



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

Título:

RECURSOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAN JOSÉ “LA SALLE” LATACUNGA, EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica

Autora

Rueda Paredes Lourdes Yolanda Lic.

Tutor

Lorena del Rocío Logroño Herrera MgC.

LATACUNGA –ECUADOR

2020 – 2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación. “Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, en los estudiantes de décimo año de educación básica” presentado por Rueda Paredes Lourdes Yolanda, para optar por el título Magíster en Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero 03, 2021



Mg.C. Lorena del Rocío Logroño Herrera
CC. 050197612-0

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: “Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, en los estudiantes de décimo año de educación básica” ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, febrero 03, 2021



.....
Mg.C. Juan Carlos Vizucte T.
CC.050196014-0
Presidente del tribunal



.....
Mg.C. Verónica Consuelo Tapia Cerda
CC. 050205369-7
Miembro del tribunal 2



.....
PhD. Juan Carlos Chancusig Chisag
CC.050227577-9
Miembro del tribunal 3

DEDICATORIA

Mi investigación la dedico especialmente a mi hija quien es mi guía mi luz mi motor de seguir adelante la inspiración de mi vida y mi existencia en cada paso que doy.

Te amo Sofía Estrella.

Lourdes.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darme vida y salud por iluminar cada paso que doy

Mi agradecimiento profundo a la Universidad Técnica de Cotopaxi por la oportunidad que me brinda para seguir adelante, a mi familia por todo el apoyo incondicional y ayudarme en todo el trayecto con su amor y paciencia.

Lourdes Yolanda Rueda Paredes.

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, febrero 03, 2021



.....
Lic. Lourdes Yolanda Rueda Paredes
CI:050347247-4

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, febrero 3, 2021



.....
Lic. Lourdes Yolanda Rueda Paredes
CI:050347247-4

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: “Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, en los estudiantes de décimo año de educación básica”, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los miembros del tribunal en el acto de la predefensa.

Latacunga, febrero 03, 2021



Mg.C. Juan Carlos Vizúete T.

CC.050196014-0

Presidente del tribunal

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: RECURSOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE A TRAVES DE LA TECNOLOGÍA EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAN JOSÉ “LA SALLE” LATACUNGA, EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Autor: Rueda Paredes Lourdes Yolanda Lic.

Tutor: Lorena del Rocío Logroño Herrera Mg.C.

RESUMEN

La presente investigación aborda sobre cómo fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología mediante aplicaciones web en los estudiantes, esto conlleva a comprender el poco interés por aprender, es por ello, que se ha visto necesario plantear el presente problema, el mismo que ayudará a fortalecer el aprendizaje en diferentes asignaturas tomando en cuenta a la tecnología como un recurso didáctico muy significativo e innovador en el proceso académico que se está llevando hoy en día, lo cual ayudara a despertar la atención, comprensión y memoria, de esta forma tomen mucho interés al gusto por el aprendizaje, desarrollando también la parte afectiva y psicológica dando así un espacio fundamental para el aprendizaje en los estudiantes. El objetivo fundamental es analizar el efecto que produce la aplicación de una propuesta denominada Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle”; utilizando la metodología cuantitativa ya que permitió analizar el proceso de aprendizaje para que posteriormente sean interpretados, analizados e identificando cambios en el proceso de aprendizaje. Y finalmente como resultado más relevante luego de varias sesiones de trabajo se evidencio un cambio muy productivo y fructífero con los estudiantes debido a que los recursos planteados fueron dinámicos y creativos utilizando un recurso muy innovador como son las TICS, lo que se ha logrado éxito en la aplicación y con lleva a un proceso de aprendizaje innovador y dinámico ya que los estudiantes tienen la predisposición por aprender mediante nuevas herramientas tecnológicas.

PALABRAS CLAVE: Educación; didáctica; proceso de aprendizaje; herramientas tecnológicas; tics.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TITLE: " TITLE: "EDUCATIONAL RESOURCES TO STRENGTHEN THE LEARNING PROCESS THROUGH TECHNOLOGY AT THE SAN JOSE "LA SALLE" LATACUNGA PRIVATE EDUCATIONAL UNIT IN THE TENTH YEAR OF BASIC EDUCATION STUDENTS."

Author: Rueda Paredes Lourdes Yolanda Lic.

Tutor: Lorena del Rocío Logroño Herrera Mg.C.

ABSTRACT

This research focuses on how to strengthen the learning process in the students through technology by using a wide range of applications on the web. This leads to understand the students low interest for learning, for that, it has been considered necessary to pose the current problem, this will help to strengthen the learning process in different subjects considering technology as a very significant and innovative didactic resource in the academic process which is taking place nowadays, it will help students to improve their attention, comprehension and memory. In this way, the students will be very interested and motivated to learn also they will develop their emotional and psychological side, thus giving a fundamental space for student learning. The main objective of this research is to analyze the effect produced by the application of a proposal called Web applications for the strengthening of learning of tenth-year of basic education students at the San José "La Salle" Private Educational Unit; by using a quantitative methodology, it has been analyzed the Learning process for its subsequent interpretation and analysis, identifying changes on it. And finally, as the most relevant result, after several work sessions, a productive and fruitful change has been noticed with the students because the strategies applied were dynamic and creative, thanks to a very innovative resource such as TICs, what has been achieved success in the application and leads to an innovative and dynamic learning process, allowing students develop their predisposition to learn through new technological tools

Descriptors: Education, didactics, learning process, Technological tools, tics.

Vilma Raquel Sarabia Tapia, con cédula de identidad número 0503071821 Licenciada en Ciencias de la Educación mención Inglés, con número de registro de la SENESCYT:1020-12-1168433 **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma Inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: **RECURSOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA EN LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAN JOSÉ "LA SALLE" LATACUNGA, EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.** De Lourdes Yolanda Rueda Paredes aspirante a Magister en Educación Básica.



Lic. Vilma Sarabia Tapia

DOCENTE UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "PATRIA"

CC: 050307182-1

Latacunga, febrero 03, 2021

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	1
--------------------	---

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Fundamentación epistemológica.	13
1.2.1. Educación.....	13
1.2.2. Didáctica	16
1.2.3. Proceso de Aprendizaje.....	18
1.2.4. Recursos didácticos.....	22
1.2.5. Tecnología	26
1.2.6. Las Tics.....	28
1.2.7. Las Tics en el proceso educativo de aprendizaje.....	31
1.2.8. Aplicaciones Web	32
1.3 Fundamentación del estado del arte.	34
1.4 Conclusiones Capítulo I	35

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1 Título de la propuesta	37
2.2 Objetivo general	37
2.3 Justificación.....	37
2.4 Desarrollo de la propuesta.....	39
2.4.1 Elementos que la conforman.....	39
2.4.2 Explicación de la propuesta	41
2.4.3 Premisas para su implementación.....	61
2.5 Conclusiones Capítulo II.....	63

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA

3.1. Evaluación de especialistas	65
3.2. Evaluación de usuarios	69
3.3. Evaluación de resultados	72

3.4. Resultados de la propuesta	75
Conclusiones del III capitulo.....	77
CONCLUSIONES GENERALES	78
RECOMENDACIONES	79
Referencias Bibliográficas.....	80
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Antecedentes:

El presente trabajo de investigación se encuentra enmarcado en línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi; suscrita: Tecnología de la información y comunicación anclada con la sub línea: Tics en la organización del sistema Educativo, aplicada a los estudiantes de décimo año de educación general básica, debido a que se desea fortalecer el proceso de aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas enfatizando aplicaciones web que despierten el interés y motivación en los estudiantes para lo cual dicha investigación se llevará a cabo con los estudiantes de la institución.

Las herramientas tecnológicas como elemento clave para mejorar el aprendizaje en los estudiantes de décimo año de educación básica en la Unidad Educativa San José “La Salle”, a través de aplicaciones web.

La investigación se encuentra enmarcada con el Plan Nacional de telecomunicaciones y tecnologías de información del Ecuador alineado con el plan Nacional del “Buen Vivir” donde se menciona las políticas y lineamientos enunciados para las TIC se enuncia lo siguientes Democratizar la prestación de servicios públicos de telecomunicaciones y de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), incluyendo radiodifusión, televisión y espectro radioeléctrico, y aumentar su uso y acceso universal.

Priorizar el desarrollo de iniciativas económicas vinculadas al desarrollo de las TIC, aprovechando las capacidades desarrolladas en software y de los recursos de la biodiversidad, creando espacios e infraestructura pertinente, que sustenten su productividad.

Articular los programas de innovación participativa en el sector rural, en sistemas formales e informales, con acceso y uso de TIC para incrementar la cobertura de los servicios y fomentar el intercambio de conocimientos entre actores locales. Impulsar políticas, estrategias, planes, programas o proyectos para la investigación, el desarrollo

y la innovación (I+D+i) de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Continuar con la alfabetización digital de la población, capacitación de docentes en temas digitales, generación de contenidos educativos que fortalezcan el proceso de aprendizaje escolar y repotenciar la infraestructura escolar. (Plan Nacional de Telecomunicaciones y tecnologías de Información del Ecuador, 2016-20212 p.11-12)

En la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su artículo 26 estipula que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado por lo que la sociedad tiene el derecho y responsabilidad de participar; mientras que en su artículo 343 reconoce que el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades que posibiliten el aprendizaje.

Desde el punto de vista de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011) señala en el artículo 3 Fines de la educación. - Son fines de la educación.

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico.

Así mismo en su Capítulo Segundo, De las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación, establece textualmente:

Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales:

j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;

m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.

Como ya se ha mencionado, las TIC deben ser fomentadas en todas las áreas de la educación, es de vital importancia su uso para optimizar recursos didácticos, asegurar

y agilizar procesos educativos y por ende promover el trabajo colaborativo en los estudiantes.

Obando (2019) afirma que actualmente en pleno siglo XXI, se vive en un mundo donde la tecnología ha influenciado en gran manera, ya que la creación de nuevos productos tecnológicos ha desarrollado una dependencia hacia ellos, en niños, jóvenes y adultos, al principio se lo veía como una herramienta de trabajo, por lo cual sin darnos cuenta estos instrumentos electrónicos han pasado a formar parte de la vida cotidiana, convirtiéndose en objetos de entretenimiento indispensable. (p.5)

De la misma forma Sánchez (2011) manifiesta “que en Europa existen 5 países en donde hay más herramientas tecnológicas que personas efectivamente; Francia, Alemania, Italia, España están a la cabeza en número de dispositivos móviles” (p.5).

Por otra parte, el crecimiento de la tecnología presenta indicadores de crecimiento en constante evolución. En la Unión Europea es solo superado por Suecia en cuanto a penetración de terminales digitales (Villalonga, Martha y Lazo, 2015, p.51). Así, “que los hogares españoles contaban con conexión a Internet a finales de 2015 de los internautas utilizaba Internet diaria o casi diariamente” y “el teléfono móvil continúa consolidándose como principal dispositivo de acceso, utilizado por la mayoría de habitantes” (Ontsi, 2016, p. 255).

El Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2015) menciona que "En el Ecuador la mayor parte de la población utiliza herramientas tecnológicas a nivel nacional formando gran partes de las personas de sexo masculino y otra parte las de sexo femenino, además, se tienen datos de que la provincia con mayor porcentaje en uso de la tecnología es el Guayas seguido de la capital y en tercera posición la provincia del El Oro Entre los datos importantes cabe rescatar que la mayor parte de la población que tiene y utiliza teléfonos celulares está entre los 16 y 24 años, seguido de las personas en edades entre los 25 y 34 años". (p.7)

Martínez y Rencoret (2014) afirman que en Ecuador se está convirtiendo en un país digital. El surgimiento de la web es positivo, ahora todos somos consumidores

digitales, aunque la generación de contenidos propios camina a paso lento dentro de los medios de comunicación ecuatorianos. (p.204)

Por otra parte, no existen estudios específicos publicados en relación a las causas de este lento crecimiento, sin embargo, análisis relacionados con la formación académica de comunicadores sociales en Ecuador revelan una escasa y casi nula formación sobre los entornos digitales (Punín, 2011, p.203).

Según, Ortiz (2018) manifiesta que la penetración de herramientas tecnológicas en la ciudad de Latacunga es innegable, como indica el aumento constante del número de usuarios porcentaje tomado del (INEC, 2013) porcentaje de personas que tienen teléfono celular activado por provincia en el 2013; 48% en Cotopaxi. El desarrollo del teléfono móvil como nueva herramienta. (p.3)

Igualmente, Peña y López (2017) manifiestan que en efecto los docentes han estado en la búsqueda de estrategias que beneficien en el proceso de la educación, desde la aparición del internet se ha debatido entre las ventajas y beneficios de trabajar en forma presencial o virtual, los recursos didácticos permiten reconocer los alcances de la tecnología por la diversidad de aplicaciones de los teléfonos móviles inteligentes, la facilidad de sincronizar el diseño y la aplicación de valores predominantes en el aula. (p.4)

En este contexto se formula el siguiente **problema de investigación**

¿Qué efecto produce la aplicación de recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en los estudiantes de décimo año de educación general básica en la Unidad Educativa San José “La Salle” Latacunga?

Para dar respuesta al problema detectado se plantea lo **siguientes objetivos:**

Objetivo General

Fomentar la recursividad didáctica a través de la tecnología para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de décimo año de educación básica en la Unidad Educativa San José “La Salle” Latacunga.

Objetivos Específicos

- Establecer el fundamento epistemológico de la investigación sobre los recursos didácticos.
- Diagnosticar el uso del recurso tecnológico en el proceso de aprendizaje.
- Diseñar talleres de aplicaciones web para mejorar el proceso de aprendizaje.
- Validar los talleres con aplicaciones web en el proceso de aprendizaje.

Seguidamente se detalla las actividades que se realizarán durante la investigación del problema plantado, de acuerdo a los objetivos planteados para la ejecución de la propuesta a continuación se establece un cuadro de relación entre los objetivos específicos misma que se desarrollarán de forma coherente en cada una de las etapas.

Tabla 1. Actividades en relación a los objetivos específicos del tema

N°	objetivos específicos	tarea
1	Establecer el fundamento epistemológico de la investigación sobre los recursos didácticos.	1. Seleccionar la información 2. Clasificar 3. Analizamos 4. sistematizamos 5. citamos
2	Diagnosticar el uso del recurso tecnológico en el proceso de aprendizaje.	1. Elaboración los instrumentos de investigación para el diagnóstico. 2. Aplicar los instrumentos 3. Tabulación los instrumentos de investigación. 4. Análisis e interpretación de resultados
3	Diseñar talleres de aplicaciones web para mejorar el proceso de aprendizaje.	1. Indagar aplicaciones web en función del aprendizaje. 2. Elaborar talleres de aplicaciones web para fortalecer el proceso de aprendizaje 3. Poner en consideración en desarrollo de la propuesta.
4	Validar los talleres con aplicaciones web en el proceso de aprendizaje.	1. validación de expertos de la propuesta 2. validación de los usuarios de la propuesta 3. determinación

Elaborado por Lourdes Rueda

El presente trabajo de investigación se **justifica** con el propósito de buscar una solución al problema, misma que es fortalecer el proceso de aprendizaje por medio de herramientas tecnológicas.

La presente investigación tendrá una novedad científica puesto que no existe un registro bibliográfico, una indagación sobre Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, se puede mencionar que los docentes que brindan las diferentes asignaturas no poseen información sobre el uso adecuado de herramientas tecnológicas para ayudar en el proceso de aprendizaje de esta forma llevar a cabo un proceso de aprendizaje práctico en los estudiantes constituyendo en una inquietud en la institución, ya que no existe una adecuada práctica educativa en el manejo de herramientas tecnológicas, aquello ha generado que el avance programático del currículo no sea efectivo ya que los estudiantes poseen poco interés por el aprendizaje.

De la misma forma la utilidad será práctica ya que se va a elaborar aplicaciones web para fortalecer el aprendizaje por medio de herramientas tecnológicas en los estudiantes la misma que permitirá el desarrollo social del estudiante a la vez solucionar problemas de vida cotidiana generando conocimientos profundos, reflexivos y críticos de la realidad, asumiendo el rol protagónico ya que logrará construir su actitud frente a la naturaleza la capacidad de planear, monitorear y evaluar sus propios procesos cognitivos para reafirmar o replantear estrategias que lo lleven a la consecución del objetivo y por consiguiente llegar a un aprendizaje profundo y mejor aún, crear en el estudiante hábitos educativos, aprovechando de los recursos que poseen, que los practicará y los transmitirá a lo largo de su vida. mismos que serán el punto de partida de futuras investigaciones.

La factibilidad radica en que es realizable ya que existe bibliografías de libros, artículos, revistas páginas web realizados

La investigación tuvo una **relevancia social** y se distinguió dos tipos de beneficiarios, directos e indirectos.

Los beneficiarios directos son los estudiantes por ser los involucrados inmediatos del proceso de aprendizaje

Los beneficiarios indirectos de la investigación son los representantes legales y 3 directivos debido a que se incluyen de manera indirecta en el proceso cognitivo de los estudiantes misma que aportara y ayudara a un buen uso de herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso de aprendizaje.

Preguntas científicas

¿Cómo fortalecer el proceso de aprendizaje través del uso de herramientas tecnológicas?

¿Cuáles son las herramientas web que ayudarán a fortalecer el proceso de aprendizaje?

¿El uso herramientas tecnológicas permiten fortalecer el proceso de aprendizaje?

En el presente trabajo se utilizó la siguiente **metodología:**

En el presente trabajo investigativo en un primer momento va tomar el método analítico deduce que es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

También debido a las características de la investigación se utilizó el enfoque cuantitativo llamado también positivista mismo que está basado en el método deductivo que parte de las teorías generales que existe, de allí poder aplicar las partes específicas en la aplicación de la propuesta en la cual se plantea causa y efecto siguiendo la segmentación, y describir estadísticamente o predecir hechos mostrando relaciones entre las variables.

Considero, ya que una vez que se realice las estrategias para fomentar la lectura mediante el uso adecuado de los dispositivos móviles para el proceso aprendizaje, se pondrá a disposición de los docentes para que ellos analicen y validen mediante una encuesta.

La técnica que se utilizó fue la encuesta, debido a que facilitó la obtención de la información para alcanzar los objetivos planteados. Para la realización de esta investigación se utilizó el instrumento el cuestionario por lo que se encuestó a maestros, autoridades y directivos de la institución educativa San José “La Salle”

El diseño es no experimental ya que es un estudio descriptivo y transicional porque se realizará en un único momento tanto con los estudiantes ya que se realizará las encuestas en un día determinado y con los especialistas que validaran el trabajo.

Población y muestra

La población con la que se trabajara en la investigación son con las autoridades, docentes, y estudiantes en la Unidad Educativa San José “La Salle.

Tabla 2. Población y muestra

Población	Número
Autoridades	3
Maestros	3
Estudiantes	25
total	31

Elaborado por: Lourdes Rueda

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1.1. Antecedentes

En la actualidad el proceso educativo en el siglo XXI, se caracteriza principalmente por el uso de sistemas relacionados con las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, convirtiéndose de esta manera como recursos didácticos en el proceso de aprendizaje como son las herramientas tecnológicas que son las más utilizadas en el campo educativo de hoy en día.

Uno de los problemas que se ha detectado en el proceso de aprendizaje es la falta de interés por el aprender, y aquellos métodos de enseñanza tradiciones que se viene poniendo en práctica con los estudiantes, como cuando los maestros tendemos a enseñar tal como nos han enseñado a nosotros mismos, es decir, a repetir, un proceso circular en el que la pereza intelectual y la rutina metodológica anulan toda creatividad, caracterizada por una didáctica verbalista, memorizante, repetitiva, formalista, distante y a veces contraria a las experiencias saberes de los estudiantes.

Se ha evidenciado información relevante de investigaciones encontrados en los repositorios de diferentes universidades, los mismos que fueron estudiados y analizados, en algunos casos fueron aplicados siendo el medio fundamental los

recursos didácticos a través de herramientas tecnológicas como un elemento de relevancia para el aprendizaje de los estudiantes.

La investigación de mayor relevancia que permite tomar ciertos antecedentes para la elaboración del proyecto fue el de la Universidad Técnica de Cotopaxi con sus diferentes autores Chancusig et al. (2017) con el tema: Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las tic's en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática. Esta investigación se realizó con el enfoque cuali-cuantitativo, explicativa, documental bibliográfico y de campo, con la aplicación de los métodos inductivo, deductivo, científico y analítico, El interés por la investigación nace de la falta de aplicación de recursos didácticos interactivos en el aprendizaje.

Chancusig et al. (2017) concluyen que La utilización de recursos didácticos interactivos atrae la atención del estudiante y es de gran importancia para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Razón por la cual un maestro siempre debe utilizar estos dispositivos para promover un aprendizaje innovador. técnica que utilizaron para el proyecto fueron la encuesta con el instrumento el cuestionario.

Es importante también señalar la investigación realizada por la Universidad Técnica de Ambato por parte de Montero Ruiz Ángel Gustavo con el tema: “El uso de recursos didácticos tecnológicos en la construcción del nuevo conocimiento en el área de matemáticas de los niños y niñas de cuarto y quinto año de educación básica, de la Escuela “Cristóbal Colón” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”, para lo cual la presente investigación toma un metodología que es cuanti-cualitativa debido a que la actividad es variable y se utiliza en distintos tiempos previamente establecidos El diseño de la investigación responde las dos modalidades, bibliográfico documental y de campo, se aplicaron las siguientes técnicas Se aplicaron las siguientes técnicas de recolección de información que es la encuesta lo que me sirvió para tener un conocimiento mucho más amplio de la problemática.

Montero Ruiz Ángel concluye que Los docentes deben utilizar diferentes tipos de estrategias como programas lúdicos para el desarrollo de las habilidades del pensamiento utilizando recursos didácticos tecnológicos de acuerdo al nivel del estudiante.

Finalmente mencionar la investigación la Universidad Iberoamérica de Puebla

Por parte de Guel Silva Gabriela con el tema “Propuesta de aplicación educativa, para el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolares” para lo cual, en el presente trabajo de investigación, por una parte, se habla sobre el enfoque constructivista-social, conceptos centrales de Vigotsky y Piaget, y Cristóbal Cobos, que aterrizan en el enfoque basado en competencias. Por otra parte, se desarrolla la histografía de las tics en América latina en la educación, que al final se conjuntan para formar los lineamientos o indicadores que son esenciales para el tema. Se aplicaron las siguientes técnicas de recolección de información que son: la entrevista y la encuesta lo que me sirvió para tener un conocimiento mucho más amplio de la problemática.

Guel Silva concluye En el paradigma de monitoreo e implementación de las Apps, refiere a que M-learning o aprendizaje móvil, debe aprovechar al máximo las nuevas tecnologías móviles para facilitar, apoyar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se observa estudiantes más activos durante el proceso de aprendizaje tendiendo a un dinamismo evidente. El docente deberá ser muy meticuloso en esta área para mediar correctamente el aprendizaje que quiere lograr en cada niño, ya que cada niño es distinto y único.

En el ámbito educativo las herramientas tecnológicas tienen un fuerte impacto proporcionando un aprendizaje sin fronteras, sin límites eliminando barreras de espacio y tiempo permitiendo el acceso a las fuentes inagotables de información a bibliotecas, hemerotecas, bases de datos pero además del acceso al internet móvil se ha convertido en un canal de comunicación donde se puede compartir conocimientos y realizar el trabajo colaborativo entre personas que desarrollan, el sujeto ya no es un simple

consumidor de información y pasa a ser un ente proactivo generador de información. (Dentzel, 2014, p. 16)

Es decir que la tecnología avanza cada día a pasos agigantados es por ello que el computador de escritorio y portátil se hacen menos atractivos para su uso, las nuevas herramientas tecnológicas vienen con mayores ventajas no solo para el ámbito personal también se puede dar innumerables usos en el campo educativo. Por las múltiples aplicaciones que brindan para el proceso de aprendizaje con recursos innovadores, puesto que, la manera en que muchas aplicaciones son diseñadas y la variedad existente, el usuario puede escoger aquello que más se adapte a su ritmo de aprendizaje. La facilidad de tener un equipo que permita llevar el material de estudio y que a su vez entretenga y mantenga interesado al usuario es algo que se debe aprovechar en este mundo tecnológico.

1.2. Fundamentación epistemológica.

1.2.1. Educación

Según Fernández (2003) menciona que la educación es una actividad social tan básica como el trabajo en las sociedades actuales. La transmisión de la cultura acumulada a las nuevas generaciones es necesaria para la reproducción y el progreso social, se convierte por eso en una actividad central para el ser humano dinámica general en su vida cotidiana. (p.1)

No obstante, para León (2007) considera que la educación busca la perfección y la seguridad del ser humano. Es una forma de ser libre. Así como la verdad, la educación nos hace libres, la educación busca asegurarle libertad al hombre, pero la educación demanda disciplina, sometimiento, conducción, y se guía bajo signos de obligatoriedad y a veces de autoritarismo, firmeza y direccionalidad. Libertad limitada misma que forma al sujeto individual responsable ante el mundo y del mundo que le han mostrado. (p.600)

Es decir “Es un conjunto de acciones destinadas a desarrollar sus capacidades intelectuales en una o varias áreas del conocimiento, tiene que ver con un impartir transmitir el conocimiento ya que es un proceso donde se puede utilizar diferentes métodos y herramientas” (Bermúdez 2010, p.3).

Finalmente, para Vásquez y Sevillano (2015) manifiestan que los dispositivos móviles son cada vez más utilizados en la educación, interacción social, la comunicación y el intercambio; y también el aprendizaje es visto como creación de significado culturalmente situado dentro y fuera de las instituciones educativas. Las nuevas estratificaciones sociales, la individualización de la comunidad de masas móvil y la compleja y prolija infraestructura tecnológica, hacen que los aprendizajes se rijan por los marcos curriculares de las instituciones educativas con enfoques específicos hacia el uso de nuevos espacios culturales como recursos para el aprendizaje. (p.25)

Existe muchos conceptos sobre educación, pero nos enfocaremos en algunos autores muy reconocidos como son los siguientes:

ARISTÓTELES: "La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético" (Castapochi , 2019, p.1).

AZEVEDO: "La educación es un proceso de transmisión de las tradiciones o de la cultura de un grupo, de una generación a otra" (Castapochi, 2019, p.1).

BELTH: "Educar consiste en transmitir los modelos por los cuales el mundo es explicable" (Castapochi, 2019, p.1).

BITTENCOURT: "Proceso de adaptación progresiva de los individuos y de los grupos sociales al ambiente, por el aprendizaje valorizado, y que determina individualmente la formación de la personalidad, y socialmente la conservación y la renovación de la cultura" (Castapochi, 2019, p.1).

RUFINO BLANCO: "Educación es evolución, racionalmente conducida, de las facultades específicas del hombre para su perfección y para la formación del carácter, preparándole para la vida individual y social, a fin de conseguir la mayor felicidad posible" (Castapochi, 2019, p.1).

Considero que la educación es un derecho y un proceso de formación que recibe un determinado individuo para mejorar su calidad de vida tanto en lo personal y desenvolverse dentro de la sociedad para contribuir en el progreso y desarrollo del país, por esto es muy importante que las personas se eduquen y auto preparen como exige hoy en día la sociedad es por ello que es muy significativo hoy en día buscar nuevas herramientas innovadoras para la educación y dar uso a la tecnología por medio dispositivos móviles algún elemento electrónico que esté a nuestro alcance o que nos va permitir mejorar la calidad para un bien propio y colectivo.

1.2.2. Didáctica

Según Carvajal (2019) afirma que en el siglo XVI Wolfgang Riatke (1571-1631), al introducir su nuevo sistema educativo para Alemania, se atribuyó el título de didacticus. Pero fue Juan Amós Comenius (1592-1670), con su libro *Didáctica Magna*, quien convirtió la palabra didáctica en un término más conocido. Este libro coloca al estudiante como el centro del fenómeno educativo al cual todo tenía que concurrir: docentes, textos, aulas y métodos etc. A él se atribuye la creación de la escuela popular a la que todos sin distinción tienen acceso. En esta escuela se implanta el método “aprender haciendo” donde es el estudiante el que crea su propio conocimiento, con la experiencia antes que con la memoria de las palabras (p.2).

Es así que para Raffino (2020) manifiesta que la palabra didáctica proviene del griego didasko. En primera instancia la didáctica puede ser definida como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. Dentro de esta ciencia de la enseñanza y aprendizaje es necesaria la combinación del hacer y el saber didáctico, es decir, la teoría y la práctica. La práctica resulta muy importante ya que se sabe que el ser humano aprende mediante la experiencia. También es normal enseñar a partir de la misma. Sin embargo, es importante no recaer exclusivamente en las enseñanzas mediante esta técnica. Por eso resulta tan importante complementarlo con la teoría.

Por otra parte, la didáctica tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza aprendizaje, y posee las características de un sistema teórico, porque en el participa un conjunto de componente internos que se relacionan entre sí (conceptos, categorías, leyes, etc.). Es un sistema cuyo funcionamiento se dirige al logro de determinados objetivos, que facilitan la resolución de una situación problemática o la satisfacción de una necesidad social, que consiste en formar a las nuevas generaciones mediante una íntima interrelación entre la escuela y la vida entre la escuela y el medio social, inmediato, nacional y universal. (Picado, 2006, p.102).

Finalmente, para Ortiz (2017) menciona que “la didáctica estudia, interpreta y describe el proceso de enseñanza y aprendizaje para así crear conocimientos acerca de los procesos educativos” en base a ello menciona lo siguiente:

Tipos de didáctica:

- **Didáctica ordinaria**

Se trata de los métodos que se realizan siguiendo un lenguaje coloquial, los cuales se fundamentan en el sentido común. Estos son de gran uso en casos de talleres o de trabajos de grupo que logran de forma inmediata el aprendizaje o la introducción de este sin tener que profundizar mucho.

- **Didáctica tradicional**

Es aquella que tiene su base en la enseñanza de lecciones, contenidos, asignación de preguntas y tareas. Aquí el profesor tiene el rol de implementar métodos para conseguir el éxito del aprendizaje.

- **Didáctica general**

Es aquella que se realiza y se pone en práctica en áreas donde ni la información a enseñar ni el entorno llega a ser necesario, asimismo tampoco es importante el sujeto que recibirá la enseñanza.

- **Didáctica crítica**

Este tipo de didáctica trabaja con factores que llegan a influir de manera positiva en la actividad cognoscitiva, siguiendo así ciertos planteamientos del enfoque cultural e histórico.

- **Didáctica específica**

También se le conoce como **didáctica especial**. Aquí se desarrollan planes de estudios en función del contenido que se pretende abordar para la obtención de un determinado conocimiento.

- **Didáctica integradora**

Esta se enfoca tanto en el alumno como en el docente, donde la base de estudio llega a ser el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esta se logra estimular el desarrollo de estrategias.

- **Didáctica variable**

Se trata de tendencias en métodos didácticos variados que con el tiempo se van cambiando, adicionando modos y herramientas nuevas en el proceso de aprendizaje.

- **Didáctica diferencial**

Este tipo de didáctica toma como base para su planteamiento la situación sociocultural, las habilidades, los conocimientos y sobre todo las características que distingue a una determinada persona o grupo de personas a quienes serán aplicados los métodos.

Considero que La didáctica es el arte de enseñar es una rama de la pedagogía que se ocupa de los métodos, técnicas en el proceso de aprendizaje a fin de conseguir una formación intelectual en el estudiante esto conlleva a un aprendizaje significativo misma que abarca dos componentes fundamentales como es la teoría con la práctica

procurando un aprendizaje significativo a la vez que implica la intencionalidad educativa la formación del estudiante.

1.2.3. Proceso de Aprendizaje

El proceso aprendizaje es fruto de una construcción personal, pero en la que no interviene sólo el sujeto que aprende, sino que éste proceso es el resultado de la interacción con y participación de los otros. Sus compañeros, sus pares, sus maestros y otros adultos que tienen influencia en su proceso, son piezas imprescindibles para alcanzar esa construcción personal, para la adquisición de capacidades de equilibrio emocional y de inserción social y para lograr su desarrollo afectivo cognitivo y espiritual, ya que ayuda a una construcción de conocimientos muy amplios. (Moreno, 2000, p.4)

Por otra parte, Como mencionan Chevallard (citado en Carvajal. 2019) manifiesta que el aprendizaje constituye un proceso de construcción activa de significados por parte del sujeto que aprende. Este proceso implica la relación entre lo que cada uno sabe y puede hacer, y los nuevos contenidos que ha de aprender. El proceso de aprender no es lineal

sino pluridimensional y dinámico, signado, con frecuencia, por avances desiguales, que requiere de constantes y múltiples reorganizaciones [...] El aprendizaje se construye en interacción con el entorno; las otras personas, adultos o pares, son interlocutores relevantes que aportan perspectivas, modelos para imitar o superar, indicios, informaciones, recursos para favorecer u obstaculizar la tarea. Es en este sentido que se concibe al aprendizaje como un proceso de construcción conjunta, a partir de la cooperación, la confrontación de ideas y de significados, la búsqueda de acuerdos y consensos.

En conclusión, Lagla (2017) afirma que al hablar de aprendizaje se puede decir que es casi un instinto del ser humano; el aprender viene en los genes. Es un proceso de naturaleza en donde la esencia es el adquirir nuevos conocimientos, destrezas o habilidades. Para que un conocimiento sea considerado como un aprendizaje debe

recordarse en un futuro y contribuir al desarrollo personal o profesional, dar solución a problemas o motivar el crecimiento o capacidades; en el caso de que no sea así este será considerado solo una retención temporal de información. proceso a través de incentivos para que el inconsciente empiece a procesar la información y cree un conocimiento, caso contrario como se mencionó solo será información que pase, pero no se aprenda. El cerebro no es una máquina que solo copia y retiene de manera repetitiva o mecánica, es más compleja de lo que se puede imaginar el individuo transforma la información que recibe y contribuye a crear algo propio y personal acorde a la realidad con la que se desenvuelve. (p.90)

Tipos de Aprendizaje

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo. (Cando,2012, p. 33)

Se considera que el aprendizaje y la manera de aprender ha cambiado y evolucionado con los años y los avances tecnológicos que se han hecho presentes en el aula y en el proceso de aprendizaje. En el pasado la interacción social permitía aprender el uno del otro o con una metodología colaborativa, pero ahora en donde la influencia tecnología ha invadido la vida y cotidianidad de las personas y cada uno entra en su mundo y la capacidad de socialización es menor y es evidenciado en el aula por la poca relación y compañerismo, el proceso de aprendizaje se ve interrumpido por todos estos distractores.

Características del proceso de aprendizaje

Dentro del proceso de aprendizaje resaltan ciertas características importantes y necesarias para verificar que el proceso se esté llevando a cabo de manera adecuada y pueda lograr los objetivos planteados como que haya un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a aprender y este individuo realice el esfuerzo necesario para transformar el conocimiento y apropiarse del mismo, y para que este conocimiento se transforme necesita de tiempo para su procesamiento.

Acorde a estas características, (Fingerman, 2011) ha mencionado a las siguientes como las más importantes

1. El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido [...]
2. Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno [...]
3. Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
4. El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender [...]
5. Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo. [...]
6. Significa la integración de un

nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva. 7. Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo. 8. El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible [...] 9. El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento.

Personalmente sobre las características del proceso de aprendizaje es necesario que el docente tome en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes, tomar en cuenta sus actitudes y de qué manera asimila el conocimiento, los maestros estamos invitados a buscar técnicas, recursos innovadores que permita al estudiante la asimilación de cierta información y de esta forma construyan su propio conocimiento.

figura 1. Sistema Educativo



Nota. Representa que debemos tomar en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje tomado: <https://www.pinterest.com.mx/pin/188306828140741740/>

1.2.4. Recursos didácticos

El origen de los medios o recursos didácticos es casi tan antiguo como la propia enseñanza, aunque puede citarse como referente del primer material propiamente didáctico la obra *Orbis Sensualium Pictus* de J. A. Comenio, elaborada en el siglo XVII, ya que representa la creación generada con la finalidad de facilitar el conocimiento. Su concepto y uso han evolucionado a lo largo de la historia sobre todo como consecuencia de la apropiación de las nuevas tecnologías. Sin embargo, el material didáctico no alcanza su plenitud o al menos sus señas de identidad hasta la aparición de los sistemas escolares a mediados del siglo XIX. (Beltran ,2016 p.4)

No obstante, el Ministerio de Educación (2016) afirma. Un recurso didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno. Al poder ser cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea. Innovar en este aspecto es clave en el avance de la educación. Los recursos didácticos proporcionan información al alumno, son una guía para su aprendizaje y son un elemento clave para la motivación y el interés del mismo. Actualmente con un ordenador es posible acceder a miles de recursos que faciliten el proceso de educación: la planificación didáctica es más accesible que nunca antes en la historia. (p.10)

Finalmente, Raffino (2020) señala que los recursos didácticos son fundamentales en cualquier modelo educativo. Por un lado, porque dinamizan la transmisión de saberes y permiten que ésta se dé según modelos y formas distintas, lo cual es vital si se considera que no todo el mundo aprende de la misma manera.

Por otro lado, suelen incorporar a la enseñanza recursos técnicos y tecnológicos más modernos, lo cual permite la actualización de la enseñanza, permitiendo nuevas dinámicas y experiencias académicas.

Los recursos didácticos pueden clasificarse de la siguiente manera:

Material permanente de trabajo. Todo lo que se usa a diario en la enseñanza, ya sea para llevar registro de la misma, ilustrar lo dicho o permitir otro tipo de operaciones.

Material informativo. Aquellos materiales en los que se halla contenida la información y que son empleados como fuente de saberes.

Material ilustrativo. Todo aquello que puede usarse para acompañar, potenciar y ejemplificar el contenido impartido, ya sea visual, audiovisual o interactivo.

Material experimental. Aquel que permite a los alumnos comprobar mediante la práctica y la experimentación directa los saberes impartidos en clase.

Material tecnológico. Se trata de los recursos electrónicos que permiten la generación de contenidos, la masificación de los mismos, etc., valiéndose sobre todo de las llamadas TICs.

Considero que los recursos didácticos son fundamentales en el proceso de aprendizaje ya que permite al docente utilizar como estrategia o ayuda en su labor educativa, mismo que son un apoyo fundamental para comprender de mejor manera los contenidos o temas de una manera fácil y sencilla logrando así que los estudiantes adquieran una adecuada percepción, además los recursos didácticos juega un rol importante dentro del proceso educativo ya que por medio de los mismos despiertan el interés y motivación por aprender.

Recursos didácticos tecnológicos

Para Ramírez et al (2016) manifiestan El uso de los recursos didácticos tecnológicos interactivos se ha convertido en un requerimiento esencial dentro de los espacios de aprendizaje.

figura 2. Recursos didácticos tecnológicos.



Elaborado por Ramírez et al.

Por otra parte, un recurso es un medio de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. La tecnología, por su parte, hace referencia a las teorías y técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Un recurso tecnológico, por lo tanto, es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles o intangibles. (Perez, 2013, p.2)

En definitiva, Enciclopedia Económica (2019) indica que Dichos recursos son muy útiles para la sociedad y han llegado a formar parte de la vida cotidiana, ya que permiten fácilmente llevar a cabo una gran cantidad de tareas y menciona lo siguiente

Los recursos tecnológicos se clasifican de la siguiente manera:

Recursos tecnológicos tangibles: aquellos recursos relacionados con la tecnología que son físicos, es decir que se pueden medir y contar. Por ejemplo, son recursos tangibles las computadoras, las impresoras, los teléfonos celulares, las memorias USB y las máquinas de producción.

Recursos tecnológicos intangibles: aquellos recursos que no pueden verse, medirse ni contarse, ya que son informaciones o conocimientos inmateriales. Por ejemplo, son recursos intangibles los sistemas, las aplicaciones web o los antivirus.

Algunos ejemplos de recursos tecnológicos son los siguientes:

- Computadoras portátiles, impresoras, monitores.
- Teléfonos móviles. Tablets, iPad, teléfono inteligente
- Software, antivirus, sistemas de gestión.
- Maquinaria destinada a la producción.
- Cámaras digitales de fotografía o video.

Al concluir, dentro de esta orden de ideas los recursos didácticos tecnológicos es una parte fundamental esencial en el proceso educativo la misma que tiene muchos aspectos positivos que nos enriquecen en nuestro diario vivir además de ello motiva nos inspira a seguir siendo educadores con solo el hecho experimentar recursos didácticos tecnológicos que por hoy en día son uno de los recursos esenciales para la educación virtual y como no adaptar a la planificación diaria de los estudiantes buscar herramientas innovadoras que permitan realizar un proceso aprendizaje lúdico motivador y con muchas experiencias enriquecedoras que solo nos ofrece la tecnología

Lectura digital

La lectura ha sido, durante siglos, un sistema para poder encontrar una interpretación, para “obtener significado de un texto escrito” para convertirse, en la actualidad, en un medio para “encontrar sentido al mundo que me rodea” (Kress, 2005, p. 189).

Estamos sumergidos en una realidad donde lo virtual y lo real se entrelazan creando vínculos de sentido y completitud para el sujeto net-moderno de la sociedad líquida de Bauman. Un ser que está abocado a vivir ahora más que nunca en una “condición de perpetua revolución”(2013, p.30) donde todo muta y se transforma y donde todo lo que vale ahora será de un pasado lejano mañana mismo. Por eso, flexibilidad y apertura mental son condiciones imprescindibles para poderse desarrollar en este entorno.

El proceso lector implica crear nuevas formas a partir de las palabras leídas e identificar aquellos lenguajes que se pueden utilizar para expandir dicha lectura; y la lectura digital ofrece los medios para dar forma inmediata a esta experiencia. Así que podemos ver cómo en ambos campos “la lectura es actividad expandida, irrefrenable y constitutiva del mundo más allá de todo control y de las restricciones empíricas del acto primario de la misma”. (2006, p.14)

De hecho, Levratto (2014) afirma que La lectura digital goza del privilegio de los infinitos nodos hipertextuales que contribuyen a la estructura del camino individual que cada lector y lectora se irán construyendo. La dimensión de la personalización se sitúa en relación armónica con la teoría del constructivismo, donde el alumnado es autor y responsable de delinear y formar su propio conocimiento. La lectura analógica parece tener una relación con un modelo educativo pre-ordenado basado en la secuencia lineal de la información, mientras que la lectura digital es orientada a promover un contexto de formación que esté dispuesto a ofrecer variedad de estímulos, caminos personalizados y acceso a los contenidos. Entre ellos no se puede omitir que exista el estímulo de una lectura lineal, como una posibilidad entre otras. (p.119)

Al respecto opino que estamos actualmente en una era digitalizada en medio de la tecnología que cada día se adapta de una mejor manera al usuario, es por ello que la lectura digital ha venido experimentando un crecimiento muy grande durante los últimos años, por medio de un dispositivo móvil Tablet o un computador a través de la lectura digital y la web proporciona a los estudiantes un acceso rápido a diferentes bibliotecas y libros virtuales que ayudan a fortalecer la lectura y por ende al proceso aprendizaje.

1.2.5. Tecnología

Azinian y Brenta, (2007). Refieren que La ciencia, la tecnología y la sociedad existe una estrecha relación porque es considerada como indestructible, es decir, en nuestros tiempos la sociedad está ligada con los avances tecnológicos, en este momento todo depende de la ciencia y la tecnología, y cada día que pasa esta dependencia se hace

mayor, algunos piensan que llegará el momento en que esta dependencia será tan amplia que entonces los individuos serán manejados por la tecnología. (p.25)

A pesar de Agazzi (1996) Menciona que en “La civilización tecnológica que vivimos la tecnología es una red que abarca los más diversos sectores de la actividad humana un modo de vivir, de comunicarse, de pensar, un conjunto de condiciones por las cuales el ser humano es dominado ampliamente, mucho más que tenerlos a su disposición” (p. 141)

En definitiva, según Gallardo (2000) Manifiesta que “El avance de las tecnologías ha generado un gran avance a los medios de comunicación y el cambio que le ha dado a la sociedad y la educación con sus nuevas tecnologías que han ayudado a que las sociedades estén informadas, y vayan poco a poco construyendo sus conocimientos en las bases del saber y la informática” (p.90).

Conforme a lo mencionado las tecnologías buscan satisfacer necesidades y deseos humanos, que buscan resolver problemas prácticos usando en parte la ciencia, estas han logrado introducirse en la sociedad global de manera activa y permanente ya que ha generado cambios impresionantes en todos los aspectos que se involucra el ser humano, por lo que es común relacionarse y usar esta tecnología ya que cada persona en su diario vivir está en contacto directo. Más aun los niños los cuales son los principales aliados con la tecnología.

Conectividad

Jane (2014) Manifiesta que la conectividad se refiere a la capacidad de un dispositivo para poder conectarse a otros dispositivos o a Internet de forma autónoma. Sin embargo, se habla igualmente de la conectividad en términos de inclusión o interacción social y, en este sentido, se refiere a la conexión de entidades sociales entre sí, ya sean gubernamentales o de cualquier otra índole. La conectividad emerge recientemente como objeto de estudio de la teoría de desarrollo, que es parte del análisis de la globalización y de las formas de inserción de las economías nacionales en dicho proceso. (p.90) por otra parte también señala que se presenta desventajas y limitaciones

que es necesario señalar, entre ello se tiene que la conectividad a Internet inalámbrica no sea suficiente tanto en el centro educativo como en el hogar. Otro detalle a ser considerado como un factor limitante es la ausencia de teclado que es reemplazado por el teclado virtual que puede resultar agotador e incómodo. (Marés, 2012, p.23)

Es decir, Velásquez y Gamboa (2017) afirma que la conectividad nos ha facilitado el poder transferir información a diferentes dispositivos los cuales podemos usar en la vida diaria para poder comunicarnos de una forma más fácil y sin muchos gastos. De ella derivan ramas como lo es la comunicación por redes. Vivimos una era donde nuestros estudiantes tienen acceso a dispositivos con los que no se contaba hace dos décadas, que les permiten tener en sus bolsillos acceso a Tera Bytes de información, conectarse a internet y conocer nuevas formas de moverse en el mundo digital que facilitarían considerablemente el acceso al conocimiento y actuar diferente en el salón de clases.

Se considera que la conectividad es muy importante en los dispositivos móviles para cualquier tipo de trabajo que se desea realizar, ya que la misma se ha expandido muy rápido esta puede ser gratuita o pagada El uso de la potente tecnología con la que contamos facilitara las formas de concebir el rol del profesor y el estudiante de forma que active al máximo la mente de ambos, y esta lleve de una forma muy activa el proceso enseñanza aprendizaje mediante la conectividad.

1.2.6. Las Tics

Suarez (2019) señala que el uso de las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en nuestras sociedades es algo que se está generalizando. En donde Son empleadas en diversos ámbitos, desde el profesional, el doméstico, el militar, el sanitario, el comercial, el económico. De esto podemos denotar cómo ha evolucionado el uso de la educación en las TIC en donde pensábamos que no iba a ser menos y que a su vez se puede ir incentivando y actualmente se puede observar como los profesionales en este ámbito utilizan estas nuevas TIC en el desarrollo cotidiano de Labor como docentes con muy buenos resultados. (p.13)

Raffino, (2020) dice que Cuando hablamos de las TIC o Tecnologías de Información y Comunicaciones, nos referimos a un grupo diverso de prácticas, conocimientos y herramientas, vinculados con el consumo y la transmisión de la información y desarrollados a partir del cambio tecnológico vertiginoso que ha experimentado la humanidad en las últimas décadas, sobre todo a raíz de la aparición de Internet. se quiere decir que las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones han revolucionado nuestra manera de vivir, permitiendo la invención de nuevos bienes y servicios, de nuevos métodos de comercialización y cobro, así como medios alternativos para el flujo de la información, que no siempre son legales o pasan por áreas controladas de la (p.3)

Por otra parte “Son herramientas fundamentales que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos a partir de nuevas estrategias, donde se convierten en un recurso relevante en nuestra sociedad. Dentro del término de las TICs, se incluye todos aquellos instrumentos electrónicos que permitan el transmitir información”. (Mejia., 2015, p.16)

Finalmente, Mela (2011) afirma que en los últimos años las TICs han tomado un papel importantísimo en el mundo, sus usos no paran de crecer y extenderse. Algunas funciones de las TICs son: como medio de comunicación, como fuente de información, instrumento para procesar información, muchos otros. algunos de los usos más importantes son:

1. Inmaterialidad. La digitalización nos permite disponer de información inmaterial, para almacenar grandes cantidades en pequeños soportes o acceder a información ubicada en dispositivos lejanos.
2. Instantaneidad. Podemos conseguir información y comunicarnos instantáneamente a pesar de encontrarnos a kilómetros de la fuente original.
3. Interactividad. Las nuevas TIC se caracterizan por permitir la comunicación bidireccional, entre personas o grupos sin importar donde se encuentren. Esta comunicación se realiza a través de páginas web, correo electrónico, foros, mensajería instantánea, videoconferencias, blogs o wikis entre otros sistemas.

4. Automatización de tareas. Las TIC han facilitado muchos aspectos de la vida de las personas gracias a esta característica. Con la automatización de tareas podemos, por ejemplo, programar actividades que realizarán automáticamente los ordenadores con total seguridad y efectividad.

Acosta (2016) manifiesta Si bien es cierto que la necesidad de comunicarse hace más notorio el carácter indispensable del conocimiento sobre las tecnologías de información y comunicación y la aplicación de éstas en distintos ámbitos de la vida humana, se hace necesario también reconocer las repercusiones que traerá consigo la utilización de estas nuevas tecnologías ya sean benéficas o perjudiciales.

A continuación, se mostrarán algunas de las ventajas y desventajas que origina el empleo de las TICs en el desarrollo de las actividades humanas.

Figura 3 ventajas y desventajas de las tics



Elaborado por: Acosta Erika

1.2.7. Las Tics en el proceso educativo de aprendizaje

La contemporánea Sociedad de la Información (SI) llamada también Sociedad del Conocimiento, está determinada por el uso permanente de las nuevas y avanzadas TICs en el quehacer de la humanidad, hemos empezado a reconocer que están provocando un acelerado cambio económico, político y cultural sobre el conjunto de la sociedad, ello supone nuevas formas de valorar y razonar en torno al universo que nos rodea, al uso de nuevas máquinas, herramientas y al establecimiento de nuevos marcos axiológicos y normas de convivencia y actuación.

Es decir que en el proceso educativo no es el mismo hasta el advenimiento de la actual revolución científica-tecnológica, ya que no es lo mismo enseñar o aprender en medio de esta sociedad informatizada que en los marcos de la sociedad industrial. Hoy día, es muy común que cualquier persona pueda tener una o varias direcciones de correo electrónico, o que las empresas promocionen sus productos, servicios y el sistema de ventas en una página Web. El uso de Internet en la enseñanza se ha popularizado y extendido a diversas materias y tópicos muy diferentes a la actividad educativa formal, muchos estudiantes, docentes e investigadores. (Lopez y Carrasco, 2007, p. 3)

Igualmente, Baker (2002) “destaca que la introducción de la tecnología está cambiando los paradigmas educativos, a tal punto que ofrece alternativas viables para introducir elementos que facilitan el aprendizaje”(p.4).

La aplicación de tecnologías y procesos más complejos y avanzados exige a la educación que sea más abierta y flexible para el aprendizaje, más creativa en el diseño y producción de los materiales y en el uso de los medios e instrumentos tecnológicos, ya que la tecnología no puede enseñar al estudiante, más bien deberá convertirse en una herramienta para acceder al conocimiento.

Por su parte González (1997), señala que: la operatividad pedagógica de la tecnología aproxima a los estudiantes a la realidad de lo que quieren aprender, ofreciéndoles una noción más exacta de los hechos o fenómenos que se abordarán a través del currículo, facilitan de manera directa, la percepción y la comprensión de procedimientos y

conceptos, concretando e ilustrando lo que se acostumbra a exponer de forma verbal, economizando esfuerzos en docentes y estudiantes, y sobre todo, porque brindan la oportunidad para que se manifiesten las actitudes y el desarrollo de habilidades específicas, dando cabida a nuevas formas de observación, expresión creadora y comunicación. (p.10)

Considero que Actualmente utilizan esta Red no solo para la búsqueda, el intercambio y la difusión de conocimientos de diversas temáticas de estudio, sino también para cursar en línea el aprendizaje de temas relacionados con la enseñanza de cualquier nivel formal de educación, donde más se ha extendido su aplicación y se le ha dado mayor importancia. En el campo educativo, de todos los niveles. Es por ello que hoy en día que estamos viviendo la emergencia sanitaria ha sido de vital importancia el uso de las tics en el campo educativo.

1.2.8. Aplicaciones Web

Las aplicaciones Web interactivas poco a poco han revolucionado la forma de utilizar internet, aumentando el contenido de las páginas que son mas interactivas en el campo de la educación un contenido rico e interactivo. De hecho, uno de los primeros lenguajes de programación para el desarrollo de aplicaciones web es el "Perl". Fue inventado por Larry Wall en 1987 antes de que internet se convirtiera en accesible para el público en general. Pero fue en 1995 cuando el programador Rasmus Lerdorf puso a disposición el lenguaje PHP con lo que todo el desarrollo de aplicaciones web realmente despegó. Hoy en día, incluso muchas de estas aplicaciones se han desarrollado en PHP, como Google, Facebook y Wikipedia. (Barzanallana, 2012).

No obstante para Aquino (2016), nos dice que este término fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia del desarrollo de tecnología Web. En esta nueva versión los mandos son tomados por los usuarios. Surgen aplicaciones y páginas que utilizan la inteligencia colectiva, consecuencia de ello las páginas pueden ser personalizadas, los usuarios cambian e introducen datos y se convierten en una herramienta dinámica que permite el intercambio de información.

La información se transforman en comunicación gracias a la interacción y a la incorporación de comentarios de textos, vídeos, chats etc. Nace con ello los blogs, las redes sociales, los wikis y aplicaciones etc. Ejemplos: Ebay, Facebook, wikipedia etc. Este cambio supuso una gran revolución, puesto que permitía devolver lo más valioso, LA INFORMACIÓN (p.3).

Finalmente para “La Web surgió con navegadores básicos que sólo interpretaban texto, después apareció HTML haciendo las páginas más amigables y de fácil acces, la Web 2.0 todos aquellos servicios de Internet cuya base de datos puede ser modificada en contenido, formato o ambos.” (Delgado, 2012, p.4)

Según, Ramos (2014) define que una aplicación web es aquella a la que accedemos a través de un navegador utilizando el internet, en la actualidad todo somos usuarios de aplicaciones web, la mayoría de las veces que entramos a internet accedemos a una aplicación web. Es por esto que la educación es una de las herramientas más utilizada.

Por otra parte “Una aplicación web es un conjunto de recursos web que participan en el funcionamiento de la propia aplicación web”(Aumaille, 2013, p.26) y para lo cual determina lo siguiente.

Una aplicación web está compuesta:

- De componentes de servidor dinámicos
- De bibliotecas de clases Java utilitarias
- Elementos web estáticos: páginas HTML, imágenes, sonidos
- Componentes de cliente dinámicos: applets

Considero que las aplicaciones web hoy en día se están convirtiendo en una funcionalidad más completa puesto a la facilidad de manejo que tiene la misma, el impacto de las aplicaciones web son muy significativas sea está en el campo educativo, empresarial la factibilidad que ofrece en transmitir y recibir información o conectarse con distintos usuarios entre si es decir que las aplicaciones están dando forma a un

futuro digital navegadores que beneficia a los seres humano siempre y cuando usen de una forma correcta de igual manera ayudaría en el proceso enseñanza aprendizaje.

1.3 Fundamentación del estado del arte.

Luego de una revisión de trabajos referentes al tema: Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje, referente a este tema se pude evidenciar un sin número de investigaciones que se menciona a continuación:

Paredes (2016, pp. 1-193) en su proyecto de investigación “el uso de los tics y el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del quinto año de educación general Básica, de la Unidad Educativa “Santa Rosa”, cantón Ambato provincia de Tungurahua”. Dicha investigación ha tenido un impacto positivo ya que a través de la propuesta los docentes y estudiantes ayudado a guiar de una manera adecuada aun mayor conocimiento sobre tecnologías y de esta forma darle uso para que promueva un aprendizaje significativo.

Según los resultados obtenidos en esta investigación las tics es una herramienta muy importante dentro del proceso de aprendizaje y el uso correcto ha dado muy buenos resultados mismos que son muy importantes ya que mediante estas investigaciones podemos decir que las herramientas tecnológicas hoy en día a dado un giro muy productivo en la educación

Sánchez (2019 pp. 1-12) con el tema los tics en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. Dicha investigación ha tenido un resultado positivo ya que el estudio revela que las nuevas tecnologías son útiles e interesantes, que les permiten aprender sobre gran cantidad de materias y que mejoran su rendimiento y motivación a la hora del proceso de aprendizaje.

Según los resultados obtenidos El acceso a estos recursos incide positivamente en la disposición que muestran los alumnos para profundizar y enriquecer su conocimiento indagando distintas fuentes de información, cambiando el paradigma de las aulas en los sistemas convencionales.

Es necesario que en el currículo actual se inserten las TIC como herramientas de apoyo a la labor docente en las diferentes asignaturas, dejando a un lado la educación tradicional sin perder la esencia de la construcción del conocimiento por parte del estudiante. Consecuentemente, el docente deberá adaptar sus contenidos, de tal forma que ayuden al estudiante a argumentar un aprendizaje significativo significativo.

Aveiga (2017pp.1-107) en el trabajo de investigación con el tema: Análisis del uso de las TIC para el aprendizaje significativo de estudiantes de Décimos Años Básicos de la Unidad Educativa Fiscal “VALM. Manuel Nieto Cadena” del cantón Esmeraldas, período lectivo 2016-2017. Dicha investigación ha revelado un impacto positivo ya que avanza vertiginosamente con el apoyo de las nuevas tecnologías de la información aplicadas en las diversas áreas de estudios, creando nuevas alternativas de aprendizaje, despertando el interés tanto del personal docente como del estudiante, y sobre todo garantiza el mejor desenvolvimiento académico y profesional de ambas partes.

Como conclusión de dicha investigación es que deben desarrollar competencias digitales que le permitan fortalecer sus aprendizajes, estas tienen que estar a la par con las exigencias de la educación actual; por tal razón, se sugiere que los docentes sean permisivos en cuanto a la utilización de algunas herramientas tecnológicas, entre ellas principalmente el uso de celulares, redes sociales y el Internet dentro del aula de clases, obviamente siempre y cuando su uso sea de carácter educativo, puesto que estas permiten optimizar tiempo y recursos.

1.4 Conclusiones Capítulo I

El presente informe de investigación ha sido planteado y formulado de manera adecuada, observando las necesidades de los estudiantes de la institución seleccionada, por lo tanto se pretende cumplir con el Objetivo General y Específicos y de esta manera permitir que los beneficiarios directos de la investigación se evidencie un cambio positivo, mediante el uso de recursos tecnológicos mejorando de esta forma

el proceso de aprendizaje en dicho contexto educativo, posibilitando aplicar las estrategias para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje

La metodología, tareas y las etapas planteadas para la investigación se lo ha realizado de forma coherente y sistemática; para que se lo ejecute en el lapso de tiempo establecido en el Instructivo del Trabajo de Titulación.

Para la fundamentación epistemológica se ha tomado en cuenta las categorías esenciales, de esta forma nos permite direccionar un estudio más claro y conciso de lo que se pretende alcanzar, abordando conceptos y temáticas fundamentales a través de un estudio riguroso que valide la presente investigación

CAPÍTULO II. PROPUESTA

2.1 Título de la propuesta

Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle”.

2.2 Objetivo general

Desarrollar talleres mediante el uso de aplicaciones web para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” durante el año lectivo 2020-2021.

2.3 Justificación

Luego de haber aplicado el instrumento se realiza el análisis de resultados la misma que se basa fundamentalmente en la necesidad de fortalecer el proceso de aprendizaje mediante el uso de la tecnología inspirar y despertar el interés por medio de aplicaciones web que se pueden encontrar en las herramientas tecnológicas, conociendo los recursos didácticos deberán ser siempre considerados como un apoyo para el proceso educativo objetivos curriculares, plan y programas de estudios contenidos para estimular el trabajo de los estudiantes y maestros. ya que de esta

manera los estudiantes podrán utilizar adecuadamente herramientas que se encuentran a su alcance para fortalecer los procesos de aprendizaje. Es importante recalcar que se debe promover el uso responsable de la tecnología así también fomentar el interés y la criticidad empleando para el efecto de búsqueda de información garantizando de esta forma la autenticidad y fiabilidad de la misma que permite enriquecer la capacidad cognitiva construyendo conocimientos significativos que faciliten el aspecto académico a las circunstancias personales y dentro del contexto.

Esto conduce necesariamente a la formación en habilidades, valores y actitudes para el aprendizaje como son las habilidades del pensamiento crítico, comunicacionales, investigativas, así también la integridad en las responsabilidades académicas, autogestión del tiempo y recursos, predisposición, autocontrol en el uso adecuado de la tecnología, actitud activa y autonomía en el aprendizaje.

que fomenten la calidad educativa. Se requiere conocer la realidad donde se desee implementar las TIC con el fin de identificar las características y competencias de sus usuarios para realizar una evaluación informada sobre las necesidades de ese contexto. Es por esta razón, que los docentes y estudiantes deben estar preparados para estos cambios, plantear nuevas alternativas para que el aprendizaje sea más práctica a través de las TIC. Por ello se hace imprescindible que el docente logre detectar las áreas de estudios que requieren más uso de las nuevas tecnologías, y así conocer las habilidades y destrezas de sus estudiantes y obviamente las competencias que pueden alcanzar.

Por pensamiento superior como la deducción, análisis, síntesis, entre otros. El uso de recursos tecnológicos mediante aplicaciones puede responder positivamente a esta necesidad de fortalecer el aprendizaje debido a que la generación de adolescentes está familiarizada con el manejo de los mismos y de cuanta información se puede obtener en su uso frecuente.

El principal objetivo de la investigación es realizar recursos didácticos para fortalecer el aprendizaje por medio de la tecnología que responda a la necesidad de incentivar en los estudiantes por aprender en la destreza anteriormente mencionada

desarrollando a su vez las habilidades que se derivan de la práctica frecuente, mediante el uso y manejo adecuado de recursos tecnológicos.

La pertinencia de la presente investigación radica en la disponibilidad de las aplicaciones web educativas así también la versatilidad de la interfaz, que disponen estos recursos tecnológicos.

La investigación favorece directamente a los estudiantes, padres de familia, así también al personal docente puesto que en el contexto actual es impensable dissociar los enfoques educativos contemporáneos de la tecnología, pues este importante recurso permite generar procesos educativos que abarcan diferentes realidades, culturas, etc. de una manera lúdica y atrayente permitiendo que el estudiante tome un rol protagónico en sus propios aprendizajes.

2.4 Desarrollo de la propuesta

2.4.1 Elementos que la conforman

La presente propuesta se encuentra conformada principalmente por dos componentes el teórico y el práctico.

Las aplicaciones web se basan en actividades donde se trabajará con los estudiantes mediante la plataforma zoom misma que permitirá fortalecer el aprendizaje mediante el uso de recursos didácticos tecnológicos y de esta manera lograr un aprendizaje significativo.

Para realizar las aplicaciones web se planificará paso a paso cada etapa, donde se tendrá en cuenta el contexto los recursos materiales, contenido que se va a utilizar en cada uno de los talleres, en cada encuentro se irá desarrollando una aplicación web que permitirá despertar y atraer la atención y de esta manera promover un aprendizaje innovador para lo cual se detalle tema, tiempo, objetivo, inducción, recursos, desarrollo de la actividad, conclusión y evaluación.

El objetivo fundamental de esta experiencia pedagógica, además de hacer buen uso de las tecnologías de la información y comunicación, es emplearlas para fomentar el aprendizaje y los subyacentes procesos de análisis y comprensión a partir de diferentes formatos y propuestas desarrollando habilidades para su gestión eficiente, que van desde incentivar el aprender, leer imágenes de la web, hasta procesos complejos de metacognición, es decir, los recursos didácticos mediante aplicaciones web tecnológicas que aborde desde aspectos esenciales y que paulatinamente se centre en procesos globales.

Las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en una herramienta que está siendo utilizada en la educación, pero su uso debe seguir un proceso de planeación, donde se determine con claridad los beneficios educativos que brindará a los estudiantes. Además, es fundamental considerar también el hecho que, de la selección, la interpretación y el análisis de la información que ellos extraigan de los medios tecnológicos que están utilizando se concretará la elaboración de textos escritos. Estas condiciones son necesarias para que los medios de comunicación cumplan una verdadera función educativa.

Para obtener el beneficio buscado en materia de aprendizaje que pueden ofrecer las tecnologías de la información y comunicación, es importante preparar a los estudiantes en aplicaciones web para que ellos conozcan las fortalezas que ésta ofrece en los procesos de aprendizaje. Igualmente constituye una herramienta invaluable para ampliar las fronteras del conocimiento dotándolos de criterios pertinentes para identificar la idea global de las Tics, analizar los elementos constitutivos de los corpus escritos para asumir un punto de vista frente a lo que lee y rechazar la información irrelevante.

Como se puede apreciar hoy se mueve una fuerte concepción de la tecnología de todos los ciudadanos del mundo, en la que convergen en el uso de un mismo sistema de comunicación que requiere de estándares de interpretación de esta nueva realidad virtual.

La incursión de las TICS ha generado un cambio en el paradigma que concebía, ahora las tecnologías y las comunicaciones han generado un nuevo criterio de lo que es aprender mediante la virtualidad. Los estudiantes se enfrentan a un escenario altamente visual, lleno de imágenes, movimientos, diseños de entornos en el cual ellos requieren formación para que puedan dar un uso adecuado y pertinente a la información digital.

La incorporación de nuevos recursos didácticos a través de tecnología es un reto para estudiantes, docentes, padres de familia, escuelas y universidades pero el hecho de que la gran mayoría de los jóvenes tienen acceso a la tecnología como computadores personales, tablets, smartphones es una ventaja para fomentar el aprendizaje digital dentro o fuera del ámbito académico.

Es por esto que por medio de aplicaciones web como un recurso didáctico se ayudará a los estudiantes a fortalecer el proceso de aprendizaje lo cual se efectuará en las horas de Lengua y Literatura en (2) periodos semanales.

2.4.2 Explicación de la propuesta

La propuesta en sí consta de una serie de aplicaciones web diseñadas para fortalecer el aprendizaje en cualquier área del conocimiento en los estudiantes; para ello se seleccionarán cuidadosamente recursos, aplicaciones web, herramientas online de forma que se fomente la imaginación y la capacidad de análisis al tiempo que disfrutarán de las actividades propuestas.

En sí la propuesta se constituye a su vez como un repositorio de recursos didácticos que el estudiante puede consultar en cualquier momento y desde cualquier tipo de herramienta tecnológica permitiendo la interacción continua con el objeto de aprendizaje, lo que genera. Es importante recalcar que se empleará periodos para puntualizar aspectos sobre el uso responsable de herramientas tecnológicas, y del tiempo que se utilizan en otras actividades.

Es por esto que el objeto de estudio de esta investigación se centra en la búsqueda y aplicaciones web compiladas en actividades y talleres que desarrollen paulatinamente habilidades de aprendizaje y de pensamiento, así también tiene como fin facilitar la

promoción por aprender desde una perspectiva en donde los estudiantes son los verdaderos protagonistas del aprendizaje. En este caso, el papel del maestro consiste en ser un mediador que ofrece a los estudiantes el mayor número de encuentros con diferentes recursos didácticos con son las aplicaciones web, mediante diferentes experiencias y vivencias dentro del aula que pretenden tentar sus vidas y llegar más allá del aula escolar.

Las herramientas tecnológicas permiten convertir el aprendizaje en una experiencia innovadora, colectiva y participativa donde todos pueden realizar importantes aportes al proceso de otras personas, tomando como premisa que el aprendizaje es en sí un acto colaborativo. El estudiante tiene más oportunidades de participar activamente, consultando, opinando, proponiendo y ajustando el desarrollo de actividades en su propio tiempo y sin la presión que genera la competitividad que muchas veces implica el ambiente del aula.

El uso de las herramientas tecnológicas como recurso innovador para fortalecer el aprendizaje trae algunas ventajas tales como:

- Crecimiento personal ya que se puede mantener contacto con diferentes realidades.
- Elaboración de actividades enfocadas en fines educativos en diferentes formatos.
- Aprendizaje continuo y regulado por el tiempo y disponibilidad del estudiante.
- Actividades de mayor interés en los estudiantes.
- Mejor administración y distribución del conocimiento desarrollando habilidades en la gestión de la información.

Los estudiantes trabajaran mediante aplicaciones web gratuitas que brindan muchos beneficios como: audiolibros, blog, realidad aumentada, Pixtón Educaplay Goodreads, blog incluso algunas de ellas pueden invitar en diferentes idiomas, para el disfrute de este importante proceso.

Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje



INTRODUCCIÓN

El proceso de aprendizaje es una de las actividades más enriquecedoras porque desarrolla la creatividad, la imaginación y permite desarrollarse como un ser independiente conocer el mundo y sus realidades, admite compartir muchos temas que tienen en común , conocer un mundo nuevo, tiempos, lugares diferentes, además nos da la posibilidad de compartir ideas con otros usuarios mediante aplicaciones web y la vez que nos permite compartir perspectivas, crear nuestros propios recursos tecnológicos , es importante destacar que a través de la tecnología podemos tener una capacidad intelectual muy elevada nos permite conocernos a nosotros mismos de una mejor manera desenvolvemos en cualquier lugar que nos encontremos creando así un ambiente lleno de emociones y sentimientos por medio de las herramientas tecnológicas. A la vez que utilizamos herramientas que están al alcance de nuestras manos y de esta forma despierte el interés por aprender, además que en el proceso aprendizaje sea dinámico creativo y motivador de esta manera despierte el interés al estudiante por el aprender

Los talleres mediante aplicaciones web que a continuación lo planteamos son completamente gratuitas tanto para los docentes y estudiantes mismas que se pueden utilizar en el proceso de aprendizaje y este sea por placer mas no por obligación, mediante la tecnología que hoy en día nos ofrece.

TALLER N° 1



Tema: Uso responsable de las herramientas tecnologicas

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución. - Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año. Decimo A.E. G.B.

Tiempo: 90 minutos

sesión: 1 semana

Objetivo: Conocer elementos que permita el uso responsable de herramientas tecnológicas a través de actividades que permita la utilización de los mismos para fortalecer el proceso de aprendizaje mediante aplicaciones web.

Inducción:

El uso correcto de herramientas tecnológicas es muy importante dentro del proceso de aprendizaje, el mismo que se ha vuelto una herramienta indispensable en estos tiempos de confinamiento y que forma parte de nuestra realidad, al conocer normas de uso ayudara a los estudiantes a utilizar de mejor manera estas herramientas introduciendo como un recurso escolar puesto que existe un sinnúmero de aplicaciones web que nos ofrecen esto ayudara tanto en sus actividades académicas como personales y a la vez a fortalecer su aprendizaje.

Recursos:

- Herramienta tecnológica (Tablet, computador, dispositivo móvil)
- Internet
- Plataforma ZOOM
- Diapositivas

- Planificación
- Juegos

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

- Ingrese al siguiente link:
 - <https://www.gamesforthebrain.com/spanish/dragger/>
- Resuelva un rompecabezas
- Realizar preguntas sobre el juego

Ingresa a mentimeter y contesta algunas preguntas



¿Qué es una herramienta tecnológica?

¿Para qué utilizan las herramientas tecnológicas?

¿haces buen uso de los tics?

¿Cuánto tiempo utilizas las herramientas tecnológicas?

DESARROLLO

- Presentación de diapositivas



- Desarrollo de la estrategia
- Concepto Herramientas tecnológicas

Mediante lluvia de ideas responde:

¿Me pueden ayudar con una regla o norma para el uso de Herramientas tecnológicas?

- Reglas para utilizar de manera correcta las tics en el proceso de aprendizaje:
 1. Tiempo de conexión
 2. Utiliza el tiempo que estás el internet para mirar nuevas aplicaciones que te permitirá llevar un buen aprendizaje.
 3. No toda la información que hay en Internet es fiable.
 4. Utilizar herramientas tecnológicas para aspectos educativos
 5. tentar estar al día de la evolución tecnológica

6. Los posibles riesgos y normas de uso se tratarán y negociarán con ellos.
7. Si falla la tecnología ser pacientes.

CIERRE

- **Observa el siguiente video**
- https://www.youtube.com/watch?v=a7AsErdcy8o&feature=emb_title Se realiza una retroalimentación de la aplicación web

Conclusión

Es indispensable tener en cuenta todas las normas que permite dar un uso responsable a las herramientas tecnológicas de esta manera podremos utilizar en el proceso de aprendizaje que es muy importante hoy en día en el campo educativo y como no también en nuestra vida personal.

Evaluación:

Mentimeter

mediante preguntas

TALLER N° 2



Tema: aplicación Ivoox

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución: Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año: Decimo A.E.G.B

Tiempo: 90 minutos

Sesión: 1 semana

Objetivo: Escuchar audio libros que me permita fomentar la lectura y el proceso de aprendizaje por medio de aplicación Ivoox esto permitirá el desarrollo de habilidades cognitivas.

Inducción: Esta aplicación permite escuchar libros por medio de audios está dirigido a personas no videntes, también aquellas personas que no les gusta leer sino escuchar es una herramienta muy interactiva que permite leer escuchando, facilita la lectura con una experiencia diferente esta aplicación me permite escuchar libros relatados tanto por el autor con voces exclusivas ayuda a realizar un viaje por el mundo, crea tu imaginación transportándote a la realidad, se podrá experimentar diálogos cambiantes y la vez podrá tomar un descanso visual.

Recursos:

- Herramientas tecnológicas
- Internet
- Aplicación
- diapositivas

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

<https://vips.lecturaagil.com/test-lectura-rapida/?contactId=1266700#>

- Resuelve el siguiente juego

Ingresa a mentimeter y contesta algunas preguntas

 **Mentimeter** Código:245689

¿Conocen la aplicación Ivoox?

¿Qué es un audio libro?

¿Cuentan con alguna aplicación para escuchar audio libros?

DESARROLLO

- Presentación de diapositivas



- Desarrollo de la estrategia
- Definición de la aplicación Ivoox
- Mediante lluvia de ideas responde:

CIERRE

- Se realiza una retroalimentación de la estrategia

recomendaciones de links donde podemos encontrar audio libros:

<https://www.youtube.com/watch?v=fVR4do8Uhkc>

“ El alquimista”

<https://www.youtube.com/watch?v=M72p9ZtloOM>

“El poder del pensamiento”

https://www.youtube.com/watch?v=du_P0aSTM1o

“El desierto del amor”

<https://www.youtube.com/watch?v=gkQVVofTRIM>

“Sueños rotos”

<https://www.youtube.com/watch?v=MZqj4IN2Ruw>

“Si quedamos como amigos”

Conclusión

Es una herramienta muy interactiva que permite fomentar la lectura por medio del escucha una forma activa para leer libros.

Evaluación:

Mediante Kahoot

TALLER N° 3



Tema: Aplicación Realidad aumentada

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución. - Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año. Décimo A.E. G.B.

Tiempo: 90 minutos

sesión: 1 semana

Objetivo:

Despertar el interés por aprender mediante la aplicación de realidad aumentada para así lograr un aprendizaje significativo en diferentes asignaturas.

Inducción

Los avances tecnológicos que se vienen dando hoy en día han contribuido a nuevos desarrollos que han ocasionado un impacto social en todos los ámbitos y uno de ellos es la realidad aumentada es una aplicación un recurso tecnológico que permite unir al mundo físico con el mundo virtual en 3D, vivir como si estuviese en tiempo real, principalmente para el desarrollo del proceso aprendizaje dentro de la aulas, son motivadores y se enfoca en todas las áreas de la educación mediante un dispositivo tecnológico que permita al estudiante de una forma creativa y visual leer diferentes textos que permita desarrollar la conciencia semántica gracias a esta aplicación fantástica podrá ver a los personajes de los libros que cobran vida, a la vez también podrán leer mucha información y escucharla.

Recursos:

- Herramientas tecnológicas
- Internet
- Plataforma ZOOM
- Diapositivas
- Juegos

- Bliplar

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

- Lee la siguiente lectura.

Descifra el consejo

N0 r3nunc135 5020
p0rqu3 l4s c0545 53
pu513r0n d1f1c1235;
r3cu3rd4 qu3 51 v423
24 p3n4 n0 53r4 f4c12.

- Realizar preguntas sobre el juego
- Ingresar a mentimeter y contesta algunas preguntas



¿Has utilizado la aplicación realidad aumentada?

¿conoces los códigos QR?

¿Qué son los lanzadores?

Te gustaría conocer esta aplicación

DESARROLLO

- ◆ Presentación de diapositivas

Mediante lluvia de ideas responde:

¿Qué es la realidad aumentada?

CODIGOS QR y LANZADOR

Código: 1234567



Código: 1499903



CIERRE

Conclusión:

La realidad aumentada es una alternativa para innovación didáctica y pedagógica es una herramienta para el proceso aprendizaje para cualquier área del conocimiento haciendo que este sea un aprendizaje innovador, ayudando también al maestro a que las clases sean de modo práctico y vivencial.

Evaluación

Mediante Microsoft forms.

TALLER N° 4



Tema: Aplicación: Blogger

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución. - Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año. Decimo A.E. G.B.

Tiempo: 90 minutos

sesión: 1 semana

Objetivo:

Compartir información mediante la aplicación blogger como estrategia de aprendizaje así fomentar el uso de herramientas tecnológicas como recurso didáctico.

Inducción:

El blogger es una pagina web el mismo que permite publicar contenidos esenciales como presentación de textos, articulos, hojas de vida, publicidad entre otros te da muchas ventajas esta página periodicamente hay que ir actualizando el contenido por este medio nos permite a la vez encontrarnos con mucha gente interesante con las cuales podemos compartir ideas comentarios y por ende ayudar a la comprensión de textos.

Recursos:

- Herramientas tecnológicas
- Internet
- Plataforma ZOOM
- Diapositivas
- Juegos
- Blogger

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

- **Ingresar al siguiente link**

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora>

¿Cuentas con una cuenta el blogger?

¿Han realizado comentarios en blogger?

¿le gustaría leer una lectura y comentarla por medio de esta aplicación?

DESARROLLO

- Presentación de diapositivas



- Desarrollo de la estrategia

Mediante lluvia de ideas responde:

¿Qué es un blogger?

Se observara un video para retroalimentar el contenido

<https://lourdes191988.blogspot.com/2020/11/lectura-comprensiva-el-rey-de-la-semilla.html>

CIERRE

Conclusión

El blog es una página muy interactiva que permite expresar comentarios de forma individual a la vez ayuda en forma personal como educativa fortaleciendo el proceso de aprendizaje en distintas áreas del conocimiento.

Evaluación

Mediante kahoot

TALLER N° 5



Tema: Aplicación Pixtón

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución. - Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año. Decimo A.E. G.B.

Tiempo: 90 minutos

sesión: 1 semana

Objetivo:

lograr que los estudiantes fomenten la creatividad y la producción de textos el habito lector y la comunicación por medio de la aplicación pixtón para que adquieran un desarrollo cognitivo en el proceso aprendizaje.

Inducción:

Pixtón es una herramienta que permite la creación de cómics usando figuras, personajes, escenas añadiendo diálogos de los personajes por otro parte esta aplicación permite crear cómics de esta manera los estudiantes a la vez que fortalecen la lectura ayuda a la producción de textos esto lo pueden hacer por medio de equipos de trabajo promoviendo así la partición y la comunicación en los estudiantes.

Recursos:

- Dispositivo móvil
- Internet
- Plataforma ZOOM
- Diapositivas
- Juegos
- Aplicación Pixtón

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

Observa la siguiente imagen y completa las palabras



- Realizar preguntas sobre el juego

Mediante lluvia de ideas

¿Usted ha utilizado la herramienta pixtón?

¿Conoces la herramienta Pixtón?

¿Te gustaría diseñar un comics de tu autoria?

DESARROLLO

- Presentación de diapositivas



- Desarrollo de la estrategia.

CIERRE

- ◆ Se realiza una retroalimentación de la estrategia

Conclusión

Pixton es una herramienta de mucha facilidad y gran atractivo para los estudiantes de esta forma podrán tener un proceso aprendizaje dinámico y la vez permitirá desarrollar sus habilidades.

Evaluación:

Kahoot

mediante preguntas

TALLER N° 6



Tema: Aplicación: Educaplay

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución. - Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año. Decimo A.E. G.B.

Tiempo: 90 minutos

sesión: 1 semana

Objetivo:

Realizar juegos interactivos mediante la aplicación educaplay que permita despertar el interés y fortalecer el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.

Inducción:

Educaplay Es una plataforma que nos sirve para crear o buscar actividades de contenido educativo de cualquier asignatura el resultado es muy atractivo que estimula a los estudiantes, las actividades son autocorregidas ayuda a salir de la rutina diaria es muy eficiente el proceso de aprendizaje la misma que permite fortalecer el aprendizaje y este sea significativo

Recursos:

- Herramientas tecnológicas
- Internet
- Plataforma ZOOM
- Diapositivas
- Juegos

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

- Ingrese al siguiente link: <https://www.epasatiempos.es/juego-ahorcado.php>
- Juego el ahorcado
- Realizar preguntas sobre el juego

Ingresa a Mentimeter y contesta algunas preguntas

 **Mentimeter** Código:245689

¿te gustaría realizar crucigramas por medio de tu móvil?

¿Te gustaría jugar a la sopa de letras?

DESARROLLO

- Presentación de diapositivas



- Desarrollo de la estrategia

Actividades a desarrollar mediante el link <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/sopas-de-letras.html>

- Crucigramas
- Adivinanzas
- Sopa de letras
- Dictado
- Ruleta de palabras
- Ordenar palabras
- Test

CIERRE

- ◆ **Observa el siguiente video**

<https://www.youtube.com/watch?v=sQHJDKRS1HM>

- ◆ Se realiza una retroalimentación de la estrategia

Conclusión

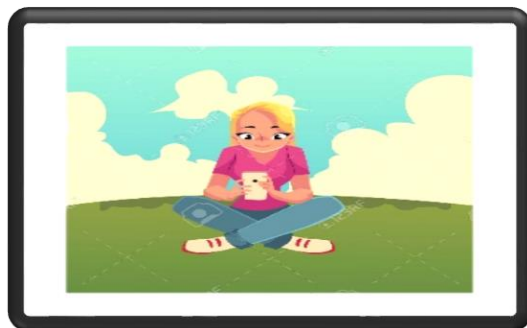
La aplicación Educaplay permite al estudiante despertar el interés por el aprender mediante juegos y la vez adquirir un sinnúmero de destrezas y que ayudara en el proceso de aprendizaje.

Evaluación:

quizizz

mediante preguntas

TALLER N° 7



Tema: Aplicación Goodreads (lee Bien)

Responsable: Lic. Lourdes Rueda

Institución. - Unidad Educativa particular San José “La Salle”

Año. Decimo A.E. G.B.

Tiempo: 90 minutos

sesión : 1 semana

Objetivo:

Lograr que los estudiantes tengan el deseo y el interés por aprender y perfeccionen sus conocimientos mediante la aplicación Goodreads la misma que permitirá desarrollar y fomentar el aprendizaje.

Inducción:

Es una aplicación que permitirá al estudiante seleccionar libros de acuerdo a sus gustos, tanto lectores como autores puedan expresar sus comentarios acerca del libro leído a su vez permite interactuar y compartir experiencias e información acerca del texto pueden darle calificación de un texto leído y también formar una biblioteca virtual de los libros a tu elección a la vez a ponerte retos de cuantos libros vas a leer en un año y te recuerda los libros que debe leer esta red no permite compartir videos de humor subir fotos de tus vacaciones o algo parecido esta app se centra únicamente en libros. Podrá irse a cualquier sitio sin necesidad de cargar libros impresos a la vez que podrá descubrir nuevos lugares y buscar un sitio adecuado para la lectura y así fortalecer la misma.

Recursos:

- Herramienta tecnológica
- Internet
- Plataforma ZOOM
- Diapositivas
- Juegos

- Aplicación goodreads

Ejecución de la actividad: (ERCA)

INICIO

Motivación

- Lee el color no la palabra

AZUL AMARILLO NEGRO
ROJO AZUL NARANJO
VERDE PURPURA ROJO
NEGRO ROJO NARANJO
VERDE AZUL NEGRO
ROJO VERDE AMARILLO

- Realiza preguntas sobre el juego
- Ingresar a mentimeter y contesta algunas preguntas



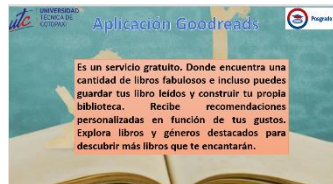
¿Te gusta leer?

¿Ha leído un libro por obligación?

¿Ha leído libros en forma virtual?

DESARROLLO

- Presentación de diapositivas



- Conocer el proceso de la lectura
- Conocer sobre la aplicación
- Pasos para desarrollar la estrategia

Mediante lluvia de ideas responde:

¿Qué es la lectura?

¿Conoce alguna aplicación para pueda encontrar libros a su elección sin costo?

Funciones que tiene goodreads en inglés y español

- Perfil (profile)
- Litas/ biblioteca (bookshelves)
- Puntuación y reseña de libros

- Actualizar progreso de lectura
- Agregar amigos y seguir autores
- Compara libros (compare books)
- Home (casa o el lugar)
- Reto anual Goodreads (Reading challenge)
- Mi año 2020 en libros (My year 2019 in books)
- Navegar (browse), mi gran desconocido
 - Recomendaciones (recommendations)
 - Premio Goodreads (Goodreads choice awards)
 - Sorteos (giveaways)
 - Nuevos lanzamientos (new releases)
 - Listas (lists)
 - Explorar (explore)
 - Noticias y entrevistas (news and interviews)
 - Escucha con audible (Listen with Audible)
- Comunidad (community)
 - Grupos (groups)
 - Debates/Exposición (discusiones)
 - Pregunta al autor (ask the author)
 - Trivial(trivia)/ Exámenes o cuestionarios (quizzes)
 - Escritura creativa (creative writing)
 - Gente (people)
 - Evento (events)
- Enlazar cuenta con Amazon
- Citas (quotes)
- Géneros favoritos (favorite genres)
- Hacer y pedir recomendaciones (Friends' recommendations)
- Blog de autor
- Mis libros (my books)
 - Estadística de la lectura (Reading stats)
- Aplicación para móvil (app)

Observa el siguiente video

https://www.youtube.com/watch?v=J_JAfydyQ6Q

6.-Conclusión:

Conocer la aplicación goodreads ayuda a tener un proceso de aprendizaje muy elevado y la vez fortalecer distintas asignaturas en el proceso aprendizaje de los estudiantes.

Evaluación:

Mediante Quiziz

2.4.3 Premisas para su implementación

Tabla 3. Cronograma de implementación

HERRAMIENTA	OBJETIVO	FECHA	RECURSO	RESPONSABLE
N° 1 Uso responsable de las herramientas tecnológicas	Uso responsable de las herramientas tecnológicas	18-11-2020	Plataforma ZOOM Mentimeter dispositivos móviles internet Diapositivas juegos	Lic. Lourdes Rueda
N° 2 audiolibros Ivoox	Escuchar audio libros que me permita fomentar la lectura y el proceso de aprendizaje por medio de aplicación Ivoox esto permitirá el desarrollo de habilidades cognitivas	25-11-2020	Dispositivo móvil Internet Aplicación diapositivas	Lic. Lourdes Rueda
N° 3 Realidad aumentada	Despertar el interés por aprender mediante la aplicación de realidad aumentada para así lograr un aprendizaje significativo en diferentes asignaturas.	2-12-2020	Dispositivo móvil Internet Plataforma ZOOM Diapositivas Juegos Bliplar Mentimeter kahoot	Lic. Lourdes Rueda
N° 4 Blogger	Compartir información mediante la aplicación blogger como estrategia de aprendizaje así fomentar el uso de herramientas	4-12-2020	Dispositivo móvil Internet Plataforma ZOOM Diapositivas Juegos blogger	Lic. Lourdes Rueda

	tecnológicas como recurso didáctico.			
N° 5 Educaplay	lograr que los estudiantes fomenten la creatividad y la producción de textos el habito lector y la comunicación por medio de la aplicación pixtón para que adquieran un desarrollo cognitivo en el proceso aprendizaje.	16-09-2020	Dispositivo móvil Internet Plataforma ZOOM Diapositivas Juegos	Lic. Lourdes Rueda
N° 6 Pixtón	Realizar juegos interactivos mediante la aplicación educaplay que permita despertar el interés y fortalecer el aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento.	22-12-2020	Dispositivo móvil Internet Plataforma ZOOM Diapositivas Juegos Aplicación Pixtón	Lic. Lourdes Rueda
N° 7 Aplicación Goodreads (lee Bien)	Lograr que los estudiantes tengan el deseo y el interés por aprender y perfeccionen sus conocimientos mediante la aplicación Goodreads la misma que permitirá desarrollar y fomentar el aprendizaje.	30-11-2020	Dispositivo móvil Internet Plataforma ZOOM Diapositivas Juegos	Lic. Lourdes Rueda

Elaborado por: Lourdes Rueda

Lograr una educación de calidad implica formar personas con respeto, con valores éticos y morales que conozcan y cumplan los derechos humanos, con responsabilidad y como no hacerlo por medio de recursos didácticos mediante aplicaciones web, haciendo uso de herramientas tecnológicas que están al alcance de nuestras manos. Podemos decir que los recursos tecnológicos es el medio más eficaz para la adquisición de conocimientos ya que enriquecen nuestra visión de la realidad, intensifica nuestro pensamiento lógico y creativo, y facilita la capacidad de expresión.

Cumple un papel fundamental en el incremento de nuestra capacidad intelectual y, por lo tanto, de nuestro desarrollo como ser humano independiente. así como saber que los recursos didácticos tecnológicos nos ayudan a desarrollar un aprendizaje significativo y permite desarrollar la capacidad de identificar las ideas básicas de un texto, captar los detalles más relevantes y brindar un juicio crítico sobre lo que se está aprendiendo.

En definitiva, los recursos didácticos tecnológicos ayuda a un mundo más dinámico de aprendizaje razonar, crear, soñar y convertirnos en seres cada vez más tolerantes y respetuosos de las diferencias de los demás, consiste en aprender a observar la sociedad desde un nuevo punto de vista mucho más objetivo, alejándonos de prejuicios e ideas contradictorias a la realidad.

Por ello se ha planteado realizar este tipo de propuesta buscando estrategias viables que ayude a fortalecer el aprendizaje desarrollando habilidades que los estudiantes poseen a la vez tengan un pensamiento crítico e innovador para actuar de manera constructiva en la sociedad.

2.5 Conclusiones Capítulo II

La propuesta de aplicaciones web se desarrolló de acuerdo a las necesidades que tienen los estudiantes en fortalecer el aprendizaje mediante el uso de recursos didácticos tecnológicos, herramientas educativas que brindan muchos beneficios en el proceso de aprendizaje con la participación de diferentes actores educativos.

Las aplicaciones web que conforman los talleres permitirán lograr cambios en el proceso de aprendizaje, en los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Particular “La Salle” tomando en cuenta los procesos que vienen realizando hoy en día en el momento de aprender y de adquirir nueva información para de esta forma transformar en conocimiento elementos fundamentales para fortalecer el proceso de aprendizaje mediante el uso de la tecnología esto ayudara a tener un cambio significativo en la educación

Las actividades que se desarrollan en la propuesta van de acorde a la edad cronológica que tiene los estudiantes además son innovadoras, porque se basan a traves de juegos, dinámicas que se realiza a traves herramientas tecnológicas estrategias de mucha facilidad de aplicabilidad y tomando referencia del ERCA que permite tener una orden secuencial para fortalecer el proceso de aprendizaje a la vez ayuda a desarrollar destrezas que constan en el currículo de educación.

CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACION DE LA PROPUESTA

3.1. Evaluación de especialistas

Para la validación de la propuesta “Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje” requirió de la revisión de 5 especialistas que corresponden al área técnica y las ciencias de la educación, lo cuales por su nivel de experticia y preparación constituyen un aporte fundamental al abalizar la presente investigación. Especialistas que oscilan de 5 a 15 años de experiencia con títulos tercer y cuarto nivel quienes también han realizado publicaciones de diferentes artículos. Donde su ardua revisión da a la propuesta planteada da una validez.

Para la realización de este proceso de validación de la propuesta se realizó un oficio para cada uno de los especialistas donde se solicitó su colaboración en base a la experiencia ejercida por cada uno de ellos, una vez que se recibo su aceptación se procedió a enviar de manera digital el instrumento y la propuesta para que sean revisadas y valorada, una vez obtenido los resultados se procede a la tabulación de resultados mediante la siguiente tabla

tabla 4. Resultados de la evaluación de los especialistas

ASPECTOS	ESPECIALISTAS						
	1	2	3	4	5		
	AÑOS DE EXPERIENCIA						
	11 años	14 años	15 años	10 años	5 años		
	TÍTULOS						
	Ing. Eléctrico Máster: matemática PhD. Educación	Ing. En Sistemas e informática Máster: en Educación Superior	Ing. En sistemas e informática Máster: Ingeniería de software	Lic. En ciencias de la educación Magister Gerencia y Liderazgo o Educativo	Lic. En Ciencias de la Educación mención Educación Básica. Máster En didáctica de la Lengua y la Literatura	moda	media
I	5	5	4	5	5	5	4,8
II	5	5	4	5	5	5	4,8
III	5	5	4	5	5	5	4,8
IV	5	5	4	5	5	5	4,8
V	5	5	4	5	5	5	4,8
MODA	5	5	4	5	5	Moda integral	5
MEDIA	5	5	4	5	5	4,8	Media integral

Elaborado por: Lourdes Rueda

Para esta evaluación se utilizó un instrumento de validación que reúne criterios tales como: fundamentación, estructuración, importancia, aplicabilidad y valoración integral, los cuales operan con una escala valorativa descendente de cinco a uno donde 5- Excelente, 4-muy bien, 3-bien, 1-regular. Los especialistas que dieron validez a la propuesta se describe a continuación y son:

El Doctor PhD. En educación Oscar Alejandro Guaypatin Pico, docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi con 15 años de experiencia y 15 publicaciones con cédula de identidad 189282943-0 al revisar minuciosamente la propuesta, de acuerdo a los parámetros establecidos valoró como excelente, determinado que la propuesta está encamina a nuevos cambios y las aplicaciones web son un aporte valioso hoy en día en la educación la misma que permitirá fortalecer el aprendizaje con nuevos recursos tecnológicos.

Por otra parte, el Master en Educación Superior Juan Carlos Chancusig Chisag Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi con 11 años de experiencia y 25 publicaciones con cédula de identidad 0502275779 quién valoró como excelente la propuesta debido a que la misma está centrada en aplicaciones web para fortalecer el aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas, sustentando en las calificaciones que otorga a cada uno de los indicadores

Así mismo, la Magister en Ingeniera de Software, Miryan Dorila Iza Carate docente de la Universidad técnica de Cotopaxi con 14 años de experiencia y 4 publicaciones, luego de una revisión a la propuesta, de acuerdo a los parámetros establecidos otorga una apreciación de muy buena, solicitando se revise algunas palabras que redundan en la justificación y se solicita también se pueda añadir estrategias la misma que permitirá y ayudara a cumplir con el objetivo planteado se toma en cuenta la recomendación y se realiza el cambios respectivos.

Para la magister en Gerencia y Liderazgo Educativo, Mercedes Elizabeth Cajas Morillo Vicerrectora de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, quien además desempeña como docente de aula con una experiencia de 10 años, con cédula de identidad 050288935-5, al revisar de una forma muy detalla la propuesta planteada

estima una valoración de excelente misma que considera que está muy clara y que va de acorde las necesidades que tienen los estudiantes en fortalecer el aprendizaje pro medio de aplicaciones web siendo así útil y dinámico en el proceso.

Finalmente, la máster en didáctica de Lengua y Literatura para bachillerato, María Fernanda Bravo Vaca docente de la Unidad Educativa San José “La Salle” Latacunga con 5 años de experiencia, con cédula de identidad 050253958-8, evaluó como excelente considerando que el planteamiento y organización de la propuesta las aplicaciones web son realizadas a la realidad que estamos viviendo además que cumple con los criterios de contenido relevante, estructura y presentación misma que brinda aportes significativos por lo cual manifiesta tiene un aporte valioso en el proceso aprendizaje mediante el uso de herramientas tecnológicas sustentado en las calificaciones que otorga a cada uno de los indicadores.

En lo que se refiere a la valoración global los 5 especialistas coinciden en una moda integral de 5 y media integral de 4,8 los especialistas coinciden en que la propuesta tiene una fundamentación excelente dado que las bases teóricas y metodológicas asumidas son pertinente a la propuesta Resultados excelentes y augura muy buenos resultados en los recursos didácticos como son las Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle”, en la Unidad Educativa San José “La Salle ” y por consiguiente facilitará la solución del problema del cual se parte en esta investigación de acuerdo a los criterios de los especialista.

3.2. Evaluación de usuarios

Tabla 5. evaluación de usuarios

ASPECTOS	USUARIOS				
	1	2	3		
	AÑOS DE EXPERIENCIA				
	5	5	13		
	TÍTULOS				
	Magister. En Educación básica General	Lic. En Ciencias de la educación	Ing. en informática y sistemas computacionales	moda	media
I	5	5	5	5	5
II	5	5	5	5	5
III	5	5	5	5	5
IV	4	5	5	5	4,66
V	5	5	5	5	5
moda	5	5	5	moda integral	4,93
mediana	5	5	5	5	media integral

Elaborado por: Lourdes Rueda

La evaluación de usuarios se realizó con los docentes de la Unidad Educativa José “La Salle” Se ejecutó un taller de socialización de las aplicaciones web a los docentes de décimo año de educación general básica con el objetivo de dar a conocer la propuesta, sus objetivos, el aporte científico, la estructura y las estrategias por la que se encuentran conformadas, de manera que pueda ser entendidas y aplicar con los estudiantes, en el taller que se realizó a los docentes se desarrolló la importancia de fomentar el aprendizaje mediante recurso didácticos por medio del uso de herramientas

tecnológicas, que ayudara a tener un proceso de aprendizaje motivador con nuevas experiencias de aprendizaje, mismos que fue teórico y práctico ya que se pudo ingresar a las aplicaciones web estructuradas por parte de la investigadora.

En la parte teórica se revisó las aplicaciones web realizadas en la propuesta esto permitido compartir experiencias sobre cómo fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes y entender la importancia del desarrollo de la misma a través de diapositivas se dio a conocer la propuesta y sus beneficios, se analizó la misma por medio de la plataforma Zoom con las maestras, la parte práctica lo llevaran a cabo en las horas clases con sus respectivos cursos y estudiantes, aplicaciones web que contiene la propuesta de esta forma se puede demostrar a las docentes la validez, originalidad y las ventajas de esta propuesta, y en el momento de la sociabilización de la misma se dieron cuenta de la importancia de fortalecer el aprendizaje por medio de herramientas tecnológicas e incluso pudieron ingresar a ciertas aplicaciones web y vivirlas personalmente y llevar una información más profunda acerca de los talleres planteados.

Concluido el taller se proporcionó a cada docente el documento de validación donde evaluaron la fundamentación, estructuración, importancia, y su aplicabilidad Aplicaciones web por medio de herramientas tecnológicas, propuesta para que lo revisen de una forma detallada y puedan ser aplicados, la valoración de este instrumento fue de forma cualitativa dando como resultado lo siguiente mencionando que tendrá un impacto tanto en la comunidad educativa como en otros sectores que lo deseen aplicar augurando éxitos con los estudiantes, seguidamente se detallara a los usuarios que participaron en el taller:

La magister en educación Ana del Rocío Vilcaguano Vera con cédula de identidad 050338336-6 con 5 años de experiencia tras la valoración ha considerado que la propuesta plantada es muy clara y acertada otorgando un apreciación de excelente ya que cumple con los indicadores establecido mencionando que es un trabajo de investigación fundamentado utilizando las tics como nuevas herramientas educativas y motivadoras en cuanto a los talleres son entendibles ya que se da a conocer paso a paso

con la utilización del ERCA y fáciles para aplicar debido a que son propias de la edad de los estudiantes, misma que da un aporte valioso para las distintas áreas del conocimiento en los estudiantes de décimo año de educación básica, a la vez que recomienda sea socializado con todo el personal docente ya que de una u otra manera todos estamos inmersos a estas nuevas herramientas tecnológicas.

Por otra parte, la licenciada en Ciencias de la Educación Miriam Vega con cedula de identidad 05038398383 con 5 años luego de haber valorado la propuesta considera que es muy relevante y da una apreciación de excelente, ya que cumple con los indicadores establecidos denotando que es un trabajo fundamentado, con material y contenido relevante de la misma forma que se basa en la utilización de herramientas tecnológicas en lo cual los estudiantes siempre lo están utilizando de todas sus formas y es una estrategia muy buena para por medio de los mismos fortalecer el proceso de aprendizaje que hoy en día se va perdiendo el interés por aprender, las estrategias son claras y están de acorde la edad de los estudiantes de décimo año de educación básica y son un aporte a la asignatura de Lengua y literatura y otras asignaturas considerando también que sería muy importante dar a conocer la propuesta a todos los docentes de esta manera ayudara y facilitara el proceso aprendizaje de los estudiantes .

Finalmente la Ingeniera en informática y sistemas computacionales Pilar Acuña con cedula de identidad 95048408404 con 13 años de experiencia tras la valoración ha considerado que el trabajo investigativo es muy acertad, otorgando una apreciación de excelente ya que cumple con los indicadores establecidos denotando un trabajo investigativo fundamentado, con contenido relevante en donde los talleres son entendibles y fáciles de aplicar por medio de herramientas tecnológicas debido a que son propias para la edad de los estudiantes, mencionando que es un verdadero aporte para las diferentes asignaturas en los estudiantes de décimo año de educación básica.

3.3. Evaluación de resultados

Las Aplicaciones web como recurso didáctico para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes se ejecutó luego de la validación de los especialistas que dieron su análisis y su valioso aporte para la investigación y se lo aplico en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga en Décimo año de Educación General Básica paralelo “C”, se aplica de una forma parcial durante el mes de noviembre a diciembre del 2020, contando con la respectiva autorización emitida por medio de un oficio al Señor rector de la Institución PHD. Eddy Cárdenas Quintana.

Los talleres que se aplicó se lo realiza enfocados al fortalecimiento de proceso de aprendizaje mediante aplicaciones web tomando en cuenta dos elementos importantes para llegar al objetivo, los recursos didácticos y las herramientas tecnológicas mismas que permitieron fortalecer la misma.

El proceso de aplicación se lo realiza de manera virtual por la plataforma Zoom debido a la emergencia sanitaria Covid 19, haciendo que las estrategias se lleven a cabo de manera parcial mediante una sesión cada semana un día miércoles por 2 periodos, misma que se aplica los recursos didácticos mediante aplicaciones web las cuales se mencionan a continuación:

El primer taller denominado el “uso responsable de herramientas tecnológicas” se identifica un tema interesante que parte de una iniciación para fortalecer el aprendizaje, en la cual se desarrolla actividades que ayudan al manejo del mismo encaminando al buen uso para luego utilizarlo en los procesos educativos, logrando resultados muy beneficiosos en la cual los estudiantes se dieron cuenta que pueden utilizarlos para aspectos educativos y como no también para ayudar en el proceso aprendizaje donde puede encontrar aplicaciones web y enriquecer su acervo.

El segundo taller denominado “Audio libros Ivoxx” se lo realiza con el objetivo, que los estudiantes fortalezcan la lectura en distintas áreas ya que es una de las actividades muy importantes en el proceso educativo a la vez que se desarrolla destrezas que constan en el currículum experimentando aplicaciones web diferentes como es esta

una de ellas que permite escuchar libros por medio de audios está dirigido a personas no videntes, también aquellas personas que no les gusta leer sino escuchar, es una herramienta muy interactiva que permite leer escuchando, a la vez se facilitó diferentes links donde los estudiantes puedan ingresar y escuchar libros lo que dio un resultado inmediato ya que los educandos ingresaron a dicha aplicación web y encontraron un sinnúmero de audiolibros que ayudaron y despertó el interés por aprender y también buscar más audio libros así pudieron experimentar una actividad diferente a lo tradicional y dieron repuestas muy favorables esto ayudo para fortalecer el proceso de aprendizaje y la vez esta aplicación permitió tomar un descanso visual y salir de la rutina diaria.

El tercer taller se denomina la realidad aumentada esta aplicación consiste en mirar en 3D y lleva a vivir en un tiempo real, esta estrategia ayudo a fortalecer el aprendizaje y también ayuda a desarrollar varias destrezas los cual trata de vivir una nueva experiencia de aprendizaje y salgan de lo monótono y den un uso a la tecnología la misma que se proporcionó códigos QR y lanzadores para que por medio de un dispositivos móvil o Tablet y la aplicación blippar pueden escanear y vivan una experiencia diferente a las actividades repetitivas diarias fue una actividad muy motivadora y de mucha importancia ya que despertó el interés, y se pudo atraer la atención concentración de los estudiantes y fue de mucho éxito.

Finalmente, el cuarto taller que se dio a conocer a los estudiantes es Blogger esta aplicación web permite publicar contenidos esenciales como presentación de textos, articulos, hojas de vida, publicidad entre otros actividades interesantes para los estudiantes, tiene muchas ventajas es una página web que permite interctuen por medio de comentarios, ideas y punto de vista que cada uno de ellos piensan por este medio nos permite a la vez encontrarnos con mucha gente interesente con las cuales podemos compartir ideas comentarios y por ende ayudar al desorrallar diferentes destrezas y a fortalecer el proceso de aprendizaje es un recurso didactico innovador muy interesante que permite a los estudiantes trabajar con un nuevo recurso dejando atrás actividades repetitivas logrando asi buscar alternativas que ayuden a desarrollar sus habilidades

que plantea el currículo de educación, mediante esta aplicación los estudiantes lograron potenciar varias destrezas y fue muy exitosa puesto que todos los educandos comentaron a una lectura en Blogger y fue una actividad de disfrute y motivador lo cual se obtuvo muy buenos resultados ya que sus respuestas fueron argumentativas, reflexivas y sobre todo con un criterio muy amplio.

Posteriormente a la aplicación de la propuesta se evaluó a los estudiantes a través de una lista de cotejos y las evaluaciones que iban realizando después de cada taller la misma que permitió verificar el avance significativo que se obtuvo, por lo que el impacto que generó la aplicación de la propuesta fue muy positivo logrando en los estudiantes la concentración, atención y predisposición a participar activamente en el proceso de aprendizaje de acuerdo a los talleres planteados y establecidos. Es por ello, que se pudo verificar un avance significativo de acuerdo al instrumento aplicado previamente a la Investigación y a la aplicación posteriormente, ya que al inicio los estudiantes presentaban dificultades de concentración y atención y demostraban poco interés en el proceso de aprendizaje, se aplicó los talleres para ayudar a mejorar el problema lo que ayudó satisfactoriamente a fortalecer los procesos de aprendizaje en los estudiantes de la institución por medio de las herramientas tecnológicas innovadoras que permiten hoy en día una mejora en el proceso educativo. Siendo así que los docentes usuarios a quienes se les compartió la propuesta afirmaron que cada una de los talleres planteados serán efectivos y sobre todo servirán como un aporte a la Unidad Educativa lo cual permitirá que varios docentes las puedan aplicar, por lo que se demuestra una vez más la validez, facilidad y ventajas de la propuesta, puesto que cada taller genera nuevas experiencias mediante las aplicaciones web.

3.4. Resultados de la propuesta

Como parte de este proceso se aplicó una segunda encuesta que contiene ítems de valoración de una forma descendente del 5 al 1, donde (5) excelente, (4) muy satisfactorio, (3) satisfactorio, (2) poco satisfactorio y (1) no satisfactoria.

Las docentes usuarias consideran que los talleres son interesantes, entendibles y de fácil aplicación y sobre todo propicia para ser aplicada a los estudiantes de décimo año de educación básica, además expresan que cumplen con los parámetros de sistematización, organización, secuencias y orden, con una metodología aplicable al nivel y con recursos didácticos de fácil acceso que son las herramientas tecnológicas que cuentan los estudiantes.

Los datos obtenidos muestran como resultado que las docentes consideran las aplicaciones web para fortalecer el aprendizaje el uso de la tecnología son más efectivas que las actividades sueltas o poco organizadas que se pueden realizar, ya que los procesos son dinámicas, motivadoras y creativas y además se trabajó con recursos innovadores y uso de los tics.

Por otra parte, las aplicaciones web para fortalecer el proceso de aprendizaje en los estudiantes de décimo año permitió obtener los siguientes resultados:

Se evidencia que los estudiantes muestran entusiasmo por aprender mediante herramientas tecnológicas que es algo nuevo y novedoso lo que despertó el interés y motivación por el aprendizaje por medio de aplicaciones web desde por lo que les parece entretenido y fuera de la común.

Finalmente, se ha observado un avance muy significativo en el proceso aprendizaje ya que los estudiantes asimilan más fácilmente la información comprensión la abstracción de contenidos o temáticas a tratarse, en si se ha desarrollado diferentes destrezas y el proceso de aprendizaje ha sido muy significativo.

Los maestros manifiestan que los talleres mediante aplicaciones web han permitido el desarrollar de habilidades y destrezas de esta forma los estudiantes logran perfeccionar

de cierta manera su aprendizaje tomando en cuenta el proceso de la misma. Además, han visto desarrollado en los estudiantes la parte afectiva como cognitiva de igual forma a aportado a distintas asignaturas y ayudo a mejor significativamente a su rendimiento académico.

CUADRO COMPARATIVO

Estudiantes antes de la aplicación de la propuesta.	Estudiantes después de la aplicación de la propuesta.
El 37.8% de los estudiantes tienen experiencia en la utilización de aplicaciones web en el proceso de aprendizaje.	El 75% de los estudiantes tienen experiencia en la utilización de aplicaciones web en el proceso de aprendizaje, por lo que fue muy útil los talleres aplicados.
El 46.3 % de los estudiantes Propicia el sentido de pertinencia del aprendizaje y fomentan la responsabilidad en el uso de TICS.	El 75.3 % de los estudiantes Propicia el sentido de pertinencia del aprendizaje y fomentan la responsabilidad en el uso de TICS.
El 45% de los estudiantes despierta, motiva y atrae la atención por aprender mediante recursos tecnológicos y las aplicaciones web.	El 78.4% de los estudiantes despierta, motiva y atrae la atención por aprender mediante recursos tecnológicos y las aplicaciones web, debido a que el aprendizaje es más significativo.
El 38,2% de los estudiantes exploran por si mismos desarrollando habilidades cognitivas que les facilite el proceso de aprendizaje mediante el uso de aplicaciones web.	El 80% de los estudiantes exploran por si mismos desarrollando habilidades cognitivas que les facilite el proceso de aprendizaje mediante el uso de aplicaciones web.
El 35.6 % de los estudiantes muestran interés en el proceso de aprendizaje.	El 82,3% de los estudiantes muestran interés en el proceso de aprendizaje debido a la aplicación de los talleres.

Conclusiones del III capítulo

El instrumento de validación presentado a los especialistas permitió la revisión exhaustiva de la propuesta y con las recomendaciones y modificaciones correspondientes se presentó un trabajo con contenido teórico, sistemático, ordenado, accesible, válido para la socialización e implementación en diferentes instituciones educativas por su relevancia, flexibilidad, calidad, eficacia, del trabajo.

La propuesta, resultado de una ardua investigación, análisis y síntesis, dio resultado a un instrumento válido e innovador para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que no consideraban este tipo de aplicaciones web. De esta manera se ha llevado un proceso académico significativo y con muchos deseos de aprender.

Al finalizar se realiza una comparación entre los datos obtenidos antes de la aplicación de la propuesta y los datos obtenidos después de la aplicación, se constató que el contenido de la propuesta tuvo un impacto muy novedoso en el campo educativo pues los resultados fueron muy positivos y la mayoría de estudiantes demostraron un proceso de aprendizaje muy significativo y se pudo evidenciar en su forma de concentración y atención en las horas de clases.

CONCLUSIONES GENERALES

El empleo del instrumento de diagnóstico y validación efectuado a expertos y usuarios fue significativo debido a que la experticia de cada uno de ellos permitió una revisión exhaustiva evidenciando resultados excelentes lo cual fue un indicador favorable a los talleres diseñadas por el investigador permitiendo así la aplicación correspondiente.

La propuesta presentada resulta de un trabajo arduo de investigación sistematizado, obteniendo una herramienta válida, innovadora y de fácil aplicación para los estudiantes de décimo año de educación básica, por lo que las docentes consideran que la aplicación de los talleres propuestas serán la pauta para que los estudiantes se motiven, despierten la atención concentración en el proceso de aprendizaje a través de aplicaciones web que conllevan además a salir de la cotidianidad generando y despertando el interés de los estudiantes por aprender.

Al realizar una comparación entre los datos obtenidos en el diagnóstico con los datos obtenidos después de la aplicación de la propuesta, se verificó que el contenido de la propuesta tuvo un impacto educativo debido a que los resultados obtenidos fueron positivos y la mayoría de estudiantes demostró dominio en las diferentes aplicaciones web, que contiene los talleres fortaleciendo así sus habilidades y destrezas en el desarrollo del proceso aprendizaje.

RECOMENDACIONES

A los maestros que tienen la ardua labor de enseñar a los estudiantes de décimo año de educación básica es fundamental que actualicen los conocimientos en relación a las herramientas tecnológicas innovadoras, que permitan además activar la atención, concentración del estudiante mediante el empleo de aplicaciones web como se propone en los talleres planteados para el fortalecimiento en el proceso de aprendizaje.

Los talleres con aplicaciones web pueden llevarse a cabo en cualquier contexto educativo pues su flexibilidad y fácil aplicación permite realizarlo en el aula de clase o fuera de ella propiciando disfrute y goce a los estudiantes, fomentando la práctica de los saberes educativos.

Los docentes deben incorporar en su Planificación de Unidad Didáctica, herramientas tecnológicas que permitan fortalecer el proceso de aprendizaje para que posteriormente no se evidencie su ausencia generando inconvenientes al momento de desarrollar las destrezas establecidas y permitiendo así un aprendizaje significativo ayudando al estudiante a la concentración, atención y motivación.

Finalmente, lo representado en el presente trabajo de investigación se da cumplimiento con los estándares que establece la Universidad Técnica de Cotopaxi asegurando que la investigación cuenta con un trabajo trascendental para futuros maestros y estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, J., y Mateos, M., d. (2015). Comprensión lectora: Modelos, entrenamiento, evaluación. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Barzanalla, R. (8 de octubre de 2012) Historia del desarrollo de aplicaciones Web.<https://www.um.es/docencia/barzana/DIVULGACION/INFORMATICA/Historia-desarrollo-aplicaciones-web.html>
- Beltran, G. (21 de agosto de 2016). Medios didácticos y tecnológicos <https://es.slideshare.net/LeudisCastilloGonzle/medios-didcticos-y-tecnolgicos>
- Bermúdez, D., Casanova, K., y Villareal, E. (2015). Estrategias Motivacionales dirigidas a Estudiantes del ciclo basico inscritos en la carrera de contaduria. Carabobo: Universidad de Carabobo.
- Carlino, D. P. (8-10 de octubre de 2014). Maestras/os que leen y escriben sobre alumnos/as que leen y escriben para aprender en diversas áreas curriculares. http://www.conicet.gov.ar/new_scp/detalle.
- Carvajal, M.M. (2019). La didáctica. Fundación académica de dibujo profesional, 1-12 <http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/>
- Castapochi. (19 de octubre 2019). El aprendizaje de la lectura y la escritura como construcción activa de conocimientos. <https://pochicasta.files.wordpress.com/2009/10/concepto-educar.pdf>
- Chancusig et al. (2017). utilización de recursos didácticos interactivos a través de las tic´s en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática [proyecto Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga] <http://repositorio.utc.edu.ec/>
- Duran, D. (2016). Learning-by-teaching. Evidence and implications as a pedagogical,mechanism. Innovations in Education and Teaching International,
- Egüez, I. (2015). Apuntes para la construcción de un Plan de Lectura. Educ@cción, 5.

- El comercio. (noviembre de 2013). Animación a la lectura y plan lector.
http://educacion.elcomercio.com/nv_images/revista/pdf/presentacion2.pdf
- Guel,S.G. (2015). Propuesta de aplicación educativa, para el proceso de enseñanza – aprendizaje en preescolares [Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana Puebla]
<http://repositorio.iberopuebla.mx>
<https://books.google.com.ec/books?id=C8fDCQAAQBAJ&lpg=PA9&ots=1AK0RAyHhf&dq=V%C3%A1zquez%20et%20al.%2C2016%20Dispositivos%20digitales%20m%C3%B3viles%20en%20educaci%C3%B3n&lr&hl=es&pg=PA6#v=onepage&q&f=false>
- Imbermón, F. (2010). Las invariantes pedagógicas y la pedagogía Freinet cincuenta años. Después. Madrid: GRAÓ Jornadas Pedagógicas
- Levratto, V. (2014). Modalidades de lectura en la web [tesis doctoral UNEC, España].
- Ministerio de Educación. (23 de junio de 2016). Recursos didácticos.
<https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiqueespecificques/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285973234220>
- Montero, A.G. (2016). El uso de recursos didácticos tecnológicos en la construcción del nuevo conocimiento en el área de matemáticas de los niños y niñas de cuarto y quinto año de educación básica, de la escuela “Cristóbal Colón” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/20612>
- Morais, J. (2001). El arte de leer. Madrid: A. MACHADO LIBROS, S.A.
- Moreira, P. (2019). El aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes. *Rehuso*, 4(2), 1-12.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1845>

- Moreno, M. S. S. (28 de enero de 2000). El aprendizaje de la lectura y la escritura como construcción activa de conocimientos.<http://formaciondocentevalle.com/wp-content/uploads/2014/12/>
- Obanda Ronquillo, T.G. (2019) Uso de dispositivos electrónicos y sus influencia en la cultura digital [Tesis de de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec>
- Ortiz Arteaga, R.E. (2018) Estrategias de marketing Digital en el fortalecimiento y posicionamiento del comercio Móvil de la Ciudad de Latacunga [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/>
- Picado, F.M. (2006) Didáctica General Editorial Universidad Estatal a distancia. https://books.google.com.ec/books?id=kaqmD3DezGAC&pg=PA100&dq=Que+es+la+didactica&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwikzPrK_9buAhVEx1kKHQmQCXwQ6wEwAnoECAMQAQ#v=onepage&q=Que%20es%20la%20didactica&f=false
- Raffino, E. (2020, 06 de febrero) “Didactica” <https://concepto.de/didactica/#ixzz6ll3QkbJm>
- Ramos, M.A y Ramos, M.J (2014) Aplicaciones web. Editorial Paninfo S.A. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=43G6AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=aplicaciones+web+definiciones&ots=Dh48sZt4EJ&sig=GnN4H6q8ZYK_RcIJyvXdFMk096E#v=onepage&q=aplicaciones%20web%20definiciones&f=false
- Santiago, A; Castillo, M. & Ruíz, J. (2005). Lectura, Metacognición y Evaluación.
- Santiesteban Naranjo, E. (2012). Didáctica de la lectura. S.l, Argentina: B - EUMED. <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/34514?page=13>.
- Suarez Chirinos, G. . (2019). La Evolución de las TIC. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 1(1), 15-16. Recuperado a partir de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/39>
- Última edición: 11 de septiembre de 2020. Cómo citar: "Recursos Didácticos". Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/recursos-didacticos/>. Consultado: 06 de febrero de 2021.

UTALCA. (30 de junio 2013). Aplicación de noticias universitarias.
http://www.otalca.cl/medios/otalca2010/saladeprensa/Institucional/institucional_otalcaalabs.jpg

Vázquez, E. y Sevillano, M. L.(2016). Dispositivos digitales móviles en educación. Editorial. Narcea S,A.

Viracocha, C. (2017). Uso de dispositivos móviles y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes [tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador, Quito]
<http://www.dspace.uce.edu.ec/>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Maestría en Educación Básica

Encuesta dirigida a las autoridades de la institución de la Unidad Educativa San José
“La Salle”

El objetivo de la presente encuesta es adquirir información para diagnosticar el uso herramientas tecnológicos en el proceso de aprendizaje.

Recomendaciones

Por favor leer detenidamente cada una de las preguntas, pues de su respuesta depende el éxito de la investigación a efectuarse.

Marque con una equis (X) la respuesta que crea conveniente

1.- ¿Motiva a los docentes para que utilicen recursos tecnológicos durante sus clases?

Siempre A veces Nunca

2.- Motiva a los docentes de manera que elaboren y desarrollen sus planes de clase con la ayuda de herramientas disponibles en internet

Siempre A veces Nunca

3.- Los docentes manejan y poseen conocimientos sobre estrategias para fortalecer el proceso de aprendizaje mediante herramientas tecnológicas

Si No No sé

4.- La institución posee plataformas tecnológicas para apoyar los procesos de aprendizaje

Si A veces Nunca

5.- La metodología que utilizan los docentes, motiva en los estudiantes procesos de aprendizajes significativos.

Si No No sé

Por qué?.....

6.- Los docentes están capacitados para utilizar herramientas tecnologicas dentro de sus horas clases?

Siempre a veces nunca

7.- La institución permite la utilización de herramientas tecnológicos a los docentes y estudiantes durante sus clases

Siempre a veces nunca

8.- La institución cuenta con conectividad a internet para que puedan acceder tanto estudiantes como docentes mediante herramientas tecnologicas a la información disponible en la red

Siempre a veces nunca

9.- ¿Los docentes en el momento de planificar y elaborar material didáctico utilizan herramientas, softwares educativos y aplicaciones?

Sí No no se

10.- ¿Considera usted que los docentes al tener más conocimientos sobre el uso de diferentes aplicaciones web parar fortalecer el aprendizaje por medio de herramientas tecnologicas las pondrían en práctica?

Sí No no se

Por qué?

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Maestría en Educación Básica

Encuesta dirigida a los docentes de la institución de la Unidad Educativa San José
“La Salle”.

El objetivo de la presente encuesta es adquirir información para diagnosticar el uso herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje.

Recomendaciones

Por favor leer detenidamente cada una de las preguntas, pues de su respuesta depende el éxito en la investigación a efectuarse.

Marque con una equis (X) la respuesta que crea conveniente

1.- ¿Utiliza alguna herramienta tecnológica durante su clase?

Siempre a veces nunca

2.- Los estudiantes utilizan aplicaciones web para el proceso de aprendizaje.

Mucho poco nada

3.- Usted permite a sus estudiantes utilizar algún tipo de herramienta tecnológica dentro de su clase para actividades de aprendizaje.

Siempre a veces nunca

4.- Utiliza las aplicaciones web para facilitar el proceso de aprendizaje

Si a veces nunca

5.- De conocerlas usted emplearía aplicaciones web para fortalecer para el fortalecimiento del aprendizaje a través de la tecnología.

Si No No se

Por qué?.....

6.- Cree usted que los estudiantes utilizarían aplicaciones web para desarrollar el proceso lector.

Si No No se

7.- ¿Usted ha recibido capacitaciones para utilizar herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Sí No

8.- Las aplicaciones web que utiliza para fortalecer el proceso de aprendizaje motiva en sus estudiantes.

Si No No se

9.- Cree usted que al utilizar herramientas tecnológicas, se desarrollan otras habilidades como la gestión de la información y la verificación de la fiabilidad de la misma.

Si No No se

10.- ¿Cree usted que el proceso de aprendizaje que desarrolla con sus estudiantes puede ser significativo si además se proponen actividades adicionales mediante aplicaciones web?.

Si No No se

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Maestría en educación Básica

Encuesta dirigida a los estudiantes del décimo año paralelo “A” de la Unidad
Educativa San José “La Salle”

*El objetivo de la presente encuesta es adquirir información para diagnosticar el uso
herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje*

Recomendaciones

Por favor leer detenidamente cada una de las preguntas, pues de su respuesta depende el éxito de la investigación a efectuarse.

Marque con una equis (X) la respuesta que crea conveniente

1.- Marque con una X si dispone alguna de estas herramientas tecnológicas

a. Celular

b. tablets

c. computadora

2.- ¿Dispone o cuenta con datos móviles o se conecta a una red WIFI? En su herramienta tecnológica

Wifi

datos móviles

3. - ¿Para qué utiliza las herramientas tecnológicas?

Jugar ()

Uso de redes sociales ()

Educativo ()

4.- ¿Qué tiempo destina para el uso de herramientas tecnológicas?

1 hora ()

2 horas ()

3 horas ()

4 horas o más ()

5.- ¿Le gustaría utilizar las aplicaciones web en el proceso de aprendizaje?

Si

No

No se

6.- Mencione alguna aplicación web que haya utilizado.

7.- Si tuviera que escoger entre alguna actividad educativa y otras actividades a realizar desde herramienta tecnológica.

¿Cuáles escogerías?; ordena tu respuesta en orden de preferencia.

Jugar

Mirar videos en YouTube

Chatear por whatsapp

Leer un libro digital

8.- La aplicaciones web tienen múltiples beneficios. Menciónalos

.....

.....

9.- ¿Cree que el uso de herramientas tecnológicas le ayudará a mejorar el proceso de aprendizaje?

Si

no

No se

10.- ¿Le gustaría utilizar a usted herramientas tecnológicas durante los procesos de aprendizaje?

Si

no

No se

Por qué?

Gracias por su colaboración

Validación de especialistas que dieron validez a la propuesta planteada

SOLICITUD

Latacunga 16 de noviembre del 2020

Master.

Oscar Alejandro Guaypatin Pico

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Presente

De mi consideración:

Yo, LOURDES YOLANDA RUEDA PAREDES, con cédula de ciudadanía N° 0503472474, estudiante de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**, corte 2019 luego de expresarle un afectuoso saludo, deseándole éxitos en sus funciones. El motivo de la presente es para solicitarle, muy comedidamente me colabore y participe con la validación de mi propuesta, con el tema Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes décimo año E.G.B. previo a la aplicación de la propuesta.

Segura de contar con su valiosa colaboración.

dígnese llenar la siguiente información:

Atentamente



0503472474

Correo electrónico:

lourdes.rueda4@utc.edu.ec

DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:	
INVESTIGADORA:	Lourdes Yolanda Rueda Paredes
TÍTULO:	Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje.
OBJETIVO:	Desarrollar talleres mediante el uso de aplicaciones web para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” durante el año lectivo 2020-2021.
DATOS INFORMATIVOS DEL ESPECIALISTA:	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Oscar Alejandro Guaypatin Pico
NÚMERO DE CÉDULA:	189282943-0
NÚMERO DE TELÉFONO:	0998951743
INSTITUCIÓN Y CARGO EN LA QUE SE ENCUENTRA VINCULADO ACTUALMENTE	Universidad Técnica de Cotopaxi Docente
TÍTULO ACADÉMICO: Tercer Nivel	Ing. Electrónico
Cuarto Nivel:	Master en Matemática, PhD en Educación
NÚMERO DE PUBLICACIONES:	15
AÑOS DE EXPERIENCIA:	13 años

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación **“Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, en los estudiantes de décimo año de educación básica.”** de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Este instrumento se acompaña de la propuesta de **Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje**, que se constituye el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores, se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala descendente de 5 hasta 1, donde 5 – Excelente, 4 – Muy Bien, 3 – Bien, 2 – Regular, 1 – Insuficiente.

INDICADORES	Excelente	Muy bien	bien	regular	insuficiente
Fundamentación de la propuesta	5				
Estructuración interna de la propuesta	5				
Importancia de la propuesta	5				
Aplicabilidad de la propuesta	5				
Valoración integral de la propuesta	5				

Puede aportar sugerencias:

Muy buena propuesta éxitos

Gracias por su colaboración

Validación de usuarios quienes dieron valides a la propuesta

SOLICITUD DE USUARIOS PARA LA VALIDACIÓN

Latacunga, diciembre 07 del 2020.

Lic. Anita Vilcaguano

DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR SAN JOSÉ “LA SALLE” LATACUNGA

Presente.-

De mi consideración:

A través del presente expreso un cordial y efusivo saludo, a la vez; conocedora de su alta capacidad profesional, me permito solicitar de la manera más comedida, su valiosa colaboración en la **VALIDACIÓN COMO USUARIO DE LA PROPUESTA** como un mecanismo a la solución del problema planteado en el siguiente tema de investigación: **“Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a traves de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, en los estudiantes de décimo año de Educación Básica. ”**.

Mucho agradeceré seguir las instrucciones que se anexan al presente.

Por la atención favorable al presente, anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,



Lourdes Yolanda Rueda Paredes

RESPONSABLE DE LA INVESTIGACIÓN

DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:	
INVESTIGADORA:	Lourdes Yolanda Rueda Paredes
TÍTULO:	Aplicaciones web para el fortalecimiento del aprendizaje.
OBJETIVO:	Desarrollar talleres mediante el uso de aplicaciones web para mejorar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” durante el año lectivo 2020-2021.
DATOS INFORMATIVOS DEL USUARIO VALIDADOR:	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Vilcaguano Vera Ana del Rocío
NÚMERO DE CÉDULA:	050338336-6
NÚMERO DE TELÉFONO:	0987884755
INSTITUCIÓN Y CARGO EN LA QUE SE ENCUENTRA VINCULADO ACTUALMENTE	Unidad educativa San José “La Salle”
TÍTULO ACADÉMICO:	Licenciatura en ciencias de la Educación
Tercer Nivel:	General Básica.
Cuarto Nivel:	Magister en educación
NÚMERO DE REGISTRO EN EL SENESCYT:	1702136516
AÑOS DE EXPERIENCIA:	5 años



.....
VALIDADOR.

Usted ha sido seleccionada para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación “**Recursos didácticos para fortalecer el proceso de aprendizaje a través de la tecnología en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle” Latacunga, en los estudiantes de décimo año de Educación Básica.**”Este instrumento se acompaña de una “Estrategias para fortalecer la lectura” que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores: excelente, aceptable y deficiente, para lo cual se le solicita marque con una X el indicador que considere.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) Argumentación de las estrategias	x		
b) Estructuración interna de las estrategias	x		
c) Importancia de las estrategias	x		
d) Factibilidad y aplicabilidad de las estrategias	x		
e) Valoración integral de las estrategias		x	

Puede aportar sugerencias, si es el caso para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador. Gracias por su colaboración



.....
VALIDADOR.

Evidencias de aplicación de estrategias en los estudiantes de décimo año



zoom_0

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

INGRESE MENTI.COM

<https://www.menti.com/xf8e6ci732>

89 68 78 5



Microsoft PowerPoint interface showing a presentation slide with a QR code and poll information. The slide includes the university logo, the Menti poll title, the poll URL, and the poll ID. A QR code is provided for easy access. The background features a stylized figure of a person reading a book.

zoom_0

NORMAS PARA MANEJAR DE FORMA CORRECTA LOS DISPOSITIVOS MÓVILES

CARGUE EL DISPOSITIVO APAGADO

TIEMPO

UTILIZA EL MÓVIL PARA MIRAR COSAS NUEVAS



Infographic detailing norms for mobile device usage. It features three main sections with arrows: 'CARGUE EL DISPOSITIVO APAGADO' (Charge the device when off), 'TIEMPO' (Time), and 'UTILIZA EL MÓVIL PARA MIRAR COSAS NUEVAS' (Use the mobile for new things). Each section is accompanied by relevant icons: a sleeping dog for charging, a hand holding a phone for time, and various app icons for using the device for new things. The background shows a person reading a book.