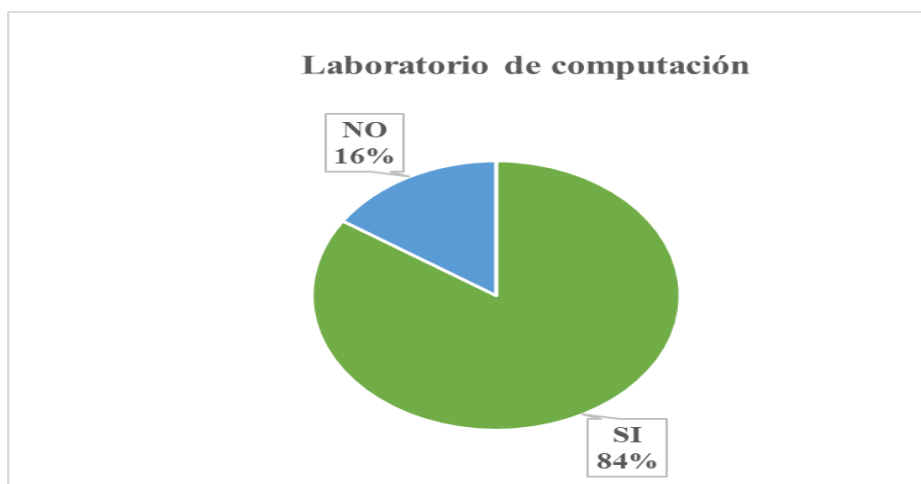
Tabla 9. Laboratorio de computación.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	97	84%
No	18	16%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 6.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Mediante los datos obtenidos la institución si cuenta con un laboratorio de computación, por ende, es pertinente manifestar que es un gran beneficio para los docentes y estudiantes, dado que, un espacio tecnológico podría contribuir en la realización de trabajos investigativos y de innovación, de la misma manera favorece al desenvolvimiento de los docentes en el mundo digital.

Es decir, contar con un laboratorio mejora las condiciones de interacción entre docente y estudiante, en donde pueden aprender mediante la exploración de información, visualización de imágenes, análisis de videos, audios, etc., que contribuye a la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

7. ¿Con que frecuencia utiliza los laboratorios de computación dentro de la institución?

Tabla 10. Laboratorio de computación en la institución.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
2-3 veces por semana	10	9%
1-2 veces por semana	74	64%
0 veces por semana	31	27%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 7.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

A través de la información recolectada se ha logrado evidenciar que la mayoría de estudiantes acuden al laboratorio de computación con una frecuencia regular para alcanzar la formación académica requerida, a pesar de que sería conveniente que asistan por lo menos tres veces a la semana, sin embargo, la institución carece de infraestructura, al contar con tan solo un laboratorio para toda la comunidad educativa, la cual no abastece para complementar con la asistencia de todos. El presupuesto con el cual cuenta la institución sería una de las causas principales que afecta a la enseñanza de los estudiantes.

8. ¿Cree usted que es importante contar con un laboratorio de computación?

Tabla 11. *Importancia del laboratorio.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	102	89%
No	13	11%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 8.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa “Mariscal Sucre”

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

A través de la encuesta realizada la mayoría de los estudiantes expresa que es importante contar con un laboratorio de computación, dado que un laboratorio mejora la calidad de la enseñanza-aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento, además hace que las clases se transforme en un entorno académico de análisis y reflexión. Por lo tanto, el docente a través de la tecnología puede innovar y actualizarse en nuevas estrategias metodológicas que permita potenciar la capacidad de cada uno de los estudiantes, generando un hábito en el estudio y en la investigación, con el fin de sustentar y solucionar problemas por sus propios medios.

9. ¿Le interesaría conocer más sobre los recursos digitales?

Tabla 12. Recursos digitales.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	104	90%
No	11	10%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 9.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Al realizar la encuesta se pudo determinar que a la mayoría de los estudiantes le interesaría aprender más sobre los recursos digitales, por ende, es importante que el docente innove en sus medios de enseñanza con el fin de que pueda proporcionar herramientas como videos, presentaciones, sitios web, con las cuales los estudiantes se desenvuelvan solos y logren aprender a su propio ritmo, además de convertir sus clases dinámicas, divertidas y motivadoras saliendo de lo convencional.

Por ende, en la actualidad los recursos digitales están jugando un papel fundamental en el aprendizaje, de manera que establecer vínculos con el mundo digital y diversificar los medios de enseñanza sería una buena opción para optimizar la educación.

10. Existe una amplia variedad de recursos digitales. ¿Qué tipo de recurso digital le interesaría aprender?

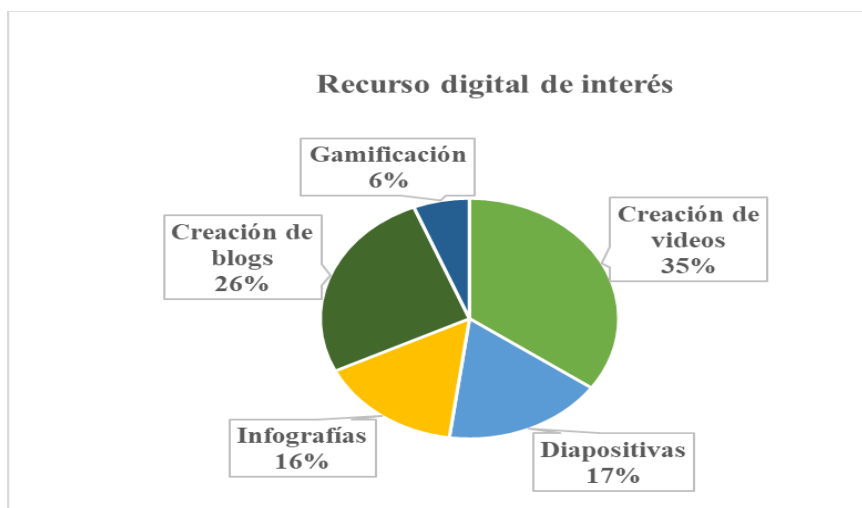
Tabla 13. *Recurso digital de interés.*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Creación de videos	40	35%
Diapositivas	20	17%
Infografías	18	16%
Creación de blogs	30	26%
Gamificación	7	6%
Total	115	100%

Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

Figura 10.



Fuente: Estudiantes de Unidad Educativa "Mariscal Sucre"

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

A través de la encuesta ejecutada se puede contrastar que los 3 recursos más solicitados son videos, blogs y presentaciones, por lo que permite concluir que son los medios más conocidos por los estudiantes, esto puede ser debido a su alto impacto que proporcionando no solo como medio de enseñanza sino también como distracción y pasatiempo. La mayoría de los jóvenes manejan más aplicaciones de entretenimiento por lo que implementarlas en el aprendizaje como apoyo pedagógico sería benéfico por su forma de estimular la curiosidad, además de contribuir en su rendimiento académico.

**Interpretación de la entrevista aplicada al rector de la Institución Educativa
“Mariscal Sucre”**

1. ¿Considera usted, que los recursos tecnológicos contribuyen con el aprendizaje activo?

“Si, en la actualidad en pleno siglo XXI el personal docente debe estar en pleno auge de conocimiento de los recursos digitales educativos con el objetivo de que los aprendizajes sean más activos dentro de cada uno de los procesos educativos”.

Los recursos digitales cumplen un rol motivador y permite que el proceso de aprendizaje sea autónomo y eficaz. Según Navés (2015) manifiesta que “El uso de las TIC suplementa las estrategias pedagógicas facilitando el aprendizaje cooperativo y promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades y competencias laborales en docentes y alumnos respetando la singularidad de cada uno.”

Lo que significa que, el uso de los recursos tecnológicos es importante en el aprendizaje activo para alcanzar una formación libre, democrática, en donde se mantenga las capacidades y habilidades del alumno, ya que, ellos son el papel principal en el cambio de la sociedad, por ende, el docente debe utilizar diferentes metodologías en la educación.

2. ¿Qué actividades se han desarrollado para promover el aprendizaje activo?

“Dentro de los que se refiere a la parte tecnológica en la institución educativa se ha implementado en algunos grados si es quinto, sexto, séptimo se aplicado el uso del internet gracias a la colaboración económica e instalación de los señores padres de familia eso ha hecho que los compañeros docentes puedan utilizar, por ejemplo, el recurso de los mapas mentales, por ejemplo, el mind mester, canva, entre otros recursos digitales”.

Los estudiantes deben estar en constante estímulo para que puedan alcanzar un aprendizaje activo, en donde involucrar recursos sería factible para su desarrollo cognitivo.

El aprendizaje activo implica que el estudiante debe estar expuesto continuamente, bien sea por voluntad propia o porque la estrategia

utilizada por el profesor así lo exige, a situaciones que le demanden operaciones intelectuales de orden superior: análisis, síntesis, interpretación, inferencia y evaluación y es con base en este principio que aparece en el sistema educativo el aprendizaje basado en proyectos. (Campos, 2022)

Ante lo cual se puede manifestar que, con la elaboración de planes de innovación, se pretende generar nuevas estrategias, que permita potencializar las destrezas y habilidades de los educandos por medio del manejo adecuado de los recursos digitales, de forma que vayan adquiriendo más experiencias con las herramientas colaborativas.

3. ¿Con qué dispositivos tecnológicos cuenta su institución educativa?

“En la institución educativa los dispositivos que utilizan los docentes es técnicamente los computadores, los portátiles de ahí disponemos de unos 3 infocux que no abastece para la institución, pero estamos previendo para el próximo año lectivo tratar de complementar esta necesidad que tiene la institución educativa porque hoy en la actualidad los estudiantes ya no deben aprenden solamente entre las 4 paredes sino tienen que ir un poco más allá por ejemplo en ámbito de conocer. América que no solo el profesor diga que está compuesto por América del norte, centro y del sur, sino que el estudiante mire y observe a través de un proyector y observe como está estructurado”.

La tecnología ha cambiado la forma de interacción entre docentes y estudiantes, por ende, la educación debe asemejarse a una innovación en el aula, donde las clases deben fortalecer el análisis y la reflexión. En la actualidad:

Los dispositivos tecnológicos nuevos y emergentes ofrecen el potencial de transformar las aulas, en entornos de aprendizaje más atractivos, colaborativos y productivos en los que el aprendizaje se puede personalizar según las necesidades, intereses y preferencias de aprendizaje específicos de los estudiantes. (Lliguisupa, Bonilla y Cárdenas, 2021)

Es decir, una institución educativa requiere de tecnología en la enseñanza-aprendizaje del estudiante, con el fin, de potencializar sus habilidades y capacidades dentro de su formación académica, de modo que, el uso de la

tecnología en el campo educativo permite tanto al estudiante como al docente mantener diversa información e interacción en el aula.

4. ¿Desde su perspectiva, qué importancia merece la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo didáctico en los procesos de aprendizaje de los estudiantes?

“La importancia dentro del proceso educativo es de mucha valía, sin embargo, el ministerio de educación a través de los distritos en caso nuestro en el Cantón Saquisilí no cuenta con recursos económicos y al no contar con recursos económicos muchas veces hace que el docente se limite, pero si nosotros como institución educativa logramos disponer en cada aula un punto de internet y que al menos en la institución se cuenta con proyectores en cada aula eso es magnífico, es una importancia, ya que es uno de los recursos más actuales que se utiliza, entonces solamente esta utilización tanto del internet como computador de un proyector eso es muy importante dentro del proceso educativo”.

Los recursos digitales proporcionan grandes beneficios a la educación, es necesario que los docentes lo utilicen como un apoyo motivador y una forma de interactuar con los alumnos. “Los profesores consideran mejor la enseñanza con materiales digitales en seis dimensiones: flexibilidad metodológica, interés de los alumnos, orden en el aula, adaptación a las necesidades de los alumnos, relación entre los alumnos y ambiente de trabajo” (García, 2016, p. 44). Por ende, las autoridades correspondientes a cada institución deben estar al tanto de los proyectos innovadores, de manera, que se logre poner en práctica fortaleciendo la calidad de la educación con nuevas estrategias y metodologías interesantes a través del uso de los recursos digitales, debido que la tecnología es el medio por el cual se puede llegar al entendimiento de los estudiantes en un entorno de comprensión y entretenimiento.

5. ¿Qué actividades se han desarrollado para promover el aprendizaje activo en el aula?

“Actualmente cada docente lo que suele hacer al no disponer de este recurso, ahí viene también la parte proactiva la parte comprometedor del docente lo que ha hecho es traer su propio recurso digital, es decir compartir el internet desde su teléfono hacia su computadora y poder impartir sus clases”.

La creatividad, la innovación y la motivación deben ser la base fundamental de la enseñanza y del aprendizaje activo, cada uno de estos elementos proporciona al estudiante una forma diferente de aprender, es así que los docentes deben cumplir con las expectativas de la labor docente.

Muchos tipos de actividades de enseñanza facilitan el aprendizaje activo. Desde el aprendizaje a través del juego y el basado en proyectos, hasta el trabajo en grupo y el aprendizaje basado en tecnología. Si los estudiantes participan en el proceso de aprendizaje a través de la experiencia, eso constituye aprendizaje activo (ViewSonic, 2019).

Es decir, los docentes deben utilizar diferentes actividades para promover el aprendizaje activo en la hora clase, pretendiendo que los educandos alcancen la concepción y entendimiento del contenido y no únicamente como una acumulación de información sino también como una ayuda a la resolución de conflictos dentro de la vida personal y estudiantil.

6. ¿Desearía que se facilite un programa de capacitación para el uso de recursos tecnológicos en el aula de clase?

“Conociéndole que el tema educativo, que los recursos educativos tecnológicos siempre van modernizando es muy importante que la institución cuente con una capacitación en temas muy enfocados al uso de recursos digitales por ejemplo que el docente sepa utilizar el mind mester y que tenga preparado su clase en un aplicativo y desde ahí únicamente lo lleve al aula prenda el computador, prenda el infocux y presente las diapositivas para que vaya explicándoles a los señores estudiantes”.

La enseñanza debe ir a la par con las nuevas actualizaciones dentro del campo de la educación, es por ello que el docente también debe cumplir con rol de capacitarse, de manera que se encamine a una forma diferente de impartir sus clases.

Al respecto Heras, Roa y Espinoza (2015) comentan:

En la actualidad las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto educativo son objeto de revisión debido a la importancia que señala que un profesor tenga las competencias necesarias para hacer frente a este cambio tecnológico, es decir, esté capacitado para

su uso, manejo y posterior implementación didáctica en el aula, esto supone ser competente, ser un docente del siglo XXI. (p. 3)

Por lo tanto, se puede manifestar que, un programa de capacitación permitiría tener docentes comprometidos con la educación e innovación alcanzando espacios de participación y colaboración activa en la comunidad educativa, además de una educación envuelta con el nuevo manejando las Tics.

7. ¿Piensa usted que las plataformas virtuales aportan para el aprendizaje activo del estudiante?

“Muchísimo ya que estamos hablando de los estudiantes de la generación actual que son los estudiantes que hoy en la actualidad utilizan el recurso tecnológico a veces un poco más de lo que el adulto sabe entonces es muy importante que los adultos vayamos dominando los recursos digitales”.

Las plataformas virtuales son recursos que facilitan el proceso pedagógico, hacer uso de ellas puede aportar diversas ventajas para el estudiante y docente.

Las plataformas virtuales, en este caso la plataforma virtual educativa, como herramienta; no solo permite hacer un trabajo acorde con los tiempos, sino un mejor uso y distribución del tiempo, permite retroalimentar el trabajo realizado por los estudiantes, evaluar un proyecto, un examen o pruebas sin la necesidad de una revisión física de cada asignación (Peralta, 2015).

Ante lo expuesto, los entornos virtuales tienen características propias en relación a la metodología, contenido, recursos didácticos y evaluación. Es decir, que no es lo mismo enseñar en la forma tradicional que haciendo uso de los recursos digitales porque cada una de ellas tiene particularidades para el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje activo.

8. ¿Desde su perspectiva, qué importancia merece la utilización de recursos digitales?

“Sabemos que, dentro de los modelos pedagógicos, hablemos del paradigma constructivista los estudiantes aprenden más viendo y haciendo entonces los recursos digitales le sirve para dos cosas entonces los estudiantes aprenden más a través de la práctica y hace que el aprendizaje del estudiante sea más duradero”.

Los recursos digitales dentro de la educación son de gran importancia porque brindan entornos innovadores que promueven el desarrollo cognitivo creando así espacios de autoaprendizaje en el ámbito educativo. ‘‘El uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica, posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje’’. (Bonilla, 2018, p. 125)

Es así que, la utilización de recursos digitales se han convertido en un papel fundamental en la educación debido que, los docentes manejan las herramientas tecnológicas para facilitar la enseñanza-aprendizaje de forma llamativa y dinámica para los estudiantes con la implementación de recursos audiovisuales y digitales de forma innovadora transformando la calidad educativa, por lo tanto, las tecnologías deben ser aprovechadas e incorporadas en el entorno educativo formando nuevos espacios en el aprendizaje.

9. ¿Cuáles son los recursos digitales que usted utiliza para el aprendizaje activo?

‘‘Bueno estamos retornando del proceso de la pandemia y en la pandemia muchos docentes hemos tenido que autoformarnos, auto prepararnos, capacitarnos en recursos educativos por ejemplo en el uso del zoom, meet, main mester, canva, prezzi que es un muy buen recurso para poder presentar diapositivas, este y otros elementos digitales que se ha logrado utilizar con los estudiantes cabe recalcar aquí que el estudiante incluso se motiva al momento de observar’’.

Sin duda la virtualidad ha proporcionado una gran variedad de plataformas educativas, ‘‘Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes’’ (García, 2016, p. 44).

Por lo expuesto anteriormente, los medios digitales facilitan un portal de información y conocimiento indispensable para el sistema educativo, el uso de herramientas permite el acceso a la información de acuerdo a la necesidad de los docentes y estudiantes para explicar y comprender el conocimiento, por lo que ha existido distintas aplicaciones tecnológicas, con el fin de facilitar el aprendizaje y la enseñanza

10. ¿Usted cree que es pertinente el uso de recursos tecnológicos en las horas de clase para un aprendizaje activo?

“Si, en pleno siglo XXI el 100% del personal docente deberíamos estar en conocimiento de estos recursos digitales porque los estudiantes de estas generaciones ellos quieren mucho más, entonces si un docente no conoce la parte digital tecnológica eso hace que inclusive el estudiante desde las aulas sentado observando la pizarra sus clases sean desmotivadoras en cierto momento”.

En la actualidad, los docentes tienen que incorporar nuevas formas de enseñanza, modernizar en su metodología.

Las Apps educativas son herramientas las cuales están diseñadas para ayudar a afianzar los conocimientos de los niños y niñas en las diferentes áreas del aprendizaje, estas apps educativas cuentan con imágenes, sonidos, dibujos y animaciones, las cuales son creadas para las diferentes edades de los niños y según el área del conocimiento con la que se vaya a trabajar. (Hamón y Portela, 2017)

Es decir, los recursos educativos en la actualidad juegan un papel central en la educación, debido que hace énfasis en la enseñanza hacia al aprendizaje, otorgando al alumno acceso directo al contenido donde la comunicación es una forma de adquirir el conocimiento con diversos medios y plataformas.

11. IMPACTOS

Educativo

Este trabajo investigativo llegará a ser factor importante en el campo investigativo de la educación que se relaciona con los recursos digitales, permitiendo a docentes y estudiantes profundizar en recursos innovadores de enseñanza de forma individual o colectiva con ello, fortalecerá el proceso pedagógico.

Igualmente, es preciso conocer que el impacto pedagógico educativo será trascendental, puesto que, los recursos digitales permitirán incentivar una educación tecnológica correcta, en vista que, los seres humanos están en continuo proceso de aprendizaje lo cual se da mediante la búsqueda de información a través de la tecnología.

Social

Los recursos digitales para el aprendizaje activo benefician en gran proporción al desenvolvimiento por parte de los educandos en entornos tanto educativos y sociales, asimismo, el uso de un correcto proceso comunicativo facilitara el entendimiento de la información de manera fluida y eficaz.

Asimismo, es un gran paso para alcanzar un aprendizaje inclusivo, debido a que, ayuda a un mejoramiento en el desarrollo personal del estudiante generando así un rendimiento estable, el centro educativo está presente para colaborar y desarrollar las capacidades de los educandos, ya que la responsabilidad es gestionar una educación de calidad y equitativa.

12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 14. *Presupuesto de la propuesta del proyecto*

Recursos	Cantidad	Costo (dólares americanos)	Total
De Oficina o Papelería			
Materiales de oficina	2	30,00\$	60,00\$
Recursos Tecnológicos			
Internet móvil	2	10,00\$	20,00\$
Internet fijo	2	30,00\$	60,00\$
Recursos Bibliográficos			
Libro: Dispositivos digitales móviles en educación	1	31,50\$	31,50\$
Libro: La quinta disciplina en la practica	1	49,50\$	49,50\$
Servicios			
Transporte Público para movilización	2	62,00\$	124,00\$
Energía Eléctrica	2	40,00\$	80,00\$
Total			425,00\$

Elaborado por: Toapanta Shirley, Yugcha Fernanda

13. PROPUESTA

Título de la propuesta: Guía de recursos digitales para el aprendizaje activo
¡Vida Digital!

13.1.Introducción

La implementación de los recursos didácticos, a través, de la utilización de las TIC proporciona grandes ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aumentando la motivación, creatividad e imaginación de los estudiantes logrando alcanzar un aprendizaje activo. La responsabilidad de innovar el proceso pedagógico recae en los docentes, por lo cual, deben hacer uso de la tecnología como una herramienta de enseñanza, brindando una educación de calidad y satisfaciendo las necesidades educativas de los educandos.

Esta propuesta de innovación tiene como propósito la construcción del conocimiento a través de estrategias de enseñanza que contribuyan y aporten al aprendizaje activo para el desarrollo de destrezas y habilidades digitales, debido que, la tecnología cumple un rol fundamental, sobre todo en el ámbito educativo donde ha revolucionado la forma de enseñar, así como de aprender. Por ende, este trabajo tiene como objetivo principal Diseñar una guía que contenga recursos digitales para el aprendizaje activo, el cual se realizó mediante la indagación y selección de recursos digitales.

Además, la contribución que realiza en el campo educativo es significativo, dado que permite al estudiante lograr un aprendizaje a ritmo propio, cooperativo y flexible apoyado en recursos digitales como: videos educativos, blogs, y presentaciones, de la misma manera fortalece las competencias digitales de los docentes. Por ello, es importante que el docente se capacite e implemente recursos digitales innovadores haciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje más participativo e interactivo.

13.2.Objetivos de la propuesta

Objetivo General

Diseñar una guía que contenga recursos digitales para el aprendizaje activo.

Objetivos específicos

- Potenciar las habilidades digitales en los docentes y estudiantes de la unidad educativa.

- Diversificar los recursos digitales para el aprendizaje activo.
- Elaborar nuevos recursos digitales para el aprendizaje activo.

13.3.Justificación

La presente propuesta tiene como objetivo contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la ayuda de los recursos didácticos, a través, de la utilización de las TIC aumentando una mayor comunicación entre docentes y estudiantes.

Además, está dirigido al desarrollo de un aprendizaje a ritmo propio, cooperativo, flexible, donde existe el verdadero liderazgo, también fomenta una actitud activa por parte del alumno, a medida que se utiliza la tecnología va adquiriendo o perfeccionando las habilidades del estudiante, debido a que se brinda contenidos más dinámicos con una característica distintiva, con el propósito de suprimir lo tradicional a algo nuevo en el sistema educativo y en la calidad de la enseñanza. En síntesis, “Se espera que el docente del siglo XXI sea altamente competente en el diseño de entornos de aprendizaje donde se utilicen de manera profusa y pertinente los medios de comunicación y las TIC, aprovechando todo su potencial informativo, comunicativo y motivador” (Marqués, 2004).

Por otro lado, la propuesta está enfocada a trabajar en equipo para lograr los objetivos que se desea alcanzar y la colaboración colectiva, mediante los recursos digitales, de forma que, aumente la motivación, creatividad e imaginación en el desarrollo del trabajo. Así mismo Cedeño, M. (2004) menciona que:

El recurso didáctico son herramientas de aprendizaje que apoyan al niño emocional, físico, intelectual, y socialmente, es decir auxilian en la búsqueda de su desarrollo integral. (p.11)

Es decir, los recursos digitales educativos buscan contribuir y aportar alcances significativos en la construcción del conocimiento como también en el aprendizaje activo de los estudiantes, ya que está relacionada con la adquisición y fortalecimiento de capacidades y competencias que son fundamentales en el desarrollo de los estudiantes. El mismo que favorece al docente transmitir la clase de forma interactiva, presentándoles instrumentos para elevar la motivación por aprender.

13.4.Desarrollo de la propuesta

La presente guía contiene recursos digitales que pretende dar conocimientos básicos sobre la funcionalidad de aplicaciones como: Animakert, Renderforest, Canva, Emaze, Weebly y Wix.

GUÍA





LISTA DE CONTENIDOS



PORTADA



PRESENTACIÓN

Introducción



PROCESO METODOLÓGICO



ANIMAKER

Objetivo, Instrucciones,
Procedimiento



RENDERFOREST

Objetivo, Instrucciones,
Procedimiento



CANVA

Objetivo, Instrucciones,
Procedimiento



ENMAZE

Objetivo, Instrucciones,
Procedimiento



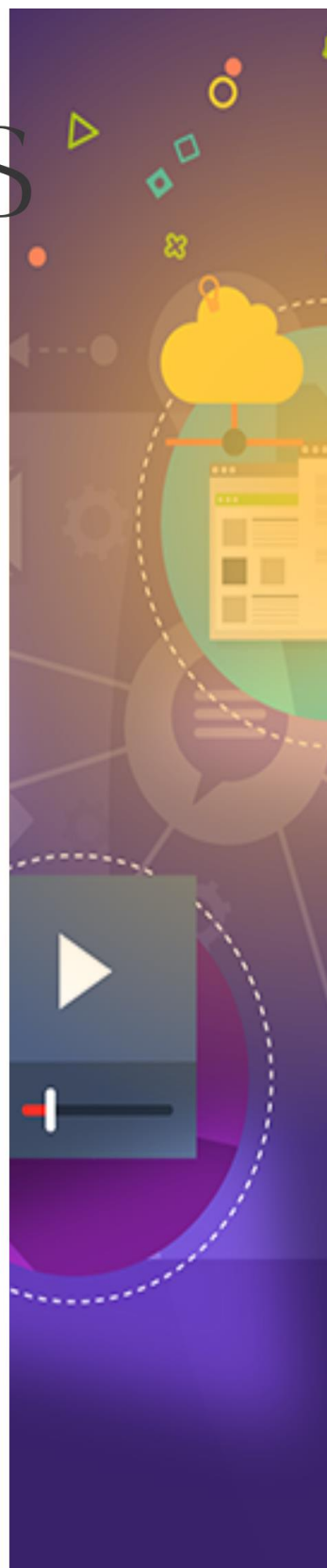
WEEBLY

Objetivo, Instrucciones,
Procedimiento



WIX

Objetivo, Instrucciones,
Procedimiento





PROCESO METODOLÓGICO

La presente guía fue realizada mediante el cumplimiento de diversos pasos: indagación sobre aplicaciones gratuitas, selección, búsqueda de información relacionada a las aplicaciones escogidas, familiarización con la herramienta y desarrollo de instructivo, donde se proporciona el manejo de la aplicación.





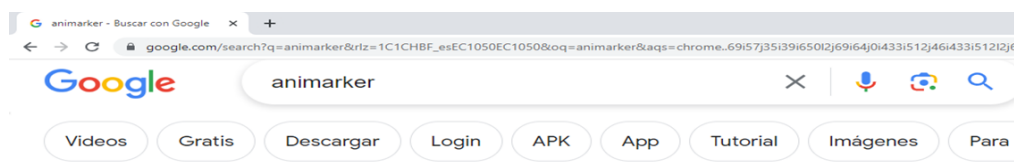
Objetivo: Crear videos educativos animados.

Instrucciones: Animaker nos permite crear, editar y publicar videos gratuitos de manera online con la utilización de animaciones, plantillas creativas, fondos, stickers, e imágenes que se puede compartir en diversas redes sociales.

Procedimiento

Inicio

1. Búsqueda de la aplicación



Cerca de 1,110,000 resultados (0.29 segundos)

Se muestran resultados de **animaker**
 Buscar, en cambio, **animaker**

 **animaker.es**
<https://www.animaker.es> ;
Animaker, Crea videos animados en la nube gratis

Animaker es un creador de video-animaciones del tipo.
 Visitaste esta página el 8/07/23.

Creador de videos

¿Cómo crear videos con Animaker? Elige la plantilla que prefieras ...

2. Registro en la página de la herramienta



o bien

Acepto todo [Términos del servicio](#) y [política de privacidad](#)

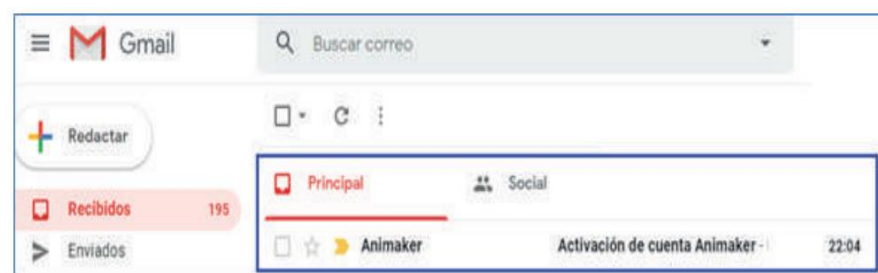
Escribe tu nombre.

Ingresa tu dirección de correo electrónico.

Ingresa tu contraseña.

3. Ingrese al correo electrónico y verificación en la bandeja de entrada.

Se te envió un correo electrónico de verificación.
 Por favor, sigue las instrucciones indicadas allí para completar tu registro. ¡Gracias!



4. Visita al panel de control

The screenshot shows the Animaker dashboard at app.animaker.com/dashboard. The header includes the Animaker logo, navigation links for Plantillas, Precios, and Soporte, and a 'Prueba ahora' button. A notification banner at the top states: 'La función de subtítulos automáticos tan esperada ya está disponible en Animaker! Prueba ahora'. The main content area is titled 'Crear proyecto' and features five video format options: Videos horizontales, Videos verticales, Videos cuadrados, Videos de Instagram, and Videos de Facebook. A sidebar on the left contains a 'Crear' button and a 'Dashboard' menu with options like 'Mis proyectos', 'Compartido conmigo', 'Favoritos', 'Kit de marca', and 'Erika yugcha's team 1'. Below the project creation options, there is a 'Mis proyectos' section with a preview of an 'AWARDS & RECOGNITION POLICIES' video and a 'Ver todo' link.

5. Configuración de la cuenta

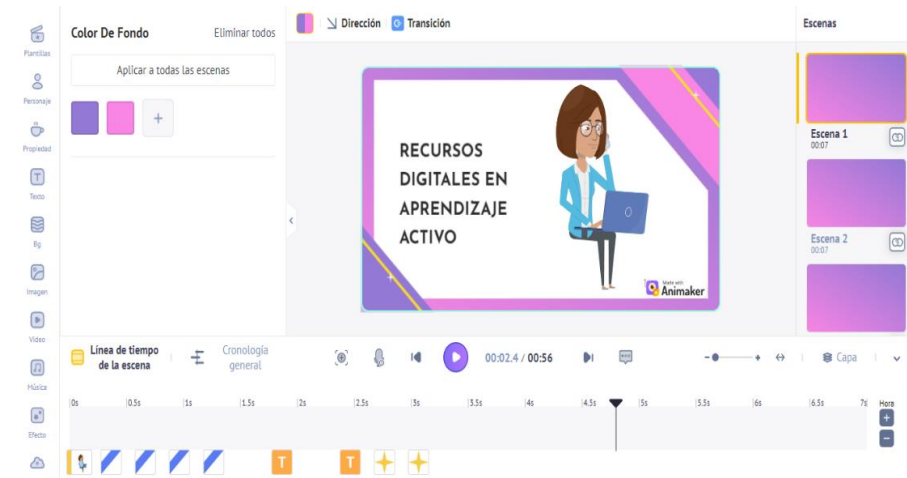
The screenshot shows the Animaker account configuration page at app.animaker.com/account. The header includes the Animaker logo, navigation links for Dashboard, Precios, and Soporte, and a 'Prueba ahora' button. The main content area is titled 'Configuración de la cuenta' and has three tabs: 'Editar perfil', 'Configuración', and 'Autenticación'. The 'Editar perfil' tab is active, showing a profile picture placeholder and several form fields: 'Nombre de perfil' (filled with 'Erika yugcha'), 'Nombre de la empresa', 'Dirección de la empresa' (with a sub-field for 'Ingresar ubicación'), and 'Profesión' (with a dropdown menu). A 'Guardar' button is located at the bottom right of the form. A sidebar on the left contains a 'Crear' button and a 'Dashboard' menu with options like 'Mis proyectos', 'Compartido conmigo', 'Favoritos', 'Kit de marca', 'Erika yugcha's team 1', 'Administrar exportaciones', and 'Tutoriales'. A 'Potenciar' button is also visible in the sidebar.

Desarrollo

6. Selección de plantillas

The screenshot shows the Animaker template selection page at app.animaker.com. The header includes the Animaker logo, a search bar, and navigation links for Proyectos, Dashboard, Precios, and Soporte. The main content area displays a grid of 16 video templates, each with a preview image and a title: 'Crear un proyecto en blanco', 'Promocione su producto o servicio', 'anuncio de listado de propiedades', 'Currículum vitae del profesor', 'Promoción agencia de viajes', 'RESUME TIPS', 'explicador estetista', 'Explicador de alquiler de coches', 'Invitación de boda de vino y cena', 'Plantilla de testimonios', 'gimnasio Explicador', 'Contratación de decantadores', 'Compañía de Peliculas', 'Promoción del curso Udemy', and 'Video explicativo del producto'. A 'Potenciar' button is visible in the bottom right corner of the page.

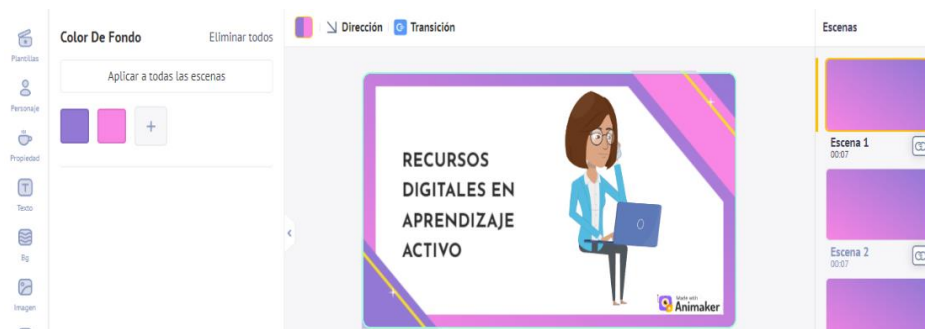
7. Personalización de la plantilla



8. Elección de un personaje



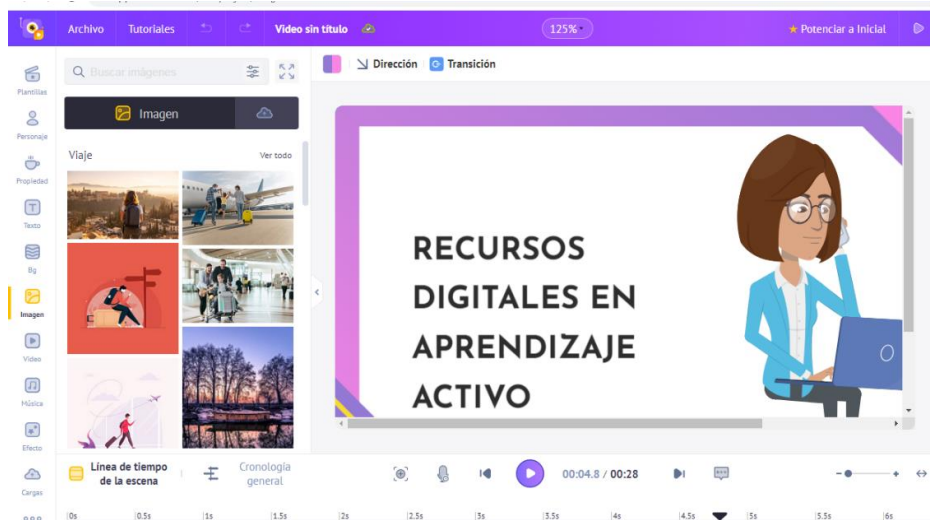
9. Determinar el color



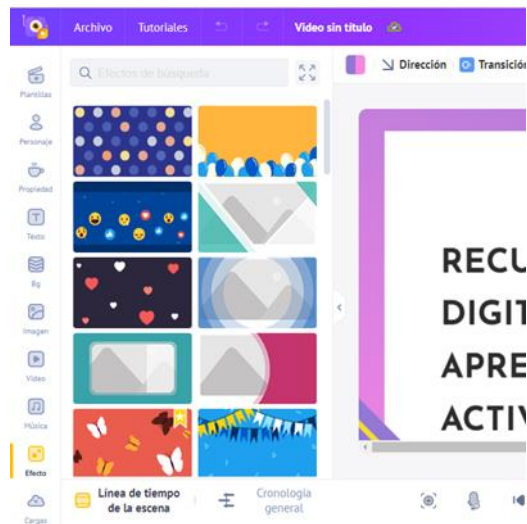
10. Añadir texto



11. Cargar imagen

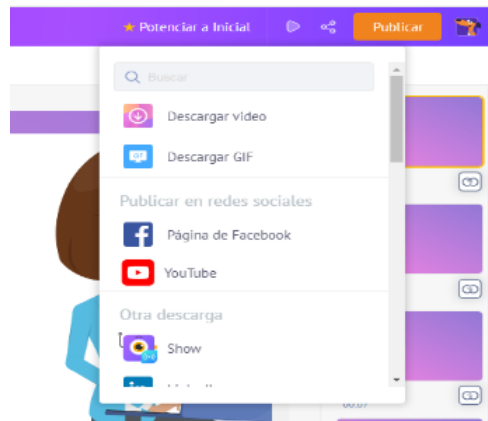
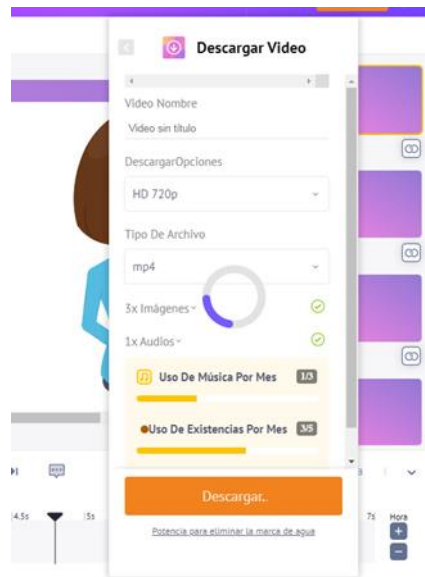


12. Seleccionar efecto



13. Cargar música



Cierre**14. Publicar****15. Descargar**



Objetivo: Crear videos educativos.

Instrucciones: Renderforest nos permite crear, editar y publicar videos, presentaciones, tipografía y tarjetas de felicitaciones de manera gratuita con la utilización de animaciones, plantillas creativas, fondos e imágenes.

Procedimiento

Inicio

1. Búsqueda de la aplicación

10 resultados (0.20 segundos)

renderforest.com
https://www.renderforest.com › ...

Renderforest: Todas sus herramientas de diseño en un solo ...

¡Deja que tu negocio crezca creando impresionantes videos, animaciones, marcas, maquetas, presentaciones, gráficos y sitios web profesionales!

[Iniciar Sesión | Renderforest](#)

... o promocionales online usando nuestras herramientas gratuitas ...

Animación de Video

Renderforest es una herramienta increíble para crear ...

2. Inicio de sesión

Precios Aprender Iniciar sesión

te Logos, Videos, Animation... Ver más ta... Compartir

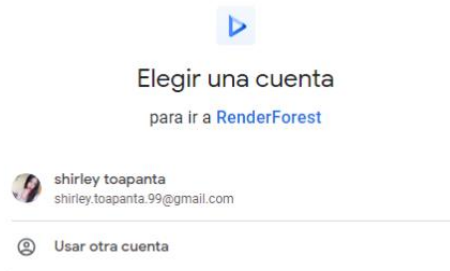
¿Has olvidado tu contraseña?

Acceso

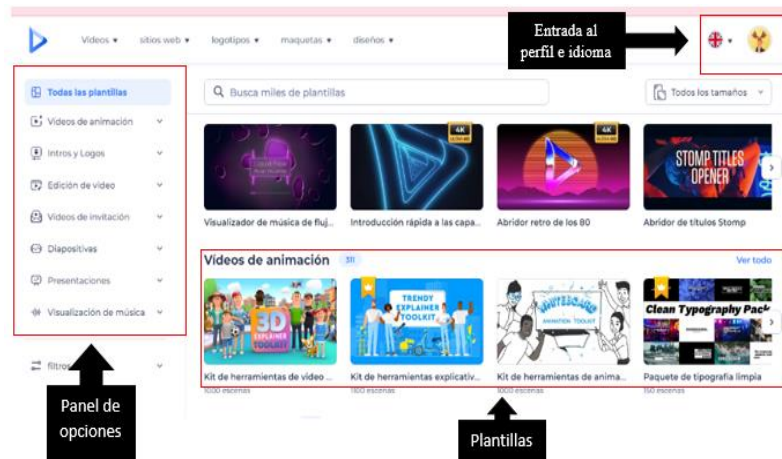
Inicia con

Al continuar, acepta [los Términos de servicio](#) y [la Política de privacidad](#) de Renderforest .

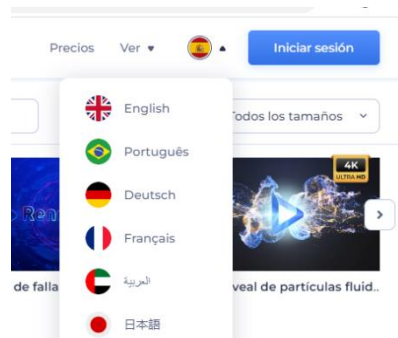
3. Elección de cuenta



4. Visita al panel de control

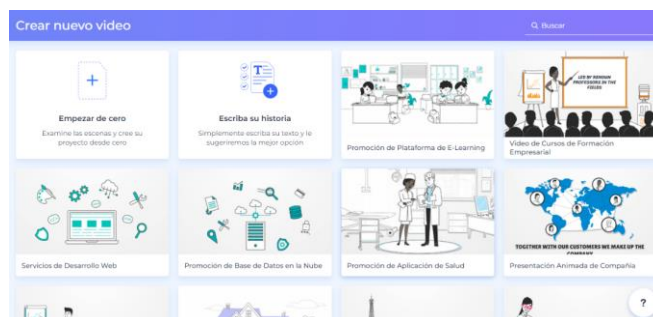


5. Configuración de la cuenta

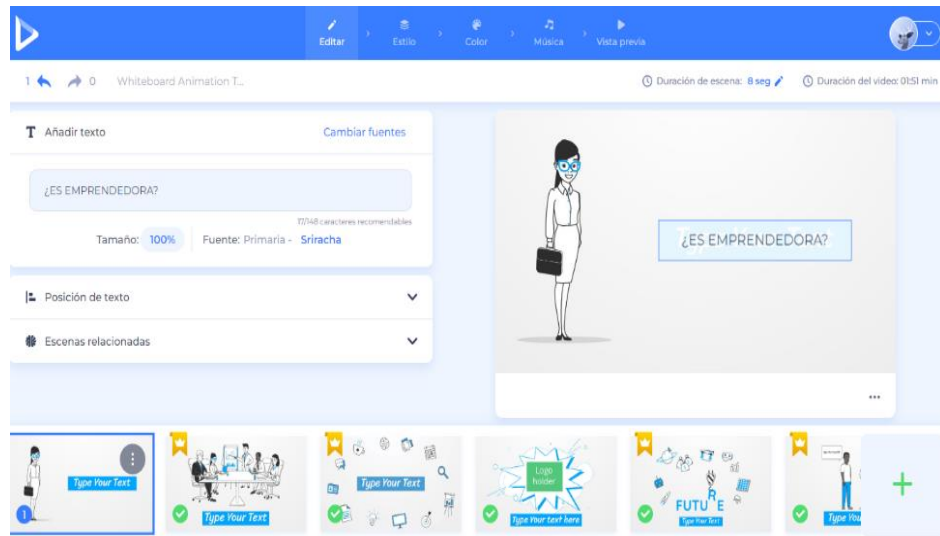


Desarrollo

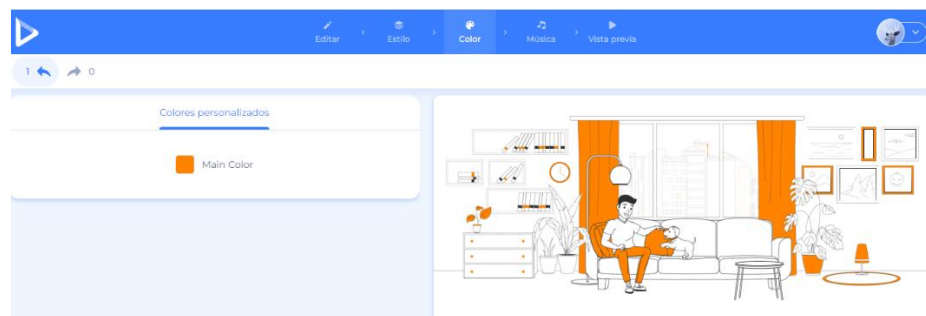
6. Selección de plantillas



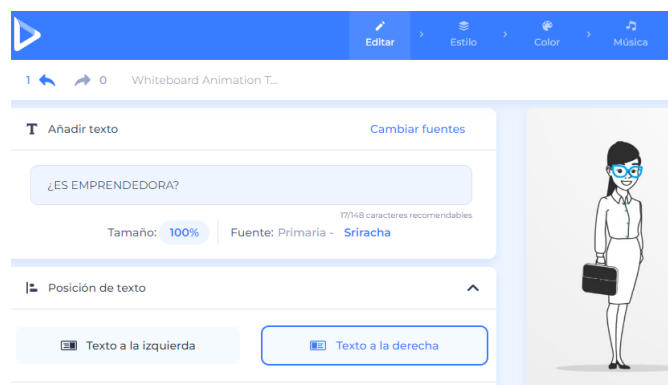
7. Personalización de la plantilla



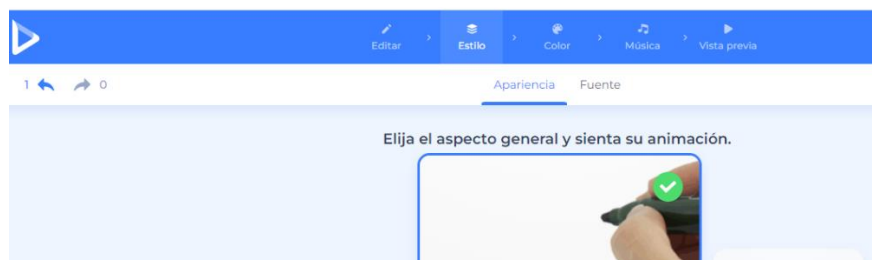
8. Determinar el color



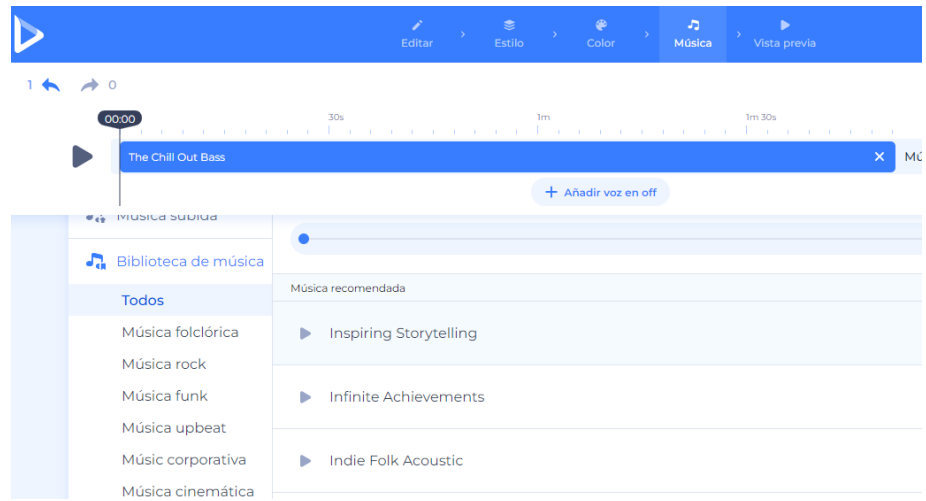
9. Añadir texto



10. Cambiar estilo

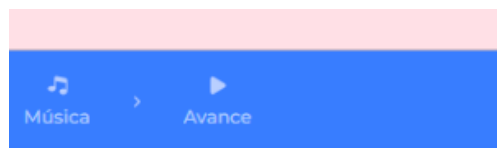


11. Cargar música



Cierre

12. Guardar



⌚ Duración de la escena : 5 :

13. Descargar



Canva

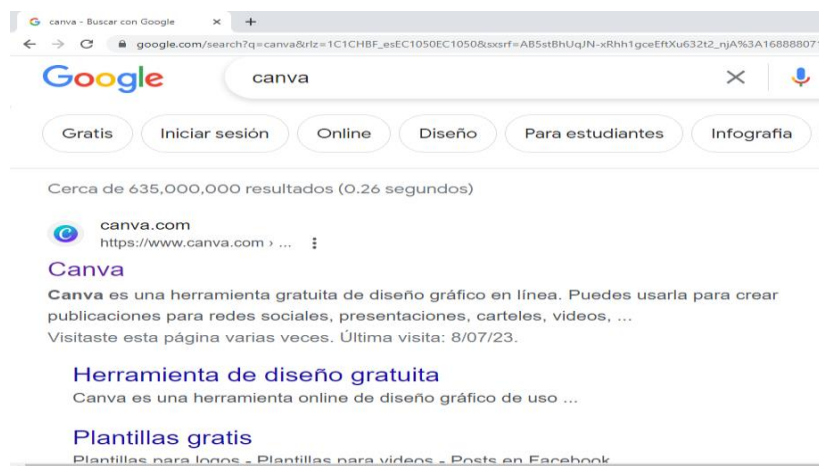
Objetivo: Crear presentaciones, videos e infografías educativas.

Instrucciones: Canva es una herramienta gratuita y colaborativa que nos permite crear, editar y descargar, presentaciones, infografías, videos, portadas, tarjetas, mapas mentales, etc., mediante la personalización de plantillas, música, imágenes, videos y gifs.

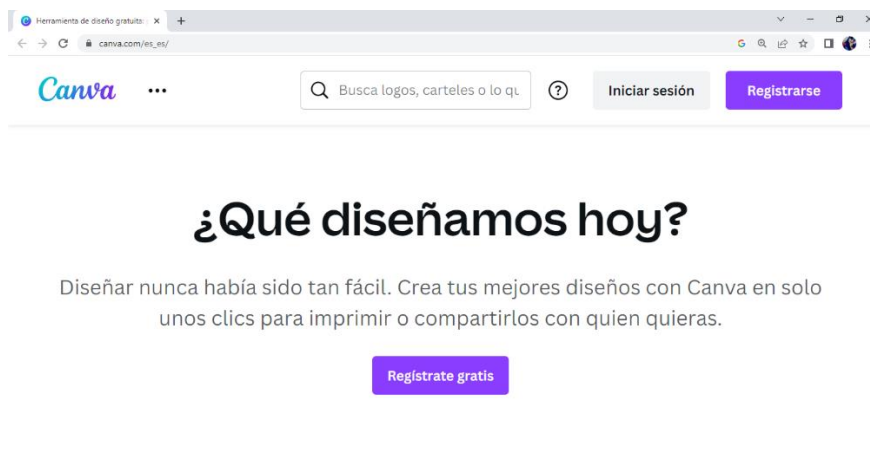
Procedimiento

Inicio

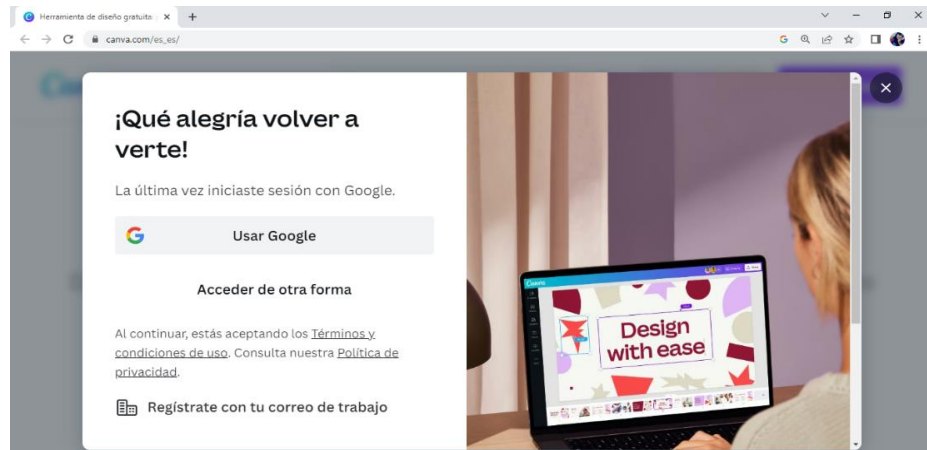
1. Búsqueda de la aplicación



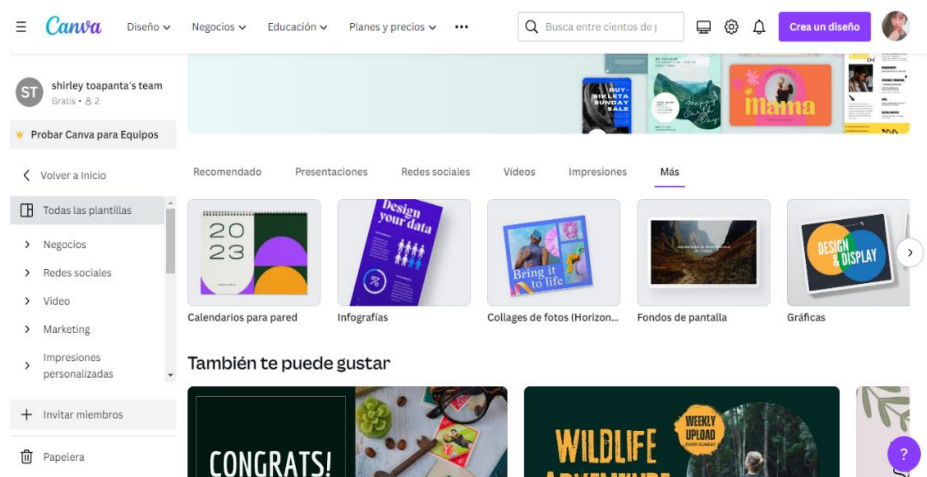
2. Registro en la página de la herramienta



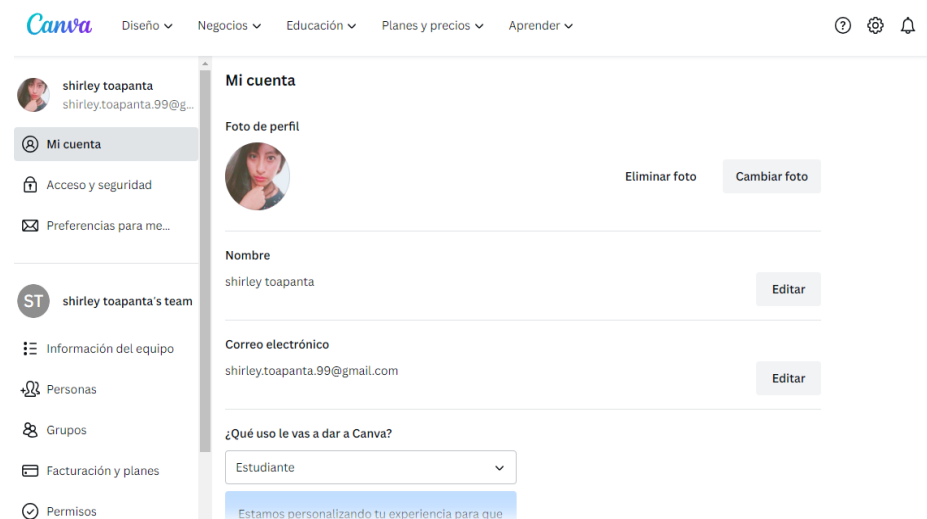
3. Seleccionar correo



4. Visita al panel de control



5. Configuración de la cuenta

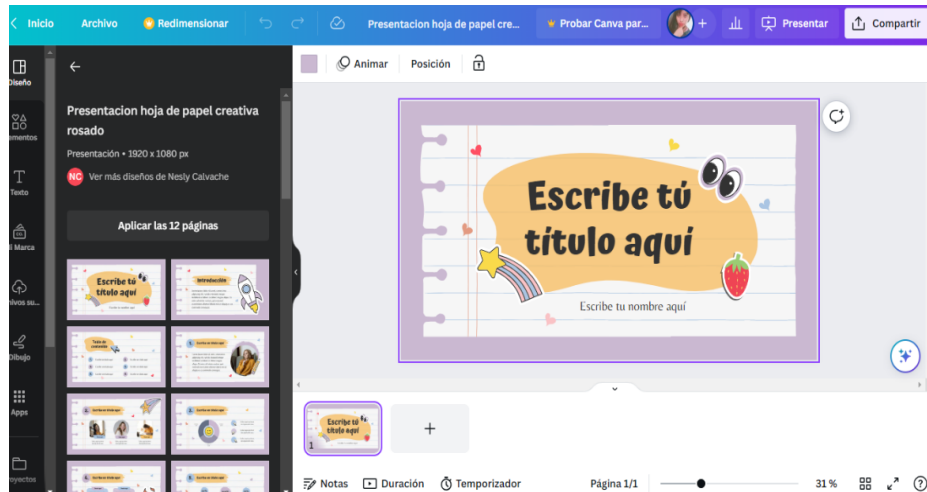


Desarrollo

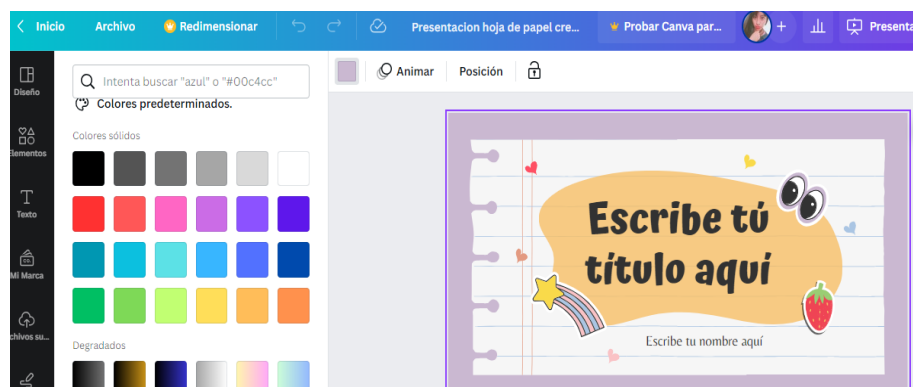
6. Selección de plantillas



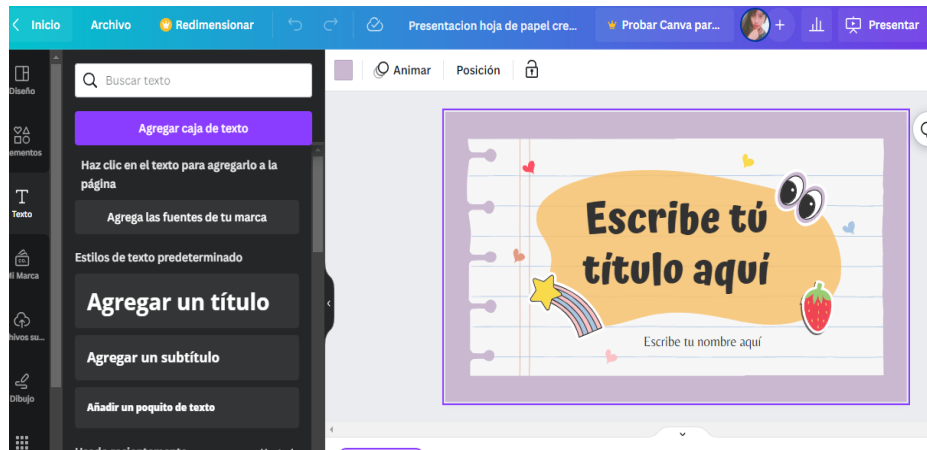
7. Personalización de la plantilla



8. Determinar el color de acuerdo a su gusto



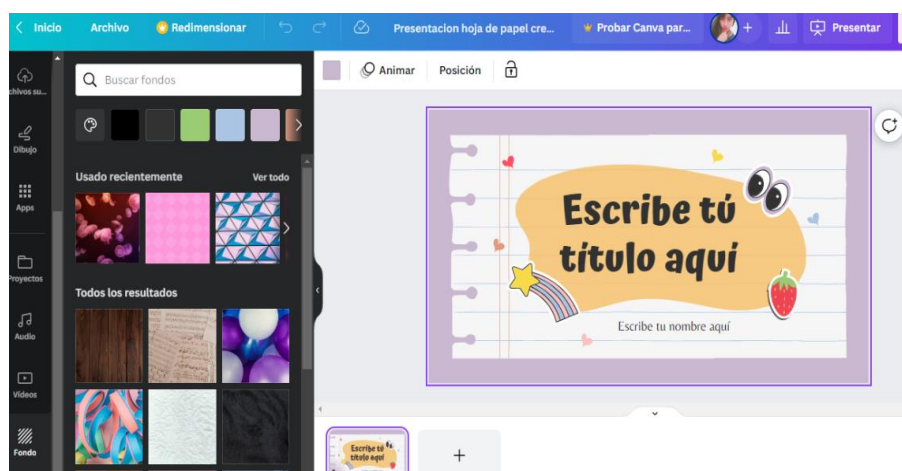
9. Añadir texto



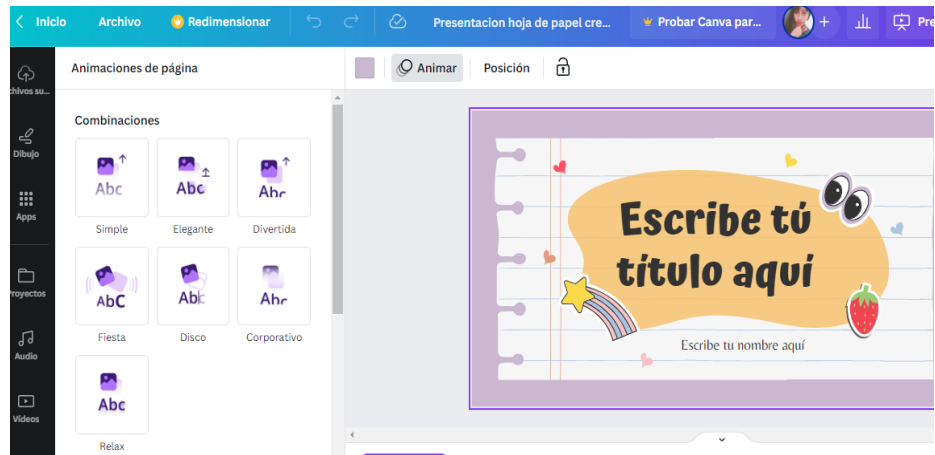
10. Cargar archivos (imagen, videos y audio)



11. Seleccionar fondo

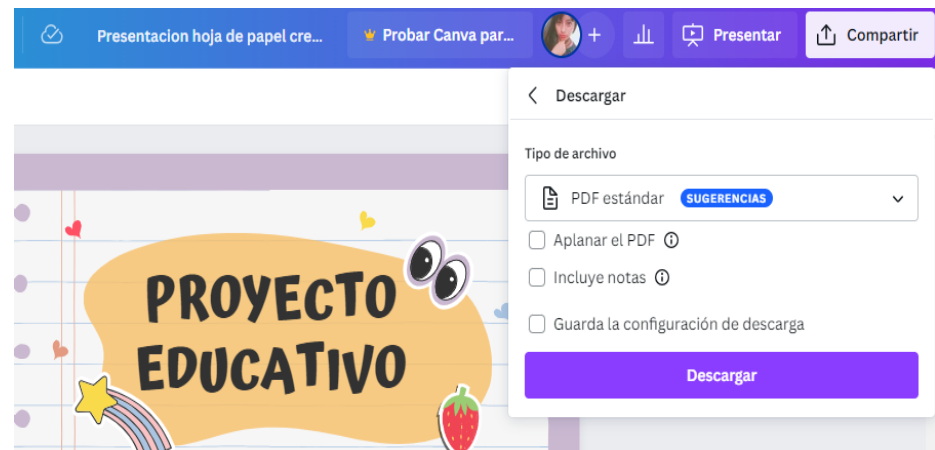


12. Elegir animación



Cierre

13. Descargar





Objetivo: Crear presentaciones educativas.

Instrucciones: Emaze es una aplicación para la creación de presentaciones, permite incorporar gráficos, imágenes, texto por medio de la personificación de plantillas, además, de proporcionar otras funcionalidades como la creación de sitios web, tarjetas, álbum y pruebas.

Procedimiento

Inicio

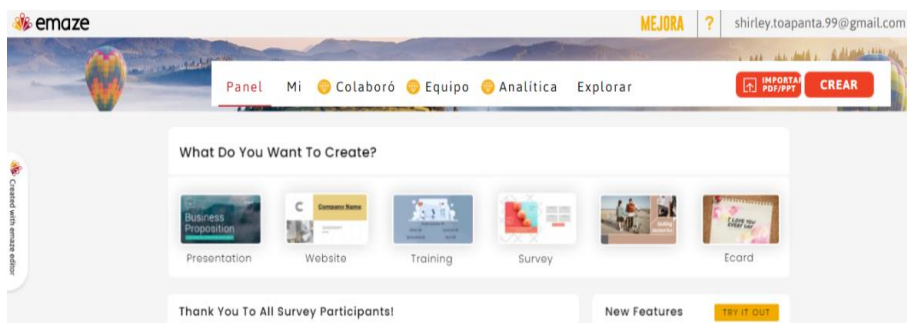
1. Búsqueda de la aplicación



2. Registro en la página de la herramienta con el correo electrónico



3. Visualización del panel de control



4. Configuración de la cuenta

MI CUENTA

PERFIL
FACTURACIÓN
INFORMACIÓN DE CUENTA



Cambiar foto



Cambiar foto de portada

<p style="font-size: x-small; margin: 0;">Nombre completo</p> <p style="background-color: #eee; padding: 5px; margin: 0;">Mireya Toapanta</p> <p style="font-size: x-small; margin: 5px 0 0 0;">Nombre de pila</p> <p style="background-color: #eee; padding: 5px; margin: 0;">Mireya</p> <p style="font-size: x-small; margin: 5px 0 0 0;">Apellido</p> <p style="background-color: #eee; padding: 5px; margin: 0;">Toapanta</p> <p style="font-size: x-small; margin: 5px 0 0 0;">Teléfono 1</p> <p style="background-color: #eee; padding: 5px; margin: 0;">+1(234)1234567</p>	<p style="font-size: x-small; margin: 0;">Acerca de</p> <p style="font-size: x-small; margin: 0;">Soy una gran presentadora, me gusta el diseño, la música y la diversión.</p> <p style="font-size: x-small; margin: 5px 0 0 0;">Calle</p> <p style="background-color: #eee; padding: 5px; margin: 0;">Calle principal 123</p> <p style="font-size: x-small; margin: 5px 0 0 0;">Ciudad</p> <p style="background-color: #eee; padding: 5px; margin: 0;">Ecuador</p>
---	---

Desarrollo

5. Selección de plantillas

ELIGE UNA PLANTILLA

CATEGORÍAS

- Presentación
 - Negocio
 - Educación
 - Creativo
 - Industrias
 - Ventas
 - Capacitación
- Sitio web
- Blog
- tarjeta electrónica
- Album de fotos
- Prueba

FILTROS

+

Blanco

4



Recorrido por la

3D



Reporte de ventas

3D



Plan de negocios

3D



tácticas de marketing

2



Resumen de la

2

6. Personalización de la plantilla

- Industrias
- Ventas
- Capacitación
- Sitio web
- Blog
- tarjeta electrónica
- Album de fotos
- Prueba

FILTROS



Plan de negocios

3D



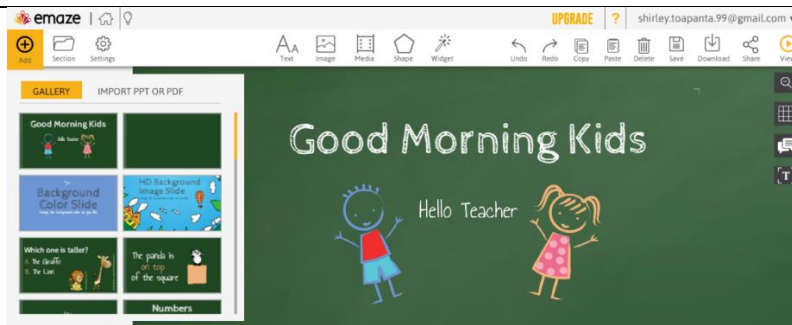
Presente su estrategia de comercialización exclusiva con tácticas de marketing

2



Resumen de la

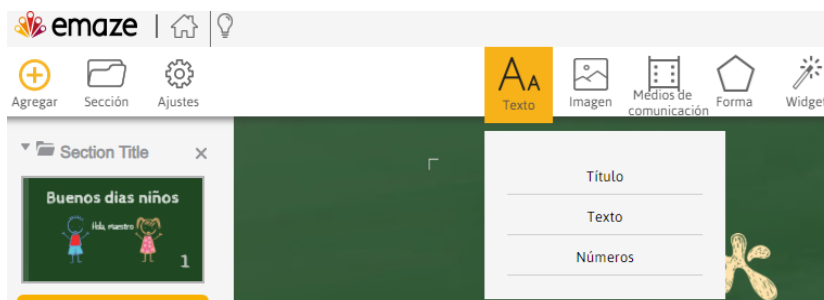
2



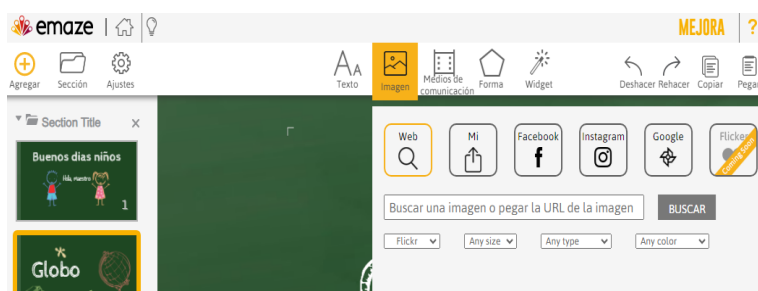
7. Elección del tema



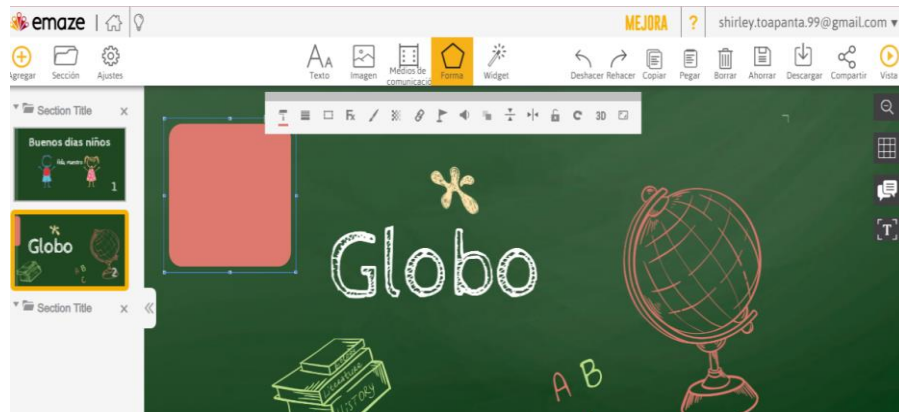
8. Añadir texto



9. Insertar imagen desde la computadora o la web



10. Seleccionar elementos



Cierre

11. Descargar





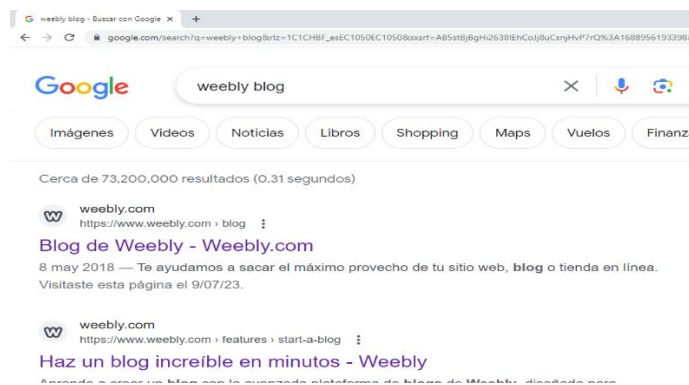
Objetivo: Diseñar sitios web.

Instrucciones: Weebly es una herramienta gratuita encargada de crear sitios web con la opción de personalizar plantillas, cargar imágenes, diapositivas y publicarlo en la red.

Procedimiento

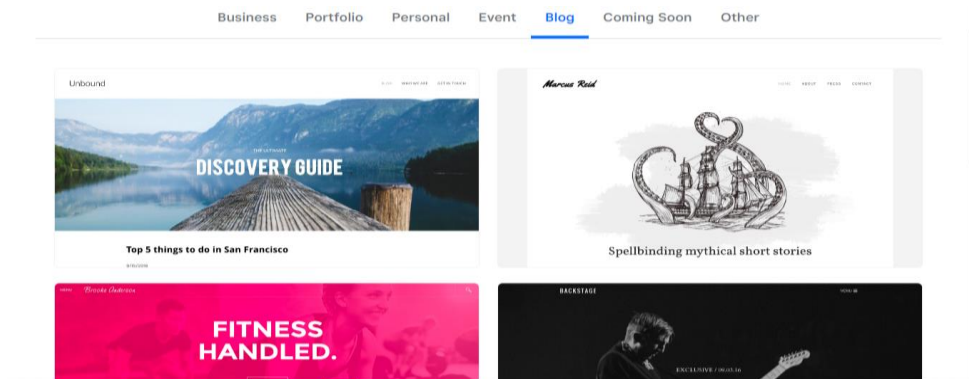
Inicio

1. Búsqueda de la aplicación



2. Registro/Suscribirse en la página de la herramienta

3. Selección de tema para el sitio



4. Creación el link del blog

Seleccione su nombre de dominio

Already own a domain? No problem, [connect or transfer it now.](#)

DOMINIO PROFESIONAL Incluido gratis con un plan de 1 año

recursosdigitales.com	Indisponible
globalrecursosdigitales.com	Elegir <input type="checkbox"/>
recursosdigitalesusa.com	Elegir <input type="checkbox"/>
recursosdigitales.online	Elegir <input type="checkbox"/>
Ver más...	

SUBDOMINIO Gratis con la marca Weebly en su sitio web

recursosdigitales.weebly.com _	Indisponible
--------------------------------	--------------

5. Configuración de la cuenta

- General
- SEO
- Editores
- Miembros
- Mis aplicacion...
- Blog

General

Dirección del sitio

recurso99.weebly.com Cambiar

Título del sitio

My Site Ahorrar

Muestra el título en la parte superior de tus páginas.

categoría del sitio

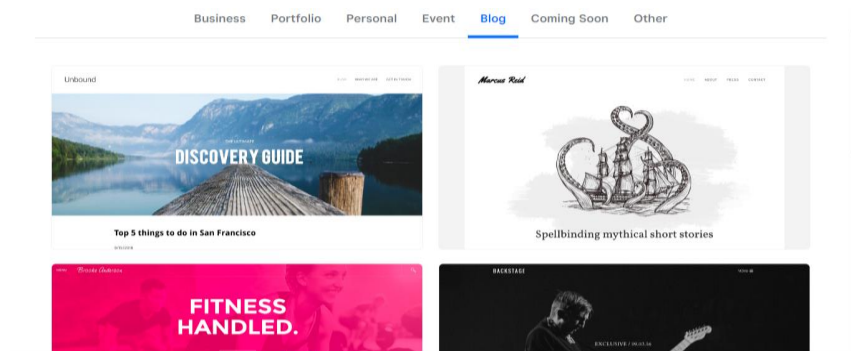
Blog Ahorrar

Esto nos permite ofrecer sugerencias y personalización.

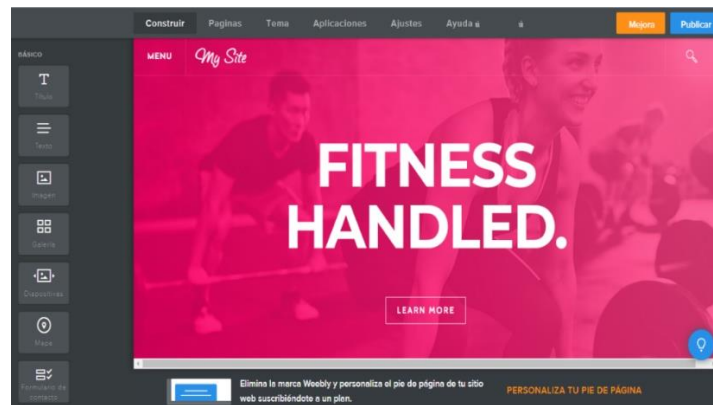
SSL

Desarrollo

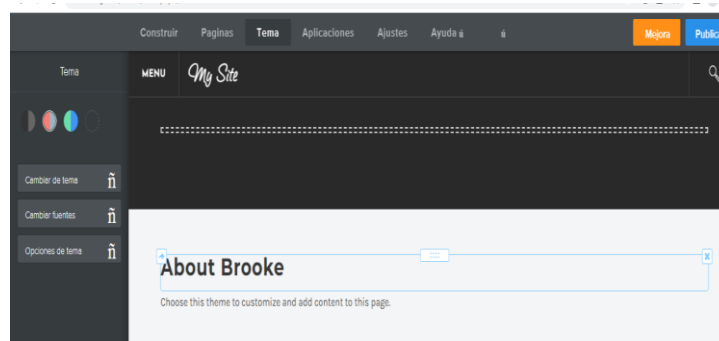
6. Selección de plantillas



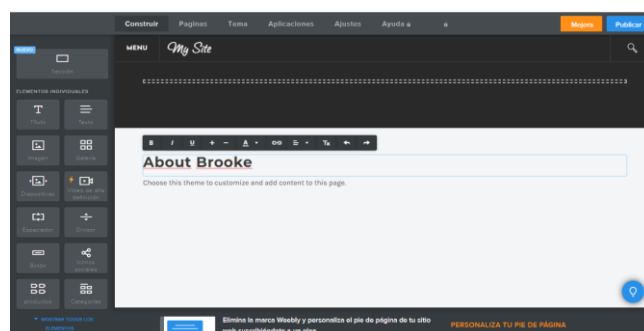
7. Personalización de la plantilla



8. Determinar el color/tema



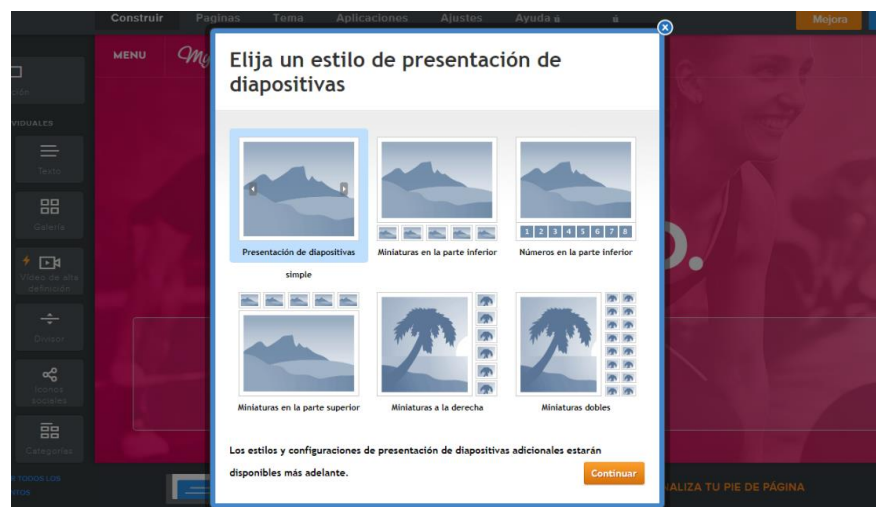
9. Añadir texto



10. Cargar imagen

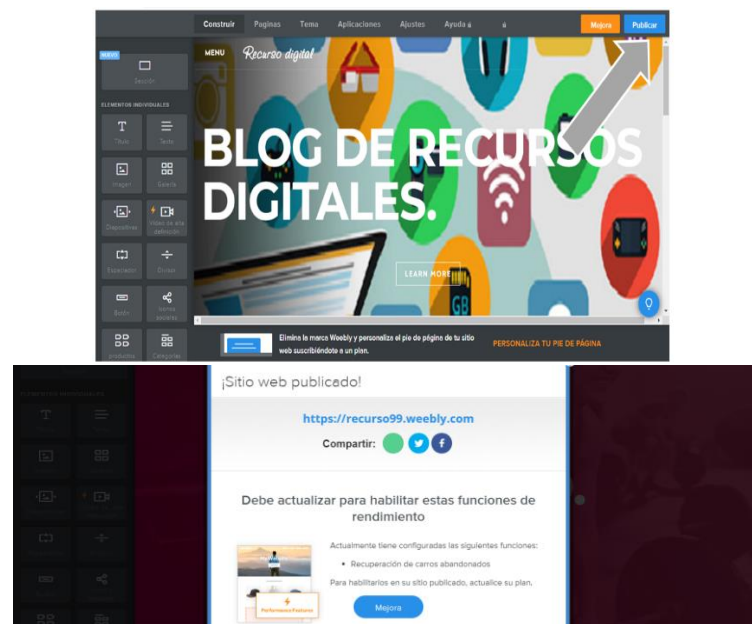


11. Cargar presentación



Cierre

12. Publicar





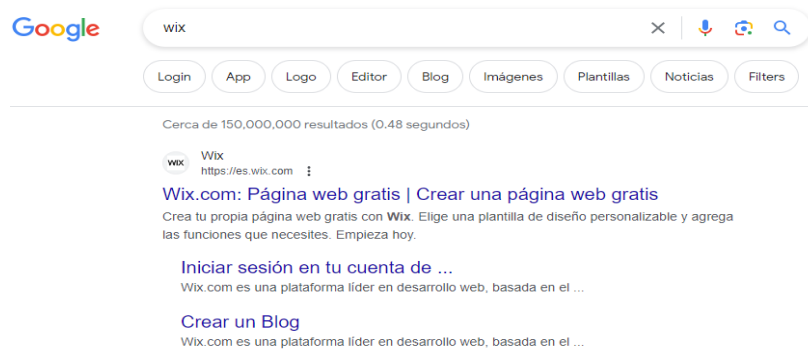
Objetivo: Diseñar sitios web.

Instrucciones: Wix es una herramienta gratuita encargada de crear sitios web con la opción de personalizar plantillas, cargar imágenes, música, videos y publicarlo en la red.

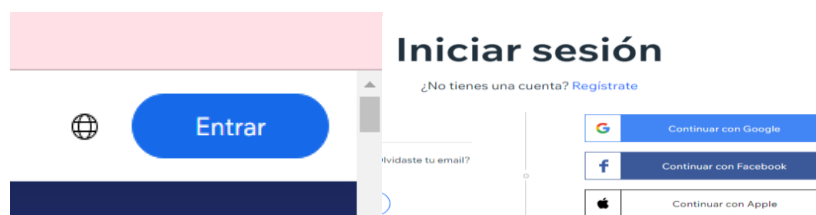
Procedimiento

Inicio

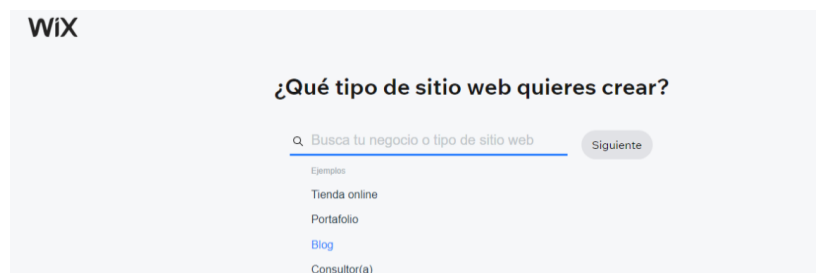
1. Búsqueda de la aplicación



2. Inicio de sesión en la página de la herramienta



3. Elección de tipo de sitio



4. Visita al panel de control

Wix

Empieza a configurar este sitio web

Administra apps, herramientas de negocio, analíticas, ajustes del sitio y mucho más.

[Ir al panel de control](#)

Comienza con el diseño del sitio

[Usa una plantilla →](#)

Personaliza una plantilla creada por un diseñador.

[Obtén un sitio personalizado →](#)

Deja que Wix cree un sitio por ti en minutos.

WIX My Site ▾ Explorar ▾ Ayuda ▾ Contratar a un profesional [Ver Upgrade](#)

Buscar...

Configuremos tu blog 1/5 completados

Configuremos tu blog 1/5 completados

✓ Update your blog type

• **Conecta un dominio personalizado**

Ingresá la dirección web que quieras para tu sitio. Puede ser un dominio que quieras comprar o uno que ya tengas.

[Empezar](#)

• [Escribe tu primera entrada de blog](#) [Crear entrada](#)

• [Diseña tu sitio web](#) [Diseñar sitio](#)

• [Aparece en Google](#) [Comenzar](#)

Wix apoya a Ucrania [Muestra tu apoyo](#)

[Pásate a Premium](#) Obtén un dominio gratis y elimina los anuncios de Wix de tu sitio. [Pásate a Premium](#)

5. Configuración de la cuenta

Configuremos tu negocio 0/4 completados

Ajustes

Buscar todos los ajustes

GENERAL

Información comercial **Idioma y región** **Aceptar pagos**

Configura tu nombre comercial, logo, ubicación e información de contacto. Configura tu idioma, región y divisa, y además traduce tu sitio. Elige la forma en que te pagan los clientes.

Facturas y cotizaciones **Gestionar plan** **Dominios**

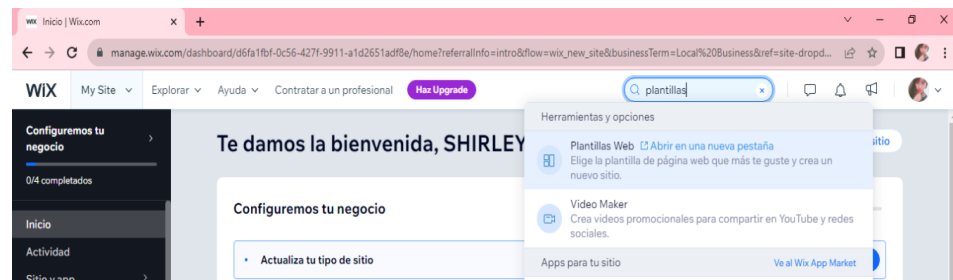
Personaliza tus facturas y cotizaciones. Compara los planes para sitios web y actualiza tu suscripción. Conecta, administra y edita la dirección de tu página web.

Roles y permisos **Ajustes de miembros del sitio** **Privacidad y cookies**

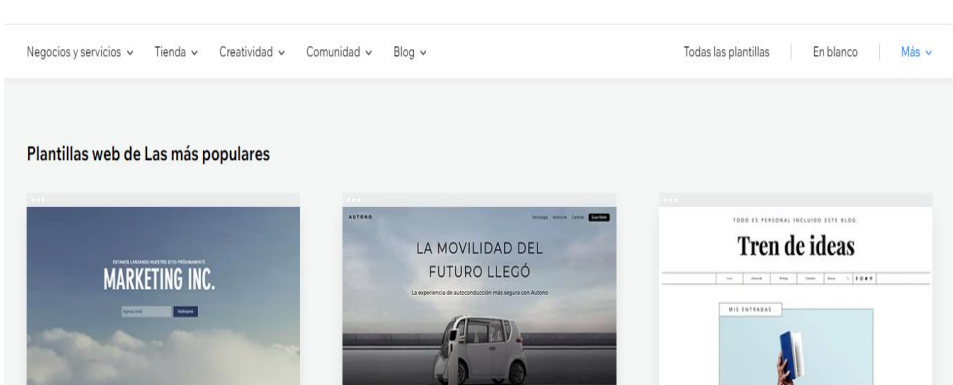
Invita a personas a trabajar en tu sitio y establece sus permisos. Administra la seguridad de registro e inicio de sesión, la privacidad del perfil y los. Permite a los visitantes gestionar su privacidad, información y cookies en tu sitio.

Desarrollo

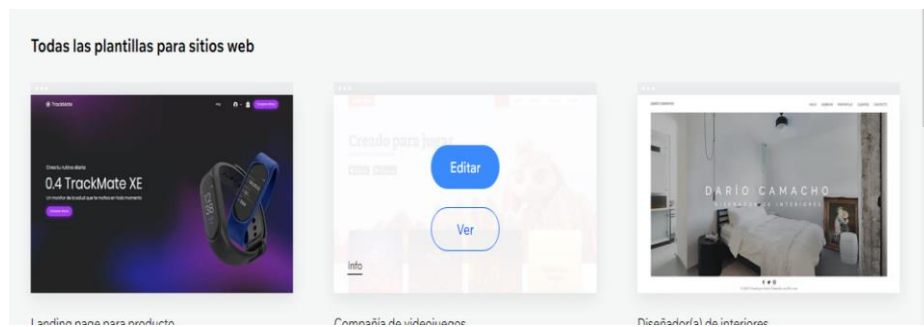
6. Selección de plantillas



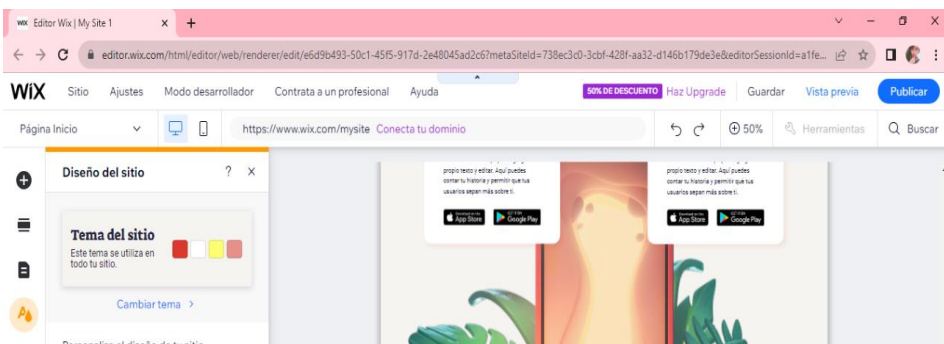
Plantillas web increíbles



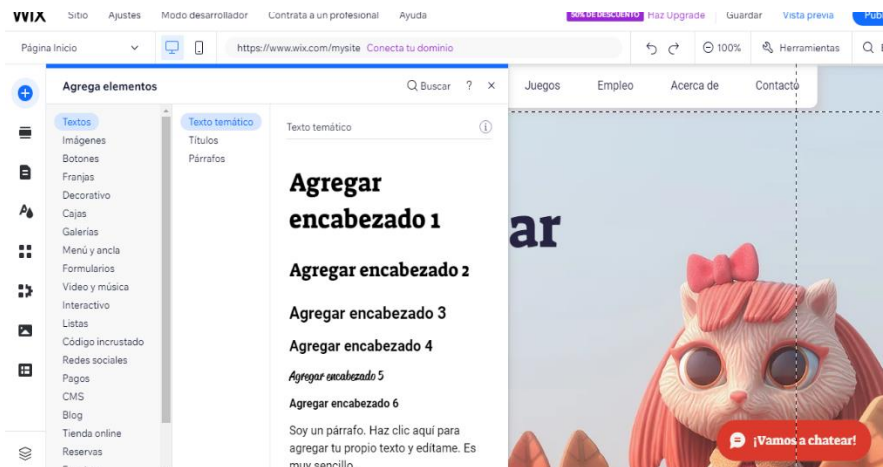
7. Editar plantilla



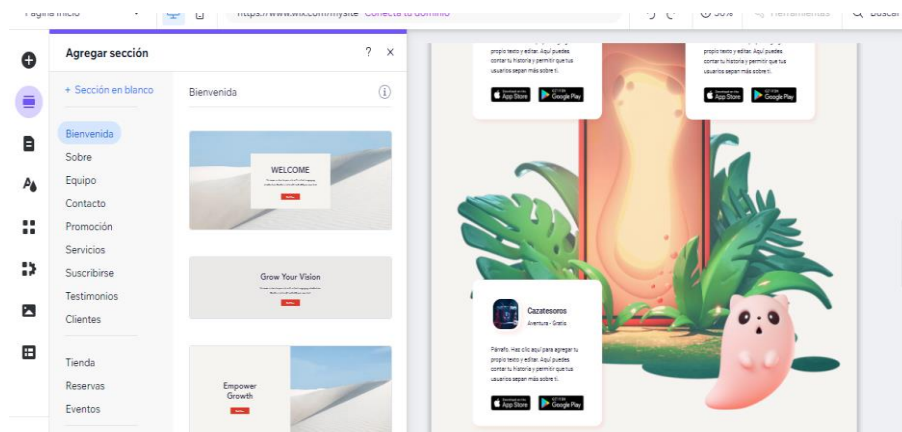
8. Determinar el color/tema



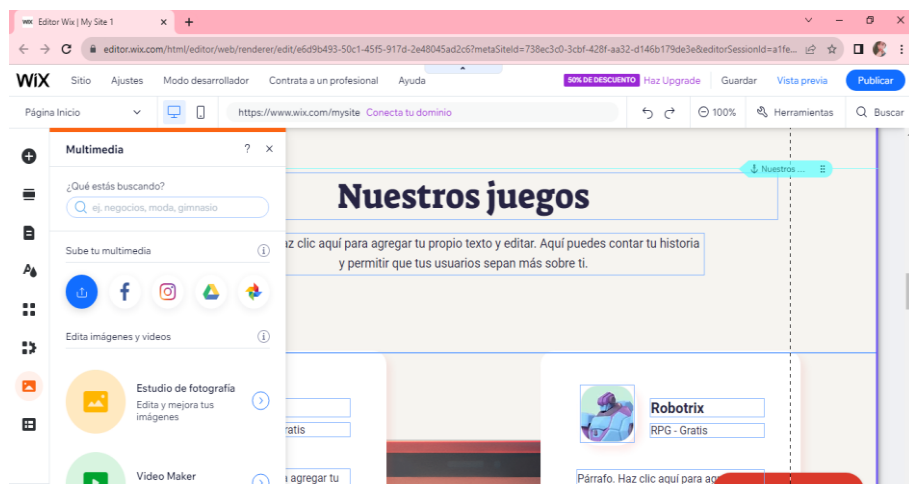
9. Añadir texto



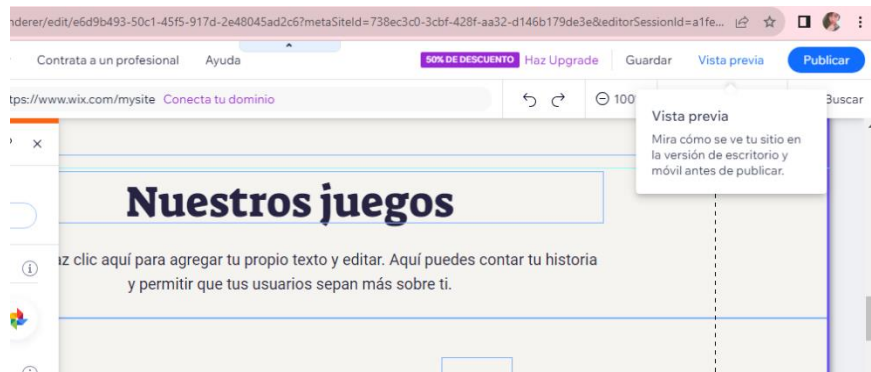
10. Añadir secciones



11. Cargar imagen

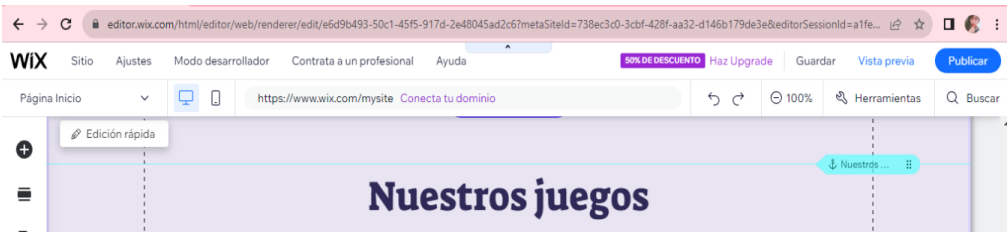


12. Vista previa

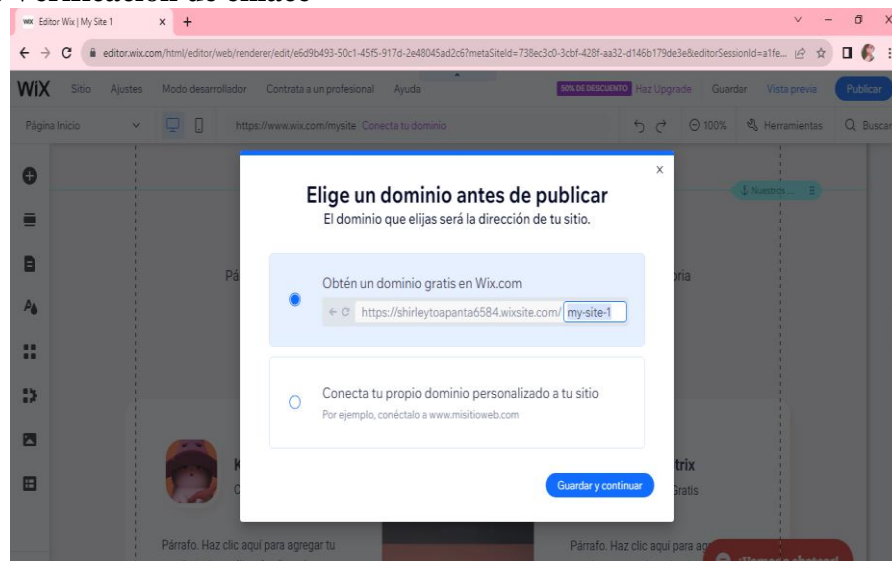


Cierre

13. Publicar



14. Verificación de enlace



14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- La tecnología es un instrumento que favorece al desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas de docentes y estudiantes, lo cual permite mantener una clase dinámica y motivadora donde se utilice recursos digitales innovadores, con el fin de contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La práctica educativa requiere de la implementación de recursos digitales innovadores con la finalidad de motivar al estudiante a la adquisición del aprendizaje de forma creativa, por ese motivo, el docente debe estar capacitado para diseñar nuevos recursos por medio de herramientas tecnológicas y fortalecer los contenidos.
- Los recursos digitales como videos, blogs, presentaciones, etc., contribuyen a la enseñanza-aprendizaje, debido que permite al docente innovar la forma de enseñar, por ende, fortalece el contenido, refuerza el aprendizaje e incentiva el trabajo autónomo para que el estudiante desarrolle el razonamiento lógico, crítico y reflexivo.

RECOMENDACIONES

- Capacitar a los docentes sobre los recursos digitales, para que dentro del ámbito escolar lo apliquen con el fin de fortalecer el aprendizaje, además de recolectar información necesaria que contribuya a solventar las necesidades y el manejo adecuado en las aulas de clase.
- Aplicar diferentes recursos, dependiendo de la necesidad que requiera el estudiante, con el fin de que el estudiante participe en las clases conjuntamente con el docente, para solventar el proceso enseñanza-aprendizaje. De tal forma que, aporte al desarrollo de habilidades y destrezas.
- Realizar actividades, en donde el estudiante pueda fortalecer su concentración y aprendizaje, además de elevar sus competencias digitales en campos donde la creatividad sea un requisito para alcanzar un aprendizaje activo.

15. BIBLIOGRAFÍA

- Abengoechea, S. y Romero, E. (1991). *Selección y empleo de medios*. Barcelona: Máster de formación de formadores RENFE-UAB.
- Arias-Paucar, C. C. y Aguilar-Salazar, P. B. (2023). La gamificación como estrategia innovadora para estimular el aprendizaje activo en los estudiantes de la institución Matilde Hidalgo de Procel. *Revista Social Fronteriza*, 3(2), 179-198.
<http://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/49/75>
- Bonilla-Barbosa, J. H. (2018). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista #ashtag*, 4(5), 124-131.
<https://revistas.cun.edu.co/index.php/hashtag/article/view/46>
- Cajal, A. (s.f.). *Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas y Etapas*. [Investigación%20de%20Campo%20\(1\).pdf](#)
- Castro, S., Guzmán, B. y Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Educación: Laurus*, 13(13), 220-221.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Campos, J. (2022). *Aprendizaje Basado en Proyectos para propiciar el Desarrollo de las Competencias Comunicativas*. Obtenido de Universidad virtual, Escuela de Graduados en Educación. <https://acortartu.link/cxjzb>
- Campos-Perales, V. y Raubel-Moya, R. (2011). La formación del profesional desde una concepción personalizada del proceso de aprendizaje. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(28), 2.
<https://www.eumed.net/rev/ced/28/cpmr.pdf>
- Chancusig-Chisag, J. C., Flores-Lagla, G. A., Venegas-Álvarez, G. S., Cadena-Moreano, J. A., Guaypatin-Pico, O. A. y Izurieta-Chicaiza, E. M. (2017). Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las Tics en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. *Boletín virtual*, 6(4), 120.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119349>

- Equipo editorial, Etecé (2017). *Técnicas de aprendizaje*.
<https://acortartu.link/e2zw9>
- Feria-Ávila, H., Matilla-González, M. y Mantecón-Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc*, 11(3). Dialnet-Entrevista La Encuesta-7692391.pdf
- Glasserman-Morales, L. D. y Ramírez-Montoya, M. S. (2014). Uso de recursos educativos abiertos (rea) y objetos de aprendizaje (oa) en educación básica. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 15(2), 86-107.
<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201031409005.pdf>
- Gómez-López, R. (2004). *Evolución científica y metodológica de la economía*. Repositorio institucional CUCEA.
<http://www.eumed.net/coursecon/libreria/rgl-evol/index.html>
- Guerrero-Dávila, G. (2015). *Metodología de la investigación*. México D.F, México: Grupo Editorial Patria.
<https://ezproxy.unisimon.edu.co:2258/es/ereader/unisimon/40363?page=20>.
- Guía del Docente (s. f.). *¿Cuáles son los tipos y características de aprendizaje?*
[Rhttps://guiadocente.net/cuales-son-los-tipos-y-caracteristicas-de-aprendizaje/](https://guiadocente.net/cuales-son-los-tipos-y-caracteristicas-de-aprendizaje/)
- Guzzetti-De Marecos, P. C. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Revista Multidisciplinar: Ciencia Latina*, 4(2), 860.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/122/104>
- Hamón-Ardila, E. R. y Portela-Mejía, A. (2017). Apps educativas como herramienta pedagógica para niños y niñas de grado segundo en el Colegio Sorrento I.E.D [Trabajo de investigación, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://acortartu.link/fl7xi>
- Heras-Montoya, V., Roa-Rivera, R. I. y Espinosa-Pulido, A. (2015). Las competencias digitales de futuros docentes y su relación con los estándares

internacionales en TIC's. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. <https://bit.ly/2Qrt4Qd>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista-Lucio, M.P. (2008). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.

La Comisión pone en marcha la iniciativa «Apertura de la educación» para impulsar la innovación y las aptitudes digitales en los centros de enseñanza y las universidades (2013). Comisión Europea. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/IP_13_859

León-Amendaño, J. P. y Cisneros-Quintanilla, P. F. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. *Revista Científica*, 6(20), 92-112. <https://acortartu.link/c3xtg>

Lliguisupa-Pástor, D. M., Bonilla, M. A. y Cárdenas-Benavides, J. P. (2021). Dispositivos tecnológicos: uso académico en estudiantes universitarios. *Revista científica: Uisrael*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1e.2021.480>

Martínez, C. (2018). *Investigación descriptiva: definición, tipos y características*. <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva>

Mayer, R. E. (2002). *Psicología de la educación el aprendizaje en las áreas de conocimiento*. Madrid: Pearson Educación, S.A.

Ministerio de Educación. (2020). Plan Educativo Covid-19. Quito : educarecuador.

Morales-Muñoz, P. A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Red Tercer Milenio. https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Muñoz-Vera, J. D. (2018). *Materiales didácticos y su incidencia en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de la Unidad Educativa 29 de agosto, parroquia Febres Cordero, cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos* [Tesis previo a la obtención del título, Universidad Técnica de Babahoyo]. DSpace. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5570>

- Navarro, R. E. (2004). El concepto de enseñanza aprendizaje. *RED científica*, 6, 3. <https://acortartu.link/2y1qu>
- Navés, F. A. (2015). Las TIC como recurso didáctico: ¿Competencias o posición subjetiva? CPU-e, *Revista de Investigación Educativa*, (20), 238-248. <https://www.redalyc.org/pdf/2831/283133746011.pdf>
- Oltra-Mestre, M. J., García-Palao, C., Flor-Peris, M., y Boronat-Navarro, M. (2012). Active learning methods and student performance: A design of a production management course. *WPOM-Working Papers on Operations Management*, 3(2), 84–100. <https://doi.org/10.4995/wpom.v3i2.1102>
- Peralta, W. M. (2015). La plataforma virtual como herramienta de enseñanza. *Revista Vinculando*, 1-8. <https://acortartu.link/s33ug>
- Pérez-Alarcón, S. (2010). La importancia de las Tics en la escuela. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (7). 5. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7083.pdf>
- Tamayo y Tamayo, M. (2008). El Proceso de la Investigación Científica. 4ª edición. México: Editorial Limusa.
- Riva-Amella, J. L. (2009). Cómo estimular el aprendizaje. Barcelona, España: Editorial Océano.
- Rodríguez, M. A., Fernández, J. L., Soto, J., Esteves, N., Zavala, A. y García, M. A. (s.f.). Medios y recursos. *Monografías*. <https://acortartu.link/6816j>
- Rodríguez. (2005). Materiales y Recursos en educación infantil. Manual de usos prácticos para el docente. Vigo: Ideaspropias Editorial.
- Rosell-Puig, W. y Paneque-Ramos, E. R. (2009). Consideraciones generales de los métodos de enseñanza y su aplicación en cada etapa del aprendizaje. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2). <https://acortartu.link/d9ivu>
- Un 31% de docentes fiscales requirió capacitación extra para dar clases virtuales* (2021). Primicias. <https://acortartu.link/ufl6b>

Vargas-Jiménez, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 3(1). 119-139. <https://www.academia.edu/5056872>

Vargas-Murillo, G. (2017). Los recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista cuadernos*, 58(1), 69. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf

ViewSonic (2019). *Qué es el Aprendizaje Activo y por qué es Importante*. <https://acortartu.link/n2zuf>

16. ANEXOS

Anexo 1. Hojas de vida

HOJA DE VIDA



DATOS PERSONALES

Apellidos:	Peñaherrera Acurio
Nombres:	Sandra Jaqueline
Estado civil:	Casada
Cedula de ciudadanía:	1803337326
Nacionalidad:	ecuatoriana
Dirección domiciliaria:	Cotopaxi - Pujilí; Urbanización Marco Antonio Guzmán, Manuela de Jesús Tovar y Rafael Villacís.
Teléfono celular:	0999076240
Sexo:	Femenino
Correo electrónico:	sandra.penaherrera@utc.edu.ec

FORMACIÓN ACADÉMICA

INGENIERA EN INFORMÁTICA Y SISTEMAS COMPUTACIONALES POR LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

MAGÍSTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA POR LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

MAGÍSTER EN GESTIÓN Y DESARROLLO SOCIAL POR LA UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- Docente Titular de la Universidad Técnica de Cotopaxi - Extensión Pujilí.
- Docente Invitada de Posgrados de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Exdirectora del Departamento de Vinculación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

- Exdirectora de la Carrera de Trabajo Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Docente Investigadora del Proyecto de Investigación Observatorio Socioeconómico de Cotopaxi.
- Miembro del Observatorio Ciudadano a la Aplicación Efectiva de la Ley Orgánica Integral para Prevenir y Erradicar la Violencia contra la Mujer acreditado por el CPCCS.
- Miembro de la Red Interuniversitaria de Investigación Feminista sobre Acoso Sexual.

HABILIDADES

- Activista en Defensa de los Derechos Humanos y Derechos de las Mujeres.
- Gestora en Desarrollo Social.
- Expositora en Eventos Académicos.
- Articulista en Periódicos Alternativos.
- He desarrollado Proyectos de Intervención Social, Liderazgo, Fortalecimiento Organizacional, Sensibilización sobre Violencias de Género, Participación Ciudadana y Control Social.
- He Publicado Obras de Relevancia Social.

HOJA DE VIDA**DATOS PERSONALES**

Apellidos: Toapanta Quishpe
Nombres: Shirley Mireya
Estado civil: Soltera
Cedula de ciudadanía: 050475658-6
Nacionalidad: ecuatoriana
Lugar de nacimiento: Cotopaxi-Saquisilí
Fecha de nacimiento: 31 de marzo de 1999
Dirección domiciliaria: Saquisilí
Teléfono celular: 0979184560
Sexo: Femenino
Tipo de sangre: ORH+
Correo electrónico: shirley.toapanta6586@utc.edu.ec

ESTUDIOS PRIMARIOS

Primaria: Escuela “Carlos Montufar”
Secundaria: Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví”
Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- ✓ Practicas pre- profesionales: Unidad Educativa “Pujilí”

IDIOMAS

- ✓ Inglés Nivel: B1

TÍTULOS OBTENIDOS

✓ Bachiller en Ciencias Exactas

REFERENCIAS PERSONALES:

Ing. Patricia Quishpe

Cel. 0983140153

Sr. Kleber Toapanta

Cel. 0983270811

HOJA DE VIDA



DATOS PERSONALES

Apellidos: Yugcha Oña
Nombres: Erika Fernanda
Estado civil: Soltera
Cedula de ciudadanía: 055023235-9
Nacionalidad: ecuatoriana
Lugar de nacimiento: Cotopaxi-Saquisilí
Fecha de nacimiento: 29 de junio del 2001
Dirección domiciliaria: Barrio el tejtar
Teléfono celular: 0963934904
Sexo: Femenino
Tipo de sangre: ORH+
Correo electrónico: erika.yugcha2359@utc.edu.ec

ESTUDIOS PRIMARIOS

Primaria: Escuela “Francisco de la Peña”
 Escuela “Republica de Colombia”
Secundaria: Unidad Educativa Saquisilí
Superior: Universidad Técnica de Cotopaxi

EXPERIENCIA PROFESIONAL

- ✓ Practicas pre- profesionales: Unidad Educativa “Pujilí”

IDIOMAS

- ✓ Inglés Nivel: Medio

TÍTULOS OBTENIDOS

✓ Bachiller en Ciencias Generales

REFERENCIAS PERSONALES:

Lcda. Patricia Sampedro

Cel. 0959249102

Sra. Verónica Yugcha

Cel. 0983537882

Anexo 2. Fotografías





Anexo 3. Guía de preguntas a estudiantes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS
ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA**

CUESTIONARIO

OBJETIVO: Establecer recursos digitales para el aprendizaje activo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2022-2023

INVESTIGADORES: Toapanta Quishpe Shirley Mireya y Yugcha Oña Erika Fernanda

Instrucciones: Se recomienda leer detenidamente las preguntas y responder con absoluta honestidad. Esta información se manejará de manera confidencial y sus resultados serán utilizados para asuntos estrictamente investigativos y académicos."

Preguntas

1. **¿Tiene usted un amplio conocimiento sobre que son los recursos digitales?**
SI
NO
2. **¿Considera que el uso de recursos digitales es beneficioso para el aprendizaje activo?**
SIEMPRE
A VECES
NUNCA
3. **¿Cree usted que la utilización de un recurso innovador motiva el aprendizaje?**
SIEMPRE
A VECES
NUNCA
4. **¿Considera que una buena educación puede ser lograda con el apoyo de un recurso interesante?**
SI
NO
5. **¿Hace uso de plataformas educativas que ayudan al fortalecimiento de su aprendizaje?**
SIEMPRE
A VECES
NUNCA

6. **¿La institución cuenta con un laboratorio de computación para contribuir en su aprendizaje?**
SI
NO
7. **¿Con que frecuencia utiliza los laboratorios de computación dentro de la institución?**
2-3 veces por semana
1-2 veces por semana
0 veces por semana
8. **¿Cree usted que es importante contar con un laboratorio de computación?**
SI
NO
9. **¿Le interesaría conocer más sobre los recursos digitales?**
SI
NO
10. **Existe una amplia variedad de recursos digitales. ¿Qué tipo de recurso digital le interesaría aprender?**
Creación de videos
Diapositivas
Infografías
Creación de blogs
Gamificación


VALIDADO POR:



Mg. Sandra Jaqueline Peñaherrera Acurio

TUTORA

Encuesta llena

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Carrera de Educación Básica

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA

CUESTIONARIO

OBJETIVO: Establecer recursos digitales para el aprendizaje activo en los estudiantes de la Unidad Educativa "Mariscal Antonio José de Sucre", provincia de Cotopaxi, año lectivo 2022-2023

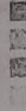
INVESTIGADORES: Toapanta Quishpe Shirley Mireya y Yugcha Oña Erika Fernanda

Instrucciones: Se recomienda leer detenidamente las preguntas y responder con absoluta honestidad. Esta información se manejará de manera confidencial y sus resultados serán utilizados para asuntos estrictamente investigativos y académicos."

Preguntas

1. ¿Tiene usted un amplio conocimiento sobre que son los recursos digitales?
 SI
NO
2. ¿Considera que el uso de recursos digitales es beneficioso para el aprendizaje activo?
SIEMPRE
 A VECES
NUNCA
3. ¿Cree usted que la utilización de un recurso innovador motiva el aprendizaje?
SIEMPRE
 A VECES
NUNCA
4. ¿Considera que una buena educación puede ser lograda con el apoyo de un recurso interesante?
SI
 NO
5. ¿Hace uso de plataformas educativas que ayudan al fortalecimiento de su aprendizaje?
SIEMPRE
 A VECES
NUNCA

etc

UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXICarrera de
Educación Básica

6. ¿La institución cuenta con un laboratorio de computación para contribuir en su aprendizaje?

SI

NO

7. ¿Con que frecuencia utiliza los laboratorios de computación dentro de la institución?

2-3 veces por semana

1-2 veces por semana

0 veces por semana

8. ¿Cree usted que es importante contar con un laboratorio de computación?

SI

NO

9. ¿Le interesaría conocer más sobre los recursos digitales?

SI

NO

10. Existe una amplia variedad de recursos digitales. ¿Qué tipo de recurso digital le interesaría aprender?

Creación de videos

Diapositivas

Infografías

Creación de blogs

Gamificación

Anexo 4. Guía de preguntas al docente

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA DIRIGIDA AL RECTOR DE
LA INSTITUCIÓN**

GUIA DE ENTREVISTA

OBJETIVO: Establecer recursos digitales para el aprendizaje activo en los estudiantes de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre”, provincia de Cotopaxi, año lectivo 2022-2023

INVESTIGADORES: Toapanta Quishpe Shirley Mireya y Yugcha Oña Erika Fernanda

FECHA:



11. ¿Considera usted, que los recursos tecnológicos contribuyen con el aprendizaje activo?
12. ¿Qué actividades se han desarrollado para promover el aprendizaje activo?
13. ¿Con qué dispositivos tecnológicos cuenta su institución educativa?
14. ¿Desde su perspectiva, qué importancia merece la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo didáctico en los procesos de aprendizaje de los estudiantes?
15. ¿Qué actividades se han desarrollado para promover el aprendizaje activo en el aula?
16. ¿Desearía que se facilite un programa de capacitación para el uso de recursos tecnológicos en el aula de clase?
17. ¿Piensa usted que las plataformas virtuales aportan para el aprendizaje activo del estudiante?
18. ¿Desde su perspectiva, qué importancia merece la utilización de recursos digitales?
19. ¿Cuáles son los recursos digitales que usted utiliza para el aprendizaje activo?
20. ¿Usted cree que es pertinente el uso de recursos tecnológicos en las horas de clase para un aprendizaje activo?

VALIDADO POR:



Msc. Sandra Jaqueline Peñaherrera Acurio
TUTORA

Entrevista llena


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Carrera de Educación Básica



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA DIRIGIDA AL RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
GUIA DE ENTREVISTA

OBJETIVO: Establecer recursos digitales para el aprendizaje activo en los estudiantes de la Unidad Educativa "Mariscal Antonio José de Sucre", provincia de Cotopaxi, año lectivo 2022-2023

INVESTIGADORES: Toapanta Quishpe Shirley Mireya y Yugcha Oña Erika Fernanda

FECHA: 8/6/2023

- ¿Considera usted, que los recursos tecnológicos contribuyen con el aprendizaje activo?
 Si, en la actualidad en pleno siglo XXI el personal docente debe estar en pleno auge de conocimiento de los recursos digitales educativos con el objetivo de que los aprendizajes sean más activos dentro de cada uno de los procesos educativos.
- ¿Qué actividades se han desarrollado para promover el aprendizaje activo?
 Dentro de lo que se refiere a la parte tecnológica en la institución educativa se ha implementado en algunos grados si es quinto, sexto, séptimo se aplicó el uso del internet gracias a la colaboración económica e instalación de los señores padres de familia eso ha hecho que los compañeros docentes puedan utilizar, por ejemplo, el mid mester, canva entre otros recursos digitales.
- ¿Con qué dispositivos tecnológicos cuenta su institución educativa?
 En la institución educativa los dispositivos que utilizan los docentes es técnicamente los computadores, los portátiles de ahí disponemos de unos 3 infox que no abastese para la institución, pero estamos previendo para el próximo año lectivo tratar de complementar esta necesidad que tiene la institución educativa porque hoy en la actualidad los estudiantes ya no deben aprender solamente entre las 4 paredes si no tiene que ir un poco más allá por ejemplo en ámbito de conocer. América que no solo el profesor diga esto compuesto por América del norte, centro y del sur sino que el estudiante mire y observe a través de un proyector y observe como está estructurado.


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Carrera de Educación Básica

- 4. ¿Desde su perspectiva, qué importancia merece la utilización de recursos tecnológicos, como apoyo didáctico en los procesos de aprendizaje de los estudiantes?**

La importancia dentro del proceso educativo es de mucha valor, sin embargo, el ministerio de educación a través de los distritos en caso nuestro del cantón Saquisilí no cuenta con recursos económicos muchas veces hace que el docente se limite, pero si nosotros como institución educativa logramos disponer en cada aula un punto de internet y que al menos se cuente con proyectores en cada aula eso es magnífico ya que es uno de los recursos más actuales que se utiliza tanto el internet como la computadora, proyectores.
- 5. ¿Qué actividades se han desarrollado para promover el aprendizaje activo en el aula?**

Actualmente, cada docente lo que suele hacer al no disponer de este recurso, ahí viene también la parte proactiva la parte comprometedoría del docente lo que ha hecho es traer su propio recurso digital es decir compartir el internet desde su teléfono hacia su computadora y poder impartir sus clases.
- 6. ¿Desearía que se facilite un programa de capacitación para el uso de recursos tecnológicos en el aula de clase?**

Conociéndole el tema educativo, que los recursos educativos tecnológicos siempre van modernizando es muy importante que la institución cuente con una capacitación en temas muy enfocados al uso de recursos digitales, por ejemplo que el docente sepa usar el mind mester y que tenga preparado su clase en un aplicativo y desde ahí lo lleve al aula prendo su computadora, prendo el infowx y presente los dispositivos.
- 7. ¿Piensa usted que las plataformas virtuales aportan para el aprendizaje activo del estudiante?**

Muchísimo, ya que estamos hablando de los estudiantes de la generación actual que son los estudiantes que hoy en la actualidad utilizan el recurso tecnológico a veces un poco más que el adulto sabe, entonces, es muy importante que los adultos vayamos dominando los recursos digitales.
- 8. ¿Desde su perspectiva, qué importancia merece la utilización de recursos digitales?**

Sabemos que, dentro de los modelos pedagógicos, hablemos del paradigma constructivista los estudiantes aprenden más viendo y haciendo entonces los recursos digitales le sirve para dos cosas entonces los estudiantes aprenden más a través de la práctica y hace que el aprendizaje del estudiante sea más duradero.



9. ¿Cuáles son los recursos digitales que usted utiliza para el aprendizaje activo?

Bueno estamos retornando del proceso de la pandemia y en la pandemia muchos docentes hemos tenido que autoformarnos, auto prepararnos, capacitarnos en recursos educativos por ejemplo en el uso del zoom, meet, mind mester, canva, prezi que es un muy buen recurso para presentar diapositivas, etc y otros elementos digitales que se ha logrado utilizar con los estudiantes cabe recalcar aquí que el estudiante incluso se motiva a la hora de observar.

10. ¿Usted cree que es pertinente el uso de recursos tecnológicos en las horas de clase para un aprendizaje activo?

Sí, en pleno siglo XXI el 100% del personal docente deberíamos estar en conocimiento de estos recursos digitales porque los estudiantes de estas generaciones ellos quieren mucho más, entonces si un docente no conoce la parte digital, tecnológica eso hace inclusive que el estudiante desde las aulas sentado observando la pizarra sus clases sean desmotivadoras en cierto momento

VALIDADO POR:

Msc. Sandra Jaqueline Peñaherrera Acurio
TUTORA

Anexo 5. Esquema de Contenidos

RECURSOS DIGITALES

ENSEÑANZA

Definición de enseñanza

Importancia del PEA

Métodos de enseñanza

RECURSOS DIDÁCTICOS

Definición

Funcionalidad

Clasificación

Rol de los recursos en el aula

RECURSOS DIGITALES

Definición

Implementación de las Tics en el aprendizaje

Aplicación de los recursos digitales en la enseñanza

APRENDIZAJE ACTIVO

APRENDIZAJE

Definición

Características

Tipos

APRENDIZAJE ACTIVO

Definición de aprendizaje activo

Importancia

Beneficios de aplicar un aprendizaje activo en el aula

Técnicas