



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**EXTENSIÓN PUJILÍ**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LA INNOVACIÓN EN EL AULA**

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

**Autoras:**

ESPÍN GARCÉS, Josselyn Estefanía

SINCHIGUANO LANDETA, Dayana Gabriela

**Tutor:**

LOGROÑO HERRERA, Lorena del Rocío MgC.

Pujilí – Ecuador

Marzo, 2022

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

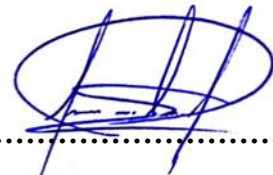
Nosotras, **ESPIN GARCES JOSSELYN ESTEFANIA Y SINCHIGUANO LANDETA DAYANA GABRIELA**, declaramos ser autoras del proyecto de investigación; **“RECURSOS TECNOLOGICOS Y LA INNOVACION EN EL AULA”** siendo la Lic. Logroño Herrera Lorena del Rocío tutora del presente trabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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



.....  
Espín Garcés Josselyn Estefanía

C.I: 050349475-9



.....  
Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela

C.I: 050396256-5

## **AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título: **“RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LA INNOVACION EN EL AULA”**, de las postulantes **ESPÍN GARCÉS JOSSELYN ESTEFANÍA Y SINCHIGUANO LANDETA DAYANA GABRIELA**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, marzo, 2022



MgC. Logroño Herrera Lorena del Rocío

C.I. 050197612-0

**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

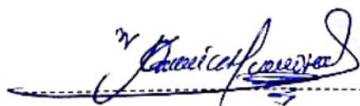
## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí ; por cuanto, las postulantes: **ESPÍN GARCÉS JOSSELYN ESTEFANÍA Y SICHIGUANO LANDETA DAYANA GABRIELA** con el título de Proyecto de Investigación: **“RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LA INNOVACIÓN EN EL AULA”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

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

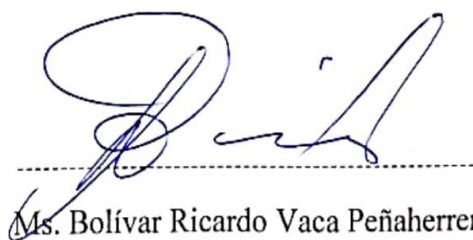
Pujilí, marzo, 2022

Para constancia firman:



PhD. Carlos Washington Mantilla Parra  
C.I. 0501553291

**Lector 1**



Ms. Bolívar Ricardo Vaca Peñaherrera  
C.I. 0500867569

**Lector 2**



PhD. Carmen del Rocío Peralvo Arequipa  
C.I. 0501806343

**Lector 3**

## **DEDICATORIA**

*Dedico el presente trabajo de investigación especialmente a Dios, por darme la sabiduría y fortaleza para alcanzar una meta más en mi vida, a mis padres Fausta Garces y Manuel Espin quienes con su amor, paciencia y sacrificio hoy ven lograr un sueño anhelado en su pequeña hija , a mi esposo Isaac Beltran y mis tres amados hijos Valentina, Ian y Mathias quienes son mi mayor motivación para esforzarme y ser mejor cada día, finalmente a mis hermanos y sobrinos por ser pilares importantes pues gracias a sus consejos y oraciones hoy puedo culminar mi formación académica.*

*Espin Garces Josselyn Estefanía*

*Dedico el presente trabajo de investigación principalmente a Dios, quien es ente principal en mi vida, a mi hijo Maximiliano Israel quien fue mi fuerza, mi motivación y mi impulso para seguir adelante y poder continuar este largo camino, a mi madre Gloria Landeta por su amor, trabajo y sacrificio en toda mi etapa universitaria, por acompañarme y siempre brindarme apoyo en todo momento y que gracias a todo ese esfuerzo hoy logramos cumplir esta meta tan anhelada y finalmente a mis hermanos que con su amor incondicional y confianza hoy pude culminar mi carrera profesional.*

*Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela*

## AGRADECIMIENTO

*Agradezco a Dios por ser mi guía en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito la carrera profesional, a mis padres por ser un ejemplo de humildad y perseverancia, a mis tres hermosos hijos por ser mi principal fuente de motivación a lo largo de estos años quienes me inspiraron a no rendirme nunca, a mi esposo por creer en mi en los momentos más difíciles, brindándome su amor y apoyo incondicional en todo momento, gracias a ellos logre alcanzar una etapa de muchas y por supuesto a mi querida Universidad Técnica de Cotopaxi, a mis docentes quienes supieron impartir sus conocimientos con mucho esfuerzo y dedicación, a la Dra. Rocío Peralvo por guiarnos a lo largo de este trabajo investigativo y por ultimo agradecer a las instituciones educativas que nos abrieron las puertas para conocer la realidad en las aulas.*

*Espin Garces Josselyn Estefanía*

*Agradezco principalmente a Dios por darme salud, sabiduría y bendecirme en cada paso que doy, por ser siempre quien me acompaña en los momentos de dificultad y darme esa fuerza necesaria para no rendirme, quiero agradecer a mi madre quien es la promotora de este sueño, por confiar y creer en mí, por formar una persona que no se rinde, por los valores y principios que me ha inculcado, agradecerle por estar a mi lado en todo este proceso académico, a mis hermanos quienes me brindaron apoyo moral que fue fundamental dentro de este camino y como no agradecer al alma mater mi querida Universidad Técnica Cotopaxi, quien me brindo la oportunidad de formarme con los mejores docentes y finalmente agradecer a todas las personas que nos apoyaron y permitieron que este trabajo se realice con éxito y aquellas instituciones quienes nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.*

*Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela*

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILI

**TEMA: “Recursos tecnológicos y la innovación en el aula.”**

**Autoras:**

Espín Garcés Josselyn Estefanía

Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela

### RESUMEN

La educación en la actualidad atraviesa diversos cambios debido a los avances tecnológicos, es decir, que la escuela debe introducir cambios sustanciales en las formas de enseñar y aprender con el propósito de desarrollar destrezas, que respondan a las necesidades dentro de las aulas. Ante ello los docentes dentro de su proceso pedagógico deben aplicar los recursos tecnológicos, los cuales aporten significativamente en la innovación dentro del aula. La falta de capacitación y con ello el desconocimiento de los docentes referente a la incorporación de recursos tecnológicos en el aula no permite diversificar los recursos didácticos y utilizar la tecnología para despertar el interés en los estudiantes al momento de aprender. Es por ello que, el objetivo de esta investigación es incorporar recursos tecnológicos a través de las herramientas como: Canva, Genially y Educaplay para la de innovación en el aula dirigido a los estudiantes del tercer año de la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, año 2021. La metodología se basa en el paradigma interpretativo porque se reflexiono acerca del uso de recursos tecnológicos en el proceso pedagógico. el tipo de investigación utilizada es la cualitativa porque se profundizo el uso de la tecnología en el contexto de la práctica educativa y se desarrolló en cuatro etapas: preparatoria, de campo, analítica e informativa. finalmente, el método empleado fue el inductivo, puesto que, se aplicó la técnica de la observación con su instrumento guía de observación, para recolectar datos respecto al uso de recursos tecnológicos que el docente emplea en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El resultado es un taller de capacitación para docentes del tercer grado, acerca del uso de recursos tecnológicos para la innovación en el aula, la misma que contiene tres herramientas digitales, donde se encuentra la descripción, como se utiliza, ejemplos prácticos, entre ellas: etapa de planificación, ejecución y evaluación. De esta manera, el proyecto de investigación contribuye a fortalecer el proceso de enseñanza mediante el uso de recursos tecnológicos, para el desarrollo de la creatividad e innovación del proceso pedagógico, que permita que los estudiantes aprendan de manera dinámica y lúdica.

**Palabras Claves:** Recursos tecnológicos, innovación en el aula, proceso pedagógico, herramientas tecnológicas.

## **COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY**

### **PUJILÍ EXTENSION**

**TITLE: "Technological resources and innovation in the classroom."**

**Authors:**

Espín Garcés Josselyn Estefanía

Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela

#### **ABSTRACT**

Education today has undergone several changes due to technological advances, that is, the school must introduce substantial changes in the ways of teaching and learning in order to develop skills that respond to the needs within the classroom. In view of this, teachers must apply technological resources in their pedagogical process, which contribute significantly to innovation in the classroom. The lack of training and thus the lack of knowledge of teachers regarding the incorporation of technological resources in the classroom does not allow diversification of didactic resources and the use of technology to awaken the interest of students when learning. Therefore, the objective of this research is to incorporate technological resources through tools such as: Canva, Genially and Educaplay to strengthen innovation in the classroom aimed at third year students of the school of Basic Education Isidro Ayora, Latacunga canton, province of Cotopaxi, year 2021. The methodology is based on the interpretive paradigm because we reflected on the use of technological resources in the pedagogical process. The type of research used is qualitative because we deepened the use of technology in the context of educational practice and it was developed in four stages: preparatory, field, analytical and informative. Finally, the method used was inductive, since the observation technique with its observation guide instrument was applied to collect information regarding the use of technological resources used by teachers in the teaching and learning process. The result is a training workshop for third grade teachers, about the use of technological resources for innovation in the classroom, which contains three digital tools, where the description, how to use them, practical examples, among them: planning stage, execution and evaluation. In this way the research project contributes to strengthen the teaching process through the use of technological resources, for the development of creativity and innovation in the pedagogical process, allowing students to learn in a dynamic and playful way.

**Key words:** Technological resources, classroom innovation, pedagogical process, technological tools.



## ***AVAL DE TRADUCCIÓN***

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

La traducción del resumen al idioma Inglés del artículo cuyo título versa: **“RECURSOS TECNOLÓGICOS Y LA INNOVACIÓN EN EL AULA”** presentado por: **Espin Garcés Josselyn Estefanía y Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela** estudiantes de la Carrera de: **Educación Básica** perteneciente a la Extensión Pujilí, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, 18 febrero del 2022

Atentamente,



CENTRO  
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC**  
**CI: 0502666514**

## ÍNDICE

<b>PORTADA</b> .....	i
<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA</b> .....	ii
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN</b> .....	iv
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	vi
<b>RESUMEN</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>AVAL DE TRADUCCIÓN</b> .....	ix
<b>1. INFORMACIÓN GENERAL</b> .....	1
<b>2. JUSTIFICACION DEL PROYECTO</b> .....	2
<b>3. BENEFICIARIOS</b> .....	4
<b>4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	4
Contextualización del Proyecto.....	4
Delimitación del problema.....	8
Inmersión en el contexto.....	8
Formulación del problema.....	8
<b>5.OBJETIVOS</b> .....	9
General.....	9
Específicos.....	9
<b>6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS</b> .....	9
<b>7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA</b> .....	12
Antecedentes.....	12
Enfoque constructivista.....	16
<b>BASES TEÓRICAS</b> .....	17
Recursos Tecnológicos.....	17
Herramientas Tecnológicas.....	18
La tecnología en el ámbito educativo.....	19
La educación virtual y el aprendizaje con recursos tecnológicos.....	21
La tecnología en la educación.....	24
Ambientes de aprendizaje enriquecidos por TIC.....	26
Innovación en el aula.....	30

Innovación en educación.....	30
Innovación docente – estudiante.....	31
Docente innovador.....	32
El estudiante innovador.....	33
Estrategias innovadoras para la enseñanza y el aprendizaje.....	33
<b>8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS.....</b>	<b>35</b>
<b>9. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>35</b>
Enfoque de la investigación.....	35
Tipo de investigación: Cualitativa.....	36
Investigación Documental.....	37
Investigación de Campo.....	37
Método.....	38
Técnica e Instrumento.....	38
Muestra.....	38
<b>10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>39</b>
1. Los docentes usan recursos tecnológicos en sus clases.....	39
2. El uso de recursos tecnológicos despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes.....	39
3. El docente tiene acceso a la conectividad para emplear recursos tecnológicos en el aula.....	40
4. Tipo de plataformas tecnológicas utilizadas por el docente en la clase.....	41
5. El docente usa dispositivos tecnológicos al momento de realizar la clase.....	41
6. El docente usa recursos tecnológicos para la innovación en el aula.....	42
7. Los estudiantes muestran interés por aprender.....	42
8. El docente aplica estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	43
<b>11. IMPACTO.....</b>	<b>44</b>
<b>12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO.....</b>	<b>45</b>
<b>13. PROPUESTA.....</b>	<b>45</b>
Análisis e interpretación de la validación de la propuesta.....	83
<b>14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>85</b>
<b>15. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>86</b>

<b>16. ANEXOS.....</b>	<b>93</b>
ANEXO 1. Guía De Observación.....	93
ANEXO 2. Instrumento lleno.....	95
ANEXO 3. Matriz de procesamiento de información.....	97
ANEXO 4. Ficha de valoración de la propuesta.....	103
ANEXO 5. Hojas de vida.....	105

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Ventajas y desventajas de la tecnología dentro del proceso enseñanza aprendizaje .....	<b>20</b>
<b>Tabla 2.</b> Modelos, Estrategias y herramientas en la educación virtual.....	<b>23</b>
<b>Tabla 3.</b> Plataformas y equipos tecnológicos.....	<b>25</b>
<b>Tabla 4.</b> Funciones e Instrumentos de las TIC en educación.....	<b>27</b>
<b>Tabla 5.</b> Las TIC en educación. Ventajas y desventajas.....	<b>29</b>
<b>Tabla 6.</b> Clasificación de la TIC.....	<b>29</b>
<b>Tabla 7.</b> Estrategias Innovadoras en la educación.....	<b>34</b>
<b>Tabla 8.</b> Presupuesto para la propuesta del proyecto.....	<b>45</b>

**1. INFORMACIÓN GENERAL.**

**Título del Proyecto:** Recursos tecnológicos y la innovación en el aula.

**Fecha de inicio:** Agosto 2021

**Fecha de finalización:** Marzo 2022

**Lugar de ejecución:**

El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Isidro Ayora”, Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia la Matriz.

**Unidad Académica que auspicia.**

Extensión Pujilí

**Carrera que auspicia:**

Carrera de Educación Básica.

**Proyecto de investigación vinculado:**

Proyecto de la Carrera –Enseñanza y Aprendizaje Estratégico.

**Equipo de Trabajo:**

**Tutor:** Lic. Lorena Herrera Logroño del Rocío

**Investigadoras:**

**Nombre:** Espin Garces Josselyn Estefanía

**C.I.** 050349475-9

**Teléfono:** 0984873044

**Correo:** josselyn.espin4759@utc.edu.ec

**Nombre:** Sinchiguano Landeta Dayana Gabriela

**C.I.** 050396256-5

**Teléfono:** 0987909211

**Correo:** dayana.sinchiguano2565@utc.edu.ec

**Área de Conocimiento:** Educación.

**Línea de investigación:**

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Prácticas pedagógicas curriculares didácticas e inclusivas.

## 2. JUSTIFICACION DEL PROYECTO

El presente proyecto está orientado a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la aplicación de herramientas tecnológicas desde la perspectiva de la innovación educativa, su propósito es dinamizar el proceso educativo a través de la implementación de recursos didácticos innovadores para el fortalecimiento y el desarrollo de las clases.

De igual forma, busca estimular el uso de diversos recursos didácticos y reemplazar a las acostumbradas, puesto que ya no tienen el mismo efecto que antes. Por otro lado, los medios didácticos siempre han formado parte del proceso enseñanza-aprendizaje ya que son facilitadores y mediadores. los medios didácticos son fundamentales para los docentes en la clase, debido a que ayuda a la mejor asociación de la información en los estudiantes y a la interacción (Valencia, 2016). Es decir, a través de los recursos didácticos el docente pueda facilitar el proceso de enseñanza, con la finalidad que los estudiantes comprendan los contenidos impartidos de forma clara y dinámica.

Así también, es necesario hablar sobre innovación, puesto que ayuda al desarrollo de nuevas competencias y permite mejorar el proceso educativo, comprendiendo que la innovación educativa es un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes” (Carbonell, 2002) En ese sentido, la innovación facilitara el proceso de aprendizaje en los estudiantes, además, permitirá que el docente llegue a ser creativo y vaya incorporado nuevas ideas dentro del aula, con la finalidad de mejorar el proceso didáctico.

Este trabajo investigativo contribuye con herramientas tecnológicas como los recursos audiovisuales para el desarrollo de la creatividad e innovación del proceso pedagógico, puesto que permitirá que los estudiantes aprendan de manera dinámica y lúdica.

De la misma forma, es fundamental la innovación dentro de la práctica pedagógica, porque al incorporar nuevos recursos tecnológicos, facilitamos el proceso educativo. La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica educativa. (Imbernón, 2009). Por lo tanto, la innovación

dentro del aula será una orientación para los docentes que permita en los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas para que el aprendizaje sea significativo, creativo e innovador.

Asimismo, contribuirá al desarrollo del aprendizaje dentro de las de las instituciones educativas, con la puesta en marcha de nuevos recursos didáctico, lo cual ayudará a que el estudiante sea un participante activo en la construcción de su propio conocimiento.

Esta propuesta se enmarca al uso y aplicación de la tecnología, lo cual contribuye al desarrollo de competencias digitales, elementos necesarios para la alfabetización digital en el país. Al respecto, “el concepto alfabetización pasó de estar centrado en la interpretación, siendo favorables estas competencias en la expresión crítica de las diferentes manifestaciones del docente y alumno (Lankshear y Knobel 2008, p.13). En cuanto a las competencias digitales, existe una gran potencialidad en el uso de la docencia, optando por utilizar tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la expansión de los ordenadores y el posterior inicio de internet,

Así también, el docente adquiere mucha importancia por la manipulación y elaboración de recursos tecnológicos, mismos que serán de gran aporte en el desarrollo de diversos contenidos en el aula, para que adquieran un aprendizaje innovador y educativo.

La innovación es la principal fuente de crecimiento y es de suma importancia, es intencional, planificada y cuenta con la participación de agentes involucrados en la educación, rompiendo paradigmas saliendo de nuestra zona de confort e introduciendo mejoras en ciertas estructuras de la educación. (PUCE,2020.) se entiende que es una necesidad hablar de innovación educativa, puesto que implica el desarrollo de competencias para así mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a que el estudiante desarrolle un aprendizaje significativo donde sabrá reflexionar, ser crítico y analítico.

Este proyecto cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la institución educativa para el desarrollo de la investigación. Así mismo, tiene el apoyo de los docentes de la carrera de educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes brindan las facilidades para la presente investigación. Cabe señalar,

que existen suficientes fuentes biográficas para la fundamentación teórica de las variables objeto de la investigación.

### **3. BENEFICIARIOS**

El presente proyecto beneficiara a 5 docentes de forma directa y 38 estudiantes del 3er año de educación básica quienes serán beneficiaros de forma indirecta.

Los recursos tecnológicos constituyen medios didácticos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, al ser herramientas mediadoras aportan significativamente la presentación de contenidos de forma más atractiva e interesante porque capta la atención y evita el aburrimiento. En tal virtud, se plantea la siguiente interrogante: ¿De qué forma se caracterizan los recursos tecnológicos y la innovación en el aula?

### **4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **Contextualización del Proyecto**

La sociedad del conocimiento ha evolucionado aceleradamente la ciencia y la tecnología, lo cual implica cambios en los diferentes ámbitos como el social, económico, productivo y educativo. Ante lo cual, en el campo de la educación, la incorporación de la tecnología se hace más imprescindible para satisfacer las necesidades de estudiantes y docentes.

La educación actualmente ha evidenciado debilidades en el uso de la tecnología, no obstante, la UNESCO (2016) expresa que: “Progresivamente, los países del mundo están respondiendo a la demanda del uso de recursos tecnológicos, desarrollando políticas para incorporar masivamente en las escuelas” (p.16). Es decir, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable para el mejoramiento de la calidad educativa, sin embargo, las políticas referentes a conectividad no son equitativas porque no todos los estudiantes tienen conectividad.

Así mismo, la introducción de las Tic permite diversificar los procesos de enseñanza y aprendizaje, los cuales están dirigidos a las nuevas generaciones que viven en un mundo crecientemente digital y de multimedia a quienes se les ha denominado milenios por sus competencias digitales adquiridas antes de iniciar su educación formal. (UNESCO,2016, p,12.)



La comisión económica para América latina y el Caribe CEPAL (2013) plantea:

Que la innovación educativa está fundamentada sobre el aprendizaje, en cuanto este se encuentra ligado a la acción transformadora del mundo. Tiene un profundo sentido de cambio pues produce unas características que no se dan por generación espontánea. Estas deben ser organizadas y planificadas para que el espacio de innovación-aprendizaje logre sus impactos en los múltiples ámbitos de la sociedad. Asimismo, plantea que en el siglo XXI la innovación se ha vinculado, por una parte, con la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación y, por otra, con el protagonismo de las instituciones educativas (p.19).

Frente a lo citado, la tecnología no es sinónimo de innovación, por ello se requiere de un proceso pedagógico dinámico que contribuya al desarrollo de la creatividad. Es decir, la escuela debe promover el uso de la tecnología como un medio para el aprendizaje, de esta forma se produce cambios sustanciales diferentes a las prácticas tradicionales.

De igual modo, el estado mundial de la infancia hace hincapié en la urgencia de adecuar la educación a los cambios que vive la sociedad en el conocimiento, la tecnología, la información, los nuevos lenguajes, la comunicación y la investigación, llevó a incorporar a la innovación como aspecto central del nuevo escenario social. (UNICEF,2017, p.33). Entonces, la innovación es parte fundamental del proceso educativo porque permite articular la información propia de la sociedad actual y las nuevas formas de comunicación.

El uso y aplicación de la tecnología presenta ventajas y desventajas en los países latinoamericanos, según, RELPES (2017)

Estas desigualdades se refieren a la denominada brecha digital, la que presenta dos dimensiones. Por una parte, la brecha internacional donde destaca el rezago latinoamericano respecto al avance de la tecnología en los países más desarrollados. Por otra parte, las desigualdades al interior de los países latinoamericanos que están asociadas a nivel de ingresos, lugar de residencia y ciclo de vida familia (p. 11).

Frente a lo señalado, la brecha digital es un factor que impide los cambios desde la perspectiva de la innovación e incorporación de la tecnología en el aula, a ello se suma la falta de apoyo desde las políticas educativas públicas que proporcionen los recursos necesarios para capacitación docente y conectividad.

Por su parte, La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) demuestra que “América Latina y el Caribe existe una importante brecha de acceso a las TIC en el hogar entre estudiantes del cuartil superior e inferior y que esta brecha ha aumentado entre los años 2000 y 2009” (Claro, Espejo, Jara, & Trucco, 2011, pág. 15). Por lo tanto, la inequidad del acceso a la conectividad afecta a los niños de estratos sociales vulnerables, quienes por no contar con los recursos están siendo afectados es su derecho a la educación.

Además, El costo de la conexión de banda ancha fija de 1 Mbps frecuentemente representa menos del 1% del ingreso mensual por habitante, mientras que para muchos países de América Latina este costo representa entre el 10% y 50% del ingreso mensual por habitante. (Claro, Espejo, Jara, & Trucco, 2011, pág. 14). Lo que significa, los cambios que se quieren desarrollar son truncados por la brecha digital, es decir la educación para todos ha sido vulnerada y en estas condiciones no se puede hablar de innovación ni tecnología en la escuela.

En ese orden de ideas, el Ecuador no escapa a esta realidad, el MINTEL (2018) manifiesta

El aprendizaje tecnológico es esencial para el desarrollo del país, en los diferentes campos: educativo, social, económico y cultural, debido a los marcados y potentes beneficios que nos ofrecen las TIC priorizando a los sectores rurales, urbano marginales y aquellos desprovistos de los servicios de telecomunicaciones, con énfasis en el sistema educativo, para reducir la brecha digital, promover una escolarización de calidad y erradicar el analfabetismo digital. (p.2)

Al respecto, la política educativa en el país ha sido muy limitada porque no se ha facilitado desde el estado las condiciones necesarias para que la comunidad educativa acceda al desarrollo de competencias digitales.

Con respecto a la tecnología en la educación ecuatoriana, el MinEduc (2013) indica:

Que se ha creado el Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SíTEC) que diseña y ejecuta programas y proyectos tecnológicos para mejorar el aprendizaje digital en el país y para democratizar el uso de las tecnologías. Como parte de la dotación de equipamiento tecnológico, el SíTEC entrega computadoras, proyectores, pizarras digitales y sistemas de audio, tanto a instituciones de Educación General Básica como de Bachillerato. Hasta el año 2013, uno de los objetivos es que todos los planteles educativos fiscales del país tengan acceso a recursos informáticos. (p.13)

Cabe recalcar, que el MinEduc ha implementado recursos tecnológicos en las instituciones educativas fiscales, pero aún se percibe falencias latentes, puesto que, no se han preocupado por capacitar a los docentes en cuanto al uso de las nuevas tecnologías, sabiendo que ellos son los encargados en direccionar a los estudiantes en el uso de las mismas.

En la Escuela de Educación Básica “Isidro Ayora” se presenta diversas problemáticas con respecto al uso y aplicación de recursos didácticos y tecnológicos en el proceso pedagógico. Conviene destacar en primer lugar, el desinterés por parte del docente por capacitarse para conocer el uso adecuado de las TIC, pues el Ministerio de Educación no promueve cursos masivos y permanentes, además el docente no se autofinancia sus capacitaciones, esto causa el desconocimiento sobre las TIC y la utilización de las mismas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

También se ha observado la resistencia del docente para emplear diversos recursos tecnológicos en el proceso pedagógico, debido al desconocimiento en el uso de las nuevas tecnologías, de la misma manera predomina la falta de creatividad por parte del docente para establecer recursos pedagógicos que ayuden a captar el interés de los estudiantes, esto ha causado el conformismo al especular que el pizarrón es suficiente para realizar la clase. Los pocos recursos tecnológicos no son utilizados para el proceso de enseñanza y aprendizaje lo que expresa el temor de los docentes al manipularlos inadecuadamente y que estos se dañen, eso se da debido a la poca socialización que se da acerca del funcionamiento de los distintos tipos de herramientas tecnológicas.

Por otro lado, se evidencia que las autoridades no gestionan la implementación de recursos tecnológicos, en las aulas no existen recursos audiovisuales que contribuya a la enseñanza aprendizaje. La falta de asignación presupuestaria para la adquisición de recursos didácticos provoca que el equipamiento tecnológico que posee la Institución no es suficiente para la cantidad de alumnado, es importante destacar que dichos recursos permiten reforzar los aprendizajes de los estudiantes, es necesario gestionar la incorporación de estos recursos para atender a las necesidades del mundo globalizado.

Es por ello por lo que, se evidencia la falta de gestión tanto en el sector público como en el privado para la implementación de la conectividad en los centros educativos. Por esta razón en la Institución educativa se utiliza la conectividad solo para el trabajo administrativo y no para la labor docente, esto ha provocado que no se utilicen recursos didácticos que ayuden a que el estudiante asimile de mejor forma el conocimiento impartido por el docente en su hora clase.

### **Delimitación del problema**

Recursos tecnológicos y la innovación en el aula, en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación General Básica “Isidro Ayora”, provincia Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia La Matriz período lectivo 2021-2022.

### **Inmersión en el contexto**

Las autoridades de la escuela Isidro Ayora fueron muy amables al recibir al grupo de estudiantes en formación docente para el desarrollo de las prácticas preprofesionales. También hubo una receptividad por parte de los docentes quienes facilitaron el desarrollo de las actividades educativas, del proceso de recolección de información, identificación de los sujetos de la investigación. Por su parte los niños proporcionaron su colaboración con los futuros docentes, en general el ambiente de la escuela ha sido propicio para el fortalecimiento de los conocimientos pedagógicos, didácticos e investigativos.

### **Formulación del problema**

¿De qué manera favorece las herramientas tecnológicas para la innovación en el aula, en los estudiantes de tercer año de EBG de la Escuela de Educación General Básica “Isidro Ayora”, provincia Cotopaxi, cantón Latacunga parroquia La Matriz?

## 5. OBJETIVOS

### General

Incorporar recursos tecnológicos a través de las herramientas Canva, Genially y Educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula dirigido a los estudiantes del tercer año de la Escuela de Educación Básica Isidro Ayora.

### Específicos

- Conceptualizar los referentes teóricos acerca de los recursos tecnológicos y la innovación en el aula.
- Identificar los recursos didácticos que se utilizan en la escuela de educación básica Isidro Ayora.
- Implementar los recursos tecnológicos con las herramientas canva, genially, educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula.

## 6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Objetivo	Actividad	Resultado alcanzarse de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos) Medios de verificación
<b>ETAPA PREPARATORIA</b>			
Conceptualizar los referentes teóricos acerca de recursos tecnológicos y la innovación en el aula.	Revisión de fuentes bibliográficas acerca de los recursos tecnológicos y la innovación en el aula.	Indagación de las fuentes bibliográficas	Matriz de operacionalización de variables.  Documento del Marco Teórico
	Inmersión en el contexto para identificar los recursos tecnológicos de la escuela de educación básica.	Identificación de los sujetos de la investigación.	
<b>ETAPA TRABAJO DE CAMPO</b>			

Identificar los recursos didácticos que se utilizan en la escuela de educación básica Isidro Ayora.	Recuperación de estudios hechos.	Validación de los instrumentos de recolección de datos.	Técnica: Observación  Instrumento: Guía de observación  Instrumentos elaborados y validados.
	Observación de los recursos didácticos que se aplican en la escuela de educación básica.	Diagnóstico de los recursos tecnológicos.	Libreta de trabajo  Guía de observación  Matrices de procesamiento de datos recolectados.
	Aplicación de los instrumentos de recolección de datos. (Guía de Observación)  Procesamiento y sistematización de los datos recolectados.	Descripción sistemática de los datos recolectados.	
	Análisis de los contenidos de género en los libros de texto de Educación Básica.		
<b>FASE ANALITICA</b>			
	Análisis e Interpretación de los datos recolectados.	Reflexiones acerca de los recursos tecnológicos educativos que se aplican en la Escuela de educación básica Isidro Ayora.	Documento de la Reflexión acerca de los recursos tecnológicos y la innovación en el aula. Hallazgo, argumento, sustento teórico.
<b>ETAPA INFORMATIVA – PROPUESTA</b>			

Diseñar los recursos tecnológicos con las herramientas canva, genially y educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula.	Manejo de las funciones de las herramientas tecnológicas canva, genially y educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula	Indagación del funcionamiento de las herramientas tecnológicas canva, genially y educaplay para la innovación en el aula.	Las herramientas tecnológicas canva, genially, educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula.
	Planificación de los talleres acerca de las herramientas tecnológicas canva, genially, y educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula. Desarrollo del taller acerca de las herramientas tecnológicas canva, genially y educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula.	Organizar el trabajo  Instructivo del taller para el manejo de las herramientas tecnológicas canva, genially, y educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula	Planificación del taller  Presentaciones por área acerca de las herramientas tecnológicas canva, genially, y educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula.
	Validación del taller de las herramientas tecnológicas para la innovación en el aula.	Análisis de la propuesta planteada.	Instrumentos para la validación Escala de estimación. Resultados de la validación.

## **7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

### **Antecedentes**

Alvarado, Fernández y Ortiz (2017) diseñaron una guía interactiva de recursos tecnológicos para los docentes y directivos universitarios planteándose como objetivo de descubrir el grado de conocimiento en el uso de los recursos tecnológicos dentro del aula en las diferentes cátedras. El tipo de investigación es de carácter descriptivo - experimental puesto que permite adoptar postulados teóricos, capaz de materializarse en un diseño de una guía interactiva para el uso y aplicaciones de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, así también el trabajo se sustentó con el enfoque cuantitativo y cualitativo. El instrumento utilizado fue la encuesta, misma que se realizó a la población que está constituida por los docentes y directivos. Los resultados muestran que más del 60% de los informantes no emplean recursos tecnológicos apropiados en el proceso de aprendizaje, por lo cual se debe impulsar y capacitar a los docentes y directivos para que puedan actualizarse en el uso de las nuevas tecnologías.

Dicho de otra forma, esta investigación está basada en el grado de conocimiento en el uso de los recursos tecnológicos por parte de los docentes lo cual aporta conocimientos adicionales en el desarrollo del presente proyecto.

Chavarría y Martines (2015) Desarrollaron un proyecto acerca de la incidencia de los Recursos Tecnológicos en el desarrollo de las competencias de los estudiantes de primaria cuyo objetivo es determinar la importancia del uso pertinente de los recursos tecnológicos para el desarrollo de los conocimientos científicos y técnicos de los estudiantes. La metodología se enmarco en una investigación es de enfoque cualitativo con implicaciones cuantitativas, el tipo de estudio es descriptivo y según su alcance temporal es un estudio transversal. Se aplicaron instrumentos como la Guía de Entrevista, la Guía de Encuesta y la Guía de Observación, para obtener información válida y concisa. Los resultados obtenidos de esta investigación el uso de los recursos tecnológicos influye de manera positiva a la renovación y aplicación de estrategias metodológicas mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de los conocimientos científicos y técnicos. De tal manera, esta información contribuye al desarrollo del presente trabajo investigativo por su importancia del uso de los recursos tecnológicos en los estudiantes. Blanco, Ricoy y Pino (2014) realizaron una investigación que estudia el grado de utilización que realiza



el profesorado de los recursos tecnológicos y se analiza su funcionalidad pedagógica en la enseñanza superior de las carreras de educación. El diseño de investigación se aborda desde el estudio de caso, analizando la situación objeto de estudio en ambos países. La investigación desarrollada es de corte transversal y combina el estudio extensivo con el intensivo. Se ha recurrido al cuestionario para la toma de datos del alumnado y a la realización de grupos de discusión con el profesorado. En conclusión, se constata que el profesorado de las carreras de educación continúa utilizando en mayor medida los recursos tecnológicos tradicionales que los nuevos avances digitales. Las funciones educativas de aplicación más habitual son las de ejemplificar los modelos de enseñanza-aprendizaje, motivar, transmitir información y estructurar contenidos. De este modo, esta investigación aporta de manera sustancial al proyecto de investigación encaminado.

Del mismo modo, (Gómez, 2016) realizó un trabajo acerca de la gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadoras para la enseñanza y aprendizaje. El objetivo de este estudio ha sido valorar las fortalezas y las debilidades del uso de la gamificación y las tecnologías en las clases. Por ello, se ha realizado una investigación de tipo mixto (cuantitativa y cualitativa) a partir de una intervención de aula con el propósito de contribuir y ofrecer un análisis pormenorizado de la percepción, la adquisición y la comprensión de conocimientos en los estudiantes. Como instrumento de análisis se ha utilizado el cuestionario de escala Likert así como la observación directa en el aula. Los resultados obtenidos ponen de relieve el valor de este tipo de recursos y estrategias didácticas para la mejora en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los contenidos, así como la adquisición de competencias clave por parte del alumnado participante. Es decir, esta investigación contribuye al desarrollo de la innovación dentro del aula porque aporta con recursos y estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, (Galindo Juan y Bandilla María, 2016) realiza un trabajo de innovación acerca de la metodología de enseñanza aprendizaje Flipped Classroom constituye una propuesta pedagógica que fomenta un estilo de aprendizaje de mayor protagonismo del estudiante, porque previamente pone a su disposición los contenidos a fin de que en la sesión presencial se utilicen estrategias de asimilación mediante el trabajo colaborativo y cooperativo. Esta investigación de enfoque cualitativo presenta el diseño e

implementación de esta metodología en un establecimiento educativo en Chile. El objetivo general es conocer la percepción de los docentes y estudiantes de secundaria acerca del proceso de innovación docente a través de la clase invertida. Se utilizó un diseño de investigación bajo el modelo de Teoría Fundamentada. Los resultados obtenidos a través de entrevistas semiestructuradas dan cuenta de que la metodología fomenta la interacción del estudiante con las TIC como soporte y apoyo para la preparación de la clase, genera diversos escenarios de aprendizaje que aumentan la motivación y las altas expectativas en los estudiantes y docentes que participaron de la experiencia. Por lo tanto, este trabajo aporta en la investigación a realizar, porque se enfoca en el proceso de innovación a través del aula invertida.

Así mismo, (Delgado, Arrieta y Riveros, 2009) realizaron una investigación acerca de Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están inmersas en nuestra cotidianidad; los avances ofrecidos por éstas serían idóneos en el proceso educativo. Desde este punto de partida, esta investigación tiene como objetivo presentar una propuesta para optimizar el uso de las TIC en Educación, reflexionando sobre su aplicación, orientación pedagógica y evaluación que permita mejorar la calidad de la enseñanza aprendizaje, ofreciendo condiciones donde el estudiante desarrolle sus capacidades creativas, innovadoras y críticas. Metodológicamente se define como una investigación descriptiva de tipo documental, de carácter cualitativo; donde a partir del estudio y análisis de referencias bibliográficas. Los resultados El uso de las TIC e innovación tecnológica en educación, permite la creación de ambientes educativos motivantes y retadores para la adquisición de conocimientos. Pueden ser utilizadas como una herramienta valiosa para todos los agentes del sistema educativo. Esta información contribuye al desarrollo del presente trabajo investigativo por su propuesta para mejorar el proceso de enseñanza a través del uso de las TIC en educación.

De igual forma, (Colón, Jordán y Agredal, 2017) realizaron una investigación acerca de la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos. El objetivo de este trabajo es hacer una

revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Para ello, se han examinado diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales presentadas entre 2011 y 2016, relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión, analizando en ellas los tres elementos intervinientes. La elección de este periodo de años para la realización de la revisión teórica ha sido escogida para ofrecer una panorámica y un recorrido sobre la evolución que ha ido teniendo el tema tratado a lo largo de esos cinco años. Para ello se estudian, según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas, las mecánicas y los componentes siguiendo una metodología cualitativa basada en el análisis de contenido. Los resultados indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio. Tras esta argumentación, el artículo concluye a favor de beneficios de la gamificación en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; así como de la variedad de elementos que intervienen, lo que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos. Es decir, que el presente trabajo y la información acerca de la gamificación en educación, aporta al proyecto de investigación a realizar.

Del mismo modo, (Tena, Navas y Sánchez, 2011), realizaron el presente artículo, preguntándose cuál es el papel de las nuevas tecnologías en las aulas y, más en concreto, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los futuros profesores. El objetivo de esta investigación es Analizar el papel de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje usadas por profesores de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Madrid. Además, nos planteamos si el desarrollo del conocimiento del estudiante y las nuevas tecnologías como herramienta docente son adecuadas al paradigma educativo actual, como estrategia de innovación educativa. Para ello se ha llevado a cabo un estudio de carácter cuantitativo, aplicando a los participantes, profesores de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Madrid que imparten su docencia en el Máster de Formación de Profesorado durante el curso 2018. Se trata de un cuestionario estructurado creado ad hoc. Las respuestas al cuestionario nos han aportado datos sobre las necesidades e inquietudes que tiene el profesorado que forma a futuros profesorado de Educación Secundaria, respecto al uso de herramientas

tecnológicas en el aula y su implicación como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El análisis de los resultados ha permitido comprobar que las nuevas tecnologías constituyen un gran reto en las aulas en nuestros días, introduciendo nuevas metodologías de enseñanza que se pueden compaginar con la enseñanza tradicional. Por lo tanto, esta investigación de las nuevas tecnologías en las aulas en el proceso de enseñanza-aprendizaje aporta al desarrollo del proyecto a realizar.

### **Enfoque constructivista**

El presente proyecto está enmarcado dentro del paradigma constructivista el cual permite al estudiante construir su conocimiento participando activamente, a través de su acción y experiencia, por lo tanto, el constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años.

El constructivismo es una teoría que “propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” (Piaget, 1969), es decir, esta teoría se centra en la construcción del conocimiento no en su reproducción entendiendo que el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica.

Dentro de este paradigma los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje al utilizar los recursos tecnológicos como herramientas para el aprendizaje constructivista ofreciéndole opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. El aprendizaje es más efectivo cuando están presentes cuatro características fundamentales, que son: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente con el docente, retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real (Ausubel, 1976), estas características dan como resultado que el propio alumno sea capaz de construir su conocimiento con el profesor como un guía, otorgándole la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando tenga dudas o le surja algún problema.

Por otra parte, el constructivismo se basa en que los aprendizajes se construyen en base a los aprendizajes previos. (Díaz y Hernández, 2002), por su parte, plantean que el aprendizaje no es una simple asimilación pasiva de información, sino que implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el niño posee en su estructura cognitiva. Es decir, mediante el paradigma constructivista se debe buscar alternativas que logren un aprendizaje significativo, de la misma forma tomar en cuenta los factores que aporten en su aprendizaje como diseñar métodos y estrategias que puedan ser aplicadas efectivamente en el aula.

Es por ello, que al constructivismo se entiende como un enfoque en el cual el estudiante tiene la libertad de aprender a su propio ritmo. (Ausubel, 2002), plantea: El aprendizaje es por tanto un proceso de construcción individual y personal, los humanos integramos dentro de las estructuras de conocimiento aquellos conceptos que tienen en cuenta y se relacionan con lo que ya sabemos (p. 18). Es decir, el estudiante aprende con la información o experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos en el transcurso de su vida, obteniendo así motivación y creencias personales para aprender de forma autónoma.

## **BASES TEÓRICAS**

### **Recursos Tecnológicos**

Los recursos tecnológicos “son aquellos elementos provenientes de la innovación científico-técnica que posibilitan o facilitan alguna labor” (Epecé, 2021). Es decir, son todas las herramientas tecnológicas que se pueden utilizar en diversas áreas productivas de la sociedad, a través de las cuales el trabajo se realiza de manera eficiente, eficaz, rápida y segura. Por consiguiente “los recursos tecnológicos que facilitan las labores del ser humano pueden ser; tangibles como equipos móviles, computadoras u otro elemento físico utilizado en la realización de cualquier tarea” (González (2021, p. 47). A su vez, los recursos tecnológicos intangibles, se refieren al software que se utilizan para el desarrollo de ciertos programas tecnológicos, App, entre otros (Enciclopedia Económica, 2019).

En otro orden de ideas, en la actualidad la innovación tecnológica ha originado lo que se denomina según Moreno (2011) la sociedad de la información desarrollada a través de la

nueva revolución social. Este autor se refiere a la información como la materia prima la cual será el motor de esta nueva sociedad, alrededor de la cual aparecerán nuevas áreas de trabajo, profesiones y aplicarán reingeniería a las ya existentes. En este sentido la tecnología no es equitativa, pues tiene sus fortalezas y debilidades, lo importante es saber utilizarla para sacarle el mayor provecho.

En consecuencia, (González, (2012) expresa que la postmodernidad es la era que está marcando los movimientos en la sociedad, definida por los continuos cambios culturales, económicos, sociales, tecnológicos, científicos y políticos. A la vez Briceño (2021) hace referencia a este cambio y al replantear las exigencias del sistema educativo, determinando la actividad del profesor, como principal guía del proceso educativo, donde el estudiante es el protagonista de manera dinámica, proactiva, autónoma, creativa y reflexiva en la formación de su conocimiento.

De esta manera la tecnología forma parte del cotidiano movimiento de la sociedad no dejando a un lado la educación como principal ente de conocimiento. A esto (Ramírez, 2010) agrega que la inmensa variedad de herramientas en la tecnología no puede pasar desapercibidas para la educación y sus procesos, por el contrario las oportunidades de crecimiento que pueden encontrar los docentes y los estudiantes con esta son inimaginables, también utilizando software educativos se podría lograr un aprendizaje motivador y eficiente. Sumado, la importancia que tiene la utilización de las herramientas tecnológicas, puesto que permite a los educados fortalecer sus conocimientos permitiéndoles desarrollar habilidades y competencias, en consecuencia, ínsita al profesor a capacitarse en el manejo de los mismos para la renovación e implementación de técnicas tecnológicas mejorando la acción educativa.

### **Herramientas Tecnológicas**

**Canva:** Es una herramienta tecnológica de diseño en línea, en la que se puede crear contenido creativo como: afiches, infografías, presentaciones e incluso videos, esta herramienta tecnológica cuenta con un sin número de plantillas que permite al docente innovar y simplificar el trabajo al momento de desarrollar e impartir su clase. Canva para Educación es una herramienta perfecta para los profesores pues es una forma de estimular la creatividad, mejorar la colaboración y optimizar el trabajo de los estudiantes. (Canva, 2021)

**Genially:** Es una herramienta que permite generar contenidos creativos, sin tener conocimiento de diseños, se puede crear: infografías, diseños interactivos, presentaciones, mapas, etc. (Juan Rubio, Luis García y Chema Roldán, 2020). Esta aplicación será útil para el docente, puesto que es fácil de utilizar porque se adapta a cualquier metodología y estrategia, propiciando la innovación educativa dentro de las aulas, así también, fomenta en los estudiantes el interés por investigar y crear sus propios contenidos, con la finalidad de potenciar su creatividad y aprender a expresarse de forma divertida.

**Educaplay,** es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. (Barrantes, 2017) . Esta herramienta, permite al docente crear su propio espacio educativo online, la misma que ayudara a llevar el proceso educativo a otro nivel de participación más dinámico y activo, proporcionando al estudiante diversión al momento de aprender, por lo tanto, fomentara la innovación dentro del aula.

### **La tecnología en el ámbito educativo**

La tecnología marca el comienzo de cambios sustanciales en el ámbito educativo, por consiguiente, en el aula es esencial motivar el protagonismo de los educados y capacitar a los educadores para crear experiencias de aprendizaje innovadoras dentro y fuera de la clase. De igual modo (Olivencia, 2018) manifiesta que es necesario replantearse la manera de impartir la enseñanza aprendizaje acorde con la era digital que se está viviendo, el tránsito de información, y un estudiantado motivado obtener conocimiento a través del mundo tecnológico poniendo en uso todos sus sentidos. Dicho de otra manera, la nueva era digital produce cambios importantes dentro del proceso educativo pues permite que la experiencia de aprendizaje sea más flexible, más atractiva y competente para satisfacer las debilidades educativas.

Por otro lado, (Pauta, 2020) sostiene que los recursos tecnológicos tienen características como: la interactividad definida por compartir datos entre el estudiante y el equipo tecnológico, adaptando de esta manera los recursos materiales a las necesidades que se presentan para un aprendizaje autónomo, la innovación que impulsa al estudiante a desarrollar una enseñanza eficaz donde deliberara, debatirá y analizara, la interconexión

esta origina nuevas oportunidades, partiendo de la unión entre tecnologías , la instantaneidad aquí la información es comunicada sin importar la distancia y de una manera rápida y eficaz, la digitalización los conocimientos son generales, permitiendo que todo su contenido sean emitidos por los mismo emisores y por último la diversidad su fin es originar nueva información basada en la comunicación interpersonal.

Por consiguiente, los recursos tecnológicos son importantes ya que permiten un mejor desempeño de los protagonistas en el escenario educativo puesto que, facilitan la emisión del conocimiento, encaminando a los educandos a la adaptación en entornos virtuales durante el desarrollo del aprendizaje, ante ello Jama y Cornejo (2016) definen que “el uso de los recursos tecnológicos permite a los estudiantes desarrollar la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos” (p. 32). Es decir, la tecnología en este momento encamina a los estudiantes a indagar un sinfín de información con el propósito de desarrollar nuevas competencias y habilidades en cuanto al aprendizaje autónomo. De la misma forma, los recursos tecnológicos cumplen con la función de permitir la fluidez entre la comunicación y la enseñanza, así pues Blanco (2010) indican que la tecnología tiene por objetivo dinamizar la educación, unir al mundo real y el virtual del estudiante, dar a conocer distintas vías de ejemplificar la realidad, acceder a todo tipo de información, presentar un gran número de herramientas para la investigación, creación y organización de los datos, por lo tanto, se entiende que la función de los recursos tecnológicos es proporcionar un mejoramiento eficaz en el aprendizaje del estudiante.

Por otro lado, la integración e implementación de los recursos tecnológicos traen consigo gran variedad de ventajas y desventajas en el camino de la educación, así lo expresa (Díaz, 2017).

**Tabla. 1.** *Ventajas y desventajas de la tecnología dentro del proceso enseñanza aprendizaje*

<b>VENTAJAS</b>	<b>DESVENTAJAS</b>
Con la tecnología no importa el momento ni el dónde esté ubicado el estudiante ni el profesor al momento de interactuar.	Los equipos tecnológicos deben estar en continua actualización de sus softwares.



Enseñanza individualizada ya que adapta la información y las actividades a las características de los sus estudiantes.	El costo de la tecnología es elevado, por lo que es necesario poseer o tener a disposición recursos para acceder a ella.
El feedback es inminente.	Puede dar lugar al fomento de aprender y hacer las asignaciones de manera robótica sin existir el raciocinio.
La comunicación es flexible y utiliza la tecnología en todos sus ámbitos.	El uso de la tecnología puede causar dependencia en los usuarios.
Incentiva el trabajo grupal	Al estar conectado a internet, el proceso de enseñanza y aprendizaje está limitado a la existencia de corriente eléctrica y de contar con una conexión adecuada.
Motiva la continua capacitación.	Da lugar que se realicen plagios
Ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.	Encuentra una limitante en el funcionamiento del circuito eléctrico, porque la falla del mismo detiene el uso del internet.

Fuente: (Díaz, 2017, pp. 47-49)

Partiendo de lo expuesto anteriormente, y siguiendo con la temática que interesa a continuación se hace referencia a la educación virtual como herramienta innovadora y que esta de boga en este momento debido a los acontecimientos mundiales y la necesidad de aprender desde otro espacio y sin limitantes de tiempo.

### **La educación virtual y el aprendizaje con recursos tecnológicos**

El campo educativo implementa en gran medida la tecnología en todos sus ámbitos, bien sea que se introduzca la TIC en el salón de clase común o que se use la web como medio educativo no implica innovación. Por el contrario, la innovación tecnológica es algo más grande encierra la participación y el deseo de progreso, es decir, bajo supervisión e investigación se logra alcanzar la renovación continua del proceso enseñanza aprendizaje convencional (Alonso & Blázquez, 2016, p. 8) es de esta manera que surgen la educación virtual y el aprendizaje con recursos tecnológicos.

Entonces, Briceño (2021) o expone que la educación virtual es un tipo de aprendizaje que está evolucionando de manera imparable con la praxis, más aún su difusión está pendiente debido al modo como se administra el proceso de enseñanza, además esta no es una modalidad de enseñanza estática, por el contrario está en continua

evaluación y adaptación al mundo cambiante en especial en estos momentos que las circunstancias mundiales lo ameritan ya que se presentan escenarios donde el permanecer con el modelo tradicional de formación ya no se obtendrá los aprendizajes requeridos por los estudiantes.

De forma similar, (Sanabria, 2021) se refiere a la educación virtual como la educación online, donde el aprendizaje es mediado por la tecnología. Por tanto, la educación virtual u online tiene sus ventajas como lo expresa (García, 2017) partiendo de la posibilidad que tiene el educando de aprender a su ritmo, este proceso hace que el estudiante sea el protagonista el cual decide cuándo, cómo y por qué medio desea obtener conocimiento, también la interacción online entre los participantes permite crear una instrucción colaborativa en la cual el sentido de pertinencia, respeto, sinceridad y solidaridad se refuerza. Esta modalidad online brinda un sinnúmero de posibilidades tanto para el docente como para el estudiante, inclusive ambos pueden crear el medio para la interacción y recolección de información pues para el docente la tecnología le da la oportunidad de nutrirse en el momento de decidir la metodología y la herramienta a utilizar para su beneficio y el del estudiante. Es importante señalar lo expuesto por (Prendes M., 2018) donde la enseñanza a distancia se identifica por la autonomía que tiene el estudiante, debido a su distanciamiento del centro de estudio y de sus profesores de manera asincrónica. A diferencia la educación online permite establecer una interacción sincrónica entre el docente y el educado, así como el uso de todos los canales telemáticos de comunicación acortando las distancias físicas.

De este modo, la educación virtual y el aprendizaje utilizan herramientas tecnológicas como; la teleenseñanza en la cual se dan las clases partiendo de sistemas telemáticos el cual da oportunidad a los educados de modo autónomo de cursar sus estudios en condición remota u online, flexibilizando el espacio y el tiempo utilizado en la educación presencial tradicional (Prendes, 2004, p. 111). En este caso plantearse el proceso enseñanza aprendizaje distinto al patrón presencial como también diferente al patrón tradicional, es por esto que la teleenseñanza utiliza didácticas educativas como las expresadas por Prendes (2018) a través de actividades individuales, grupales y masivas se puede implementar técnicas según el modelo comunicativo y el medio de comunicación.

De la misma forma, la teleasistencia como indicador de la educación virtual es una herramienta de asistencia integral e inmediata que permite poner en contacto al docente con el estudiante en un momento determinado y necesario en la búsqueda de información, también es definida por Gómez et al. (2000) como “paradigma educativo en donde se integran los servicios típicos de trabajo colaborativo como pizarra compartida, servicios de chat, transmisión de ficheros y control remoto” (p. 14). Para concluir con las herramientas tecnológicas y que son indicadores en esta investigación se tiene la teleconferencia, esta no es menos importante que las anteriores y se refiere a la reunión entre tres a más participante con un distanciamiento geográfico, esta puede ser interactiva, es así que la Universidad de Kansas de Estados Unidos a través de su programa “Herramientas para Cambiar Nuestro Mundo” (Cajas de Herramientas Comunitarias, 2021) identifica los tipos más utilizados de teleconferencias como; las telefónicas caracterizadas por implementar solo la voz, la videoconferencia donde se relaciona el video y la voz y las conferencias web donde interactúan todas las herramientas tecnológicas tales como archivos, documentos, presentaciones y todos los elementos de internet. A continuación, se presentan algunos modelos, estrategias y herramientas implementados en la educación virtual partiendo de la utilización de las herramientas antes expuestas.

**Tabla 2.** Modelos, Estrategias y herramientas en la educación virtual

<b>Modelos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Herramientas de Teleenseñanza, Teleasistencia y Teleconferencia.</b>
Expositivo basado en contenidos, individuales o grupales.	Método expositivo	Videoconferencias, audioconferencias. O envió de información a través de correos, web, teleclases entre otros.
Interactivo, guiado al proceso enseñanza e interacción entre usuarios, a través del aprendizaje cooperativo y autónomo.	Enseñanza aprendizaje en grupos de trabajo. Actividad individualizada y con tutorial.	Videoconferencia Audioconferencia, Chat MUDs, MOOs, BBS, entre otros ICQ Telnet, mail. Red para la búsqueda bibliográfica.

*Fuente:* Elaboración Propia.

Cabe señalar que la relación de la educación y la tecnología es importante, pues nos indica que plataformas utilizar y que dispositivos son los idóneos para el proceso enseñanza aprendizaje. Estas premisas serán estudiadas a continuación.

### **La tecnología en la educación**

La principal protagonista en la formación del ser humano es la educación, en ella se involucran técnicas didácticas donde están presentes los educadores y los educandos, donde se busca alcanzar una mayor enseñanza con eficiencia, eficacia permitiendo la creatividad, el dinamismo, la flexibilidad y la innovación. Aquí entra a formar parte de este proceso la tecnología la cual para el momento es la principal herramienta con la que cuenta los centros educativos para lograr la meta de una enseñanza significativa. Como ha dicho Soto (2008) la tecnología en la educación permite obtener conocimiento a partir de procesos y con resultados de calidad donde ya no se educa sino por el contrario el estudiante es educable con la capacidad de adaptarse a cualquier campo y mantenerse en constate evolución.

Por otro lado, en la actualidad se ha visto acontecimientos mundiales de cambios en los paradigmas educativos y la adaptabilidad a nuevos procesos (Pérez, 2021) hace referencia a las TIC como una llave necesaria para la formación la cual en la actualidad está en un acelerado crecimiento. Por su parte Arauz (2021) describe que el uso de la tecnología en las aulas de clase, permite una enseñanza participativa e interactiva donde el trabajo en conjunto es el principal objetivo, permitiendo, mayor flexibilidad en la carga horaria, las actividades se personalizan y hace que la educación sea inclusiva ya que los estudiantes con necesidades especiales tienen mayor acceso a ella.

Por último, la tecnología demanda una transformación completa del sistema educativo del modelo tradicional al modelo transaccional donde la principal fuente transable sea la información convertida en enseñanza aprendizaje, es decir, conocimiento (Gonzáles, 2016). Entonces la tecnología como fundamento principal en el desarrollo educativo innovador se complementa con las plataformas tecnológicas y los dispositivos creados para tal fin, los cuales se conocerán a continuación.

Las plataformas tecnológicas las define Sánchez (2005) como “aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación,

administración, gestión y distribución de cursos a través de Internet” (p. 19). Otra definición sería la de Elizondo (2014) quien contextualiza las plataformas tecnológicas como la unificación de temas educativos, seguimiento, técnicas y recursos interactivos que fortalecen el proceso de enseñanza de una asignatura a través de internet. Por su parte (García, 2018) las caracteriza como software que permiten diseñar, elaborar y poner en marcha una actividad a través de internet con todos los elementos para cursar, gestionar, hacer seguimiento a la actividad online. Entonces, se deduce que las plataformas tecnológicas funcionan a través de internet y manejan programas computarizados para realizar cualquier actividad que amerite un proceso de inicio, desarrollo y culminación.

En consecuencia, las plataformas tecnológicas utilizan para cumplir sus funciones los dispositivos móviles los cuales son equipos que integran la tecnología con la ciencia, y son utilizados por el ser humano para tener calidad de vida. En el ámbito educativo facilitan la realización de tareas y actividades pedagógicas, entre los cuales se encuentran los dispositivos móviles García (2018) determina que estos dispositivos en la tecnología de la comunicación y la comunicación inalámbrica son; celulares, Tablet, portátiles, entre otros.

**Tabla. 3** *Plataformas y equipos tecnológicos*

Características	Tipos	Equipos
<b>Instrumento de distribución de contenido:</b> HTML, PDF, TXT, ODT, PNG.	Plataformas comerciales.	Celulares. Tablet.
<b>Instrumentos de comunicación y colaboración síncronas y asíncronas:</b> foros, chat, debates, intercambio de información.	Plataformas de Software Libre.	Computadoras. GPS. Equipos de Audio.
<b>Instrumentos de seguimiento y evaluación:</b> cuestionarios digitales, asignaciones, reporte de notas, entre otros.	Plataformas de desarrollo propio.	Equipos de proyección. Entre otros.
<b>Instrumentos de administración y asignación de permisos:</b> claves, usuarios, entre otros.		
<b>Instrumentos complementarios:</b> portafolio, bloc de notas, sistema de búsqueda, entre otros.		

*Fuente:* Elaboración Propia.

## **Ambientes de aprendizaje enriquecidos por TIC**

Las TICs tienen un papel trascendental dentro de la divulgación de contenidos educativos con la aparición de diferentes aplicaciones para el ámbito de la enseñanza, en las que el desarrollo de importantes herramientas como Internet o el avance en dispositivos electrónicos portátiles son generadores de calidad y eficiencia. Las TIC en la actualidad son el fortalecimiento con el que cuentan los profesores y estudiantes para mantenerse activos y no romper con la continuidad de la formación académica que se requiere en estos momentos de imperiosos cambios donde se debe alternar la educación tradicional con la educación online o a distancia. Es así que para (García, 2018) las TIC enmarcan la tecnología como internet y la informática, para la educación a distancia son de gran importancia.

Las TIC tienen su función dentro del aula de clase o soporte en esta debido a su facilidad en el aprender a aprender basándose en:

- Instrucción digital de los docentes y educados.
- Individualización del uso tanto por estudiantes como profesores.
- Mayor fluidez en el feedback de los participantes.
- Fluidez en la administración del centro educativo como la unidad de gestión del estudiante, biblioteca, tutoría del estudiante.
- Implementa técnicas didácticas que facilitan el desarrollo cognitivo del estudiante.
- Fluidez de la comunicación entre el centro educativo, profesores, estudiantes y representantes a través del uso de la web de cada institución.
- Fluidez y mayor interrelación con la comunidad.
- Permite la comunicación continua entre profesores y estudiantes de otros centros educativos utilizando la red, comunicación virtual, intercambio de recursos académicos, entre otros (Marqués, 2012).

Por su parte las TIC son instrumento cognitivo en el aprendizaje distribuido, son indispensables en los centros educativos ya que permiten realizar en gran cantidad de acciones, a su vez las TIC tienen la particularidad de practicar la enseñanza distribuida en la que el profesor, los educados y las asignaciones se encuentren en distintos lugares, no precisamente en el aula de clase, de esta manera pueden interactuar sin limitar el espacio

y el tiempo. Para (Morgado, 2012) el aprendizaje distribuido es más acertado que el tradicional o intensivo ya que elimina la interferencia y permite la fluidez de la memoria consiente.

Por lo tanto, Las TIC son la herramienta idónea para aplicar un aprendizaje distribuido donde el profesor y el estudiante mantienen una fluidez logrando un proceso enseñanza eficaz y acorde a la demanda de tiempo y espacio tanto del docente como guía educativo y el estudiante como receptor y productor de su conocimiento. Aunado a esto surgen nuevas formas de comunicación en el ámbito educativo las cuales se explican a continuación.

### **Nuevas formas de comunicación en el ámbito educativo**

Las TIC y su protagonismo en la formación se tienen sus funciones e instrumentos los cuales se presentan en el siguiente cuadro.

**Tabla 4.** *Funciones e Instrumentos de las TIC en educación*

<b>Funciones</b>	<b>Instrumentos</b>
Ofrecen la acción de escritura, graficar, originar presentaciones en la red, entre otros. También sirven como medios de expresión y creación de multimedia.	Procesadores de texto, editores de imagen y video, editores de sonido, programas de presentaciones, editores de páginas web. Lenguajes de autor para crear materiales didácticos interactivos. Cámara fotográfica, vídeo. Sistemas de edición videográfica, digital y analógica.
Facilitan la comunicación interpersonal, el intercambio de ideas y materiales y el trabajo colaborativo. Como canal de comunicación.	Correo electrónico, chat, videoconferencias, listas de discusión, fórums, entre otros.
Origina archivos digitales de información, crea reportes, hace operaciones matemáticas, es un instrumento procesar de la información.	Hojas de cálculo, gestores de bases de datos, lenguajes de programación, programas para el tratamiento digital de la imagen y el sonido.
Fuente abierta de información y de recursos, lúdicos, formativos, profesionales. En el caso de Internet existen buscadores especializados	CD ROM, vídeos, DVD, páginas web de interés educativo en Internet, prensa, radio, televisión.

para ayudar a localizar la información que se busca.	
Instrumento para la gestión administrativa y tutorial.	Software para la gestión de centros y seguimiento de tutorías, web del centro con cuestionarios para trámites on-line.
Herramienta para la orientación, el diagnóstico y la rehabilitación de estudiantes.	Softwares específicos de orientación, diagnóstico y rehabilitación, webs específicas de información para la orientación escolar y profesional.
Funge como medio didáctico para la evaluación ya que informa, ejercita habilidades, hace preguntas, guía el aprendizaje, motiva y evalúa.	Materiales didácticos multimedia, simulaciones, programas educativos de radio, vídeo y televisión y materiales didácticos en la prensa.
Permite la corrección rápida y feedback inmediato, reducción de tiempos y costos, posibilidad de seguir el rastro del estudiante y se puede usar en cualquier equipo de uso online.	Programas y páginas web interactivas para evaluar conocimientos y habilidades.
Soporte de nuevos escenarios formativos.	Ambientes ficticio o virtual.
Utiliza el juego para el desarrollo cognitivo.	Videojuegos, prensa, radio y televisión.

Fuente: (Pere, 2002)

Es importante destacar las oportunidades que ofrece la TIC en la formación para beneficio del docente y el estudiante, como también sus limitantes reflejadas en sus desventajas. En este caso se parte de lo expuesto por (Cabero, 2007) al respecto graficado en el siguiente cuadro.



**Tabla 5.** *Las TIC en educación. Ventajas y desventajas*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor oferta informativa.</li> <li>• Flexibilidad en el aprendizaje.</li> <li>• No existe la barrera de espacio tiempo.</li> <li>• Aumento de los medios comunicativos.</li> <li>• Fortalecimiento de los ambientes interactivos.</li> <li>• Favorece el aprendizaje individual y grupal.</li> <li>• Crea nuevos paradigmas educativos.</li> <li>• Permite un nuevo manejo en la guiatura y orientación del estudiante.</li> <li>• Permite la enseñanza continua.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El acceso para el estudiante.</li> <li>• Necesita una infraestructura específica para su funcionamiento.</li> <li>• Requiere de talento humano capacitado.</li> <li>• Costos altos de los equipos tecnológicos.</li> <li>• Falta de formación del estudiante en telemática.</li> <li>• Imperiosa necesidad de cambio en la enseñanza.</li> <li>• Se debe saber trabajar en grupo.</li> <li>• Puede consumir mucho tiempo.</li> <li>• Deficiencia en la banda ancha para lograr lo deseado.</li> <li>• Altos costo la distribución y operatividad.</li> <li>• La web no permite distribuir todos los cursos.</li> <li>• Entornos estáticos basados en un mismo formato.</li> <li>• Los docentes no están capacitados del todo para impartir enseñanza a distancia.</li> </ul>

Fuente: Elaboración Propia.

Finalizando este tema se grafican en el siguiente cuadro la clasificación de las TIC en educación partiendo de lo encontrado en (Rodríguez, 2014).

**Tabla 6.** *Clasificación de la TIC*

<b>Clasificación</b>		
Las redes <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema telefónico: telefonía fija, banda ancha y telefonía móvil.</li> <li>• Cadenas de televisión: televisión satélite, terrestre, cable e internet.</li> <li>• Sistemas del hogar.</li> </ul>	Los terminales <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador personal.</li> <li>• Navegador de internet.</li> <li>• Reproductores portátiles de audio y vídeo.</li> <li>• Consolas de juego.</li> </ul>	Los servicios <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> </ul>

Fuente: Elaboración Propia.

## **Innovación en el aula**

La innovación en los salones de clase, visto por (Salgado, 2009) es el desarrollo de ideas que tiene como finalidad cambiar y mejorar algún aspecto educativo específico, por lo tanto, la innovación es un proceso de transformación que ayuda a mejorar el proceso educativo dentro del aula. Es decir, comenzar a utilizar las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en vez de TIC, empezando a manejar terminología y entorno innovador, internalizando el cómo enseñar y dejando a un lado el qué. De esta manera, el estudiante encuentra en el aula de clase o en su espacio de estudio una manera motivadora de crear conocimiento.

## ***Innovación en educación***

Durante los últimos años la educación ha cambiado debido a la implementación de las nuevas tecnologías, con la finalidad que los estudiantes tengan un aprendizaje diferente al tradicional. Es por ello que, se implementa esta terminología como proceso de cambio en la formación del estudiante. Carbonell (2006) la contextualiza como la continua sistematización que busca cambiar la tradicional práctica de la pedagogía. Es decir, propone una transformación en la capacitación, que involucra cambios en métodos, materiales y contenidos en la educación.

Por otra parte, Imbernón (1996) afirma “es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional” (p. 2) Dicho de otra manera, la innovación educativa trata de realizar cambios en el proceso educativo, que tenga la finalidad de agilizar la capacitación partiendo de nuevas formas de enseñanza didácticas y creativas para los estudiantes.

La innovación posee una serie de características, las que (Yanes, 2018) presenta como una innovación que implica un cambio que busca la mejora de una práctica educativa, es un esfuerzo deliberado y planificado encaminado a la mejora cualitativa de los procesos educativos, conlleva un aprendizaje para quienes se implican activamente en el proceso de innovación y está relacionado con intereses económicos, sociales e ideológicos que

influyen en todo proceso de innovación. Es decir, la innovación introduce algo nuevo que propone mejorar la enseñanza, tomando en cuenta cada característica para hacer de la innovación una transformación autentica que deje de lado el aprendizaje tradicional para obtener un aprendizaje autónomo y significativo.

### ***Innovación para aprender***

Innovación para aprender se define como los procesos de ayuda al aprendizaje de los estudiantes, Maquilón (2010) considera que enseñar al estudiante a aprender durante toda la vida y ser flexible como para aprender y desprender cosas de un mundo de incertidumbre y cambios, donde es necesario planteamientos pedagógicos. Es decir, la innovación requiere de crear y diseñar modelos didácticos y métodos de enseñanza que ayude a los estudiantes a crear aprendizajes a lo largo de la vida. Además, (Mogollon, 2007) expone que el proceso de innovación necesita por tanto componentes que sirvan de apoyo al nuevo conocimiento y el aprendizaje, buscando formas de gestionar el conocimiento que promueva una forma de aprender. Hace referencia a la implementación de nuevas formas de enseñanza, métodos y técnicas didácticas que permitan facilitar el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, de tal manera que se promueva nuevas formas de aprender.

Por consiguiente, la innovación es transformar los procesos educativos, Molerio (2018) considera que es un proceso que consiste en incorporar algo nuevo, se puede caracterizar como un cambio creativo y duradero en cualquier nivel de las prácticas educativas. Por ello, fomentar cambios dentro del proceso educativo, se requiere de investigar métodos que aporten de forma significativa al proceso de enseñanza dentro del aula.

### **Innovación docente - estudiante**

En la innovación educativa el docente es el referente principal, porque es quien genera nuevas habilidades y destrezas para incrementar la formación de los estudiantes, Requimán (2008) considera que el profesorado es un agente de cambio en las situaciones educativas. Por tanto, el docente toma la responsabilidad de crear y diseñar nuevas formas de enseñanza, desarrollando sus habilidades y competencias para la obtención de resultados positivos dentro del proceso educativo.

### ***Docente innovador***

Es necesario la participación de profesores proactivos que motiven a otros (González, (2014, p. 68). Es decir que, el docente debe ser capaz de proponer nuevas estrategias, que cambie los modelos de enseñanza tradicional y adaptarlos a las nuevas formas de enseñanza. Además, su fin es transmitir conocimiento novedoso a través del cual los receptores de la información logren adquirir las estrategias necesarias que serán luego puestas en prácticas en la vida laboral, social y personal. Por lo tanto, el docente innovador debe ser un excelente comunicador, saber transmitir sus conocimientos, permitir que los estudiantes comprendan rápidamente los temas a tratar y a la vez utilizar herramientas didácticas atractivas que impulsen al desarrollo de clases más creativas y dinámicas.

Para llevar a cabo la innovación es necesario el compromiso de los docentes, es así que Oviedo (2012) se refiere a la innovación orientada al fortalecimiento colaborativo de la actividad del profesor, debido a que no es una mejora particular, por el contrario, es un compartida. En otras palabras, el docente es la clave para el desarrollo de nuevos métodos y estrategias con el fin de transformar los procesos educativos, permitiendo que el estudiante aprenda de forma no solo individual, sino aprenda de forma colaborativa, permitiéndoles así facilitar su aprendizaje. Del mismo modo, el (Ministerio de Educación del Perú, 2014) menciona que los educadores que se identifican con la excelencia en la formación:

Comparten como objetivo común el lograr un buen aprendizaje en sus alumnos y se encuentran en constante descubrimiento de su quehacer profesional, lo que les permite alejarse de las prácticas rutinarias y generar nuevas actividades de aprendizaje gracias al fortalecimiento de la autoconfianza en sus alumnos y pares y el desarrollo de sus potencialidades (p. 16).

Por lo tanto, ser docente innovador implica investigar, buscar nuevas formas y métodos que ayuden a mejorar la enseñanza, además de proveer soluciones a los problemas pedagógicos, para comprender las necesidades que tiene cada estudiante al momento de aprender. Es así, que los docentes deben ser capaces de organizar, guiar y favorecer las asignaciones de los estudiantes (Retamero, 2010). Es importante que el docente desarrolle

iniciativas escolares que permitan obtener un cambio significativo en las prácticas educativas, promoviendo herramientas que ayuden al estudiante a no perder el interés por aprender.

### ***El estudiante innovador***

Por otra parte, la innovación también toma en cuenta al estudiante y en la actualidad como el protagonista de su propio aprendizaje. Por consiguiente, PUCV (2001) dice “Los estudiantes de la generación millennial procesan la información y piensan de manera diferente a las generaciones que la preceden, debido a un mayor uso de videojuegos en su aprendizaje” (p. 1) Es decir, el estudiante a través del uso de las nuevas tecnologías experimenta nuevas formas de aprender, facilitando su proceso de aprendizaje. El estudiante innovador para (Sarmiento, 2008) considera el aprendizaje como una mercancía, la que puede ser ofertada y demandada, esperando que este sea viable, comprensible y amigable. Entonces, es necesario comprender los nuevos estilos de aprendizaje, la adaptación a los medios virtuales dentro de las aulas que ayudara a que el estudiante no pierda el interés por aprender, por el contrario, se motive al uso de la tecnología para construir su aprendizaje de forma rápida. Del mismo modo, (De Juncal, 2013) destaca que el estudiante es el actor y creador de su propia enseñanza, lo cual, siendo intransferible. Es decir, el estudiante innovador es quien se prepara y se capacita para aprender, procurando una transformación que fomenta y potencializa sus propias formas de adquirir conocimiento.

### **Estrategias innovadoras para la enseñanza y el aprendizaje**

Las estrategias innovadoras en la instrucción también son denominadas didácticas o de enseñanza ya que generan conocimiento, aquí el estudiante utiliza técnicas, métodos y estrategias para llegar a la solución de una incógnita alcanzado una formación de calidad, por su parte Villacres et al., (2021) hace referencia a la planificación, orientación, desarrollo y control como fases de las estrategias de enseñanza, sumado al guía de la enseñanza, el educado, lo que se desea lograr, el material de estudio, las técnicas, los procedimientos, el ambiente donde se lleva a cabo la enseñanza y por último los instrumentos didáctico que dan la base las técnicas implementadas. De esta manera se

tienen algunas tácticas innovadoras que puede ser utilizada en la formación académica presentadas en el siguiente cuadro.

**Tabla 7.** *Estrategias Innovadoras en la educación*

<b>Estrategias</b>	<b>Definición</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de la tecnología para aprender</li> </ul>	<p>LA TIC son herramientas de gran ayuda en el momento de planificar estrategias de aprendizaje. Estas facilitan la labor del profesor y permiten que el estudiante aprenda haciendo al interactuar individual o colectivamente con estas. Además, existen un gran número de TIC utilizadas en la enseñanza y que en estos momentos de globalización y disyuntiva mundial son de gran ayuda tanto para el profesor, el estudiante y el centro educativo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamificación educativa</li> </ul>	<p>Esta técnica de enseñanza utiliza los juegos lúdicos con el objetivo de obtener un resultado significativo, de manera que el educado adquiera mejor la información, fortalezca sus habilidades mejorar alguna habilidad o reciba una recompensa por sus actividades realizadas (Gaitán, 2013)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo Colaborativo</li> </ul>	<p>Aquí el educado aprende a trabajar con otros por su propio bien y el de los demás. Aquí la solidaridad, responsabilidad y disciplina son pilares fundamentales, como también la programación acertada del profesor para lograr la cooperación del estudiante Ruiz (2019).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedagogía Inversa</li> </ul>	<p>También denominado flipped classroom esta estrategia trabaja en sentido contrario al tradicional, permite los estudiantes revisar las asignaciones en casa y luego en clases aclarar dudas y trabajar en ello individual o de manera colectiva (González et al. (2015)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje por proyectos</li> </ul>	<p>Esta estrategia conocida por sus siglas Abp aplica actividades redireccionadas a solventar una inquietud o problema, partiendo del proceso de investigación por parte del estudiantado, este trabaja de manera autónoma, con dedicación y cooperación para producir un trabajo que es expuesto ante los demás estudiantes como medio de difusión. Aquí el estudiante aplica la premisa aprendiendo haciendo (Trujillo, 2015)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos didácticos para el aprendizaje</li> </ul>	<p>Son excelentes estrategias de enseñanza ya que a través de ellos el estudiante trabaja diversas habilidades unificando el aprendizaje con la diversión. Encaminando de esta manera la formación junto con el fortalecimiento de méritos</p>

---

sociales inclinados a la solidaridad, el respeto, creatividad y convivencia (Barretta, 2006)

---

## **8. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS**

- ¿Cuáles son los referentes teóricos acerca de recursos tecnológicos y la innovación en el aula?
- ¿Cuáles son los recursos didácticos que se utilizan en la unidad educativa Isidro Ayora?
- ¿De qué forma se diseñan los recursos tecnológicos con las aplicaciones canva, genially, educaplay para el fortalecimiento de innovación en el aula?

## **9. MARCO METODOLÓGICO**

### **Enfoque de la investigación**

El presente proyecto investigativo se desarrolló dentro del paradigma interpretativo, puesto que se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social. Ante ello (Burgardt, 2016) manifiesta que:

El paradigma interpretativo se centra, dentro de la realidad educativa, en comprender la realidad educativa desde los significados de las personas implicadas y estudia sus creencias, intenciones, motivaciones y otras características del proceso educativo no observables directamente ni susceptibles de experimentación.

En este sentido se entiende que dicho paradigma se centra en aspectos como creencias, expectativas, motivaciones del sujeto a investigar pues a partir de ello, se construye una descripción y reflexión del proceso de aprendizaje mediante los recursos tecnológicos, con los cuales se observa la realidad educativa dentro de las aulas.

Por otro lado, el enfoque interpretativo permite comprender el entorno en el que se desenvuelve el estudiante, así también entender como el docente se desarrolla en el proceso pedagógico en base al conocimiento de los recursos tecnológico y la innovación en el aula.

### **Tipo de investigación: Cualitativa**

El proyecto se basó en la investigación cualitativa, dado que permite obtener una visión general de la problemática a investigar, pues consiste en comprender el comportamiento y la percepción de los individuos. Por lo tanto (Alcalá, 2012) menciona que la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas (p. 15).

Es decir, a través de esta investigación se puede obtener información clave que permitirá conocer el uso de los recursos tecnológicos y como se aplican dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para la innovación en el aula.

Por consiguiente, el proceso investigativo consta de las siguientes etapas: Rodríguez (1996), “Preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa - propuesta”. Mismas que orientan el trabajo de investigación.

#### **Etapas preparatoria**

Esta fase inicial de la investigación cualitativa permitió a las investigadoras empezar con un proceso de preparación y planificación de actividades, con el fin de identificar posibles problemáticas en el contexto educativo. Del mismo modo se realizó una indagación en distintas fuentes bibliográficas acerca de los recursos tecnológicos y la innovación en el aula. Lo que dio como resultado el desarrollo del planteamiento del problema, objetivos, justificación, la matriz de operacionalización de variables y el marco teórico sustentado con autores, mismos que contribuyen a la consolidación del proyecto investigativo.

#### **Etapas trabajo de campo**

En esta etapa se estableció la metodología de la investigación, donde las investigadoras elaboraron y validaron los instrumentos de recolección de información, después se aplicó a los estudiantes y docentes sobre el uso de recursos tecnológicos para la innovación en el aula en el tercer grado de EGB, mediante la técnica de la observación directa con su instrumento la guía de observación. Después, se sistematizará la información recabada en las matrices, que sirvió como base para la siguiente etapa.



### **Etapa analítica**

En esta etapa se realizó un análisis e interpretación de la información previamente recolectada, sobre las herramientas tecnológicas para la innovación en el aula en el tercer año de EGB. De esta manera se obtuvo reflexiones importantes en relación al problema de investigación.

### **Etapa informativa - propuesta**

Por último, en esta etapa del proceso de investigación, se presenta y difunde los resultados obtenidos y validados. Donde, se desarrollará un taller acerca de las herramientas tecnológicas canva, genially y educaplay para el fortalecimiento e innovación en el aula.

### **Investigación Documental**

Este trabajo investigativo se basa en la investigación documental o bibliográfica que se realizó a través de indagaciones en fuentes bibliográficas tales como: libros, repositorios, artículos científicos, trabajos académicos, tesis de posgrados, entre otros, los cuales aportaron significativamente al desarrollo del marco teórico.

En tal sentido, dicha investigación permite recolectar, recopilar y seleccionar información que al investigador proporciona una visión panorámica y sistemática a través de textos escritos con la finalidad de obtener resultados que pueden ser base para el desarrollo de un proyecto. (Lourdes, 2019)

### **Investigación de Campo**

La investigación de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los hechos, permite la interacción entre el sujeto investigado e investigador. Asimismo, esta investigación permitió manejar los datos de forma segura y las variables tal cual se presentan, lo que ayudó a verificar el uso de los recursos tecnológicos para la innovación en el aula. (Grajales, 2000).

## **Método**

Este proyecto se realizó a través del método inductivo, es aquel que va de lo particular a lo general, puesto que, “el método inductivo se aplica en los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios” (Sampieri, 2006). Ante ello, en este proceso la observación es importante pues se debe realizar de manera organizada permitiendo recabar información acerca del uso de los recursos tecnológicos para innovación en el aula.

## **Técnica e Instrumento**

En el presente proyecto se utilizó la técnica de la observación directa, pues permitió conocer lo que sucede en el aula de clase. Es así que, el investigador puede presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular. (Abreu, 2016)

Por ende, el instrumento utilizado para recolectar información fue la guía de observación, misma que consta de indicadores que ayudan a orientar el trabajo de la observación. Además, permite al investigador guiarse a través de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis, formuladas correctamente a fin de orientar la observación (Rojas, 2000)

## **Muestra**

El presente trabajo investigativo se basó en una población intencionada representativa de 38 estudiantes que están cursando el tercer año de educación general básica y cinco docentes de las diferentes asignaturas de la institución educativa “Isidro Ayora”, quienes son considerados como actores principales del proceso investigativo.

## **10. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Se procede con el análisis e interpretación de los datos recolectados en la observación realizada a docentes y estudiantes en el desarrollo del proceso didáctico.

### **1. Los docentes usan recursos tecnológicos en sus clases.**

Los docentes no utilizan recursos tecnológicos, se limitan a utilizar el pizarrón y el texto escolar y el cuaderno del estudiante siendo estos los únicos recursos didácticos empleados para enseñar a los estudiantes.

En tal sentido, los recursos empleados por el docente para el desarrollo de la clase se mantienen en el tradicionalismo, dado que se usó la pizarra, el texto escolar y los cuadernos como únicos recursos didácticos, insta al docente a seguir en su zona de confort mientras que los estudiantes se desmotivan al momento de aprender. Para ello se considera importante la utilización de diversos recursos innovadores en el proceso pedagógico, pues permitirá que el aprendizaje se torne atractivo e interesante.

El uso de los recursos tecnológicos aplicados a la educación es una nueva forma de trabajar y la oportunidad de ser más innovador día a día, ser más creativo y que los alumnos se sientan más interesados por utilizar estas herramientas. (Campos, 2017)

En tal sentido, los recursos tecnológicos en la actualidad son de gran importancia, puesto que despierta en los estudiantes gran interés por aprender e investigar.

### **2. El uso de recursos tecnológicos despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes.**

Los estudiantes inician su jornada de clases a las 7 y 30 de la mañana es aquí que la docente intenta llamar la atención de los estudiantes mediante juegos y canciones para empezar el proceso didáctico, sin embargo al pasar las horas los niños empiezan a inquietarse y perder el interés por aprender pues deben copiar gran cantidad de texto del pizarrón, después empiezan hacer bulla desesperados por salir al recreo y al final del día los niños salen aburridos y cansados a sus casas pues deben llevar muchos deberes para el día siguiente.

Entonces, se entiende que al saturar a los estudiantes con textos repetitivos y deberes en casa los cuales muchas de las veces carecen de valor pedagógico, crea en las estudiantes más incógnitas que respuestas, pues esto quita por completo la autonomía, la creatividad y el interés por seguir aprendiendo, es por ello que los recursos tecnológicos deben encaminar al docente para que las clases sean innovadoras y atractivas.

El uso de recursos tecnológicos permite que el alumno/a se encuentre más motivado puesto que, le permite aprender las diferentes asignaturas de forma más atractiva, amena, divertida, investigando de una forma sencilla. (Cayeno, 2018)

Por consiguiente, se puede entender que el uso de los recursos tecnológicos dentro del proceso didáctico toma un papel importante, pues motiva al estudiante a seguir aprendiendo de manera divertida.

### **3. El docente tiene acceso a la conectividad para emplear recursos tecnológicos en el aula.**

La institución educativa cuenta con el servicio de internet la cual está controlada con una contraseña y solo tienen acceso las autoridades del plantel es por ello que la docente debe hacerse recargas en su celular para de vez en cuando indicar un video que sea importante para su clase.

Frente a ello, la conectividad en el proceso didáctico cumple un papel importante pues permite que la docente pueda acceder a una gran variedad de recursos tecnológicos que puedan generen entornos de aprendizaje didácticos e interesantes, además cada recurso tiene un propósito dentro del proceso pedagógico y su aplicación debe ser acorde al contexto educativo para que sean efectivos, asimismo, la diversidad de recursos tecnológicos facilita la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

El acceso a Internet es fundamental para lograr esta visión del futuro. Puede mejorar la calidad de la educación de muchas maneras. Abre entradas hacia una gran cantidad de información, conocimiento y recursos educativos, incrementando las oportunidades de aprendizaje dentro y fuera del aula. (Souter, 2017)

Por ende, es importante que el docente tenga acceso a la conectividad pues de esa manera tendrá acceso a información que será relevante para el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **4. Tipo de plataformas tecnológicas utilizadas por el docente en la clase.**

La docente no usa plataformas tecnológicas en las clases pues no tienen acceso al internet de la institución y deben limitarse a los datos de su celular, pero no lo usa con frecuencia pues al ser utilizado en videos se terminan con mayor rapidez.

La carencia de conectividad para el proceso didáctico insta a la docente a conformarse a enseñar con el modelo pedagógico tradicional, así también se puede notar la falta de cooperación de las autoridades pues no permiten que los docentes tengan acceso al internet y no fomentan ni capacitan para el uso de plataformas tecnológicas.

Las plataformas tecnológicas presentan la capacidad de transformar y ofrecen posibilidades de intervención eficaz para innovar, capacitan de manera imprescindible para sobrevivir en la Sociedad del Conocimiento y permiten posturas reflexivo-críticas en su uso. Atender a los objetivos últimos de la educación mostrándose como herramienta de transformación y cambio social. (Maldonado, 2018).

Por tal razón, el uso de plataformas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje son recursos que pretenden innovar en el aula permitiendo que el estudiante aprenda de manera amena.

#### **5. El docente usa dispositivos tecnológicos al momento de realizar la clase.**

El docente al momento de impartir sus clases no hace uso de dispositivos tecnológicos, debido al desconocimiento y dominio de los mismos, por lo tanto, el único recurso que utilizan como único medio es el pizarrón y el texto escolar, en el que los estudiantes realizan sus actividades y el docente se guía para impartir sus clases.

Es decir, que dentro de las aulas aún prevalece el tradicionalismo en el desarrollo de clases, debido a que el único recurso didáctico es el pizarrón y no consideran el uso de otros medios para impartir clases, por lo cual los recursos tradicionales siguen siendo prioridad dentro de las aulas y siendo de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, los docentes no consideran el uso de recursos concretos como una alternativa

innovadora para desarrollar clases de forma atractiva y creativa, tomando en consideración que el uso de dispositivos tecnológicos permitirá acceder a información más clara y rápida de la que se encuentra en el texto escolar. Al respecto, (Márquez, 2019) manifiesta que, los dispositivos móviles y su portabilidad permite acceder a grandes volúmenes de información, convirtiéndose en un recurso muy necesario para la vida cotidiana, que se proyecta también como de alto interés para la educación. Es decir, los recursos tecnológicos apoyan al proceso de enseñanza-aprendizaje, obteniendo a través de la misma información inmediata que ayuda a obtener conocimientos nuevos.

## **INNOVACIÓN EN EL AULA**

### **6. El docente usa recursos tecnológicos para la innovación en el aula.**

El docente tiene desconocimiento del uso de recursos tecnológicos para promover la innovación en el aula, además de no tener acceso a internet, no puede utilizar otros medios, por lo tanto, utiliza recursos tradicionales, como carteles, hojas impresas y el texto escolar para el desarrollo de sus clases.

Frente a ello, se puede evidenciar que el uso de recursos tecnológicos no predomina en el desarrollo de clases, además que los docentes desconocen de las nuevas metodologías y la importancia que tiene el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza, porque estos exigen al docente prepararse, crear y diseñar nuevas didácticas de enseñanza, las mismas que permita al estudiante aprender de forma más fácil y dinámica. Jama y Cornejo (2016) definen que “el uso de los recursos tecnológicos permite a los estudiantes desarrollar la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos”. Es decir, la tecnología ayuda a los estudiantes a la indagación de información con el propósito de desarrollar nuevas competencias y habilidades para desarrollar un aprendizaje autónomo.

### **7. Los estudiantes muestran interés por aprender.**

Los estudiantes al iniciar las clases prestan atención las primeras horas, después salen al receso y al retomar las horas de clases los estudiantes se sienten cansados y no ponen atención a lo que dice el docente y las clases que imparte durante la última jornada de clases.

Por lo tanto, la misión del docente es que todos los estudiantes alcancen todos los conocimientos, ideas e intereses propios en ocasiones buscan soluciones, son creativos y tiene diferentes gustos, esto debido a que, en la actualidad el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje y es hábil en el uso de las tecnologías, por lo que su rol dentro del aula no es solo de espectador, es decir, es el creador de aprendizajes significativos que le ayuden durante toda su vida. Como señala, (Guillén, 2012) que “La perspectiva del alumno, se consideran las motivaciones intrínsecas, inherentes a su personalidad, y las extrínsecas que aparecen a través del proceso de enseñanza y aprendizaje suscitado por el docente.” La motivación extrínseca en los estudiantes es esencial puesto que, el docente debe generar un ambiente agradable para el estudiante el mismo que permita su desenvolvimiento durante las clases con el objetivo de adquirir un aprendizaje significativo.

#### **8. El docente aplica estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.**

El docente para llamar la atención del grupo de 38 alumnos, en la mayoría de sus asignaturas utiliza la estrategia colaborativa que contribuye de un modo particular a lograr metas del grupo, así mismo brinda ayuda al apoyo mutuo en el cumplimiento de tareas, siendo individualmente responsable de su parte equitativa del trabajo grupal en la que se respeta la expresión de puntos de vista diferentes.

El docente utiliza la estrategia del aprendizaje colaborativo no obstante emplea técnicas como son la de trabajo en grupo, exposiciones, y debates estas actividades colaborativas están basadas en habilidades interpersonales, de confianza, comunicación clara, sin ambigüedades, apoyo mutuo y resolución constructiva de conflictos, cada estudiante necesita una estrategia de aprendizaje diferente en función de sus características habilidades y aptitudes. Es decir, Porporatto, (2015), nos dice que la estrategia es un conjunto de acciones planificadas, que son diseñadas para facilitar la toma de decisiones y orientadas a alcanzar un determinado resultado (Pág.1). Las estrategias son un conjunto de procedimientos que utiliza cada docente para alcanzar en los estudiantes aprendizajes significativos.

## **11. IMPACTO**

El impacto social de este trabajo investigativo recae directamente en el que hacer del profesional docente, quienes de alguna manera requieren de este tipo de investigaciones para la mejora de su proceso pedagógico, puesto que necesitan implementar diferentes herramientas tecnológicas para la innovación dentro de los ambientes áulicos en las diversas instituciones educativas del país. Del mismo modo, recae en los estudiantes puesto que al aprender a través de herramientas tecnológicas permitirá el fortalecimiento de sus aprendizajes, competencias y habilidades digitales.

De ahí, que la proyección social del presente proyecto se encuentra centrada en la contribución a la praxis del docente, dado que, es quien debe estar en constante actualización en referencia a las TICs, para mejorar conocimientos y el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Finalmente, con este proyecto se pretende crear conciencia en los docentes donde puedan desarrollar nuevas formas de enseñanza innovadoras.



## 12. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

**Tabla 8.** *Presupuesto para la propuesta del proyecto*

*Nota:* Elaboración propia

<b>Beneficiarios</b>	<b>Rubros de Gastos</b>	<b>Unidad de Medida</b>	<b>Total</b>
<b>5 docentes</b>	<b>Materiales</b>		
	Papel bond	Resma	<b>\$3.50</b>
	Bolígrafos	Caja	<b>\$4</b>
	Lápices	Caja	<b>\$3</b>
	Borradores	Caja	<b>\$2</b>
	<b>Servicios</b>		
	Impresiones	Hoja	<b>\$20</b>
	Uso Computadora, Internet	Unidad	<b>\$20</b>
	Proyector	Unidad	<b>\$30</b>
	Laboratorio de computación	Unidad	<b>\$200</b>
	Internet Fijo	Unidad	<b>\$130</b>
	Contratación de internet fijo (mensual)	Mensual \$20	<b>\$320</b>
	Compra de un computador	Unidad	<b>\$500</b>
		<b>Total</b>	<b>\$1232.50</b>

## 13. PROPUESTA



# **Propuesta**

**Taller de capacitación para el  
manejo de herramientas  
tecnológicas.**





**AUTORAS:**

Espín Garces Josselyn Estefanía  
Sinchiguano Landeta Dayana  
Gabriela



**TUTORA:**

MgC. Logroño Herrera Lorena  
del Rocío



# Índice

**1. Introducción**

**2. Objetivo, Justificación**

**3. Fundamentación**

**4. Descripción de la  
propuesta**

**5. Estructura de la  
propuesta**

**6. Desarrollo de la  
propuesta**

## **TEMA**

“Taller de capacitación para el manejo de herramientas tecnológicas para la innovación en el aula dirigidos a docentes de tercer año de EGB escuela Isidro Ayora, Latacunga provincia de Cotopaxi”.

## **Introducción**

En la actualidad la tecnología impulsa al comienzo de cambios importantes y fundamentales para lograr mejoras significativas en el proceso educativo. Así mismo, los recursos tecnológicos, permiten la innovación en las aulas para enriquecer el proceso tanto de la enseñanza como del aprendizaje.

El uso de la tecnología en las aulas a través de herramientas tecnológicas aumenta el interés y la motivación de los estudiantes facilitando el aprendizaje. Así también, puede transformar la enseñanza vinculando a los maestros con sus estudiantes, a través de contenidos y recursos para ayudarlos a mejorar y personalizar el aprendizaje autónomo en los mismos.

Por otro lado, se ha evidenciado en las instituciones educativas que aún prevalece el tradicionalismo en las aulas, puesto que, en los docentes aún prevalece el desconocimiento en cuanto al uso de herramientas tecnológicas para el proceso educativo. En este sentido, este apartado se relaciona con la problemática del trabajo investigativo denominado “Los recursos tecnológicos y la innovación en el aula”.

Ante ello, se ha visto la necesidad de aportar con una propuesta que ayude especialmente a los docentes a impartir sus clases de manera innovadora, a través del uso de herramientas tecnológicas tales como: canva, genially y educaplay, mediante actividades que implique una didáctica dinámica y creativa, frente a ello se propone el “Taller de capacitación innovador para el manejo de herramientas tecnológicas en el aula, dirigido a docentes del tercer año de EGB, escuela Isidro Ayora, Latacunga”. Con la finalidad de mejorar el proceso educativo dentro de las aulas de la institución educativa, fomentando un aprendizaje atractivo y dinámico para los estudiantes.

Finalmente, la propuesta se enmarca como una estrategia que facilita a los docentes en su práctica pedagógica dentro de las áreas del conocimiento. Por lo tanto, aporta al desarrollo de nuevas formas de enseñanza en el contexto áulico, el mismo que estimula a la construcción de nuevos saberes, conjuntamente con la innovación educativa que es fundamental para el fortalecimiento de aprendizajes.

## **Objetivos**

### **Objetivo General:**

Desarrollar talleres de capacitación para docentes en el uso de herramientas tecnológicas innovadoras, para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del tercer año de Educación General Básica “Isidro Ayora”.

### **Objetivos Específicos:**

- Seleccionar los principales fundamentos teóricos que respaldaran la realización de las actividades que se abordaran en el taller de capacitación.
- Desarrollar los temas para las asignaturas de lengua y literatura, matemáticas, y ciencias naturales en las herramientas tecnológicas canva, genially y educaplay.
- Aplicar la propuesta sobre el uso de herramientas tecnológicas innovadoras.

### **Justificación**

Esta propuesta planteada adquiere importancia pues impulsa a los docentes a la aplicación de recursos tecnológicos en el aula, los mismos que fomentan la innovación educativa, permitiendo facilitar el aprendizaje de los estudiantes en las diferentes áreas del conocimiento. Por lo tanto, el presente trabajo investigativo promueve a los docentes tener una constante capacitación en cuanto al uso de la tecnología pues esto fortalecerá el proceso didáctico en las aulas.

En este sentido, se puede entender que el uso de recursos tecnológicos en el aula es importante, debido a que ayuda al docente a cualificar su trabajo en el aula, los mismo que permiten diversificar y enriquecer contenidos académicos a través de imágenes, videos y presentaciones según la imaginación y creación del docente, lo cual promueve la motivación, el interés y la participación de forma activa, dinámica y autónoma de aprender en los estudiantes, desarrollando la creatividad y la posibilidad de crear aprendizajes significativos.

Por otra parte, los recursos tecnológicos permiten la construcción del aprendizaje en la escuela, a través de la tecnología y la comunicación se puede abarcar distintos temas que interrelacionan los contenidos educativos y el contexto cotidiano, para aportar con nuevas metodologías y estrategias que forman parte de la educación innovadora y del cambio social.

Además, se puede comprender que los recursos tecnológicos tienen impactos positivos en el ámbito educativo, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la tecnología tiene gran impulso en el proceso de innovación educativa, considerando que los estudiantes interactúan constantemente en el aula, creando una integración positiva de aprendizaje.

Finalmente, esta propuesta va dirigida a los docentes con el objetivo de adquirir un conjunto de capacidades, habilidades, conocimientos y actitudes en cuanto al uso de herramientas tecnológicas, para el desarrollo de procesos educativos, permitiendo potenciar su creatividad y creación de contenido, combinadas con metodologías activas que ponen en el centro del aprendizaje al estudiante, favoreciendo el trabajo colaborativo en las aulas.

## **Descripción de la propuesta**

La educación sin tecnología está fuera del alcance de las necesidades de los estudiantes, es por ello que, dentro de la educación el docente presenta retos día a día, por lo cual, la implementación de recursos tecnológicos en el aula, son primordiales para la adquisición de conocimientos que son responsabilidad del docente, el mismo que debe conocer los contenidos y estrategias de enseñanza para solventar las necesidades educativas de los estudiantes en la sociedad actual.

Por consiguiente, el propósito de esta propuesta es capacitar a los docentes en cuanto al uso de los recursos tecnológicos, los mismos que facilitaran en su práctica pedagógica como una estrategia que contribuye al desarrollo de la creatividad y el mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes, así mismo despiertan la curiosidad mediante elementos ligados a su realidad, con la finalidad de estimular al estudiante a investigar y aprender.

Además, permitirá mejorar la eficiencia y la eficacia en el aula, pues facilitará la comprensión de los aprendizajes motivando a los estudiantes a mantener la atención y el interés por aprender. En este sentido, se implementará las siguientes herramientas tecnológicas: Canva, Geneally y Educaplay.

Para la elaboración de talleres de capacitación innovadores para docentes, se ha tomado en cuenta la necesidad de implementar herramientas tecnológicas, cuya función sea enriquecer el proceso de enseñanza, a través de la innovación educativa, con la finalidad de mejorar las competencias digitales de la educación actual.

## **ETAPAS DEL TALLER**

### **ETAPA DE PLANIFICACIÓN**

#### **1. ANTES DEL TALLER**

- Establecer objetivos del taller
- Estructura del taller por partes
- Elaborar las presentaciones necesarias para el desarrollo del taller



- Coordinar con el equipo de facilitadoras, elaborar listado de materiales y recursos necesarios, preparación de documentos para la presentación del taller.
- Confirmar la asistencia de los invitados, comprar o preparar recursos materiales.
- Presentación del taller

## **ETAPA DE EJECUCIÓN**

### **2. DURANTE EL TALLER**

#### **ACTIVIDADES DE INICIO**

- Se refiere a la etapa de activación de conocimientos, es fundamental porque es el momento de la motivación e integración de los participantes, de tal forma que se sientan en un ambiente armónico.

#### **PRESENTACIÓN DEL OBJETIVO**

- Este elemento es importante porque orienta el desarrollo del taller y plantea la meta alcanzar.

#### **BIENVENIDA**

- Presentación de los facilitadores
- Bienvenida de los participantes

#### **CONFORMACIÓN DE EQUIPOS**

- Se conformarán grupos de trabajo con los participantes.

#### **ACUERDOS PARA EL DESARROLLO DEL TALLER**

- Escuchar atentamente
- No usar celular
- Preguntar y discutir con respeto sobre la temática
- Discutir solo asuntos referentes al taller
- Discutir solo asuntos referentes al taller

## **DINÁMICA INICIAL**

- Se desarrollará actividades de integración lúdicas.

## **PRÁCTICAS UTILIZANDO LAS APLICACIONES TECNOLÓGICAS DEL INSTRUCTIVO Y PRESENTACIONES DE APOYO**

- Presentación de las herramientas tecnológicas
- Proceso de las aplicaciones tecnológicas canva, genially y educaplay
- Ejemplificaciones en las áreas de lengua y literatura, matemáticas y ciencias naturales
- Ejercicios prácticos
- Enlaces de apoyo

### **3. ETAPA DE EVALUCIÓN**

#### **DESPUES DEL TALLER**

#### **EVALUACION ACERCA DEL TALLER**

- Cuestionario de evaluación del taller



Herramientas tecnológicas para la innovación en el aula.

CANVA



genially  
education

GENIALLY



educa**play**

actividades educativas **multimedia**

EDUCAPLAY

# CANVA



## ¿Qué Es?

Es una herramienta tecnológica de diseño en línea, en la que se puede crear contenido creativo como: afiches, infografías, presentaciones e incluso videos, esta herramienta cuenta con un sin número de plantillas que permite al docente innovar y simplificar el trabajo al momento de desarrollar e impartir su clase.

## ¿Para qué sirve?

Canva ayuda a fortalecer la atención en los estudiantes, es decir, permite que aprendan de forma diferente e innovadora, a través de una presentación o video dinámico que son diseñados por el docente.



## Canva en educación

Es una herramienta perfecta para los docentes, porque les permite trabajar de forma remota o impartir clases en línea, además que es muy útil para todos quienes quieren mejorar la creatividad dentro de las aulas.



# TALLER #1

## APLICACIONES DIGITALES

### ACTIVIDADES

#### **Presentación de objetivo:**

- Explicar el uso de la aplicación digital Canva, para fomentar la creatividad y la realización de diseños aplicables en el aula.

#### **Presentación y bienvenida**

- Presentación de los facilitadores y de los participantes.
- Bienvenida a los participantes

#### **Conformación de equipos**

- Se conformarán parejas de trabajo a través de la técnica
- **Busca tu otra mitad:** Para esta actividad necesitarás tener preparadas unas tarjetas con sinónimos y antónimos, refranes partidos en dos, conceptos y definiciones, operaciones y resultados, etc. Los alumnos deberán juntarse con su pareja correspondiente.

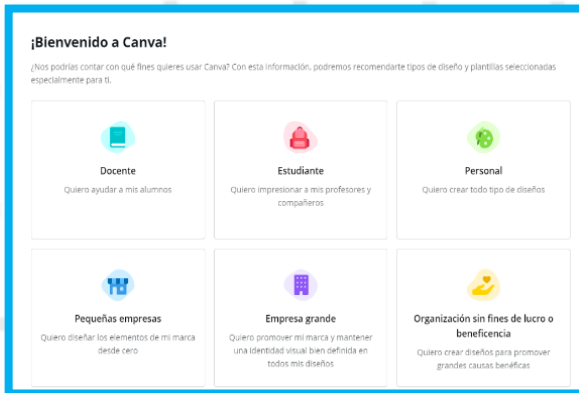
#### **Dinámica Inicial**

- <https://es.educaplay.com/>

#### **Instructivo para el uso de la aplicación Canva**

- Pasos a seguir para el uso de la aplicación digital
- Ejemplo de una clase de matemáticas con el uso de la aplicación canva

# PASOS PARA UTILIZAR CANVA

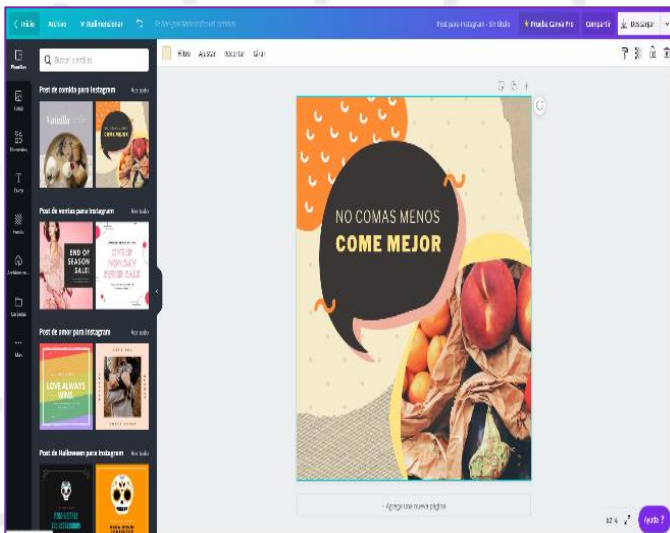
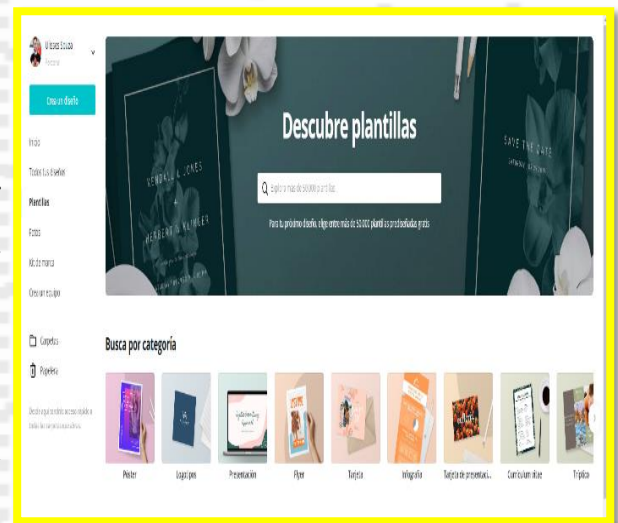


## 2. Explora la biblioteca para conocer los modelos

La biblioteca de modelos está organizada por categorías y las plantillas están divididas por temas. Sea cual sea el contenido que crearás en Canva, ya tendrá las dimensiones correctas y elementos que serán como un trampolín para empezar el trabajo.

## 1. Crea tu cuenta

El primer paso es crear una cuenta en Canva. Entra en la página inicial y regístrate con tu cuenta de Facebook, Google o con tu correo electrónico.



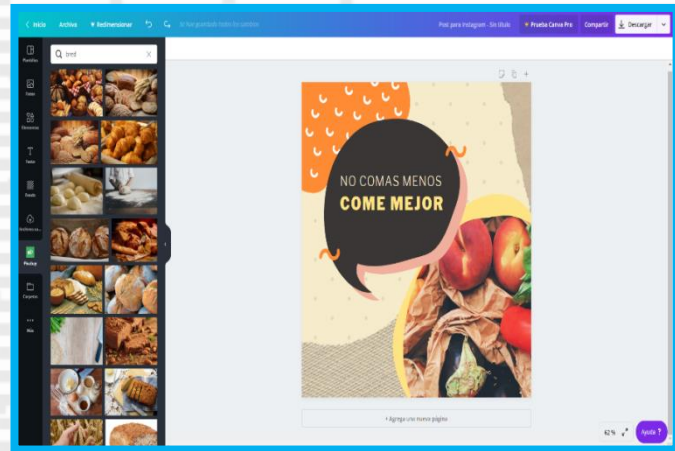
## 3. Elige la plantilla que acompañará tus publicaciones

Es muy importante definir la apariencia, o sea la cara de las publicaciones de ahora en adelante. Elegir un modelo diferente para cada post dejará el feed desordenado y visualmente cargado.

#### 4. La imagen y el texto

Para empezar, es necesario elegir una buena imagen para que el post tenga un buen engagement.

Usando la biblioteca de Pixabay, buscamos una foto de pan casero que llame la atención de las personas. Te recordamos que, si ya tienes tu propia foto, ¡será mejor todavía!



#### 5. Comparte y/o descarga la imagen

Canva permite que llames más personas para colaborar en el diseño. Solo tienes que hacer clic en Compartir e introducir el email del usuario, para que pueda visualizar el diseño o editarlo.

Cuando esté listo, puedes descargarlo o compartirlo en otros lugares, como Facebook, Mailchimp, Pinterest y otras redes sociales. También puedes guardarlo



# Como realizar Presentaciones en Canva ÁREA: MATEMÁTICAS

## Etapa de planificación

TEMA:

CENTENAS, DECENAS Y  
UNIDADES

## OBJETIVO

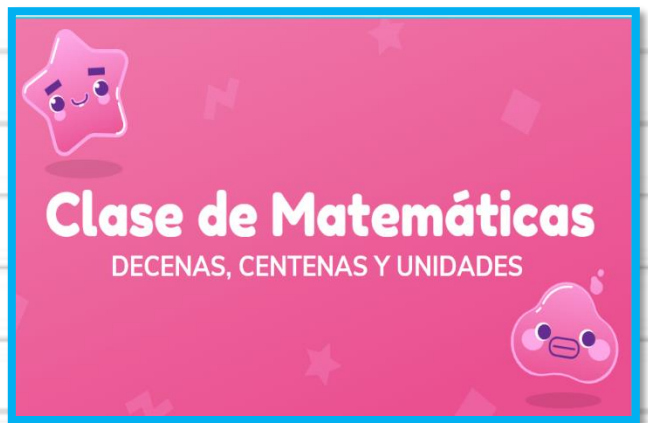
M.2.1.14. Reconocer el valor posicional de números naturales de hasta cuatro cifras con base en la composición y descomposición de unidades, decenas, centenas y, unidades y con representación simbólica.

Agrupar objetos en centenas, decenas y unidades con material concreto y con representación simbólica.





**1. Primer paso**  
elegir un tema,  
para la  
presentación



¡Hola, niños!  
Bienvenidos  
a la clase.



**2. Segundo paso**  
Bienvenida a los  
estudiantes

**3. Tercer paso**  
Se presentará el  
objetivo de la clase

### Objetivos y reglas de la clase

Los objetivos informan a los alumnos cuáles serán los resultados de aprendizaje de la clase. ¿Qué aprenderán? ¿Qué podrán hacer? ¿Por qué es importante saberlo? Es una forma eficaz de evaluar su proceso de aprendizaje.

Destreza con criterios de desempeño:  
Agrupar objetos en centenas, decenas y unidades con material concreto



### Nuestra lección del día



**4. Cuarto paso**  
Se realizará la  
explicación del  
tema

## 5. Quinto paso

Se desarrollará un ejercicio con los estudiantes.

## Ejemplos e ilustraciones

Detalla los conceptos con ejemplos e ilustraciones útiles.  
Duplica esta página tantas veces como sea necesario para que tengas más espacio de discusión.



4. Leo el siguiente problema, analizo la imagen y contesto las preguntas sin números. Finalmente, resuelvo la operación y escribo la respuesta en números. José tiene "lanos" canicas y Lorena tiene "lenus" canicas.



José

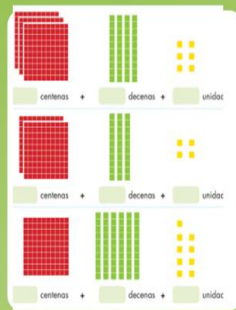


Lorena

- ¿Cuál de los dos tiene más? \_\_\_\_\_
- ¿Cuántas canicas tiene José? \_\_\_\_\_
- ¿Cuántas canicas tiene Lorena? \_\_\_\_\_

LENUS - LANOS = \_\_\_\_\_

## Hora de actividades



## 6. Sexto paso

Finalmente, los estudiantes realizarán actividades para el refuerzo de la clase.

## 6. Final

Enlace de apoyo

[https://www.canva.com/design/DAE3RCe78tM/8Fmw9-eSyqpEAK4nOMfX4A/view?utm\\_content=DAE3RCe78tM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAE3RCe78tM/8Fmw9-eSyqpEAK4nOMfX4A/view?utm_content=DAE3RCe78tM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

# GENIALLY



## ¿Qué es?

**Genially:** Es una herramienta que permite generar contenidos creativos, sin tener conocimiento de diseños, se puede crear: infografías, diseños interactivos, presentaciones, mapas, etc. (Juan Rubio, Luis García y Chema Roldán, 2020)

## ¿Para qué sirve?

Diseñar infografías, presentaciones o mapas, además, podemos dotarlo de cierta interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador.



## Genially en educación

Se ha vuelto muy popular en el campo educativo por su potencial y facilidad de uso, tiene muchas plantillas gratuitas, por lo que existen comunidades de profesores creando contenidos educativos y materiales interactivos, de excelente calidad, sin necesidad de conocimientos de programación o diseño.

# TALLER #2

## APLICACIONES DIGITALES



### **A C T I V I D A D E S**

#### **Presentación de objetivo:**

- Explicar el uso de la aplicación digital Genially, para fomentar la creatividad y la realización de diseños aplicables en el aula.

#### **Presentación y bienvenida**

- Presentación de los facilitadores y de los participantes.
- Bienvenida a los participantes

#### **Conformación de equipos**

- Se conformarán parejas de trabajo a través de la técnica
- **Busca tu otra mitad:** Para esta actividad necesitarás tener preparadas unas tarjetas con sinónimos y antónimos, refranes partidos en dos, conceptos y definiciones, operaciones y resultados, etc. Los alumnos deberán juntarse con su pareja correspondiente.

#### **Dinámica Inicial**

- <https://es.educaplay.com/>

#### **Instructivo para el uso de la aplicación Genially**

- Pasos a seguir para el uso de la aplicación digital
- Ejemplo de una clase de matemáticas con el uso de la aplicación Genially.

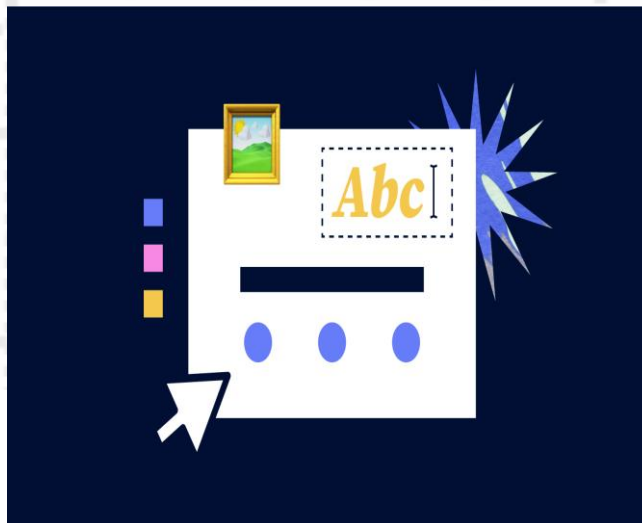
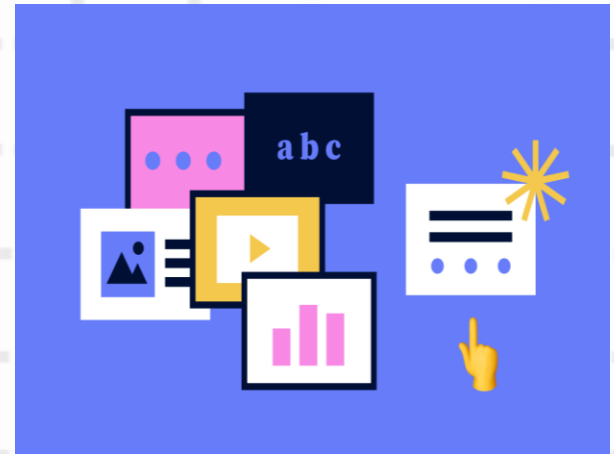


## 1. Crea tu cuenta

Haz clic en «Crea ya tu cuenta gratis» o en «Regístrate».

## 2. Explora la biblioteca para conocer los modelos

Primero elige un tipo de creación y la plantilla que más te guste, aunque también puedes empezar con un lienzo en blanco. Busca inspiración en los Genially creados por nuestra comunidad y saca partido reutilizando alguno.

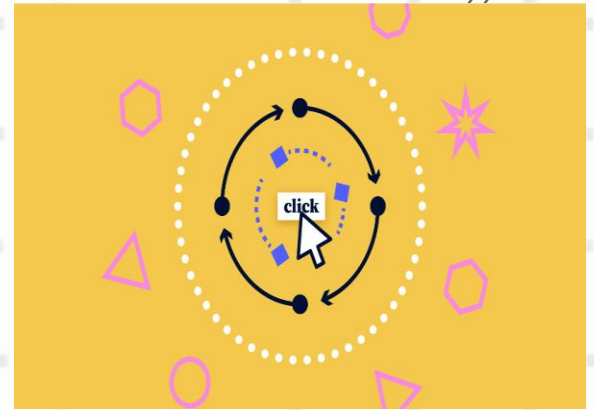


## 3. Personaliza tu creación por completo

Ahora que tienes tu plantilla, modifica el diseño tanto como quieras. Edita los colores, imágenes, tipografías o iconos y saca partido a todos los recursos que ofrece el editor.

## 4. Anima y añade interactividad

Para ponértelo fácil, las plantillas de Genially ya tienen interactividad y animación predefinidas. Edita y añade más elementos interactivos y animados a tu gusto de forma rápida e intuitiva.



## 5. Comparte tu Genially a tu manera

¿Listo? Presenta desde Genially. También puedes compartir el enlace de tu creación por email, redes sociales o insertarlo en otras plataformas como una web. Si lo necesitas, descarga en JPG, PDF o HTML.

# Como realizar juegos de gamificación en ÁREA DE INICIACIÓN Y LITERATURA



## Etapa de planificación

TEMA:

LEO PARA APRENDER

## OBJETIVO

**Leo para aprender**

**LECTURA**

**OBJETIVOS**

- Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.
- Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de gráficos y textos.

1. Observa los gráficos.

Fui al África y conocí...

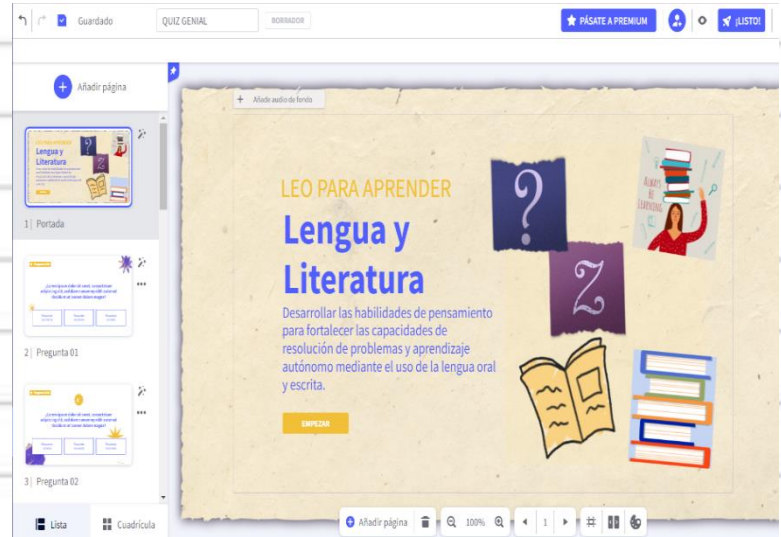
¡Ya sé! Vamos a buscar la información en la biblioteca.

¿Quisieras conocer sobre los animales que viven en el África?

¡Ya no puedo viajar. ¿Cómo puedo conocer estos animales?

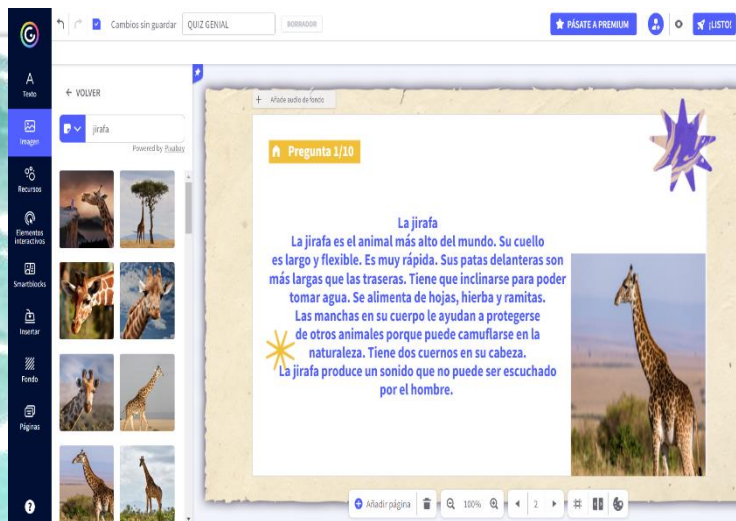
Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el propósito de su contenido

**1. Primer paso**  
elegir un  
tema, para la  
presentación

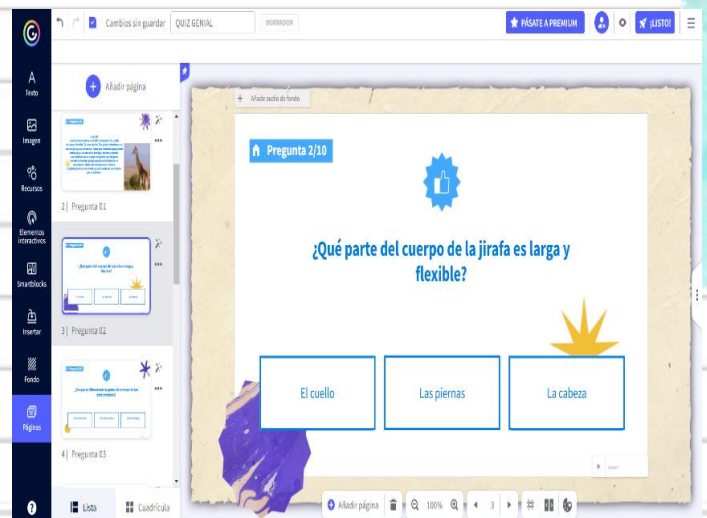


**2. Segundo paso**

Presentar el  
cuento o lectura  
corta que se  
impartirá en la  
clase.



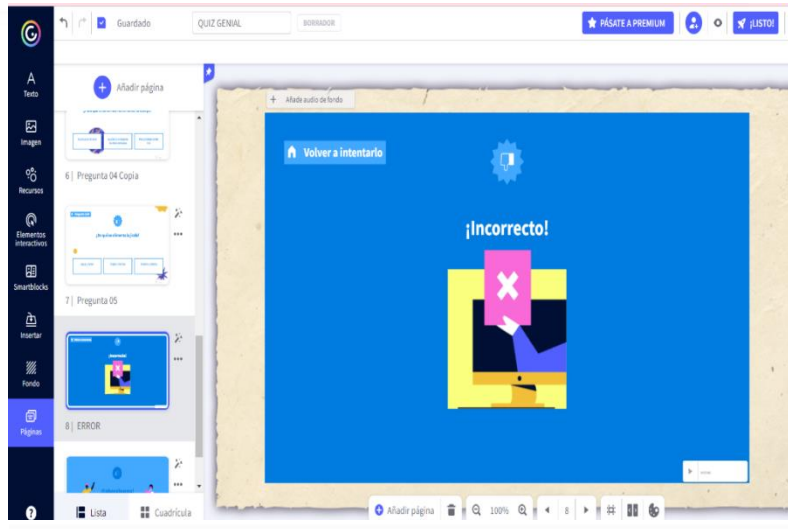
**3. Tercer paso**  
Proceder a realizar  
el juego de  
preguntas





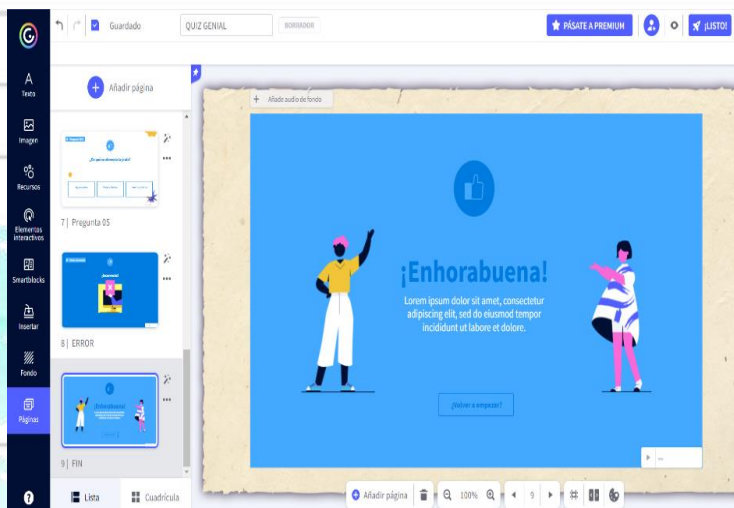
#### 4. Cuarto paso

Se observará las respuestas si están correcta o incorrectas



#### 5. Quinto paso

Finalmente, se mostrará el resultado de las respuestas.



#### 6. Sexto paso

ENLACE

<https://view.genial.ly/61fdb80e79235b00116d920a/interactive-content-quiz-genial>



# EDUCAPLAY

## ¿QUÉ ES?

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. (Barrantes, 2017).

## EDUCAPLAY EN EDUCACIÓN

Es el conjunto de actividades y estrategias didácticas, debidamente planificadas, para fortalecer el conocimiento y el desarrollo de destrezas y competencias necesarias para superar una lección, unidad, bloque o año de educación.



## ¿PARA QUE SIRVE?

Es una herramienta multimedia que permite crear una infinidad de actividades educativas. Se trata de una herramienta de autor; es decir, una herramienta donde tú serás el que crea las actividades ajustadas a tus alumnos, tus áreas y tus necesidades.





# TALLER #3

71

## APLICACIONES DIGITALES

### ACTIVIDADES

#### Presentación de objetivo:

- Explicar el uso de la aplicación digital educaplay, para fomentar la creatividad y la realización de diseños aplicables en el aula.

#### Presentación y bienvenida

- Presentación de los facilitadores y de los participantes.
- Bienvenida a los participantes

#### Conformación de equipos

- Se conformarán parejas de trabajo a través de la técnica
- **Busca tu otra mitad:** Para esta actividad necesitarás tener preparadas unas tarjetas con sinónimos y antónimos, refranes partidos en dos, conceptos y definiciones, operaciones y resultados, etc. Los alumnos deberán juntarse con su pareja correspondiente.

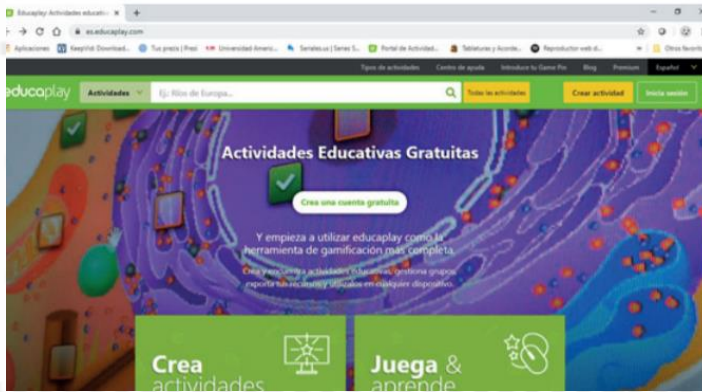
#### Dinámica Inicial

- <https://es.educaplay.com/>

#### Instructivo para el uso de la aplicación educaplay

- Pasos a seguir para el uso de la aplicación digital
- Ejemplo de una clase de matemáticas con el uso de la aplicación educaplay

# PASOS PARA UTILIZAR EDUCAPLAY



## 1. Ingresa a la Educaplay

Ir a la página educaplay

## 2. Ingresa con tu cuenta

Regístrate con tu cuenta favorita



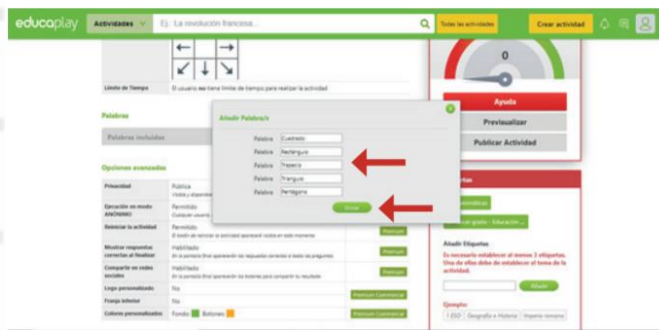
## 3. Selecciona la actividad

Puede elegir sopa de letras, crucigramas, ruleta de palabras, completar, juegos, etc.

## 4. Tutorial

Educaplay te presentará un tutorial paso a paso de cómo puedes utilizar la actividad seleccionada.



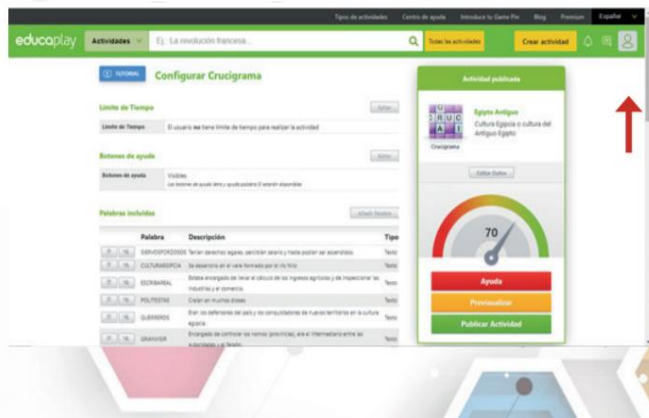


## 5. Editar

Incluir las palabras acordes al tema que se va a tratar.

## 6. Publicar

Dirigirse hacer clic en publicar actividad que se muestra de color verde.



## 7. Visualizar

Una vez realizado la actividad diríjase a visualizar sus actividades y comparta con los estudiantes.

# Como realizar una sopa de letras en Educaplay

ÁREA: CIENCIAS  
NATURALES

Etapa de planificación



TEMA:

CICLO DE VIDA DE LOS  
ANIMALES

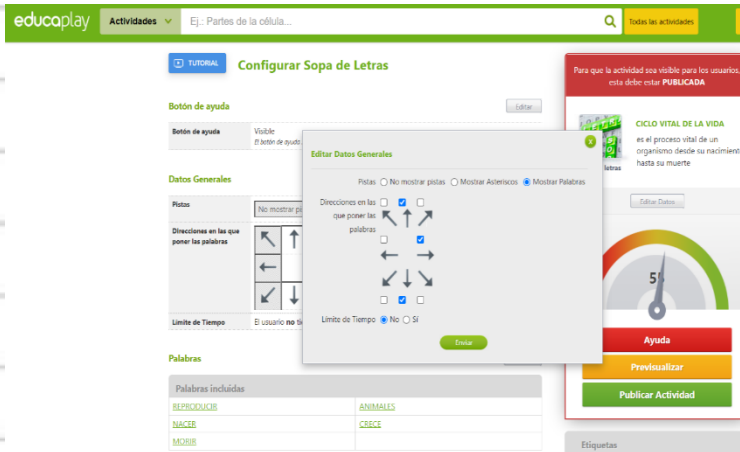
OBJETIVO

Observar y describir las características de los animales y clasificarlos en vertebrados e invertebrados por la presencia o ausencia de

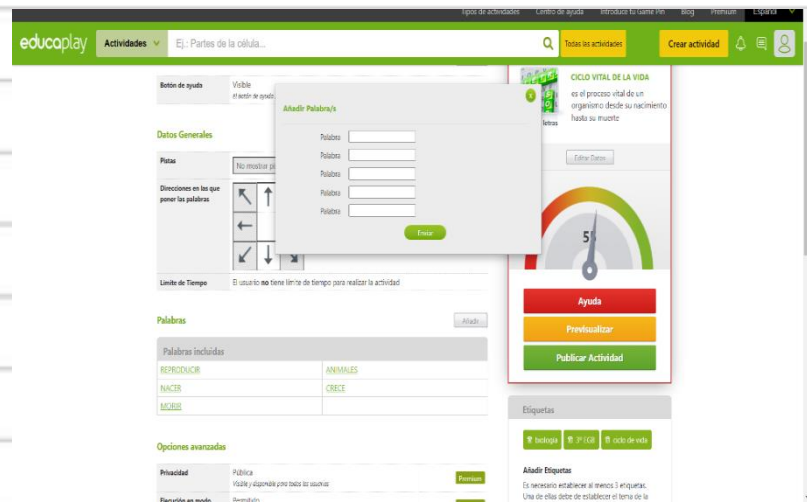
**1. Primer paso**  
elegir un  
tema, para la  
presentación



**2. Segundo paso**  
Seleccionar si  
desea pistas,  
mostrar asteriscos  
o palabras.



**3. Tercer paso**  
Insertar el título de  
la clase, una  
descripción y las  
palabras que se va  
a buscar.



#### 4. Cuarto paso

Seleccionar el diseño de la sopa de letras y como va alternado

educaplay Actividades Ej.: Partes de la célula... Buscar las actividades Crear actividad

**Realizar la actividad:** Permite el inicio de realizar la actividad de manera visible en todo momento. Premium

**Mostrar respuesta correcta al finalizar:** Facilita que los usuarios puedan verificar las respuestas correctas al finalizar la actividad. Premium

**Mostrar nivel al superar actividad:** Permite mostrar el nivel de dificultad alcanzado por el usuario al superar la actividad. Premium

**Compartir en redes sociales:** Facilita que los usuarios puedan compartir su resultado en las redes sociales. Premium

**Mostrar Top 10 resultados:** Permite mostrar los resultados de los usuarios que han completado la actividad. Premium

**Logo personalizado:** No. Premium Comenzado

**Franja inferior:** No. Premium Comenzado

**Colores personalizadas:** Fondo: Estilos Premium Comenzado

**Sopa Generada:**

T	B	N	R	U	P	K	Y	N	A
N	A	C	E	R	X	H	V	M	N
Y	N	O	Q	I	M	E	P	E	I
S	H	W	U	O	H	L	C	Q	J
D	N	V	Y	R	D	M	G	A	
J	I	M	Y	D	R	S	V	D	C
V	I	S	O	R	N	C	S	E	E
C	G	C	Z	R	W	S	A	C	S
N	M	X	Y	P	W	S	Y	E	R
G	E	B	N	E	H	E	S	V	R
Z	S	Q	H	A	B	D	T	C	Z
B	E	Y	X	I	W	Q	M	U	G

Generar Otra

#### 5. Quinto paso

Visualizar y realizar la actividad que desarrollo.

educaplay Actividades Ej.: Partes de la célula...

CICLO VITAL DE LA VIDA

0 PUNTOS 00:02 TIEMPO

R L K E F V L O E J U A  
N A C E R T W U A I P N  
J Y H P I M A F V F K I  
T M R T C O P Y P A T M  
J I H R U R O F S E Y A  
H N Y U D I M S N L R L  
E O L B O R D N Y E I E  
M R F Q R L V J I C L S  
C D R S P T G B V E R B  
V X Q K E Y Q M U R L A  
F D G J R I N A A C D P  
R Q Q T C B H V S V B C

1. REPRODUCIR
2. ANIMALES
3. NACER
4. CRECE
5. MORIR

Mostrar palabra

#### 6. Cuarto paso

Finalmente, la actividad se realizó y pudo ser comprobada.

educaplay Actividades Ej.: Partes de la célula...

ENHORABUENA, HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD  
CICLO VITAL DE LA VIDA

1. REPRODUCIR
2. ANIMALES
3. NACER
4. CRECE
5. MORIR

Volver a jugar

DAYANA GABRIELA SINCHIGUANO LANDETA

100 PUNTOS 00:22 TIEMPO

Compartir resultado: Twitter Facebook

Top 11  
1

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11361562-ciclo-vital-de-la-vida.html>



## FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

### 1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: MgC. Juan Carlos Vizuite
Grado académico (área): Magister en docencias y currículo para la educación superior, Magister en planeamiento y administración educativos.
Años de experiencia en la docencia: 21 años

**2.-Instrucciones** A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta “Taller de capacitación para el manejo de aplicaciones tecnológicas para la innovación en el aula, dirigido a docentes de tercer año de EGB, escuela Isidro Ayora, Latacunga”*. Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

### 3.-Valoración de la Propuesta

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
<b>PROPUESTA</b>	El título es llamativo relevante	x					
	<b>IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA</b>	Introducción y justificación	x				
<b>ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA</b>	Objetivos	x					
	Estructura del contenido científico	x					
<b>TALLER DE CAPACITACION</b>	Etapa de planificación: antes del taller	x					
	Etapa de ejecución: durante el taller	x					

	Etapa de evaluación: después del taller	x					
<b>PRESENTACIÓN DEL TALLER</b>	Contenido	x					
	Redacción	x					
	Creatividad	x					
<b>VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA</b>	Todos sus componentes tienen un orden lógico que configura la propuesta	x					

**Revisado y validado por:**

**Nombre: Lic. MgC. Juan Carlos Vizueté Toapanta**



Firma: .....

## FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

### 1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Xavier Mauricio Andrade Villacís
Grado académico (área): Ingeniero en Informática / Master en Sistemas de Información
Años de experiencia en la docencia: más de 7 años

**2.-Instrucciones** A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la Propuesta “Taller de capacitación para el manejo de aplicaciones tecnológicas para la innovación en el aula, dirigido a docentes de tercer año de EGB, escuela Isidro Ayora, Latacunga”.

Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

### 3.-Valoración de la Propuesta

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
<b>PROPUESTA</b>	El título es llamativo relevante	x					
	<b>IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA</b>	Introducción y justificación	x				
<b>ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA</b>	Objetivos	x					
	Estructura del contenido científico	x					
<b>TALLER DE CAPACITACION</b>	Etapas de planificación: antes del taller	x					
	Etapas de ejecución: durante el taller	x					

	Etapas de evaluación: después del taller	x					
<b>PRESENTACIÓN DEL TALLER</b>	Contenido	x					
	Redacción	x					
	Creatividad	x					
<b>VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA</b>	Todos sus componentes tienen un orden lógico que configura la propuesta	x					

**Revisado y validado por:**

**Nombre: Ing. MSc. Xavier M. Andrade V.**



Firma: .....

## FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

### 1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Milton Fabián Herrera Herrera
Grado académico (área): Doctor en Educación
Años de experiencia en la docencia: 28 años

**2.-Instrucciones** A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta “Taller de capacitación para el manejo de aplicaciones tecnológicas para la innovación en el aula, dirigido a docentes de tercer año de EGB, escuela Isidro Ayora, Latacunga”*.

Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

### 3.-Valoración de la Propuesta

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
<b>PROPUESTA</b>	El título es llamativo relevante	x					
<b>IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA</b>	Introducción y justificación	x					
<b>ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA</b>	Objetivos	x					
	Estructura del contenido científico	x					
<b>TALLER DE CAPACITACION</b>	Etapa de planificación: antes del taller	x					
	Etapa de ejecución: durante el taller	x					
	Etapa de evaluación: después del taller	x					

<b>PRESENTACIÓN DEL TALLER</b>	Contenido	x					
	Redacción	x					
	Creatividad	x					
<b>VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA</b>	Todos sus componentes tienen un orden lógico que configura la propuesta	x					

**Revisado y validado por:**



**Milton Fabián Herrera Herrera**

**CI. 0501542542**

### **Análisis e interpretación de la validación de la propuesta.**

La valoración de la propuesta centrada en “Taller de capacitación para el manejo de aplicaciones tecnológicas para la innovación en el aula, dirigido a docentes de tercer año EGB, escuela Isidro Ayora, Latacunga” refleja una estimación muy aceptable por parte de los docentes expertos quienes realizaron el proceso de validación, basándose en las siguientes escalas: (MA) muy aceptable; (BA) bastante aceptable; (A) aceptable; (PA) poco aceptable; (I) inaceptable, los cuales se estableció en el instrumento correspondiente para la validación de la propuesta.

En tal sentido, los ámbitos y criterios se centraron en la argumentación de la propuesta, actividades de ejecución del taller de capacitación para los docentes. A continuación, se detalla la valoración integral de la propuesta.

#### **Propuesta**

En este sentido, los docentes expertos dan su valoración muy aceptable a razón de que se evidencia un nivel excelente en cuanto a la relevancia del título del taller

#### **Importancia de la propuesta**

De igual manera, en este ámbito la apreciación es muy aceptable dado que las actividades que presenta la propuesta tienen un orden que enlaza los constructos de introducción, justificación y el desarrollo de la propuesta.

#### **Estructura de la propuesta**

Así mismo, en este ámbito la apreciación es muy aceptable, aquí se evidencia los objetivos y la estructura del contenido científico.

#### **Taller de capacitación**

De igual manera, la valoración en cuanto a la etapa de planificación, etapa de ejecución y etapa de evaluación del taller de capacitación es de muy aceptable.

#### **Presentación del taller**

Finalmente, la valoración en este ámbito es muy aceptable, puesto que el contenido, la redacción y la creatividad son claras y concisas para el docente lector.

## Evaluación del taller

<b>EVALUACIÓN DEL TALLER - LISTA DE COTEJO</b>				
<b>DATOS INFORMATIVOS:</b>				
<b>NOMBRE:</b>				
<b>CARGO:</b>				
<b>INSTITUCION:</b>				
<b>INDICADORES</b>	<b>EXCELENTE</b>	<b>MUY BUENO</b>	<b>BUENO</b>	<b>MALO</b>
Se presenta las actividades de inicio mediante la activación de conocimientos previos y la motivación en los participantes.				
Los objetivos son presentados de manera clara y concisa.				
Cómo califica la metodología empleada en este taller				
Se presenta organización al momento de formar equipos de trabajo entre los participantes.				
Los acuerdos del taller son claros para los participantes.				
Se presentan dinámicas que despierten el interés en los participantes.				
Se presenta las aplicaciones tecnológicas mediante un instructivo de forma comprensible y organizada.				



## **14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

- Es pertinente realizar la revisión en diversas fuentes de información confiables que permita al docente conocer las herramientas tecnológicas interactivas para desarrollar clases innovadoras, motivando a los estudiantes a despertar su interés a la hora de aprender.
- En el proceso didáctico los docentes aun transmiten conocimientos tradicionalistas, por lo tanto, se plantea un taller de capacitación para docentes acerca del uso de recursos tecnológicos para la innovación en el aula, con el fin de que tanto docentes como estudiantes desarrollen habilidades, competencias digitales y aprendizajes significativos.
- Las herramientas tecnológicas dentro del proceso didáctico permiten implementar al docente recursos interactivos en las diferentes asignaturas dentro del aula, a partir de ello se plantea un taller de capacitación sobre el manejo de canva, genially y educaplay.

### **Recomendaciones**

- Mantener una constante actualización sobre las aplicaciones tecnológicas innovadoras que aporten al proceso didáctico, para conocer los aprendizajes adquiridos por los estudiantes y despertar el interés por aprender.
- Utilizar herramientas tecnológicas que aporten a la práctica docente y a la dinamización del proceso didáctico, de modo que permita a los estudiantes estar activos, motivados, interesados en la adquisición de nuevos conocimientos.
- Aplicar la propuesta del taller de capacitación sobre de las herramientas tecnológicas para la innovación en el aula, para adquirir conocimientos nuevos y mejorar las destrezas digitales tanto en docentes como en estudiantes.

## 15. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abreu, L. (10 de 03 de 2016). El metodo de la investigación. *Scielo*, 12. Obtenido de [http://www.scielo.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.scielo.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Alcalá, J. R. (2012). *Investigación cualitativa en la educación*. Madrid. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=1Acso2qh5mUC&oi=fnd&pg=PA23&dq=investigacion+cualitativa+en+educacion&ots=GHgWo-MkHS&sig=NjQF\\_NjFaA5bc0791-zN5cyqwtw#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=1Acso2qh5mUC&oi=fnd&pg=PA23&dq=investigacion+cualitativa+en+educacion&ots=GHgWo-MkHS&sig=NjQF_NjFaA5bc0791-zN5cyqwtw#v=onepage&q&f=false)
- Burgardt, A. G. (2016). El aporte del paradigma interpretativo en las ciencias sociales. En M. Weber. Buenos Aires. Obtenido de <https://cdsa.academica.org/000-045/506.pdf?view>
- Campos, G. (02 de 06 de 2017). *UNID*. (E. D. UNID, Editor) Obtenido de <https://red.unid.edu.mx/index.php/blog-edu/recursos-tecnologicos-en-la-educacion>
- Cayeno, J. C. (10 de 09 de 2018). El uso de Las TICS en el ámbito educativo. *NUVE*, 11. Obtenido de <https://www.revistanuve.com/el-uso-de-las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Grajales, T. (02 de 12 de 2000). Tipos de investigación. pág. 2. Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf>
- Lourdes, C. (12 de 05 de 2019). Investigación documental. *Scielo*, 5. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0040-29151993000100008](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29151993000100008)
- Maldonado, M. E. (10 de Junio de 2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Scielo*, 14, 4. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-89322018000100039](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322018000100039)
- Rojas. (06 de 07 de 200). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Dialnet*, 3. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

- Sampieri, H. (02 de 05 de 2006). EL RAZONAMIENTO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO DENTRO. (n. E.-2. Aurus, Ed.) *Redalyc*, 12, 107. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Souter, D. (20 de 11 de 2017). Acceso a Internet y educación. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/es/resources/doc/2017/internet-access-and-education/>
- Jama y Cornejo. (2016). *Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes*. Cinco de Mayo, Chone, Ecuador. Obtenido de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-LosRecursosTecnologicosYSuInfluenciaEnElDesempenoD-6324010.pdf>
- Marquez, F. (2019). *USO DE LA TECNOLOGÍA M - LEARNING COMO HERRAMIENTA COMPLEMENTARIA PARA EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA*. Ambato- Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29770/1/1803322203%20Sandra%20Paulina%20Saquina%20Tib%C3%A1n.pdf>
- Alonso, L., & Blázquez, F. (2016). *El docente de educación virtual. Guía básica*. Narcea Ediciones. <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticasdcentes/pdf/pub4.pdf>
- Barretta, D. (2006). El ludico en la enseñanza aprendizaje del léxico: Propuesta de juegos para las clases de ELLE. (S. G. Técnica, Ed.) *Revista electrónica de didáctica. Español como lengua extranjera* (7), 27-41. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2035137>
- Blanco, E., Ricoy, C., & Pino, M. (13 de 04 de 2010). Utilización y funcionalidad de los recursos tecnológicos y de las nuevas tecnologías en la educación superior. *Scielo*, 2. <https://www.scielo.br/j/es/a/zFmQP3qHFhGg55dwrZmV8MK/?lang=es>
- Briceño, M., Correa, S., Váldez, M., & Hadweh, M. (2021, abril-junio). Modelos de Gestión Educativa para Programas en Modalidad Virtual de Aprendizaje. (FACES-LUZ, Ed.) *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI (2), 286-298. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7500759>
- Cabero, J. (2007 de julio-diciembre ). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. (U. d. Sevilla, Ed.) *Tecnología y Comunicación Educativa* (45), 5-19. <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf>

- Cacheiro, M. (2018). *Educación y Tecnología: Estrategias Didácticas para la Integración de las TIC*. (U. a. Distancia, Ed.) UNED.
- Cajas de Herramientas Comunitarias. (2021). *Desarrollar un plan estratégico y la estructura organizacional para contratar y formar al personal y voluntarios, y proporcionar asistencia técnica*. (U. d. Kansas, Editor, & C. d. Comunitaria, Productor) <https://ctb.ku.edu/es>.
- Carbonell. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? (F. d. Perspectiva Educativa, Ed.) *Red de Revistas Científicas de América Latina* (47), 13-31. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828002.pdf>
- De Juncal, N. (diciembre de 2013). Protagonistas de nuestro aprendizaje. (U. C. Mártir", Ed.) *Edetania* (44), 231-240. [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ProtagonistasDeNuestroAprendizaje-4596292%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-ProtagonistasDeNuestroAprendizaje-4596292%20(1).pdf)
- Díaz, D. (2017, 10 28). TIC en educación superior: Ventajas y desventajas. *Educación y tecnología*, 48-50. <file:///C:/Users/garzo/Downloads/Dialnet-TICEnEducacionSuperior-5072156>.
- El impacto de la tecnología en la educación*. (2021). aula1.com.
- Elizondo, R. (2014). *Informática I* (1º ed.). Grupo Editorial Patria.
- Enciclopedia Económica*. (2019). (Grudemi) <https://enciclopediaeconomica.com>
- Epecé, E. E. (Ed.). (2015 de agosto). *Recursos Tecnológicos*. <https://concepto.de/recursos-tecnologicos/>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García. (2018). *Glosario de educación a distancia*. CUAED-UNAM.
- García, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. (A. I. Distancia, Ed.) *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20 (2), 9-25. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>
- Gómez, P., González, F., & Casilar, E. (2000, Septiembre-diciembre). Implementación de un sistema de teleasistencia con interfaz Web para redes IP: Proyecto CIMA. *Revista de enseñanza y Tecnología*, 13-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794525>

- González, J. (2016). *Uso de tecnología en educación. El auto-aprendizaje para docentes de e-learning*. Editorial Digital UNID.
- González, C. (2021, junio). Análisis de las tecnologías tangibles para la educación infantil y principales estrategias pedagógicas. (U. d. Laguna, Ed.) *Revista Electronica de Tecnologia Educativa, trimestral* (76), 36-52. <https://doi.org/10.21556/edutec.2021.76.2085>
- González, N., Salcines, I., & García, E. (2015). *Tendencias emergentes en evaluación formativa y compartida en docencia: El papel de las nuevas tecnologías*. Universidad Cantabria.
- González, T. (2012 de enero-junio). El aprendizaje de las ciencias en la era digital. (FACE-UC, Ed.) *ARJÉ*, 6(10), 93-107.
- González, T. (2014, mayo). La importancia de la innovación y el emprendimiento en los docentes del sistema educacional chileno. Aspectos a considerar en la reflexión. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 7(19), 68-78. <https://www.redalyc.org/pdf/4778/477847107006.pdf>
- Imbernón, F. (1996). Innovación educativa. In S. Jorge, *Innovando en la educación superior* (p. 64). <http://www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2011/10/INNOVAguia-didactica-2016.pdf>
- Jama, V., & Cornejo, J. (2016). Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes. *Dominio de las ciencias*, 32. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Maquilón, J. (2010). *La formación del profesorado del siglo XXII. Propuestas ante los cambios económicos, sociales y culturales*. edit.UM. [http://www.ub.edu/congresice/actes/11\\_rev.pdf](http://www.ub.edu/congresice/actes/11_rev.pdf)
- Marqués, G. (2012, febrero 28). Impacto de la TIC en la educación: Funciones y limitaciones. (S. Área de Innovación y Desarrollo, Ed.) *Revista de Investigación. Ciencia* 3, 1-15. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2014). *Buenas prácticas docentes experiencias pedagógicas premiadas en el I Concurso Nacional de Buenas Prácticas Docentes* (1ºed.).Prysmas.A.C. <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticasdcentes/pdf/pub4.pdf>

- Mogollon, S. (2007 de septiembre-diciembre). La Gestión del conocimiento como fuente de innovación. (U. EAN, Ed.) *Revista escuela de administración de negocios* (61), 77-87. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20611495008.pdf>
- Molerio, L., Padilla, E., & Portilla, G. (2018). Una aproximación teórica a la innovación educativa en la Universidad de Educación-UNAE, Ecuador. *Memorias del cuarto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador*: (págs. 383-392). <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/5958cb358c7ac56df8168b93b9abcb1.pdf>
- Moreno, N. (2011). *Las Tics como herramientas para el desarrollo del aprendizaje autónomo del español como segunda lengua (L2) en las A.T.A.L.* <https://www.cite2011.com/wp-content/Comunicaciones/TIC/105.pdf>
- Morgado, I. (2012). Claves neurocientíficas de la enseñanza y el aprendizaje. *Participación educativa. Revista del Consejo Escolar de Estado. La Investigación Sobre el Cerebro y la Mejora de la Educación*, 1(1), 17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4945172>
- Olivencia, L. (2018). *El uso de las tecnologías emergentes como recursos*. International Studies on Law and Education.
- Oviedo, P., & Goyes, A. (2012). *Innovar la enseñanza. Estrategias derivadas de la investigación* (1° ed.). Kimpres Universidad de la Salle. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>
- Pauta, C. (2020, diciembre 14). Uso de las TIC en educación. *593 Digital Publisher*, 40.
- Pere, M. (2002 del 30 de enero). *Funciones de las TIC en entornos educativos actuales*. <https://www.uv.es/>: <https://www.uv.es/~cortesj/multimedia/funcionestic.htm>
- Pérez, M. (2021). *¿Como la tecnología está transformando la educación?* Ayuda en acción.org.
- Prendes, M. (2004). Diseño de cursos y materiales para telenseñanza. *Tecnología en Marcha*, 7(3), 111-132. [file:///C:/Users/Margarita/Downloads/Dialnet-DisenoDeCursosYMaterialParaTeleensenanza-4835443%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Margarita/Downloads/Dialnet-DisenoDeCursosYMaterialParaTeleensenanza-4835443%20(2).pdf)
- Prendes, M. (2018). *El Modelo de teleenseñanza. Aspectos claves del diseño de cursos y materiales*. Grupo de Investigación de Tecnología Educativa.

- PUCV. (2001). *Cómo son los estudiantes del siglo XXI*. Valparaíso: Unidad de Mejoramiento de la Docencia Universitaria. <http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2016/09/estudiantes.pdf>
- Ramírez, C. (2010 de enero). Las TICS en el Aula. *Revista Digital Innovación y Experiencia Educativa* (26), 1-8. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_26/CARMEN\\_RAMIREZ\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/CARMEN_RAMIREZ_1.pdf)
- Requiman, P. (2008). El profesorado como agente de cambio en espacios de formación continua. (U. C. Concepción, Ed.) *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación* (13), 73-84. <https://www.redalyc.org/pdf/2431/243117029005.pdf>
- Retamero, J. (2010, noviembre). De profesor tradicional a profesor innovador. *Revista Digital para profesionales de la enseñanza* (11), 1-7. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS\\_CAPITULO\\_2.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf)
- Rodríguez, G. (2014 del 18 de noviembre). *Clasificación de las TIC*. (V. D'Amico, G. Rodrigue, M. Briceño, & V. Dorta, Edits.) <https://www.uv.es>
- Ruiz, E., Velasco, & Bárcenas, J. (2019). *Trabajo colaborativo en entornos virtuales*. SOMECE.
- Salgado, J. (2009). *Innovación Educativa: "Innovando en la educación superior una revisión"*. *Síntesis-compilación de varios autores respecto al concepto, enfoques, modelos de innovación educativa*. <http://www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2011/10/INNOVAguia-didactica-2016.pdf>
- Sanabria, I. (2021, julio 7). *Educación virtual: Oportunidad para "Aprender a aprender"*. Fundación Carolina, Formación Virtual. Fundación Carolina.
- Sánchez, J. (2005). Plataformas tecnológicas para el entorno educativo. (F. Dialnet, Ed.) *Acción Pedagógica*, 14 (1), 18-24.
- Sarmiento, M. (2008). *Enseñanza y aprendizaje*. Universitat Rovira I Virgili, Taragona. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS\\_CAPITULO\\_2.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf)
- Soto, A. (2008). *Educación en tecnología: un reto y una exigencia social* (2ª ed.). Magisterio.
- Trujillo, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. (S. G. Técnica, Ed.) Ministerio de Educación.

- Villacres, G., Espinoza, E., & Reginfo, G. (2021, septiembre-octubre). Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación como estrategia innovadora de enseñanza y aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 136-142. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1691?articlesBySameAuthorPage2>
- Yanes, J. (2018). Innovación educativa. En H. Arancibia, P. Castillo, & J. Saldaña, *Innovación educativa: perspectivas y desafíos* (pág. 248). Instituto de Historia y Ciencias Sociales. Facultad de Humanidades. Universidad de Valparaíso. <http://www.salgadoanoni.cl/wordpressjs/wp-content/uploads/2011/10/INNOVAguia-didactica-2016.pdf>



## 16. ANEXOS

### ANEXO 1. Guía De Observación

<b>GUIA DE OBSERVACION</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Identificar los recursos tecnológicos para la innovación en el aula, a través de la técnica de la observación, para el análisis y reflexión de las variables.		
<b>Fecha:</b> DD/MM/AA: ..... <b>Institución:</b> ..... <b>Ubicación:</b> Provincia..... Cantón: ..... Parroquia: ..... <b>Sector:</b> Barrio ..... Calle N.º: ..... <b>Tiempo de Observación:</b> ..... <b>Observadores:</b> ..... <b>Grado:</b> ..... <b>Área del conocimiento:</b> .....		
<b>VARIABLE: RECURSOS TECNOLÓGICOS</b>		
<b>N.º</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>1</b>	Los docentes usan recursos tecnológicos en sus clases.	
<b>2</b>	El uso de recursos tecnológicos despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes.	
<b>3</b>	El docente tiene acceso a la conectividad para emplear recursos tecnológicos en el aula	

<b>4</b>	<b>Tipo de plataformas tecnológicas utilizados por el docente en la clase.</b>	
<b>5</b>	<b>El docente usa dispositivos tecnológicos al momento de realizar la clase</b>	
<b>VARIABLE: INNOVACIÓN EN EL AULA</b>		
	<b>INDICADORES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>6</b>	<b>El docente usa recursos tecnológicos para la innovación en el aula.</b>	
<b>7</b>	<b>El estudiante posee habilidades investigativas al momento de aprender.</b>	
<b>8</b>	<b>El docente implementa la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.</b>	

## ANEXO 2. Instrumento lleno

<b>GUIA DE OBSERVACION</b>		
<b>OBJETIVO:</b> Identificar los recursos tecnológicos para la innovación en el aula, a través de la técnica de la observación, para el análisis y reflexión de las variables.		
<b>Fecha:</b> DD/MM/AA: 30 de noviembre 2021 <b>Institución:</b> Escuela de educación básica Isidro Ayora <b>Ubicación:</b> <b>Provincia:</b> Cotopaxi <b>Cantón:</b> Latacunga <b>Parroquia:</b> La matriz <b>Sector:</b> Barrio Juan Montalvo <b>Tiempo de Observación:</b> <b>Observadores:</b> Espin Josselyn, Sinchiguano Dayana <b>Grado:</b> Tercer año de EGB <b>Área del conocimiento:</b>		
<b>VARIABLE: RECURSOS TECNOLÓGICOS</b>		
<b>N.º</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
1	Los docentes usan recursos tecnológicos en sus clases	Los docentes no utilizan recursos tecnológicos, se limitan a utilizar el pizarrón y hojas impresas con dibujos siendo el pizarrón el único recurso didáctico empleado para enseñar a los estudiantes.
2	El uso de recursos tecnológicos despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes.	Los estudiantes inician sus clases a las 7 y 30 de la mañana es aquí que la docente intenta llamar la atención de los estudiantes mediante juegos y canciones para empezar el proceso didáctico, sin embargo, al pasar las horas los niños empiezan a inquietarse y perder el interés por aprender pues deben copiar gran cantidad de texto del pizarrón después empiezan hacer bulla desesperados por salir al recreo y al final del día los niños salen aburridos y cansados a sus casas.
3	El docente tiene acceso a la conectividad para emplear recursos tecnológicos en el aula	La institución educativa cuenta con el servicio de internet la cual está controlada con una contraseña y solo tienen acceso las autoridades del plantel es por ello que la docente debe hacerse recargas en su celular para de vez en cuando indicar un video que sea importante para su clase.
4	Tipo de plataformas tecnológicas utilizadas por el docente en la clase.	La docente no usa plataformas tecnológicas en las clases pues no tienen acceso al internet de la institución y deben limitarse a los datos de su

		celular, pero no lo usa con frecuencia pues al ser utilizado en videos se terminan con mayor rapidez.
5	El docente usa dispositivos tecnológicos al momento de realizar la clase	El docente al momento de impartir sus clases no hace uso de dispositivos tecnológicos, debido al desconocimiento y dominio de recursos tecnológico, por lo tanto, el único recurso que utilizan como único medio es el texto escolar, en el que los estudiantes realizan sus actividades y el docente se guía para impartir sus clases.
<b>VARIABLE: INNOVACIÓN EN EL AULA</b>		
	<b>INDICADORES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
6	El docente usa recursos tecnológicos para la innovación en el aula.	El docente tiene desconocimiento del uso de recursos tecnológicos para promover la innovación en el aula, además de tener acceso a internet, no puede utilizar otros medios, por lo tanto, utiliza recursos tradicionales, como carteles, hojas impresas y el texto escolar para el desarrollo de sus clases.
7	Los estudiantes muestran interés por aprender.	Los estudiantes al iniciar las clases prestan atención las primeras horas, después salen al receso y al retomar las horas de clases los estudiantes se sienten cansados y no ponen atención a lo que dice el docente y las clases que imparte durante la última jornada de clases.
8	El docente aplica estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje.	El docente no aplica estrategias innovadoras dentro del proceso de proceso de enseñanza-aprendizaje, para impartir sus clases es el docente tradicional, sus clases son monótonas y aburridas, lo cual provoca en los estudiantes desánimo y desinterés por aprender, esto suele suceder aún más cuando los estudiantes ingresan a las aulas después del receso, muchos se encuentran cansado, con sueños, algunos comen en el aula y el docente no toma en cuenta estas cosas y solo se dedica a impartir sus clases.

### ANEXO 3. Matriz de procesamiento de información

**OBJETIVO:** Identificar los recursos tecnológicos para la innovación en el aula, a través de la técnica de la observación, para el análisis y reflexión de las variables.

**Fecha:** 03/11/2021

**Institución:** Unidad Educativa “Isidro Ayora”

**Ubicación:** Provincia: Cotopaxi Cantón: Latacunga Parroquia: La Matriz Sector: Barrio: Juan Montalvo

**Observación:** 180 minutos

**Observadores:** Josselyn Espín – Dayana Sinchiguano

**Grado:** Tercer año de educación general básica. Área del conocimiento:

<b>MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN</b>				
<b>VARIABLE: RECURSOS AUDIOVISUALES</b>				
<b>INDICADORES (ITEMS)</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PALABRAS CLAVE</b>	<b>ANALISIS E INTERPRETACION</b>	<b>SUSTENTO TEORICO</b>
1. Los docentes usan recursos tecnológicos en sus clases.	Los docentes no utilizan recursos tecnológicos, se limitan a utilizar el pizarrón y el texto escolar y el cuaderno del estudiante siendo estos los únicos recursos didácticos empleados para enseñar a los estudiantes	Recursos tecnológicos	En tal sentido, los recursos empleados por el docente para el desarrollo de la clase se mantienen en el tradicionalismo, dado que se usó la pizarra, el texto escolar y los cuadernos como únicos recursos didácticos, insta al docente a seguir en su zona de confort mientras que los estudiantes se desmotivan al momento de aprender. Para ello se considera importante la utilización de diversos recursos	El uso de los recursos tecnológicos aplicados a la educación es una nueva forma de trabajar y la oportunidad de ser más innovador día a día, ser más creativo y que los alumnos se sientan más interesados por utilizar estas herramientas. (Campos, 2017)

			innovadores en el proceso pedagógico, pues permitirá que el aprendizaje se torne atractivo e interesante.	
2. El uso de recursos tecnológicos despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes.	Los estudiantes inician su jornada de clases a las 7 y 30 de la mañana es aquí que la docente intenta llamar la atención de los estudiantes mediante juegos y canciones para empezar el proceso didáctico, sin embargo al pasar las horas los niños empiezan a inquietarse y perder el interés por aprender pues deben copiar gran cantidad de texto del pizarrón, después empiezan hacer bulla desesperados por salir al recreo y al final del día los niños salen aburridos y cansados a sus casas pues deben llevar muchos deberes para el día siguiente.	Interés y curiosidad	Entonces, se entiende que al saturar a los estudiantes con textos repetitivos y deberes en casa los cuales muchas de las veces carecen de valor pedagógico, crea en las estudiantes más incógnitas que respuestas, pues esto quita por completo la autonomía, la creatividad y el interés por seguir aprendiendo, es por ello que los recursos tecnológicos deben encaminar al docente para que las clases sean innovadoras y atractivas.	El uso de recursos tecnológicos permite que el alumno/a se encuentre más motivado puesto que, le permite aprender las diferentes asignaturas de forma más atractiva, amena, divertida, investigando de una forma sencilla. (Cayeno, 2018)

<p>3.El docente tiene acceso a la conectividad para emplear recursos tecnológicos en el aula</p>	<p>La institución educativa cuenta con el servicio de internet la cual está controlada con una contraseña y solo tienen acceso las autoridades del plantel es por ello que la docente debe hacerse recargas en su celular para de vez en cuando indicar un video que sea importante para su clase.</p>	<p>Conectividad</p>	<p>Frente a ello, la conectividad en el proceso didáctico cumple un papel importante pues permite que la docente pueda acceder a una gran variedad de recursos tecnológicos que puedan generen entornos de aprendizaje didácticos e interesantes, además cada recurso tiene un propósito dentro del proceso pedagógico y su aplicación debe ser acorde al contexto educativo para que sean efectivos, asimismo, la diversidad de recursos tecnológicos facilita la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.</p>	<p>El acceso a Internet es fundamental para lograr esta visión del futuro. Puede mejorar la calidad de la educación de muchas maneras. Abre entradas hacia una gran cantidad de información, conocimiento y recursos educativos, incrementando las oportunidades de aprendizaje dentro y fuera del aula. (Souter, 2017)</p>
<p>4. Tipo de plataformas tecnológicas utilizadas por el docente en la clase.</p>	<p>La docente no usa plataformas tecnológicas en las clases pues no tienen acceso al internet de la institución y deben limitarse a los datos de su celular, pero no lo usa con frecuencia pues al ser utilizado en videos se terminan con mayor rapidez.</p>	<p>Plataformas tecnológicas</p>	<p>La carencia de conectividad para el proceso didáctico insta a la docente a conformarse a enseñar con el modelo pedagógico tradicional, así también se puede notar la falta de cooperación de las autoridades pues no permiten que los docentes tengan acceso al internet y no fomentan ni capacitan para el uso de plataformas tecnológicas.</p>	<p>Las plataformas tecnológicas presentan la capacidad de transformar y ofrecen posibilidades de intervención eficaz para innovar, capacitan de manera imprescindible para sobrevivir en la Sociedad del Conocimiento y permiten posturas</p>

				reflexivo-críticas en su uso. Atender a los objetivos últimos de la educación mostrándose como herramienta de transformación y cambio social. (Maldonado, 2018)
5. El docente usa dispositivos tecnológicos al momento de realizar la clase	El docente al momento de impartir sus clases no hace uso de dispositivos tecnológicos, debido al desconocimiento y dominio de recursos tecnológico, por lo tanto, el único recurso que utilizan como único medio es el texto escolar, en el que los estudiantes realizan sus actividades y el docente se guía para impartir sus clases.	Dispositivos Tecnológicos	Es decir, que dentro de las aulas aún prevalece el tradicionalismo en el desarrollo de clases, debido a que el único recurso didáctico es el pizarrón y no consideran el uso de otros medios para impartir clases, por lo cual los recursos tradicionales siguen siendo prioridad dentro de las aulas y siendo de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, los docentes no consideran el uso de recursos concretos como una alternativa innovadora para desarrollar clases de forma atractiva y creativa, tomando en consideración que el uso de dispositivos tecnológicos permitirá acceder a información más clara y rápida de la que se encuentra en el texto escolar	(Márquez, 2019) manifiesta que, los dispositivos móviles y su portabilidad permite acceder a grandes volúmenes de información, convirtiéndose en un recurso muy necesario para la vida cotidiana, que se proyecta también como de alto interés para la educación
<b>VARIABLE: INNOVACIÓN EN EL AULA</b>				



6. El docente usa recursos tecnológicos para la innovación en el aula.	El docente tiene desconocimiento del uso de recursos tecnológicos para promover la innovación en el aula, además de tener acceso a internet, no puede utilizar otros medios, por lo tanto, utiliza recursos tradicionales, como carteles, hojas impresas y el texto escolar para el desarrollo de sus clases.	Recursos Tecnológicos	Frente a ello, se puede evidenciar que el uso de recursos tecnológicos no predomina en el desarrollo de clases, además que los docentes desconocen de las nuevas metodologías y la importancia que tiene el uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza, porque estos exigen al docente prepararse, crear y diseñar nuevas didácticas de enseñanza, las mismas que permita al estudiante aprender de forma más fácil y dinámica.	Jama y Cornejo (2016) definen que “el uso de los recursos tecnológicos permite a los estudiantes desarrollar la capacidad de entendimiento, de la lógica, favoreciendo así el proceso del aprendizaje significativo en los alumnos”
7. Los estudiantes muestran interés por aprender.	Los estudiantes al iniciar las clases prestan atención las primeras horas, después salen al receso y al retomar las horas de clases los estudiantes se sienten cansados y no ponen atención a lo que dice el docente y las clases que imparte durante la última jornada de clases.	Motivación	Por lo tanto, la misión del docente es que todos los estudiantes alcancen todos los conocimientos, ideas e intereses propios en ocasiones buscan soluciones, son creativos y tiene diferentes gustos, esto debido a que, en la actualidad el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje y es hábil en el uso de las tecnologías, por lo que su rol dentro del aula no es solo de espectador, es decir, es el creador de aprendizajes significativos que le ayuden durante toda su vida.	(Guillén, 2012) que “La perspectiva del alumno, se consideran las motivaciones intrínsecas, inherentes a su personalidad, y las extrínsecas que aparecen a través del proceso de enseñanza y aprendizaje suscitado por el docente.”
8. El docente aplica estrategias innovadoras en el	El docente no aplica estrategias innovadoras dentro del proceso de proceso	Estrategias	El docente utiliza la estrategia del aprendizaje colaborativo no obstante emplea técnicas como son la de trabajo en grupo,	Porporatto, (2015), nos dice que la estrategia es un conjunto de acciones planificadas, que son

<p>proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>de enseñanza-aprendizaje, para impartir sus clases es el docente tradicional, sus clases son monótonas y aburridas, lo cual provoca en los estudiantes desánimo y desinterés por aprender, esto suele suceder aún más cuando los estudiantes ingresan a las aulas después del receso, muchos se encuentran cansado, con sueños, algunos comen en el aula y el docente no toma en cuenta estas cosas y solo se dedica a impartir sus clases.</p>		<p>exposiciones, y debates estas actividades colaborativas están basadas en habilidades interpersonales, de confianza, comunicación clara, sin ambigüedades, apoyo mutuo y resolución constructiva de conflictos, cada estudiante necesita una estrategia de aprendizaje diferente en función de sus características habilidades y aptitudes.</p>	<p>diseñadas para facilitar la toma de decisiones y orientadas a alcanzar un determinado resultado (Pág.1).</p>
--	--	--	---	---



.....

MgC. Logroño Herrera Lorena del Rocío

**Docente Tutor**

#### ANEXO 4. Fichas de valoración de la propuesta

### FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

#### 1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos:
Grado académico (área):
Años de experiencia en la docencia:

#### 2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta*

“Taller de capacitación para el manejo de aplicaciones tecnológicas para la innovación en el aula, dirigido a docentes de tercer año EGB, escuela Isidro Ayora, Latacunga.” Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

#### 3.-Valoración de la Propuesta

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:**

Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
<b>PROPUESTA</b>	El título es llamativo - relevante						
<b>IMPORTANCIA DE LA PROPUESTA</b>	Introducción y justificación						
<b>ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA</b>	Objetivos						
	Estructura del contenido científico						
<b>TALLER DE CAPACITACION</b>	Etapa de planificación: antes del taller						
	Etapa de ejecución: durante el taller						
	Etapa de evaluación: después del taller						
<b>PRESENTACIÓN DEL TALLER</b>	Contenido						
	Redacción						

	Creatividad						
<b>VALORACIÓN INTEGRAL DE LA PROPUESTA</b>	Todos sus componentes tienen un orden lógico que configura la propuesta						

**Revisado y validado por:**

**Nombre:** .....

**Firma:** .....

**ANEXO 5. Hojas de vida****DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE****DATOS PERSONALES:**

APELLIDOS: LOGROÑO HERRERA

NOMBRES: LORENA DEL ROCÍO

CÉDULA DE CIUDADANIA: 0501976120

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: LATACUNGA 29/03/1973

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: CIUDADELA RUMIPAMBA

TIPO DE DISCAPACIDAD: Ninguna # CARNÉ CONADIS: NO

CORREO ELECTRONICO: lorena.logrono@utc.edu.ec

**ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:**

<b>NIVEL</b>	<b>TITULO OBTENIDO</b>	<b>FECHA DE REGISTRO</b>	<b>CODIGO DEL REGISTRO SENESCYT</b>
TERCERO	Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Cultura Física	27 de agosto del 2002	1020-02-180334
CUARTO	Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo	06 de diciembre del 2017	1010-2017-1910291
	Diploma Superior en Didáctica de la Educación Superior	28 de Julio del 2010	1020-10-713971
	Magíster en Educación Superior	31 de marzo del 2006	1005-06-646335

**HISTORIAL PROFESIONAL:**

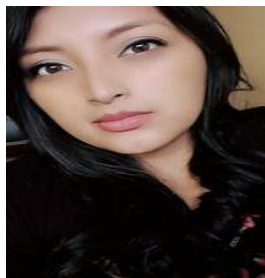
EXTENSIÓN EN LA QUE LABORA: EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA A LA QUE PERTENECE: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FECHA DE INGRESO A LA UTC: 16/04/2001

## CURRÍCULO VITAE



### DATOS PERSONALES:

<b>Apellidos:</b>	Sinchiguano Landeta
<b>Nombres:</b>	Dayana Gabriela
<b>Estado civil:</b>	Soltera
<b>Cédula de ciudadanía:</b>	050396256-5
<b>Nacionalidad:</b>	Ecuatoriana
<b>Lugar de nacimiento:</b>	Saquisili
<b>Fecha de nacimiento:</b>	02 de Julio del 1996
<b>Dirección domiciliaria:</b>	Calles García Moreno y Bartolomé de las Casas
<b>Teléfono celular:</b>	0987909211
<b>Sexo:</b>	Femenino
<b>Tipo de sangre:</b>	ORH+
<b>Correo electrónico:</b>	dayana.sinchiguano2565@utc.edu.ec

### ESTUDIOS REALIZADOS

<b>Primaria:</b>	Unidad Educativa “Republica de Colombia”
<b>Secundaria:</b>	Unidad Educativa “Nacional Saquisili”
	Unidad Educativa San José “La Salle”
	Unidad Educativa “Vicente León”

**Superior:** Universidad Técnica de Cotopaxi

### **IDIOMAS**

- ✓ Inglés Nivel: Medio

### **TÍTULOS OBTENIDOS**

- ✓ Bachiller en Ciencias Generales

### **EXPERIENCIA LABORAL:**

**Prácticas Pre- profesionales** Unidad Educativa “Vicente León”

Unidad Educativa “Jorge Icaza”

### **CURSOS O SEMINARIOS REALIZADOS:**

- ✓ Seminario Taller de “*Actualización y Perfeccionamiento Docente*”
- ✓ "I congreso internacional multidisciplinario de vinculación con la sociedad “*Experiencias, resultados e impactos de los proyectos de vinculación de las IES*”
- ✓ “Curso internacional de metodología de la investigación científica en educación superior”
- ✓ I seminario nacional pedagógico y de investigación educativa “*retos de la educación pos pandemia en sus distintos niveles*”
- ✓ Curso optimizando los recursos informáticos disponibles.

### **REFERENCIAS PERSONALES:**

- ✓ Lic. Stalin Guato Rodríguez, director del Infocentro “Salcedo, teléfono .0999844323

## CURRÍCULO VITAE



### DATOS PERSONALES:

<b>Apellidos:</b>	Espín Garcés
<b>Nombres:</b>	Josselyn Estefanía
<b>Estado civil:</b>	Casada
<b>Cédula de ciudadanía:</b>	050349475-9
<b>Nacionalidad:</b>	Ecuatoriana
<b>Lugar de nacimiento:</b>	Ibarra
<b>Fecha de nacimiento:</b>	10 de marzo de 1995
<b>Dirección domiciliaria:</b>	Tiobamba Vía a salache
<b>Teléfono celular:</b>	0984873044
<b>Sexo:</b>	Femenino
<b>Tipo de sangre:</b>	ORH+
<b>Correo electrónico:</b>	josselyn.espin4759@utc.edu.ec

### ESTUDIOS REALIZADOS

<b>Primaria:</b>	Unidad educativa “La dolorosa” Escuela de Educación Básica “Semillas de vida”
<b>Secundaria:</b>	Colegio Adventista “Ciudad de Quito”
<b>Superior:</b>	Universidad Técnica de Cotopaxi



**IDIOMAS**

- ✓ Inglés Nivel: Medio

**TÍTULOS OBTENIDOS**

- ✓ Bachiller en Ciencias Generales

**EXPERIENCIA LABORAL:**

**Prácticas Pre- profesionales** Unidad Educativa “Isidro Ayora”

**CURSOS O SEMINARIOS REALIZADOS:**

- ✓ Seminario Taller de “*Actualización y Perfeccionamiento Docente*”
- ✓ Taller de Capacitación “*Neuro-dinámicas en Entornos Digitales*”
- ✓ Curso de “*Neuroeducación y Estrategias Didácticas de Alto Impacto*”
- ✓ "I congreso internacional multidisciplinario de vinculación con la sociedad  
“*Experiencias, resultados e impactos de los proyectos de vinculación de las IES*”
- ✓ I seminario nacional pedagógico y de investigación educativa “*retos de la educación postpandemia en sus distintos niveles*”
- ✓ Curso optimizando los recursos informáticos disponibles.

**REFERENCIAS PERSONALES:**

- ✓ Lic. Stalin Guato Rodríguez, director del Infocentro “Salcedo, teléfono .0999844323