



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**Los recursos tecnológicos como estrategia didáctica de enseñanza en
estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N°
15-20347- Santa María – Huaura**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Nivel
Primaria Especialidad: Educación Primaria y Problemas de
Aprendizaje**

Autores

Junior Sanchez Tocas

Pender Abecinio Ortiz Martel

Asesora

M(a). Maria Aranzazu Ugarte Medina

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licenciada.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Primaria
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Junior Sanchez Tocas	70523414	05 de agosto de 2024
Pender Abecinio Ortiz Martel	72295057	05 de agosto de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(a). Maria Aranzazu Ugarte Medina	15604936	0000-0002-1306-8501
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Humberto Guillermo Villarreal Rodriguez	15606903	0000-0002-5438-7875
Dra. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220
Dra. Herminia Efigenia De La Cruz Aquino	15598223	0000-0001-5632-6403

LOS RECURSOS TECNOLOGICOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA DE ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N° 15-20347-SANTA MARIA -HUAURA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	medium.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%

1library.co

DEDICATORIA

A Nuestro Creador, fuente de vida y sabiduría, quien con infinita bondad nos guía y protege. Gracias por todas las bendiciones y por darnos la fuerza y el valor para enfrentar cada día con esperanza y amor.

A nuestros padres, pilares de amor y ejemplo, quienes con sacrificio y dedicación nos han brindado su apoyo incondicional. Su amor, enseñanza y guía han sido el faro que ilumina nuestro camino. A ellos debemos lo que somos y lo que aspiramos ser. Con gratitud y cariño eterno, dedicamos este logro.

.Junior y Pender

AGRADECIMIENTO

A nuestros familiares, por su amor incondicional, su paciencia y su constante apoyo. Ustedes han sido nuestra fortaleza en los momentos difíciles y nuestra alegría en los momentos de éxito. Gracias por creer en nosotros, por sus palabras de aliento y por estar siempre a nuestro lado. Este logro también es de ustedes.

A nuestra asesora, por su valiosa guía y dedicación. Su sabiduría, experiencia y paciencia han sido fundamentales para nuestro crecimiento y desarrollo. Agradecemos profundamente su tiempo y esfuerzo, y por motivarnos a dar siempre lo mejor de nosotros. Su confianza en nuestras capacidades ha sido una inspiración constante

Junior y Pender

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Asimila y comparte nuevos conocimientos usando los recursos tecnológicos</i>	63
Figura 2 <i>Conoce sobre la aplicación de los recursos tecnológicos en tus estudios</i>	64
Figura 3 <i>Considero que es didáctico el uso de los recursos tecnológicos en la enseñanza</i>	65
Figura 4 <i>El uso de los recursos tecnológicos despiertan interés en su aprendizaje</i>	66
Figura 5 <i>El profesor utiliza diapositivas en su clase</i>	67
Figura 6 <i>El docente elabora clases digitales en la enseñanza</i>	68
Figura 7 <i>El docente utiliza materiales didácticos para el desarrollo de sus clases</i>	69
Figura 8 <i>El docente utiliza el audio como material didáctico en sus clases</i>	70
Figura 9 <i>El docente utiliza dispositivos móviles en el desarrollo de sus clases</i>	71
Figura 10 <i>El docente utiliza las Tic para el desarrollo de sus clases</i>	72
Figura 11 <i>Las Tic como recurso para el aprendizaje de los estudiantes</i>	73
Figura 12 <i>Comunicación online para las actividades académicas</i>	74
Figura 13 <i>Consideras que el uso de las TIC mejora la comunicación con tus compañeros</i>	75

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Asimila y comparte nuevos conocimientos usando los recursos tecnológicos</i>	63
Tabla 2 <i>Conoce sobre la aplicación de los recursos tecnológicos en tus estudios</i>	64
Tabla 3 <i>Considero que es didáctico el uso de los recursos tecnológicos en la enseñanza</i>	65
Tabla 4 <i>El uso de los recursos tecnológicos despiertan interés en su aprendizaje</i>	66
Tabla 5 <i>El profesor utiliza diapositivas en su clase</i>	67
Tabla 6 <i>El docente elabora clases digitales en la enseñanza</i>	68
Tabla 7 <i>El docente utiliza materiales didácticos para el desarrollo de sus clases</i>	69
Tabla 8 <i>El docente utiliza el audio como material didáctico en sus clases</i>	70
Tabla 9 <i>El docente utiliza dispositivos móviles en el desarrollo de sus clases</i>	71
Tabla 10 <i>El docente utiliza las Tic para el desarrollo de sus clases</i>	72
Tabla 11 <i>Las Tic como recurso para el aprendizaje de los estudiantes</i>	73
Tabla 12 <i>Comunicación online para las actividades académicas</i>	74
Tabla 13 <i>Consideras que el uso de las TIC mejora la comunicación con tus compañeros</i>	75
Tabla 14 <i>Hipotesis General</i>	76
Tabla 15 <i>Hipótesis Especifica 1</i>	77
Tabla 16 <i>Hipótesis Especifica 2</i>	78

RESUMEN

El estudio se planteó como objetivo principal aplicar recursos tecnológicos como herramientas didácticas en la enseñanza de estudiantes de primaria, con la intención de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y despertar el interés por aprender a través del uso de recursos virtuales.

La metodología empleada fue de tipo correlacional, abarcando una población de 45 estudiantes de primer, segundo y tercer grado de primaria. La técnica de recolección de datos fue la encuesta, utilizando un cuestionario con preguntas en la escala de Likert. Este cuestionario evaluó las variables Recursos Tecnológicos y Estrategias de Enseñanza, analizando sus diversas dimensiones. Los resultados de la investigación revelaron una correlación directa significativa entre las variables estudiadas, con un coeficiente Rho de Spearman de 0.7637, lo cual se sitúa en el rango de 0.76 a 1.00, indicando una correlación entre fuerte y perfecta. En conclusión, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, determinando que existe una relación significativa entre la utilización de recursos tecnológicos y las estrategias de enseñanza en los estudiantes de primaria de la institución mencionada.

Palabras claves: Herramienta de enseñanza, tecnológicos, estrategias de enseñanza.

ABSTRACT

The main objective of the study was to apply technological resources as teaching tools in the teaching of primary school students, with the intention of strengthening the teaching-learning process and awakening interest in learning through the use of virtual resources.

The methodology used was correlational, covering a population of 45 first, second and third grade primary school students. The data collection technique was the survey, using a questionnaire with questions on the Likert scale. This questionnaire evaluated the variables Technological Resources and Teaching Strategies, analyzing its various dimensions. The results of the research revealed a significant direct correlation between the variables studied, with a Spearman's Rho coefficient of 0.7637, which is in the range of 0.76 to 1.00, indicating a correlation between stronger and perfect. In conclusion, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted, determining that there is a significant relationship between the use of technological resources and teaching strategies in primary students of the aforementioned institution.

Keywords: Teaching tool, technological resources, teaching strat

INTRODUCCION

Los educadores Junior Sánchez y Pender Ortiz, quienes se especializaron en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje durante su formación como maestros, observaron limitaciones en el proceso educativo mientras realizaban sus prácticas y enseñaban como docentes contratados. Estas limitaciones estaban relacionadas con la falta de dedicación, la resistencia al cambio, el bajo nivel de alfabetización digital y el uso inadecuado de la tecnología por parte de los educadores.

Reconocemos que para alcanzar una educación de excelencia y contribuir a la transformación social, es esencial integrar la tecnología como una herramienta pedagógica en el sistema educativo peruano. Es necesario adoptar herramientas que fomenten un aprendizaje integral, centrado en competencias clave que impulsen el desarrollo completo de los estudiantes en un contexto globalizado. Debemos liderar este cambio, donde la tecnología se erige como pilar de la cultura contemporánea.

El educador moderno debe ser innovador al aprovechar los recursos tecnológicos para la investigación y el análisis, creando ambientes de aprendizaje renovados y aplicando métodos de enseñanza que se ajusten a las nuevas tendencias educativas. Es esencial inspirar a los estudiantes a explorar y apropiarse del conocimiento, fomentando un aprendizaje eficaz que prepare a los jóvenes con una mentalidad analítica, estratégica y productiva, equipándolos con las destrezas necesarias para dirigir sus propios caminos de vida. Esto es lo que define una auténtica evolución en la educación.

Este estudio explora cómo se compara esta visión con la realidad de la enseñanza apoyada

en tecnología en diversas disciplinas del nivel primario.

Para un mejor conocimiento y discusión, esta investigación se ha estructurado en cinco capítulos, considerando la parte estructural que señala las normativas dispuestas por la entidad.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad Problemática

A lo largo de las últimas décadas, el sistema educativo mundial ha enfrentado desafíos significativos. A pesar de los avances tecnológicos y las reformas educativas, persisten problemas como la desigualdad en el acceso a la educación, la calidad de la enseñanza y la integración de nuevas tecnologías en el aula. En muchos países, la brecha entre las escuelas urbanas y rurales sigue siendo amplia, limitando las oportunidades de aprendizaje para millones de estudiantes. Además, la falta de infraestructura adecuada, la escasez de recursos educativos y la insuficiente capacitación de los docentes son problemas recurrentes.

El rápido avance de la tecnología ha creado una brecha digital, donde los estudiantes en países desarrollados tienen acceso a herramientas y recursos que sus pares en países en desarrollo no pueden imaginar. Esta disparidad afecta la equidad educativa y limita el potencial de los estudiantes en contextos menos favorecidos. La UNESCO y otras organizaciones internacionales han intentado abordar estos problemas mediante programas y políticas que promueven la educación inclusiva y equitativa, pero los resultados han sido mixtos y la implementación ha sido desigual.

En el contexto peruano, la educación enfrenta desafíos similares a los observados a nivel mundial, agravados por factores específicos del país. La calidad educativa en Perú varía enormemente entre las regiones urbanas y rurales. Las escuelas en áreas rurales a menudo carecen de infraestructura adecuada, acceso a tecnología y recursos pedagógicos. Los docentes en estas regiones también enfrentan dificultades, como la falta de capacitación continua y condiciones laborales

precarias.

El Ministerio de Educación ha implementado diversas reformas y programas para mejorar la calidad educativa y reducir las brechas, como la Estrategia Nacional de Educación Rural y programas de inclusión digital. Sin embargo, estos esfuerzos a menudo se ven obstaculizados por problemas de gestión, falta de financiamiento y resistencia al cambio. La implementación de tecnologías en el aula ha sido una de las áreas donde se ha intentado innovar, pero la falta de capacitación adecuada para los docentes y la infraestructura insuficiente han limitado el impacto de estas iniciativas.

La pandemia de COVID-19 exacerbó muchas de estas problemáticas, ya que obligó a las escuelas a cerrar y a depender del aprendizaje en línea. Esto reveló las profundas inequidades en el acceso a la tecnología y la conectividad, con muchos estudiantes rurales y de bajos ingresos quedando rezagados. Aunque se hicieron esfuerzos para distribuir dispositivos y mejorar la conectividad, las brechas persisten.

En la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huaura, se observan problemas específicos relacionados con la integración de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de los avances en otras áreas, la falta de compromiso y la resistencia al cambio por parte del profesorado han sido barreras significativas. Muchos docentes carecen de una cultura informática sólida y no aprovechan plenamente los recursos tecnológicos disponibles. Esto limita la capacidad de la escuela para proporcionar una educación de calidad y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

Durante las prácticas preprofesionales y el ejercicio de la docencia, se han

observado deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, exacerbadas por la falta de recursos adecuados y la insuficiente capacitación de los docentes en el uso de tecnologías. Los estudiantes muestran un bajo interés en aprender cuando las estrategias didácticas no incluyen elementos tecnológicos atractivos y relevantes. Además, la infraestructura tecnológica de la escuela es insuficiente. Aunque existen computadoras y acceso a internet, estos recursos no están distribuidos de manera equitativa ni se utilizan de forma eficiente. Los dispositivos suelen ser obsoletos y las conexiones a internet inestables, lo que dificulta la implementación de programas educativos basados en tecnologías.

A nivel internacional, nacional y local, la educación enfrenta desafíos significativos que afectan la calidad y equidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La integración de recursos tecnológicos ha mostrado ser una herramienta poderosa para mejorar la educación, pero su implementación efectiva requiere compromiso, capacitación y recursos adecuados. En Perú y específicamente en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huaura, es crucial superar la resistencia al cambio y fomentar una cultura informática entre los docentes para aprovechar al máximo las tecnologías disponibles. Solo así se podrá garantizar una educación integral y de calidad que prepare a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera los recursos tecnológicos como estrategia didáctica contribuye en la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de Institución Educativa Integrada N° 15-20347- Santa Maria-Huaura?

1.2.2 Problemas Específicos

- ¿Qué recursos tecnológicos se implementan como estrategia didáctica

en la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huara?

- ¿Qué recursos tecnológicos se pueden diseñar como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huara?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Aplicar los recursos tecnológicos como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 -Santa María-Huaura.

1.3.2 Objetivos específicos

- Describir los recursos tecnológicos que se utilizan como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institucion Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa Maria – Huaura.
- Diseñar los recursos tecnológicos como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institucion Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María - Huaura.

1.4 Justificación de la investigación

Práctica:

La implementación de recursos tecnológicos como estrategia didáctica en la educación primaria tiene una justificación práctica fundamental. En el contexto actual, donde la tecnología juega un papel central en la vida cotidiana, es esencial que los estudiantes desarrollen competencias digitales desde una edad temprana.

Utilizar recursos tecnológicos en el aula no solo facilita el acceso a una vasta

cantidad de información y recursos educativos, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico que puede captar mejor la atención de los estudiantes y mejorar su motivación para aprender. Esto es particularmente relevante en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huaura, donde se han observado deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a la falta de uso adecuado de la tecnología. La integración de estos recursos puede mejorar significativamente la calidad educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro.

Teórica:

Desde una perspectiva teórica, esta investigación se basa en diversos marcos conceptuales que destacan la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Teorías del aprendizaje como el constructivismo de Piaget y el conectivismo de Siemens subrayan cómo las tecnologías pueden facilitar la construcción del conocimiento y la conectividad entre los estudiantes. Según el constructivismo, los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias significativas, y las TIC pueden proporcionar estas experiencias de manera más eficaz que los métodos tradicionales. El conectivismo, por su parte, enfatiza la importancia de las redes y la capacidad de los estudiantes para acceder y procesar información de diversas fuentes, una habilidad que se ve reforzada con el uso de tecnologías en el aula. Al aplicar estas teorías, la investigación busca demostrar cómo los recursos tecnológicos pueden ser utilizados para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar una educación más activa y participativa.

Epistemológica:

Desde un punto de vista epistemológico, la investigación aborda el conocimiento

y la comprensión del impacto de las tecnologías en la educación. La epistemología del constructivismo social, que sostiene que el conocimiento es construido a través de interacciones sociales y experiencias compartidas, apoya la idea de que el uso de tecnologías en el aula puede enriquecer el aprendizaje al facilitar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes. Además, la integración de tecnologías en la educación promueve una epistemología crítica que desafía las formas tradicionales de enseñar y aprender, alentando a los estudiantes a ser críticos y reflexivos sobre la información que reciben. Este enfoque no solo amplía el acceso al conocimiento, sino que también transforma la manera en que los estudiantes interactúan con la información, permitiéndoles convertirse en aprendices autónomos y competentes en un mundo digitalizado.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitaciones Temáticas:

Este estudio, se centra en la implementación de recursos tecnológicos como estrategias didácticas en la educación primaria. El objetivo es analizar cómo estos recursos pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y despertar el interés de los estudiantes a través del uso de herramientas tecnológicas. Se abordarán temas específicos como la integración de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el currículo, la capacitación docente en el uso de tecnologías educativas y el impacto de estas tecnologías en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Delimitaciones Poblacionales:

La población objeto de estudio se compone de 45 estudiantes de primer, segundo y tercer grado de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huaura. Además, se incluirán en el análisis a los docentes que imparten clases en estos grados, para evaluar su nivel de competencia en el uso de recursos

tecnológicos y su percepción sobre el impacto de estas herramientas en la enseñanza. La selección de esta población permitirá obtener datos específicos y relevantes que reflejen la realidad de esta institución educativa en particular.

Delimitaciones Temporales:

El estudio, abarcará un período de un año académico completo, comenzando en marzo y finalizando en diciembre. Este intervalo de tiempo permitirá observar y analizar el impacto de la implementación de recursos tecnológicos a lo largo de un ciclo escolar, incluyendo diferentes etapas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Durante este período, se realizarán evaluaciones periódicas para monitorear el progreso y los cambios en la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Delimitación Teórica:

El marco teórico de esta investigación se basa en las teorías del constructivismo de Piaget y el conectivismo de Siemens. Estas teorías proporcionan un fundamento sólido para entender cómo los recursos tecnológicos pueden facilitar la construcción del conocimiento y mejorar la conectividad entre los estudiantes. El constructivismo destaca la importancia de experiencias significativas y activas en el aprendizaje, mientras que el conectivismo enfatiza la relevancia de las redes y la capacidad de los estudiantes para acceder y procesar información de múltiples fuentes. Además, se considerarán enfoques críticos de la educación que promuevan una enseñanza reflexiva y autónoma, adaptada a las necesidades del siglo XXI.

1.6 Viabilidad del estudio

Evaluación Técnica:

La implementación de recursos tecnológicos en la educación primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María-Huaura es técnicamente viable. La institución ya cuenta con infraestructura básica como computadoras y acceso a Internet, aunque es necesario mejorar y actualizar estos

recursos. La capacitación de los docentes en el uso de tecnologías educativas será un componente clave del proyecto, y se planificarán talleres y cursos específicos para este fin. Además, se utilizarán plataformas educativas en línea que son accesibles y fáciles de integrar en el currículo existente. La coordinación con el equipo técnico de la institución garantizará la correcta instalación y mantenimiento de los equipos necesarios.

Evaluación Presupuestaria:

El presupuesto para este estudio incluirá los costos de adquisición y actualización de equipos tecnológicos, tales como computadoras, tablets y recursos de conectividad (routers, módems, etc.). También se considerarán los gastos relacionados con la capacitación de los docentes, que incluirá honorarios para los instructores y materiales didácticos. Se destinarán fondos para la compra de licencias de software educativo y el acceso a plataformas en línea. Además, se prevé un presupuesto para la evaluación y monitoreo del impacto del proyecto, incluyendo encuestas y análisis de datos. Se buscarán fuentes de financiamiento externas, como subvenciones gubernamentales y donaciones de organizaciones no gubernamentales y empresas privadas.

Evaluación Ambiental:

La implementación de tecnologías en el aula debe considerar el impacto ambiental. La institución promoverá el uso responsable y sostenible de los recursos tecnológicos, alentando prácticas de reciclaje y gestión adecuada de residuos electrónicos. Se buscará adquirir equipos que sean energéticamente eficientes y que cumplan con los estándares ambientales internacionales. Además, la integración de tecnologías digitales puede reducir el uso de papel y otros materiales físicos, contribuyendo a una reducción de la huella ecológica de la escuela. Se fomentará

la concienciación ambiental entre los estudiantes, integrando el cuidado del medio ambiente en el currículo y utilizando la tecnología para apoyar iniciativas ecológicas.

Evaluación Socioeconómica:

El estudio tiene un impacto positivo potencial en el ámbito socioeconómico. La mejora de la calidad educativa a través de la integración de recursos tecnológicos puede aumentar las oportunidades de aprendizaje y desarrollo de habilidades entre los estudiantes, preparándolos mejor para el mercado laboral del futuro. Esto puede contribuir a una reducción de la brecha educativa y a una mayor equidad social. Además, la capacitación de los docentes en nuevas tecnologías puede aumentar sus competencias profesionales, mejorando su capacidad para adaptarse a las demandas educativas modernas. La comunidad local también se beneficiará indirectamente, ya que una educación de mayor calidad puede conducir a un desarrollo económico más sólido a largo plazo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales.

Venegas (2017). ha realizado una investigación titulada "Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria", presentada como parte de los requisitos para obtener un Doctorado en Educación en la Universidad de Salamanca, España. Las conclusiones de este estudio son las siguientes:

Se ha demostrado que los estudiantes prefieren un entorno escolar que integre tecnologías y herramientas educativas en el proceso de aprendizaje. Al examinar el uso de las computadoras como una herramienta de enseñanza en la materia de matemáticas, se encontró que los estudiantes las utilizan para una variedad de actividades, siendo las más destacadas "buscar información" (73%), "comunicarse con amigos" (69,6%) y "jugar" (65,2%). Solamente el 58,7% de los estudiantes admitió usar las computadoras para "realizar tareas escolares".

Además, se estableció que los recursos digitales contribuyen positivamente al proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, con el 50% de los estudiantes logrando alcanzar los objetivos de cada tema abordado en clase. El tema de "números decimales" fue el que los estudiantes comprendieron, practicaron y aprendieron mejor, con un promedio de 0,56.

Neira et al. (2017). Se desarrolló una investigación denominada "*Cursos de idiomas en Comuna de Romeral (distrito 7) con recursos tecnológicos para el aprendizaje*", la cual fue presentada como requisito para la obtención de su respectivo título. Los investigadores concluyeron que los niños de 6 y 7 años están familiarizados desde temprana edad con la tecnología, lo que hace que el uso de dispositivos tecnológicos en clase sea atractivo y motivador para ellos. Además, determinaron que la integración de recursos tecnológicos tiene un impacto positivo al permitir el desarrollo de habilidades de lectura, escritura y comunicación oral a través de estrategias didácticas planificadas, materiales seleccionados y evaluaciones adecuadas. Asimismo, encontraron que el uso de recursos tecnológicos en diferentes entornos educativos transforma al educando en un agente activo en la construcción de su propio aprendizaje, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos de una sociedad globalizada. Finalmente, subrayaron la importancia de que los sostenedores de las escuelas proporcionen oportunidades de capacitación adecuada para todo el cuerpo docente, garantizando el acceso a equipos, software y materiales educativos óptimos y pertinentes a las necesidades educativas contemporáneas. en consecuencia han sido empleado los factores correlacionales para el procesamiento correspondiente, lo cual han denotado grandes significancias en el resultado de las hipótesis respectivas

Nacionales

Valverde (2016). Se realizó un estudio titulado "*Uso de Recursos Tecnológicos y el Rendimiento Académico en el Área de Historia y Geografía en los Alumnos del 4to año de secundaria de la I.E N° 0641 Ricardo Palma Soriano-Km 9 el Porvenir*", cumpliendo de esta manera con los requerimientos de la entidad para poder acceder al título respectivo. en ese sentido emite las conclusiones siguientes

Los hallazgos denotan que el 8% de los estudiantes usa recursos tecnológicos "ocasionalmente", el 31% usa recursos tecnológicos "con frecuencia", el 38% usa recursos tecnológicos "moderadamente" y el 23% usa recursos tecnológicos "a menudo". Además, se encontró que el rendimiento académico de los estudiantes mostró que el 3% se encontraba en el nivel "bajo", el 2.46% se encontraba en el nivel "medio" y el 31% se encontraba en el nivel "alto". Finalmente, se encontró que existe una relación positiva moderada entre el uso de recursos tecnológicos y el rendimiento académico en el campo de geografía histórica entre los estudiantes de cuarto año de las escuelas secundarias de la institución, con un coeficiente de correlación de Pearson (r) de 0.601. Asimismo, el coeficiente de determinación es de 0,362, lo que significa que el 36,2% del rendimiento académico de los estudiantes está influenciado por el uso de recursos técnicos.

Humpire (2017), en su estudio que ha denominado "*Impacto del uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa 40208 Padre Francois Delatte, Socabaya-2017*" a fin de poder acceder al título respectivo. Al respecto la investigadora ha optado por definir las conclusiones que se describen seguidamente: Se observó que en cada sesión donde los estudiantes de primer grado utilizaron recursos tecnológicos, se empleó un recurso adecuado para cada etapa de la secuencia didáctica. Además, se encontró que los recursos tecnológicos utilizados incluyeron presentaciones en PowerPoint, videos, procesadores de texto en laptops XO y actividades interactivas en flash, entre los cuales las actividades interactivas, las webquests y los videos tuvieron un impacto significativo, siendo valorados positivamente por el 100% de los

estudiantes.

Finalmente, se determinó que el uso de recursos tecnológicos tuvo una influencia positiva en los estudiantes de primer grado, evidenciada a través de evaluaciones escritas y orales en el aula, donde el 96.6% de los estudiantes logró los aprendizajes propuestos por la maestra. Esto demuestra que los recursos tecnológicos se convierten en aliados efectivos para facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Recursos Tecnológicos

Según Pérez Porto y Merino, (2013): Los recursos tecnológicos son herramientas de diversa índole que permiten satisfacer necesidades específicas o alcanzar objetivos deseados. La tecnología engloba teorías y técnicas que facilitan la aplicación práctica del conocimiento científico.”.

Para Pérez y Merino (2010, como se citaron en Ruiz (2017), Los recursos tecnológicos son "los medios de utilizar la tecnología para lograr un propósito (información, entretenimiento, educación), y pueden ser tangibles (como computadoras, impresoras u otras máquinas) o intangibles (sistemas, aplicaciones virtuales. xx).

En consecuencia, respecto a los recursos tecnológicos en el ámbito educativo Falla (2004, como se citó en Valverde, 2016) sostiene:

Estos son herramientas diseñadas para desarrollar actividades mentales similares a las humanas. Su integración en el ámbito académico busca superar el papel tradicional de herramientas como el lápiz y el cuaderno. De igual forma brindan facilidades para

poder lograr la consecución de propósitos educacionales, conformando una validación de mecanismos y métodos aplicadas durante la etapa formativa, además de permitir la evaluación de logros esperados en la educación de los estudiantes. (p.21)

Los recursos tecnológicos son clasificados en dos formas:

a) Recursos tecnológicos tangibles

Son recursos tecnológicos que tienen una forma física y tangible, es decir, pueden ser percibidos por los sentidos y contados. Ejemplos de estos recursos incluyen computadoras, impresoras, teléfonos celulares, memorias USB, máquinas de producción, entre otros dispositivos físicos relacionados con la tecnología.

b) Recursos tecnológicos intangibles

A diferencia de los recursos tangibles, estos recursos tecnológicos no tienen una forma física visible ni pueden ser medidos o contados físicamente. Son información o conocimientos relacionados con la tecnología que existen de manera inmaterial. Ejemplos de estos recursos incluyen sistemas informáticos, aplicaciones de software, antivirus y otros recursos esenciales que son necesarios pero que no se pueden ver ni tocar directamente

2.2.2. Funciones de los recursos tecnológicos

Según Yucra y Mayta (2015), el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje puede cumplir diversas funciones, que incluyen:

- Suministrar información de manera explícita, mediante recursos como

libros, vídeos y programas informáticos.

- Guiar el aprendizaje de los estudiantes al ayudar a organizar la información, establecer relaciones entre conocimientos, y facilitar la creación y aplicación de nuevos aprendizajes.
- Desarrollar habilidades y entrenar a través de programas informáticos que requieren respuestas psicomotoras específicas.
- Motivar, despertar y mantener el interés de los estudiantes, asegurando que el uso de los recursos tecnológicos sea siempre estimulante.
- Evaluar conocimientos y habilidades mediante programas informáticos y actividades en línea.
- Corregir errores, ya sea de manera explícita a través de materiales multimedia que guían las acciones de los usuarios, o de manera implícita, permitiendo que los estudiantes reconozcan y corrijan sus propios errores al interactuar con simulaciones.
- Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y experimentación, como por ejemplo simuladores de vuelo que enseñan cómo pilotar un avión.
- Facilitar entornos para la expresión y creación, como los procesadores de textos y los editores gráficos informáticos.

2.2.3. Los recursos tecnológicos en el currículo escolar

Según Coel (2015), la integración de recursos tecnológicos en el currículo escolar es un proceso gradual que está influenciado por varios factores:

- a) La naturaleza y variedad de los recursos tecnológicos disponibles.

- b) La disponibilidad y el uso adecuado de contenidos digitales pertinentes.
- c) La propuesta pedagógica empleada.
- d) El nivel de competencia tecnológica de los educadores.
- e) El respaldo administrativo y técnico proporcionado por la institución educativa.

Coel también clasifica los recursos tecnológicos según la plataforma tecnológica, incluyendo materiales convencionales, medios audiovisuales y nuevas tecnologías. Además, según su funcionalidad, estos recursos son utilizados para presentar información, dirigir la atención durante el aprendizaje, organizar y relacionar información, fomentar la creación de conocimiento y desarrollar habilidades necesarias para el proceso de adquisición de conocimientos, procedimientos y actitudes planificados para los estudiantes de nivel primaria.

Es responsabilidad de los docentes estar preparados para desarrollar estrategias didácticas utilizando recursos tecnológicos de manera efectiva. El dominio de estas herramientas es crucial para el aprendizaje de los estudiantes de primaria.

Por otro lado, la actitud del docente juega un papel fundamental en el proceso educativo. Una actitud negativa y falta de voluntad por parte del docente puede llevar a resultados poco significativos. En contraste, un interés genuino en la pedagogía permite al docente diseñar y aplicar estrategias didácticas que enriquecen significativamente el aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo así a una educación de calidad.

2.2.4 Los recursos tecnológicos en la educación

Los recursos tecnológicos son herramientas que contribuyen al desarrollo del

aprendizaje significativo de los estudiantes, lo cual requiere una atención especial, dado que, según Ausubel (citado en Wikipedia, 2013), "el estudiante relaciona el conocimiento nuevo con lo que ya sabe y lo incorpora a la estructura cognitiva para usarlo y adaptarlo al medio". Esta perspectiva de aprendizaje significativo motiva al estudiante a ser más activo y participar en la construcción de su propio conocimiento.

En la actualidad, los recursos tecnológicos se han convertido en un soporte fundamental en todas las actividades educativas y en el trabajo docente, especialmente cuando se busca construir aprendizaje significativo. El desarrollo y uso adecuado de estos recursos han generado cambios significativos en los ámbitos pedagógico, social y cultural. Sin embargo, es crucial utilizarlos de manera apropiada para aprovechar su potencial.

Comparando la educación actual con la de tiempos pasados, se observa que los jóvenes están más integrados con la tecnología, lo cual puede generar tanto interés como desinterés en el aprendizaje, dependiendo de cómo se utilicen los recursos contemporáneos.

2.2.5. Los recursos tecnológicos y su importancia en el proceso educativo

En el contexto del proceso de enseñanza y aprendizaje, cada estudiante necesita condiciones específicas que faciliten la adquisición de conocimientos durante la realización de diversas tareas (Guerrero, 2014 citado en Salmerón, 2019). Esta perspectiva reconoce que los estudiantes poseen habilidades individuales y ritmos de aprendizaje diferentes en la asimilación y adquisición de nuevos conocimientos. Los recursos tecnológicos proporcionan herramientas fundamentales que responden a estas necesidades, destacándose por:

Flexibilidad: Tanto estudiantes como docentes pueden elegir y utilizar materiales informáticos o dispositivos electrónicos que se adapten a sus necesidades específicas para realizar tareas particulares.

Versatilidad: Con los recursos tecnológicos, es posible llevar a cabo una variedad de tareas o actividades en diferentes formatos, como la producción, edición o transformación de vídeos, entre otras.

Interactividad: Los recursos tecnológicos permiten a los estudiantes interactuar y descubrir contenidos que facilitan el logro de objetivos educativos.

Conectividad: A través del uso de redes sociales o plataformas virtuales, los estudiantes pueden comunicarse, compartir información y contribuir con sus puntos de vista sobre temas específicos.

Es importante destacar que los diversos recursos tecnológicos son herramientas que los docentes pueden integrar para enriquecer el proceso educativo en el aula. En un entorno influenciado por activos virtuales, estos recursos fomentan condiciones en las cuales los estudiantes pueden investigar datos, establecer conexiones y tomar decisiones, promoviendo así un aprendizaje crítico en un ambiente estimulante, diverso y motivador (Humpire, 2017).

2.2.6. Importancia de los recursos tecnológicos en educación primaria

El empleo de recursos tecnológicos reviste una gran importancia en el proceso educativo, ya que proporciona a los estudiantes conocimientos y habilidades básicas de informática, fundamentales para una educación tecnológica adecuada a su edad. Sin embargo, es crucial que el uso de estos recursos se

realice de manera adecuada para que los estudiantes puedan beneficiarse plenamente de ellos.

2.2.7. Principales recursos tecnológicos en educación primaria

En la educación primaria, los recursos tecnológicos desempeñan un papel fundamental en enriquecer y diversificar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aquí se describen algunos de los principales recursos tecnológicos utilizados en este nivel educativo:

Computadoras y Portátiles: Las computadoras y portátiles son herramientas versátiles que permiten acceder a una amplia gama de recursos educativos en línea, software educativo, herramientas de creación de contenido (como procesadores de texto y software de presentación), y plataformas de aprendizaje.

Internet: La conectividad a Internet es crucial para acceder a recursos educativos en línea, investigaciones, bibliotecas digitales, y herramientas colaborativas. Permite a los estudiantes explorar temas de interés, realizar investigaciones y acceder a información actualizada.

Software Educativo: Incluye programas diseñados específicamente para la educación primaria, como juegos educativos interactivos, simulaciones, programas de matemáticas y lenguaje, y herramientas para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Pizarras Digitales Interactivas (PDI): Las PDI sustituyen a las tradicionales pizarras blancas o verdes. Permiten la proyección de contenido multimedia interactivo, como presentaciones, videos educativos, y juegos interactivos. Facilitan la participación activa de los estudiantes y la colaboración en tiempo

real.

Tabletas y Dispositivos Móviles: Equipados con aplicaciones educativas y acceso a recursos en línea, las tabletas y dispositivos móviles ofrecen flexibilidad y portabilidad para el aprendizaje interactivo y personalizado. También pueden integrarse en actividades de aprendizaje basadas en proyectos.

Recursos Multimedia: Incluyen videos educativos, animaciones, podcasts y recursos de realidad aumentada y virtual que enriquecen la comprensión de conceptos complejos y motivan el aprendizaje activo y experiencial.

Plataformas de Aprendizaje y Gestión Educativa: Sistemas como Moodle, Google Classroom, Edmodo y otros facilitan la administración de cursos, la entrega de contenido educativo, la evaluación y la comunicación entre docentes, estudiantes y padres.

Herramientas de Colaboración y Comunicación: Incluyen herramientas de videoconferencia, foros en línea, blogs educativos y redes sociales educativas que fomentan la colaboración entre estudiantes, la interacción con expertos y la conexión con aulas globales.

Robótica Educativa: Utilización de kits de robótica para enseñar conceptos de programación, ingeniería y resolución de problemas de manera práctica y divertida, fomentando habilidades STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).

Seguridad Digital y Alfabetización Mediática: Es crucial enseñar a los estudiantes sobre el uso seguro y responsable de la tecnología, incluyendo la protección de datos personales, el comportamiento ético en línea y la evaluación crítica de la información.

La integración de estos recursos tecnológicos en la educación primaria no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo digitalizado, desarrollando habilidades indispensables para su futuro académico y profesional.

El Aula Virtual en la escuela

Angulo, L. (2012, p.106) Se describe como "Un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) es un programa informático alojado en un servidor web utilizado para gestionar, distribuir y supervisar las actividades de formación que se realizan sin necesidad de presencia física, como el e-learning, en una institución educativa."

Es un entorno educativo digital diseñado para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través de plataformas y herramientas tecnológicas. Suele ser utilizado como complemento o sustituto del aprendizaje presencial tradicional, ofreciendo diversas ventajas y características que mejoran la experiencia educativa

Un LMS o aula virtual es un software alojado en un servidor, diseñado para que los docentes puedan gestionar el aprendizaje de los estudiantes de manera digital. Su función principal en este entorno incluye la distribución de recursos educativos, la evaluación y revisión de tareas, la comunicación en línea entre estudiantes y docentes, entre otras actividades relacionadas con el proceso educativo a distancia.

Funciones del aula virtual

Angulo, L. (2012) explica las siguientes funciones:

Distribución de Contenidos: Permite a los docentes subir y compartir materiales educativos como documentos, presentaciones, videos, y enlaces a recursos externos, facilitando el acceso a la información relevante para los estudiantes.

Gestión de Tareas y Evaluaciones: Permite asignar tareas, proyectos o actividades a los estudiantes, establecer fechas límite, recibir entregas en línea, y proporcionar retroalimentación y calificaciones de manera eficiente.

Comunicación Interactiva: Facilita la interacción entre estudiantes y docentes a través de herramientas como foros de discusión, chats en tiempo real, correos electrónicos internos y videoconferencias, fomentando la colaboración y el debate académico.

Seguimiento del Progreso: Permite a los docentes monitorear el progreso académico de los estudiantes mediante informes y estadísticas, lo que ayuda a identificar áreas de mejora y ajustar estrategias de enseñanza según las necesidades individuales.

Acceso a Bibliotecas y Recursos Digitales: Ofrece acceso a bibliotecas virtuales, repositorios de recursos educativos, bases de datos académicas y otras fuentes de información que enriquecen el aprendizaje y la investigación.

Administración Académica: Facilita la gestión administrativa del aula virtual, incluyendo la organización de calendarios académicos, control de asistencia, registro de notas y generación de informes.

Adaptabilidad y Personalización: Permite adaptar el contenido y las actividades educativas según el estilo de aprendizaje de cada estudiante,

ofreciendo rutas de aprendizaje personalizadas y recursos adaptativos.

Accesibilidad: Incorpora funcionalidades y herramientas diseñadas para garantizar el acceso equitativo a la educación para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales o discapacidades.

Seguridad y Privacidad: Implementa medidas de seguridad para proteger la información personal y académica de los usuarios, asegurando la integridad y confidencialidad de los datos dentro del entorno virtual.

Formación Continua: Ofrece oportunidades de desarrollo profesional para los docentes a través de cursos en línea, webinars, y otras formas de capacitación que promueven el uso efectivo de las tecnologías educativas.

Estas funciones combinadas hacen del aula virtual una herramienta integral para la enseñanza moderna, proporcionando un entorno interactivo y colaborativo que facilita el aprendizaje en cualquier momento y desde cualquier lugar (p.107).

2.2.8. Nuevas tecnologías que son tendencias en la educación actual.

El acceso a la información y recursos educativos mediante diversas tecnologías permite a los estudiantes enriquecer su aprendizaje con contenido multimedia y actividades interactivas. A su vez, brinda a los docentes la capacidad de ofrecer una educación más personalizada y ajustada a las necesidades individuales de cada estudiante. Además, en las aulas también se destacan otras alternativas relacionadas con las últimas innovaciones tecnológicas.

Inteligencia artificial (IA). Con el uso de esta tecnología se pueden desarrollar estrategias que respondan a las necesidades educativas de los estudiantes. Por ejemplo, si un alumno necesita aclarar dudas sobre sus tareas

en tiempo real, el asistente del sistema educativo basado en inteligencia artificial puede proporcionar respuestas a sus preguntas. En la actualidad, ChatGPT representa la inteligencia artificial más avanzada y popular en este ámbito

Tablets gráficas. Es una herramienta de soporte muy beneficiosa para los estudiantes al realizar las tareas escolares, ya que les permite tomar notas, dibujar, pintar e incluso crear modelos 3D, fomentando así su creatividad y pensamiento.

Videojuegos para escolares. Gracias a la tecnología, hay una variedad de videojuegos disponibles en el mercado. Estos juegos no solo proporcionan diversión a los niños y adolescentes, sino que también pueden mejorar su rendimiento académico, reforzar sus conocimientos y promover el trabajo colaborativo.

Uso del Stem y la domótica. El enfoque de STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) busca incentivar en los niños el pensamiento crítico, el desarrollo de habilidades y la colaboración en la solución de problemas del mundo real. A través de la domótica, los estudiantes pueden realizar recorridos virtuales tanto en la escuela como en sus hogares, permitiéndoles interactuar y gestionar su entorno, lo que a su vez promueve una mejor convivencia. Por ejemplo, pueden apagar las luces, reproducir su música favorita, y realizar diversas tareas que mejoran su entorno inmediato y les brindan una experiencia práctica de cómo la tecnología puede mejorar la vida cotidiana entre otras acciones, utilizando su dispositivo móvil o mediante comandos de voz.

2.2.10. Didáctica.

La Didáctica es la ciencia pedagógica que estudia los procesos educativos. Se dedica a desarrollar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, estableciendo directrices para asegurar que el conocimiento se transmita de manera efectiva a los estudiantes. Esta disciplina se centra en todas las fases del aprendizaje y permite explorar, analizar y elaborar los esquemas y planes necesarios para fundamentar una teoría pedagógica. (Arruanda Penteado 1982).

2.2.11. Habilidades didácticas del docente.

Ser docente implica una responsabilidad significativa, no solo con cada alumno presente en el aula, sino también con su futuro inmediato y a largo plazo.

Cada enseñanza impartida en el aula se convierte en las habilidades técnicas y transversales que los estudiantes llevarán consigo fuera de ese espacio. Estas habilidades no solo los capacitan individualmente, sino que también los preparan para contribuir y transmitir conocimientos a otros en el futuro. En resumen, el docente tiene en sus manos el potencial de influir en el futuro de su país (Itesm, 2018).

Las habilidades docentes engloban un conjunto de recursos que permiten a una persona llevar a cabo eficazmente la labor formativa. Estas habilidades son fundamentales para impartir clases de alta calidad, facilitando así el aprendizaje de los estudiantes y alcanzando los objetivos pedagógicos propuestos, dentro de ellas:

La planificación de la clase implica establecer objetivos claros, definir los contenidos a impartir y establecer criterios de evaluación que permitan medir el grado de comprensión de los alumnos durante la sesión.

Consejos a considerar:

- Es fundamental conocer qué aprendizajes son adecuados para los estudiantes y cuáles no.
- Reconocer la diversidad presente en el aula es crucial.
- Utilizar herramientas tecnológicas y lúdicas puede facilitar el proceso de aprendizaje.

La adaptabilidad del docente es clave para satisfacer las necesidades individuales de los alumnos y garantizar una comunicación efectiva que facilite la comprensión del contenido.

Consejos adicionales:

- Familiarizarse con estudios sobre la relación entre la capacidad de atención y la edad de los alumnos puede mejorar la adecuación de las explicaciones a cada grupo.

La gestión de la atención es esencial para asegurar que los estudiantes mantengan el interés a lo largo de la clase, evitando que las horas lectivas sean poco efectivas debido a la falta de concentración.

Consejos para gestionar la atención: Identificar motivaciones intrínsecas y extrínsecas que fomenten la participación activa de los alumnos.

La gestión del tiempo es crucial tanto en la fase de planificación como en la ejecución de la clase, asegurando así que se optimice el uso del tiempo disponible.

La formulación de preguntas reflexivas es fundamental para estimular el pensamiento crítico y fomentar el aprendizaje significativo en los alumnos durante todas las clases.

Consejos para formular preguntas: Utilizar la Taxonomía de Bloom como herramienta para diseñar preguntas que promuevan diferentes niveles de comprensión y análisis entre los alumnos.

2.2.12. Estrategia didáctica

Para Tobón (2010), Las estrategias didácticas se definen como un conjunto de acciones organizadas y ejecutadas con el fin de alcanzar un objetivo específico. En el ámbito pedagógico, se refieren a un plan de acción implementado por el docente para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Las estrategias didácticas se conceptualizan desde diversas perspectivas y enfoques en el campo educativo, dando lugar a múltiples definiciones que intentan explicar este concepto. Según Schmeck y Schunk (1999), las estrategias de aprendizaje son secuencias organizadas de procedimientos o planes destinados a alcanzar metas específicas de aprendizaje, donde los procedimientos individuales dentro de estas secuencias se denominan tácticas de aprendizaje. Estas estrategias representan procesos de nivel superior que incorporan diversas tácticas o técnicas de aprendizaje.

Martínez y Bonachea (2002) describen las estrategias didácticas como actividades planificadas por el docente para facilitar un aprendizaje efectivo en los estudiantes. Estas estrategias son diseñadas con un nivel de complejidad adecuado según los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje, las características de los alumnos y el contenido a enseñar. Los docentes emplean estrategias didácticas generales aplicables a todas las áreas del currículo, adaptándolas según la naturaleza investigativa requerida para la enseñanza de las ciencias u otros campos del conocimiento.

Según Díaz & Hernández (2002), las estrategias didácticas pueden clasificarse en:

- Estrategias de apertura o inicio, destinadas a activar y detectar conocimientos previos.
- Estrategias de desarrollo, orientadas a la presentación y explicación de los contenidos.
- Estrategias de codificación y organización, que facilitan la asimilación de nueva información.

Díaz Barriga (2002) destaca que, aunque existen diversas definiciones, todas coinciden en ciertos aspectos comunes:

- Son procedimientos o métodos organizados.
- Pueden involucrar múltiples técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Tienen como objetivo principal facilitar el aprendizaje y la resolución de problemas académicos.
- Son más que simples hábitos de estudio, ya que se aplican de manera flexible.
- Pueden ser tanto visibles (públicas) como invisibles (privadas).
- Representan herramientas socioculturales aprendidas en contextos de interacción con individuos más experimentados en el tema.

2.2.13. Clasificación de las estrategias didácticas

A lo largo de nuestra extensa trayectoria profesional, hemos desarrollado clasificaciones metodológicas para las estrategias didácticas que los docentes

deben aplicar, categorizándolas en tres grupos según su propósito, alcance y grado de dificultad.

Hemos llamado por ejemplo (Frola y Velásquez 2011):

Estrategias didácticas de nivel operativo 1, Las actividades diseñadas para mejorar la comprensión conceptual y el manejo de información escrita incluyen seguir instrucciones escritas, revisar textos para responder preguntas, tomar notas dictadas por el maestro, subrayar partes importantes de un texto y realizar tareas dentro del pupitre. Estas actividades no requieren operaciones fuera del espacio asignado al estudiante; consisten en leer las instrucciones y ejecutarlas con papel y lápiz. Por ejemplo, los ejercicios de los libros de texto, las actividades planificadas comúnmente por los docentes en la educación básica y media superior, como sopas de letras, crucigramas temáticos, ilustraciones con recortes, resolver operaciones matemáticas en el cuaderno, y problemas presentados en los libros.

Ejemplos de situaciones didácticas de este nivel operativo serían las siguientes:

- Tomar notas y escribir apuntes durante la clase según lo dictado por el maestro.
- Leer un texto y entender su contenido, destacando partes importantes.
- Completar un cuestionario con respuestas pertinentes.
- Crear y entregar un mapa conceptual al docente.
- Preparar una monografía sobre un tema específico para entregar al maestro.
- Leer un texto y elaborar un cuadro comparativo de forma individual.
- Desarrollar un mapa conceptual o mental en solitario

Las estrategias de nivel taxonómico más bajo tienen como objetivo principal adquirir conocimientos teórico-conceptuales que luego serán empleados en construcciones sociales más complejas. Por lo tanto, funcionan como medios para alcanzar fines más elaborados en lugar de ser fines en sí mismas. La educación contemporánea no solo se centra en la asimilación de contenidos o la adquisición de información, sino que busca promover la reflexión, el desarrollo del pensamiento crítico, el análisis y el procesamiento profundo de la información.

Las estrategias didácticas de nivel operativo 2 se caracterizan principalmente por realizarse fuera del pupitre, requerir trabajo colaborativo y generar productos definidos previamente. Estas estrategias no se limitan a una única sesión y se estructuran en tres fases distintas: inicio, desarrollo y cierre.

En la fase de inicio, los equipos se forman, se organizan y se asignan tareas específicas a cada miembro. Se establece un plan de trabajo, se definen los criterios de evaluación para la producción esperada, y se proporcionan las instrucciones y fuentes de información disponibles, incluyendo libros de texto y otras fuentes llamadas "insumos".

Durante la fase de desarrollo, los equipos generan conocimiento de manera colaborativa, trabajando en las tareas asignadas para alcanzar los objetivos planteados. Preparan la presentación de sus resultados y conclusiones,

siguiendo los indicadores de evaluación establecidos desde el inicio. También ensayan y refinan su presentación ante el grupo.

En la fase de cierre, los equipos comparten sus productos con el resto de la clase, explicando sus estrategias de trabajo, soluciones y recursos utilizados. El docente aplica criterios de evaluación previamente definidos para valorar el trabajo de los equipos

Las estrategias de nivel operativo 2 son efectivas cuando se cumplen ciertos requisitos: deben surgir como resultado de la construcción social y no solo con el propósito de ser entregadas al maestro, sino de comunicar, defender y socializar el conocimiento adquirido. A diferencia de las estrategias de nivel operativo 1, estas se realizan de manera colaborativa, aunque su diseño y aplicación son responsabilidad de un único docente y se limitan a una disciplina específica, careciendo de la transversalidad y la multi - disciplinariedad que caracterizan a las estrategias de nivel operativo 3.

Las estrategias didácticas de nivel operativo 3 reflejan las implicaciones del enfoque por competencias, particularmente en las competencias para la vida. El diseño y la planificación de situaciones didácticas de este nivel exigen que los docentes demuestren un dominio sustancial tanto conceptual, procedimental como actitudinal. Además, requieren la colaboración activa de los alumnos y, en ocasiones, de los padres de familia. Estas estrategias, como los proyectos transversales al currículo, involucran a múltiples docentes y disciplinas en sus fases de diseño, desarrollo y cierre.

Un ejemplo claro de este tipo de situaciones es el proyecto, que por su metodología y estructura didáctica tiene la capacidad de acercar a los estudiantes a experiencias muy cercanas a la vida real y a su contexto cotidiano futuro. Al diseñar un proyecto como situación didáctica, se asegura en gran medida que cada obstáculo, desafío, discrepancia, actitud o limitación de recursos se convierta en una valiosa experiencia de aprendizaje, similar a las situaciones de la vida real, lo cual tiene un gran valor educativo. Aunque la temática, los conceptos y la información son componentes esenciales del proyecto, representan solo una tercera parte del mismo; los dos tercios restantes se distribuyen equitativamente entre los procedimientos y las actitudes, conformando así la competencia integral.

2.2.14. Capacidad que promueve un estudiante con una estrategia didáctica

Una estrategia didáctica promueve la capacidad de un estudiante de diversas maneras. Aquí algunas capacidades que pueden ser desarrolladas:

Comprensión y análisis: Ayuda al estudiante a comprender y analizar conceptos, textos o problemas de manera profunda y crítica.

Aplicación práctica: Permite al estudiante aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a situaciones prácticas o problemas del mundo real.

Resolución de problemas: Facilita el desarrollo de habilidades para identificar, plantear y resolver problemas de manera eficaz y creativa.

Colaboración: Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes, mejorando sus habilidades para comunicarse y trabajar en conjunto.

Autonomía: Promueve la capacidad del estudiante para aprender de manera autónoma, utilizando recursos y técnicas adecuadas para su aprendizaje.

Creatividad: Estimula la creatividad al plantear tareas que requieren soluciones innovadoras y originales.

Pensamiento crítico: Desarrolla la capacidad de evaluar y cuestionar información de manera objetiva y fundamentada.

Autoevaluación y reflexión: Permite al estudiante reflexionar sobre su propio aprendizaje, identificar áreas de mejora y establecer metas para su desarrollo académico.

Una estrategia didáctica efectiva no solo busca transmitir conocimientos, sino también desarrollar habilidades y competencias que preparen al estudiante para enfrentar desafíos tanto dentro como fuera del entorno educativo.

2.2.15. Rol que cumple el docente y el estudiante en una estrategia didáctica

Las dos partes fundamentales en la implementación de una estrategia didáctica son el maestro y el alumno. Sin su participación activa y el intercambio de conocimientos entre ellos, la estrategia no podría ser efectivamente ejecutada. Pero, ¿cuál es la función específica de cada uno en la aplicación de esta herramienta?:

Docente	Estudiante
Ser el encargado de impartir conocimientos.	Enfocarse en la adquisición de conocimientos como su meta primordial.
Tomar en cuenta las particularidades de los estudiantes y el entorno donde se aplicará la estrategia, para ajustarla.	Colaborar con compañeros y docentes, discutiendo y llegando a acuerdos sobre conceptos.
Crear una estrategia personalizada o adoptar una existente como referencia.	Contribuir a la creación de nuevo conocimiento y comprometerse a participar activamente en la estrategia, aprovechando al máximo sus beneficios.
Proveer todos los recursos, conocimientos y experiencias necesarios para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.	Participar de manera activa en su propio proceso de aprendizaje, utilizando los recursos proporcionados por el profesor para resolver problemas y comprender conceptos.
Fomentar la motivación en los estudiantes para que adquieran conocimientos y desarrollen nuevas habilidades	Aplicar sus conocimientos y experiencias anteriores en el proceso de enseñanza-aprendizaje y compartirlos con otros

Bases del proceso enseñanza aprendizaje

La enseñanza constructivista es un enfoque educativo que sostiene que el aprendizaje es un proceso activo y personal, en el que los estudiantes construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas y de la interacción con su entorno. Este enfoque se centra en el estudiante como constructor activo de su propio aprendizaje, en lugar de ser un receptor pasivo de información. Algunas de las características clave del constructivismo en la educación incluyen:

- a) Se basa en la estructura conceptual individual de cada estudiante, partiendo de las ideas y preconceptos que estos tienen sobre el tema.
- b) Anticipa el cambio conceptual que se espera como resultado de la

construcción activa de nuevos conceptos y su impacto en la estructura mental.

c) Contrasta las ideas y preconceptos relacionados con el tema enseñado con el nuevo concepto científico que se presenta.

d) Aplica el nuevo concepto a situaciones concretas y lo vincula con otros conceptos en la estructura cognitiva para ampliar su transferencia.

Jean Piaget, uno de los teóricos más influyentes en el campo del desarrollo cognitivo, propuso que el mecanismo fundamental de adquisición de conocimientos implica que la información nueva se incorpora a los esquemas o estructuras mentales preexistentes, las cuales se modifican y reorganizan a través de procesos de asimilación y acomodación. Piaget creía que el conocimiento surge de la interacción entre la persona y su entorno, y que el desarrollo cognitivo progresa a través de etapas, cada una caracterizada por diferentes capacidades de pensamiento y comprensión.

Lev Vygotsky, por su parte, enfatizó el papel del contexto social y cultural en el desarrollo cognitivo. Para Vygotsky, el desarrollo cultural del niño se basa en las funciones psíquicas superiores, como el lenguaje y el pensamiento, que se internalizan a través de relaciones sociales y culturales. Vygotsky introdujo el concepto de la "zona de desarrollo próximo", que describe el rango de tareas que un niño puede realizar con la ayuda de otros, pero no aún de manera independiente. Esto resalta la importancia de la interacción social en el aprendizaje y el desarrollo.

En resumen, tanto Piaget como Vygotsky contribuyeron a nuestra

comprensión del aprendizaje y el desarrollo cognitivo, aunque desde perspectivas ligeramente diferentes. Piaget se centró más en los procesos internos y las etapas del desarrollo cognitivo, mientras que Vygotsky destacó el papel del contexto social y cultural en la adquisición de conocimientos. Ambos enfoques son complementarios y han influido profundamente en la pedagogía moderna. (Morán,2017, p.25)

2.3 Definición de términos básicos

Enseñanza-Aprendizaje: Es el proceso interactivo y dinámico en el cual el docente facilita el aprendizaje de los estudiantes mediante la impartición de conocimientos, habilidades y valores. Implica la transmisión de información por parte del docente y la adquisición y procesamiento de esta información por parte de los estudiantes para construir significados y desarrollar competencias

Estrategia Didáctica: Es un plan o conjunto de acciones organizadas y estructuradas que el docente implementa para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje. Involucra la selección de métodos, técnicas y recursos educativos que se adaptan a las necesidades y características de los estudiantes.

Habilidades Didácticas del Docente: Son las competencias y conocimientos específicos que el docente posee para planificar, implementar y evaluar estrategias didácticas efectivas. Incluyen habilidades en pedagogía, manejo de recursos educativos, tecnológicos y metodológicos, así como habilidades para la gestión del aula y el manejo de grupos.

Herramienta Tecnológica: Es un software, dispositivo o aplicación que se utiliza para realizar una tarea específica. Puede referirse a cualquier tecnología utilizada en el contexto educativo para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Internet: Es una red global de comunicación que permite el intercambio de información a nivel mundial. En educación, Internet proporciona acceso a recursos educativos, bibliotecas virtuales, herramientas de comunicación y colaboración, entre otros recursos.

Nueva Tecnología: Se refiere a los avances recientes en el ámbito tecnológico que impactan significativamente en diversos aspectos de la vida y, particularmente, en la educación. Incluye innovaciones como inteligencia artificial, realidad aumentada, internet de las cosas, entre otras.

Páginas Web: Son documentos o recursos accesibles a través de Internet que contienen información en formato HTML, generalmente organizada en hipertexto. Las páginas web son fundamentales en educación para el acceso a contenidos educativos, actividades interactivas y recursos multimedia.

Recursos Tecnológicos: Son herramientas, dispositivos, programas o sistemas que se utilizan para facilitar o mejorar procesos educativos, de comunicación o de gestión. Incluyen desde computadoras y software específico hasta dispositivos móviles, proyectores, pizarras digitales, entre otros.

Redes Sociales: Son espacios digitales que facilitan a los usuarios la creación de perfiles personales, el intercambio de contenido, y la interacción y comunicación con otros participantes en línea. En educación, las redes sociales pueden utilizarse para el aprendizaje colaborativo, la creación de comunidades de práctica y la comunicación entre estudiantes y docentes.

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

Los recursos tecnológicos como estrategia didáctica se relacionan con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura.

2.4.2 Hipótesis específicas

- La descripción de los recursos tecnológicos se relaciona con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N°15- 20347 – Santa María – Huaura.

- El diseño de los recursos tecnológicos se relaciona con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María -Huaura.

2.5 Operacionalización de las variables

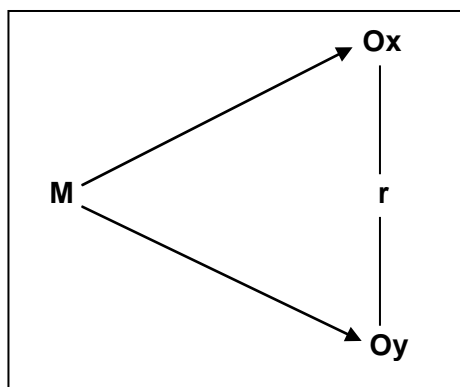
VARIABLES	DIMENSIONES	CATEGORIA	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Recursos tecnológicos</p>	<p>Funciones</p> <p>Importancia</p> <p>Principales Recursos</p>	<p>Proporciona información Guía el aprendizaje Motiva y evalúa</p> <p>Flexibilidad Versatilidad Interactividad</p> <p>Herramientas Web Sistema Multimedia Software educativo Buscadores de internet Redes sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encuesta ▪ Observación
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Estrategia didáctica</p>	<p>Habilidades del docente.</p> <p>Clasificación</p> <p>Rol del docente y del estudiante</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Encuesta ▪ Observación

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

El estudio es de naturaleza sustantiva y descriptiva, pues aborda un problema teórico y se centra en la descripción de la realidad (Sánchez y Reyes, 2003). En este marco, se explora el uso de recursos tecnológicos como estrategia pedagógica en la enseñanza a estudiantes de nivel primario. El diseño de la investigación es correlacional, dado que los resultados obtenidos de la medición de las variables se analizaron para evaluar el grado de relación entre los aspectos estudiados. (Sánchez y Reyes, 2003).

El diagrama representativo es el siguiente:



M: Muestra de investigación

O_x: Observación de los recursos tecnológicos

O_y: Observación de estrategia didáctica de enseñanza

r: Relación entre las variables

3.1.1. Tipo de Investigación

El diseño de estudio es básico y no experimental, sobre todo correlacional, puesto que se ha analizado el grado de asociación entre los aspectos estudiados a partir de los resultados obtenidos en la medición de las variables. (Sánchez y Reyes, 2003).

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Población:

Está integrada por todos los integrantes de la entidad educativa, por lo cual se detalla a continuación la respectiva distribución:

Cuadro 1: Estudiantes matriculados por nivel de estudio

	NIVEL	CANTIDAD
ALUMNOS	INICIAL	72
	PRIMARIA	107
	SECUNDARIA	112
	TOTAL	291

3.2.2. Muestra:

La han integrado todos los alumnos seleccionados a través de la aplicación de las ecuaciones estadísticas respectivas, que totalizan 45 educandos, En concordancia al cuadro seguido:

Tabla 3: estudiantes

SECCIONES	H	M
1er grado	12	3
2do grado	13	2
3er grado	12	3
Total	45	

3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Son métodos y herramientas utilizados para obtener información relevante para un estudio o investigación.

A continuación, se describe cada uno:

Técnicas:

Observación

Implica la inspección directa y sistemática de fenómenos, comportamientos, o eventos tal como ocurren en su entorno natural.

Estudios etnográficos, investigaciones sobre comportamiento humano, análisis de procesos en entornos laborales.

Entrevista:

Método interactivo donde el investigador formula preguntas directamente a los participantes. Estudios cualitativos, recopilación de opiniones, experiencias, o conocimientos profundos

Cuestionario:

Herramientas que recopilan datos mediante preguntas escritas, entregadas a los participantes.

Estudios cuantitativos, evaluación de actitudes, opiniones, y comportamientos en grandes

poblaciones.

Análisis de Documentos:

Revisión y análisis de documentos existentes como informes, registros, publicaciones, y archivos. Estudios históricos, análisis de políticas, revisión de literatura

Instrumentos de Recolección de Datos

Formularios de Observación:

Plantillas utilizadas para registrar observaciones de manera estructurada.

Listas de verificación, escalas de valoración, descripciones detalladas.

Guías de Entrevista:

Conjuntos de preguntas o temas a tratar durante una entrevista.

Preguntas abiertas, temas clave, notas para el entrevistador.

Cuestionarios y Encuestas:

Conjuntos de preguntas diseñadas para recopilar información de una muestra de participantes.

Preguntas de opción múltiple, escalas Likert, preguntas abiertas.

Grabadoras y Software de Transcripción:

Dispositivos y aplicaciones utilizadas para registrar entrevistas, discusiones, y observaciones verbales.

Archivos de audio, transcripciones textuales.

Software de Análisis de Datos:

Herramientas para la codificación y análisis de datos cualitativos y cuantitativos.

Bases de datos, herramientas de codificación, funciones de análisis estadístico.

Ejemplo de Aplicación en un Estudio

En un estudio sobre la efectividad de recursos tecnológicos en la enseñanza, se pueden utilizar:

Observación: Para documentar cómo los estudiantes interactúan con la tecnología en el aula.

Entrevistas: Con maestros y estudiantes para obtener perspectivas sobre la utilidad de los recursos tecnológicos.

Cuestionarios: Para evaluar las percepciones de los estudiantes sobre la tecnología.

Análisis de Documentos: Revisar informes de rendimiento académico y registros de uso de tecnología.

3.3 Técnicas para el Procesamiento de la Información

Codificación de Datos

Asignación de códigos numéricos respuestas categóricas o cualitativas para facilitar su análisis.

Encuestas y cuestionarios con preguntas de opción múltiple o respuestas categóricas.

Limpieza de Datos

Proceso de identificar y corregir errores o inconsistencias en los datos recopilados.

Verificación de duplicados, tratamiento de valores nulos, corrección de errores tipográficos.

Uso de estadísticas básicas para resumir y describir las características principales de los datos.

Análisis de frecuencias, medidas de tendencia central (media, mediana, moda), medidas de dispersión (rango, desviación estándar).

Análisis Estadístico Inferencial

Técnicas para hacer inferencias sobre una población a partir de una muestra.

Pruebas de hipótesis, análisis de varianza (ANOVA), regresión.

Tabulación y Representación Gráfica

Organización de datos en tablas y su representación visual mediante gráficos.

Tablas de frecuencia, gráficos de barras, histogramas, diagramas de dispersión.

Transcripción de Datos

Convertir grabaciones de audio o video en texto escrito para facilitar el análisis.

Entrevistas, grupos focales, observaciones.

Codificación Cualitativa

Identificación y etiquetado de temas, patrones, y categorías en los datos cualitativos.

Análisis de textos, entrevistas, notas de campo.

Ejemplo: Asignar códigos temáticos a segmentos de texto en las transcripciones de entrevistas.

Análisis de Contenido

Técnica para cuantificar y analizar la presencia de ciertos conceptos o palabras en textos.

Estudios de comunicación, análisis de medios, revisiones de literatura.

Ejemplo: Contar la frecuencia de menciones de términos específicos en artículos de noticias.

Análisis Temático

Identificación y análisis de patrones o temas recurrentes en los datos cualitativos.

Aplicaciones: Estudios sobre experiencias, percepciones, y comportamientos.

Ejemplo: Identificar temas comunes en las respuestas de los participantes sobre el uso de tecnología en el aula.

Análisis Narrativo

Exploración de las historias y narrativas personales en los datos cualitativos.

Estudios biográficos, investigaciones sobre experiencias de vida.

Ejemplo: Analizar las historias de vida de participantes en un estudio sobre la superación

de adversidades.

Análisis de Redes Sociales

Evaluación de las relaciones y conexiones entre diferentes entidades o actores en un conjunto de datos.

Estudios de interacción social, análisis de redes de comunicación.

Ejemplo: Analizar la red de comunicación entre empleados en una organización.

Herramientas de Procesamiento de Datos

Software de Estadística:

Ejemplos: SPSS, R, Stata.

Realizar análisis estadísticos descriptivos e inferenciales, generar gráficos.

Software de Análisis Cualitativo:

Ejemplos: NVivo, Atlas.ti, MAXQDA.

Codificar y analizar datos cualitativos, identificar patrones temáticos.

Hojas de Cálculo:

Ejemplos: Microsoft Excel, Google Sheets.

Organizar datos, realizar cálculos básicos, crear gráficos simples.

Bases de Datos:

Ejemplos: MySQL, Microsoft Access.

Almacenar y gestionar grandes volúmenes de datos, realizar consultas.

Plataformas de Visualización de Datos:

Ejemplos: Tableau, Power BI.

Crear visualizaciones interactivas y dashboards para la interpretación de datos

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 1: Asimila y comparte nuevos conocimientos usando los recursos tecnológicos.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	2	3.3%
Alto	5	13.3%
Regular	19	41.7%
Bajo	1	1.7%
Muy Bajo	18	40.4%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

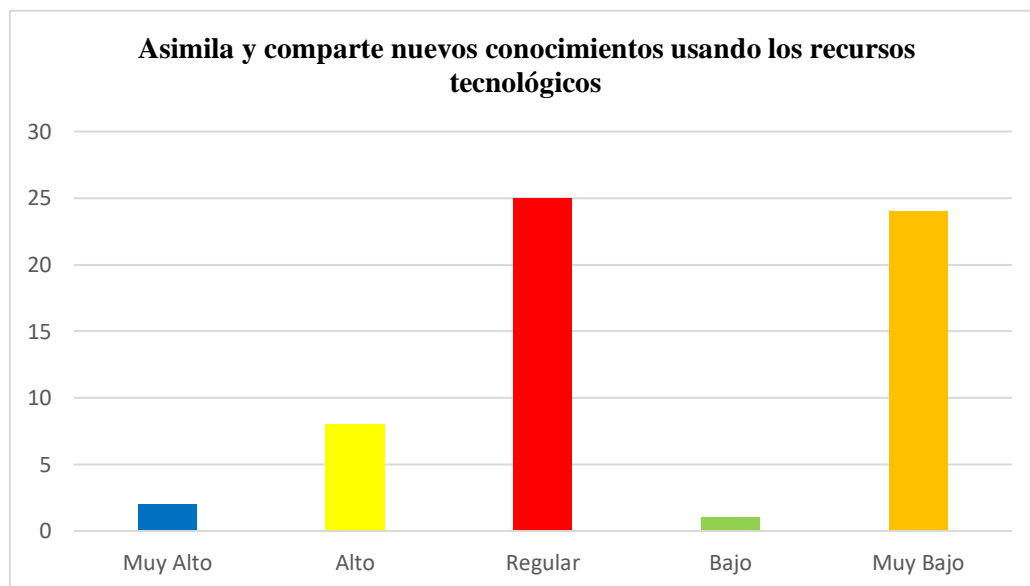


Figura 1

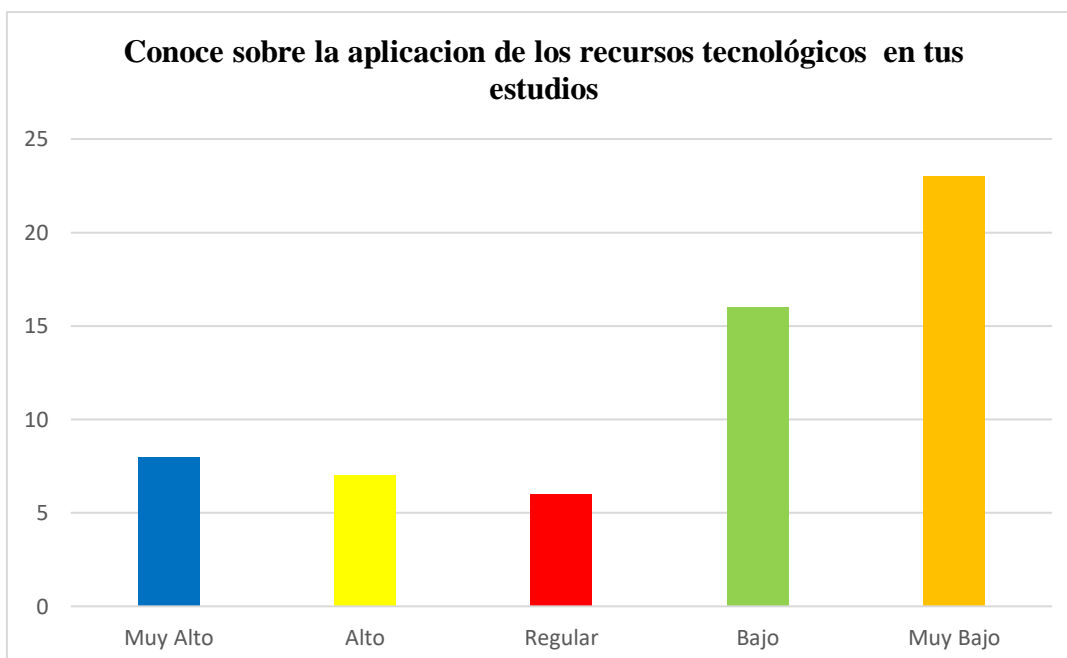
Interpretación

De total de los interrogados, el 42% han respondido sentirse en regular nivel, el 40% en muy bajo, el 13% encontrarse en nivel alto y solo el 3% en el nivel muy alto. Estableciendo la continua asimilación y el intercambio de conocimientos innovadores mediante los recursos tecnológicos disponibles para los educandos, lo que les facilita la adquisición de dichos conocimientos.

Tabla 2: Conoce sobre la aplicación de los recursos tecnológicos en tus estudios

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	5	13.3%
Alto	4	11.7%
Regular	3	10.0%
Bajo	13	26.7%
Muy Bajo	20	38.3%
Total	45	100

Nota: Autoría propia



Interpretación

De los educandos interrogados han afirmado: el 38% que la participación es muy baja, el 27% estima que tiene participación en nivel bajo, 10% sostiene que tiene participación de forma regular, el 12% tiene participación de forma alta, el 13% Muy alta; la figura ha denotado muy baja con respecto a la aplicación de los recursos tecnológicos en los educandos.

Tabla 3: Considero que es didáctico el uso de los recursos tecnológicos en la enseñanza.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	4	11.7%
Alto	4	11.7%
Regular	23	41.7%
Bajo	12	25.0%
Muy Bajo	3	10.0%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

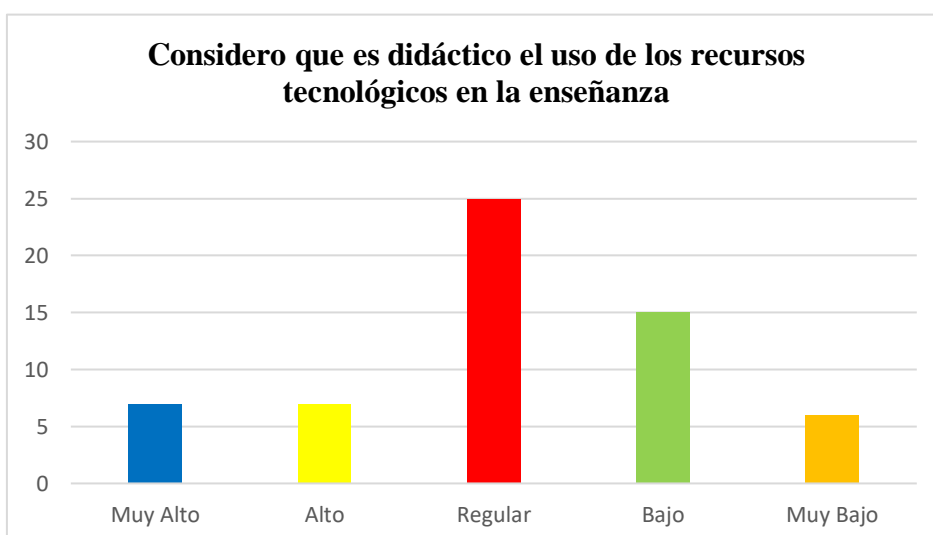


Figura 3

Interpretación

De los educandos interrogados ha manifestado que estiman que es didáctico el empleo de los recursos tecnológicos en la enseñanza, el 42% de los interrogados establecidos en el nivel regular, el 25% en el nivel bajo y solo el 10% en el nivel regular.

Tabla 4: El uso de los recursos tecnológicos despiertan interés en su aprendizaje.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	7	16.7%
Alto	14	28.3%
Regular	17	33.3%
Bajo	5	13.3%
Muy Bajo	2	8.3%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

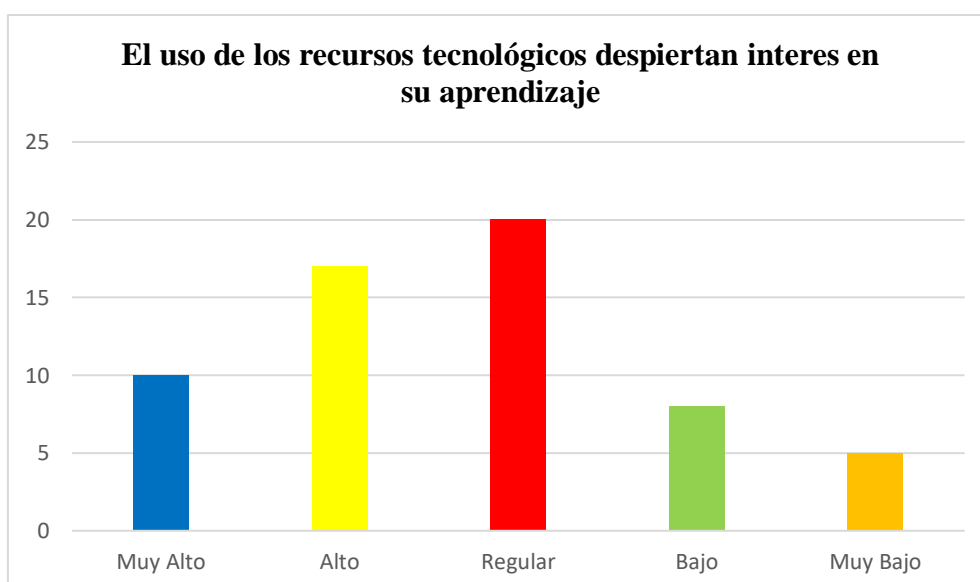


Figura 4

Interpretación

Entre los interrogados, se ha señalado que el uso de recursos tecnológicos aumenta el interés en su aprendizaje: el 34% indica que estos recursos generan un interés moderado, el 28% menciona un alto interés, el 17% un interés muy alto, el 13% un interés bajo, y el 8% un interés muy bajo, reconociendo la relevancia de la tecnología en su proceso de aprendizaje.

Tabla 5: El profesor utiliza diapositivas en su clase.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	2	3.3%
Alto	3	5.0%
Regular	22	50.0%
Bajo	14	35.0%
Muy Bajo	4	6.7%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

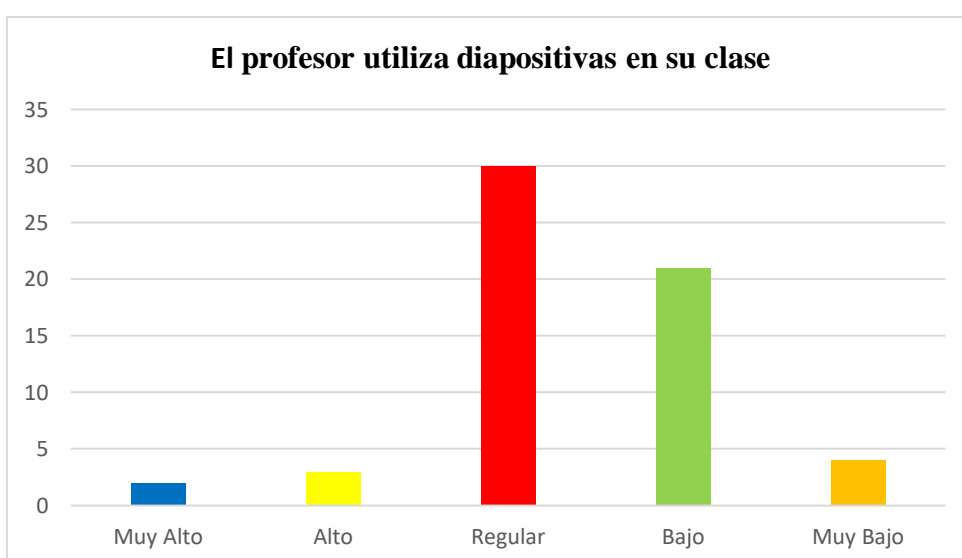


Figura 5

Interpretación

Entre los educandos interrogados, se ha reportado que los docentes emplean diapositivas en sus clases: el 50% de ellos las emplean de forma regular, el 35% se encuentran en un nivel bajo de su utilización, el 7% en un nivel muy bajo, el 5% en un nivel alto, y únicamente el 3% en un nivel muy alto.

Tabla 6: El docente elabora clases digitales en la enseñanza.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	0.0%
Alto	0	0.0%
Regular	10	26.7%
Bajo	4	10.0%
Muy Bajo	31	63.3%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

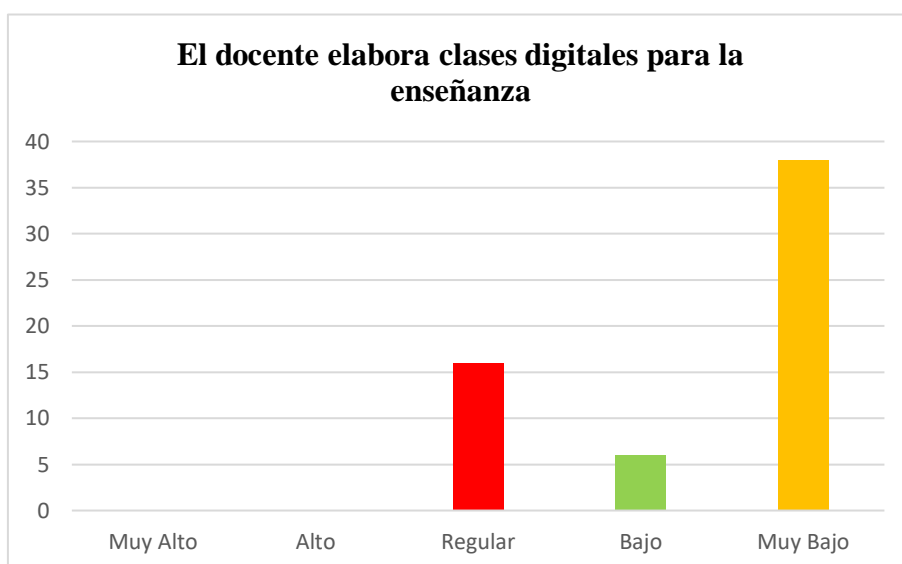


Figura 6

Interpretación

Según los educandos interrogados, el 63% manifiestan que sus docentes crean clases digitales para la enseñanza a un nivel muy bajo, el 27% a un nivel regular, y el 10% a un nivel bajo.

Tabla 7: El docente utiliza materiales didácticos para el desarrollo de sus clases.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	0.0%
Alto	0	0.0%
Regular	31	63.3%
Bajo	10	23.3%
Muy Bajo	4	13.3%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

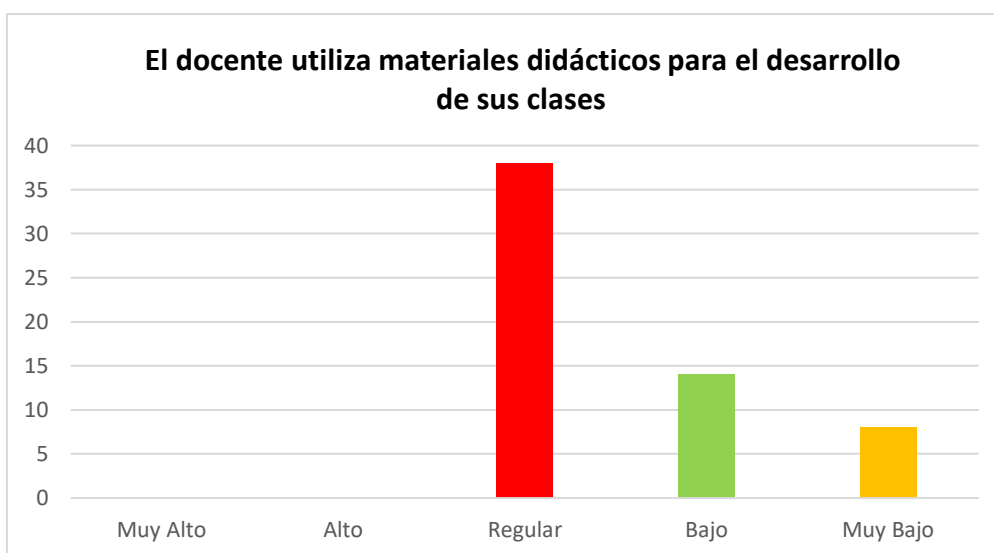


Figura 7

Interpretación

En relación con el uso de materiales didácticos por parte del docente en el desarrollo de sus clases, el 64% de los educandos interrogados afirma que el docente los emplea de manera regular, el 23% considera que los utiliza en un nivel bajo, y el 13% en un nivel muy bajo.

Tabla 8: El docente utiliza el audio como material didáctico en sus clases.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	11.7%
Alto	8	25.0%
Regular	29	35.0%
Bajo	8	15.0%
Muy Bajo	0	13.3%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

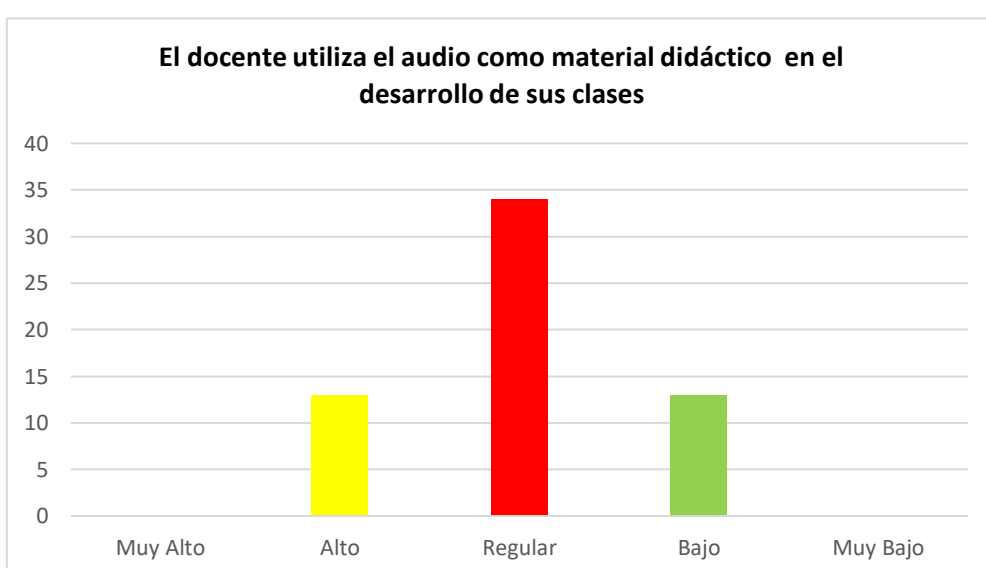


Figura 7

Interpretación

En cuanto a la pregunta formulada a los educandos respecto al empleo del audio por parte del docente como material didáctico en sus clases, el 56% de los encuestados indicó que el docente utiliza el audio de manera regular, el 22% en un nivel bajo, y el 22% en un nivel alto.

Esto evidencia que el audio se emplea de forma habitual como estrategia didáctica en las clases.

Tabla 9: El docente utiliza dispositivos móviles en el desarrollo de sus clases.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	0	11.7%
Alto	3	25.0%
Regular	22	35.0%
Bajo	15	15.0%
Muy Bajo	5	13.3%
Total	45	100

Nota:

Autoría propia

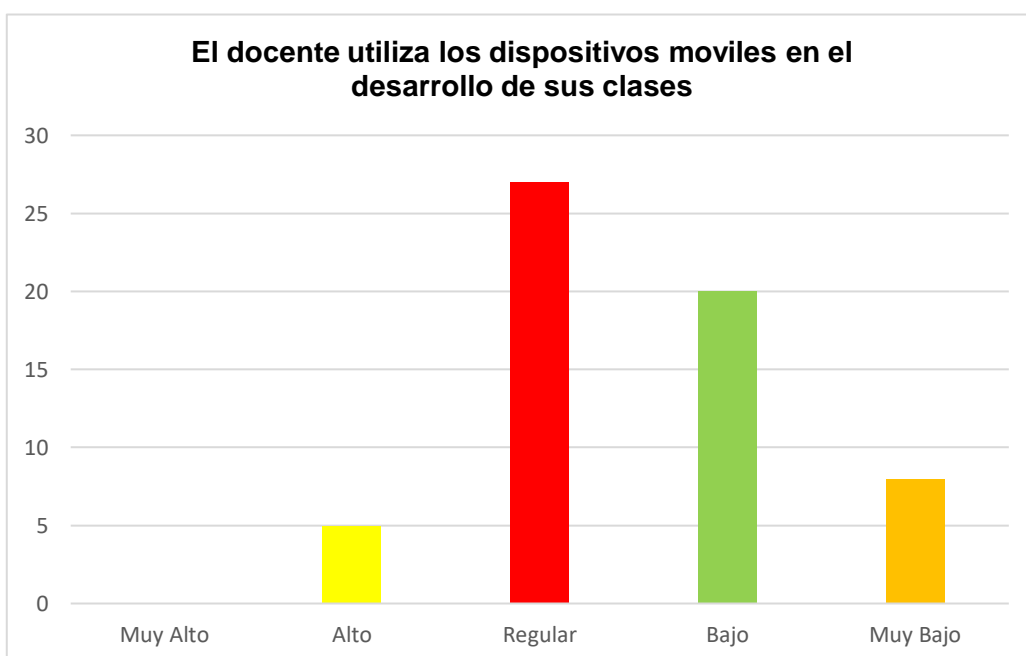


Figura 9

Interpretación

A los interrogados se les pregunta si los docentes utilizan dispositivos móviles en sus clases. El 45% respondió que los utiliza de manera regular, el 34% en un nivel bajo, el 13% en un nivel muy bajo, y el 8% en un nivel alto.

Esto muestra que la mayoría de los docentes emplean dispositivos móviles de forma habitual en sus clases

Tabla 10: El docente utiliza las Tic para el desarrollo de sus clases.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	3	8.3%
Alto	4	10.0%
Regular	20	40.0%
Bajo	11	25.0%
Muy Bajo	7	16.7%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

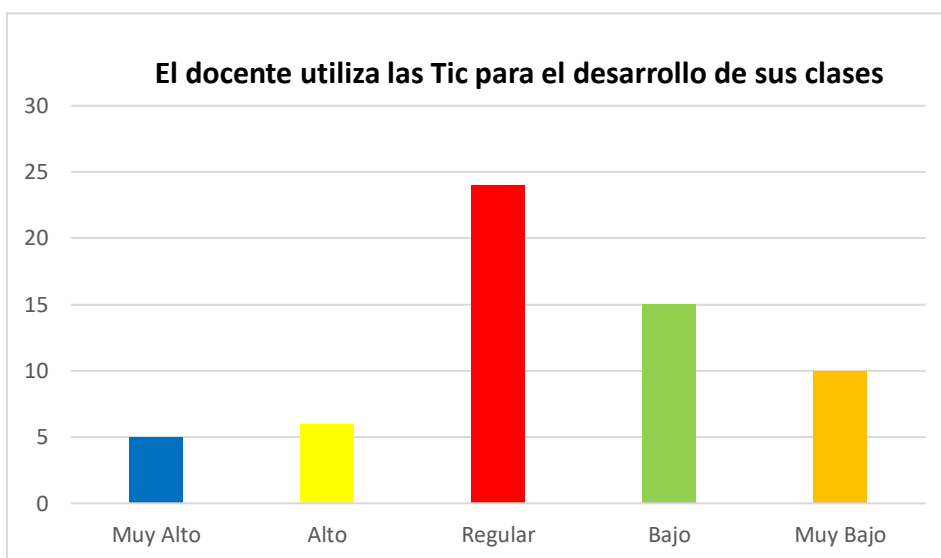


Figura 10

Interpretación

En la pregunta sobre el uso de las TIC por parte de los docentes en el desarrollo de sus clases, los resultados muestran que el 40% de los interrogados indicaron que los docentes las utilizan regularmente, el 25% en un nivel bajo, el 15% en un nivel muy bajo, el 10% en un nivel alto, y el 8% en un nivel muy alto. Esto refleja la frecuencia regular con la que se emplean las TIC en las clases

Tabla 11: Las Tic como recurso para el aprendizaje de los estudiantes.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	2	6.7%
Alto	21	41.7%
Regular	13	28.3%
Bajo	5	13.3%
Muy Bajo	4	10.0%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

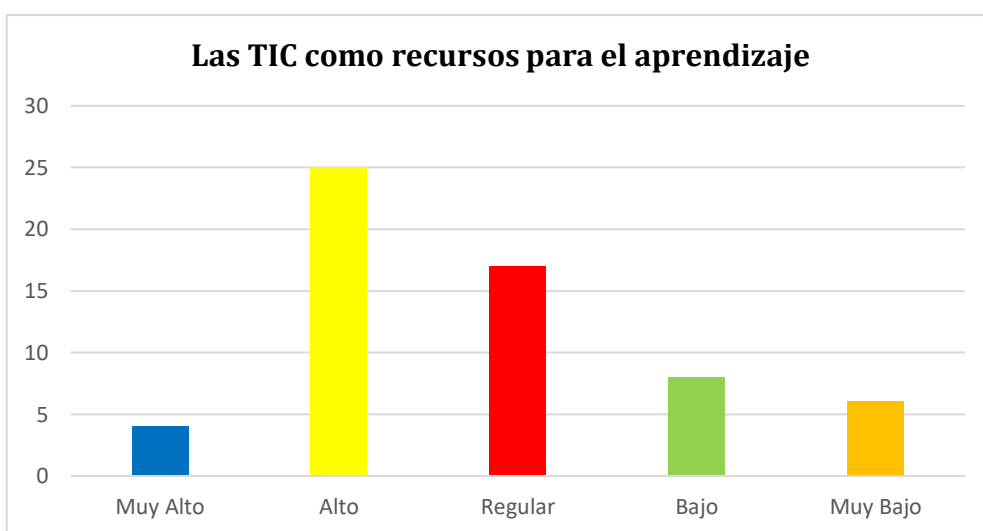


Figura 11

Interpretación

En la pregunta sobre las TIC como recursos para el aprendizaje, el 42% de los interrogados respondieron que las consideran altamente efectivas, el 28% las perciben como recursos de uso regular, y el 13% las calificaron como de bajo uso, lo que demuestra que las TIC facilitan una conexión significativa como recursos para el aprendizaje.

Tabla 12: Comunicación online para las actividades académicas.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	2	5.0%
Alto	5	11.7%
Regular	10	23.3%
Bajo	11	25.0%
Muy Bajo	17	35.0%
Total	45	100

Nota: Autoría propia

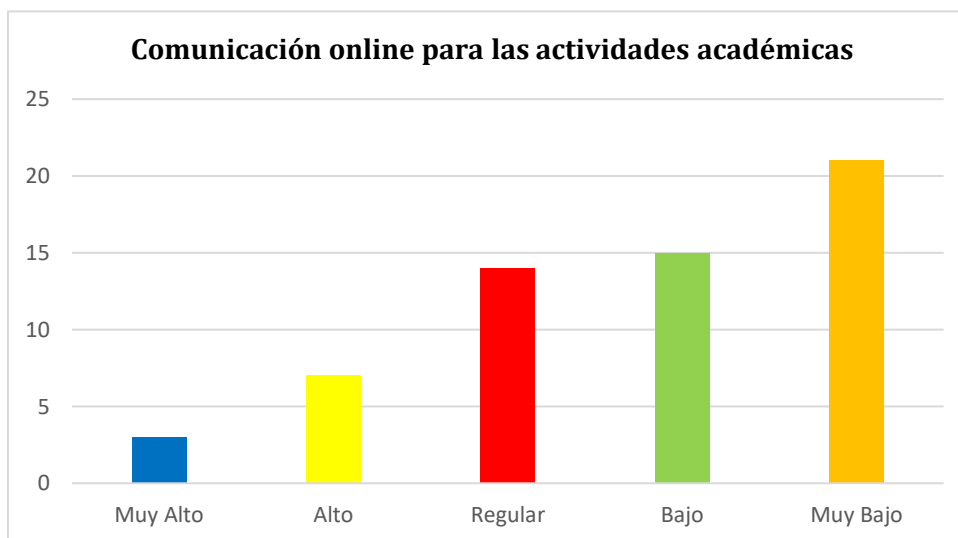


Figura 12

Interpretación

En la pregunta dirigida a los educandos sobre el uso de la comunicación en línea para actividades académicas, los resultados mostraron que el 35% de los interrogados indicaron un uso muy bajo, el 25% lo reportaron como bajo y el 23% como regular, lo que refleja una escasa utilización de las comunicaciones en línea para actividades académicas.

Tabla 13: Consideras que el uso de las TIC mejora la comunicación con tus compañeros.

Categorías	Cantidad	Porcentaje
Muy Alto	4	6.7%
Alto	13	21.7%
Regular	20	33.3%
Bajo	15	25.0%
Muy Bajo	8	13.3%
Total	60	100

Nota: Autoría propia

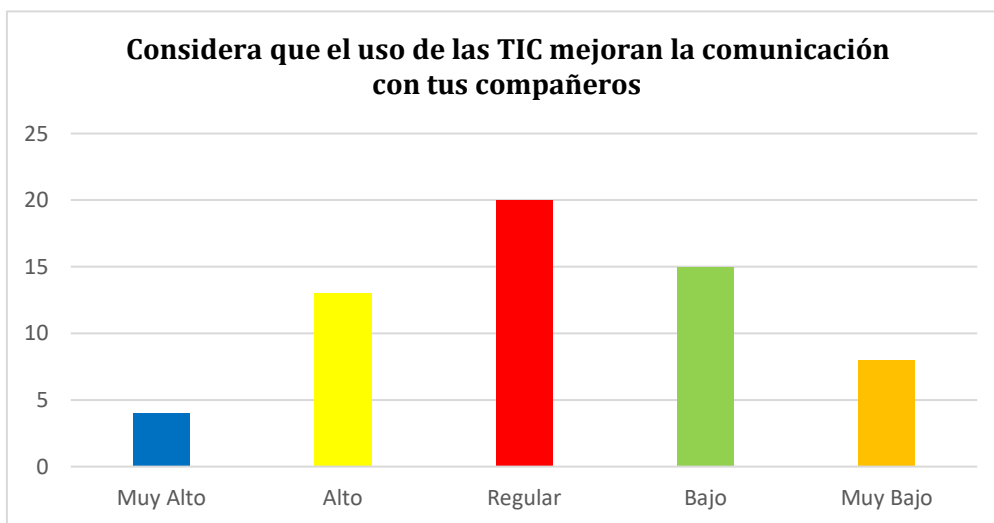


Figura 13

Interpretación

En la pregunta sobre si consideran que el uso de las TIC mejora la comunicación con sus compañeros, el 33% de los encuestados respondió que, de manera regular, el 25% lo consideró bajo, y el 22% alto. Esto indica que los estudiantes perciben que las TIC tienen un impacto regular en la mejora de la comunicación con sus compañeros.

4.2. Contrastación de las hipótesis

Hipótesis general.

H₀: Los recursos tecnológicos como estrategia didáctica no se relacionan con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 -Santa María-Huaura.

H₁: Los recursos tecnológicos como estrategia didáctica se relaciona con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de Institución Educativa Integrada N° 15- 20347- Santa María-Huaura.

Tabla 14: Hipotesis General

		Recursos Tecnológicos	Enseñanza
Rho de Spearman	Recursos Tecnológicos	Coefficiente	1,000
		decorrelación	,914**
		Sig. (bilateral)	.
		N	45
Enseñanza	Recursos Tecnológicos	Coefficiente	,914**
		decorrelación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	45

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Según la tabla 14, el coeficiente de correlación es 0.914, indicando una relación directa significativa entre los recursos tecnológicos y la enseñanza, con un valor p (nivel de significancia) de 0.000, que es menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a) con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Hipótesis específica 1.

H_0 : La descripción de los recursos tecnológicos no se relacionan con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María-Huaura.

H_1 : La descripción de los recursos tecnológicos se relacionan con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María-Huaura.

Tabla 15: Hipótesis Especifica 1

		Descripción de los R. T	Enseñanza
Rho Spearman	de Descripción de los R.T	1,000	,892**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	45	45
	Enseñanza	Coefficiente de correlación	,892**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			45
			45

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Según la tabla 15, el coeficiente de correlación es 0.914, lo que indica una relación directa significativa entre la descripción de los Recursos Tecnológicos y la enseñanza, con un valor p (nivel de significancia) de 0.000, que es menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha) con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%

Hipótesis específica 2.

H₀: El diseño de los recursos tecnológico no se relacionan con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María-Huaura.

H₁: El diseño de los recursos tecnológico se relacionan con la enseñanza de los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María -Huaura.

Tabla 16: Hipótesis Específica 2

		Diseño de Recursos Tecnológicos	Enseñanza	
Rho de Spearman	Recursos Tecnológicos	Coefficiente de correlación	1,000	,885**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Enseñanza	Coefficiente de correlación	,885**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Según la tabla 16, el coeficiente de correlación es 0.885, indicando una relación significativa entre el diseño de recursos tecnológicos y la enseñanza de estudiantes de nivel primaria, con un valor p (nivel de significancia) de 0.000, que es menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha) con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

CAPITULO V

DISCUSION

5.1. Discusión

- Se ha establecido una relación directa entre el uso de recursos tecnológicos como estrategia educativa y la enseñanza en el nivel primario, con un coeficiente Rho de Spearman de 0.7637, lo que indica una correlación fuerte a perfecta. Esto lleva al rechazo de la hipótesis nula (H_0) y la aceptación de la hipótesis alternativa (H_1), confirmando una conexión significativa entre los recursos tecnológicos y la enseñanza. Estos hallazgos están alineados con los de Vega (2017), quien, en su tesis para la Universidad Mayor de San Marcos, concluyó que el uso de las TIC tiene un impacto significativo en la enseñanza y el aprendizaje del inglés en los estudiantes de los primeros ciclos de la Facultad de Educación.
- En el ámbito de la investigación, se ha identificado una correlación directa entre los recursos tecnológicos y la enseñanza en el nivel primario, con un coeficiente Rho de Spearman de 0.5497, lo que sugiere una relación moderada a fuerte. Esto implica el rechazo de la hipótesis nula (H_0) y la aceptación de la hipótesis alternativa (H_1), indicando una relación significativa entre el diseño de recursos tecnológicos y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos resultados coinciden con los de Sordo (2005), quien destacó la mejora en la colaboración en el aula gracias al uso de las TIC, y con Matute (2013), quien, en su tesis de maestría sobre el uso de las TIC en las clases de inglés en instituciones públicas de secundaria, encontró que la tecnología activa la participación de los estudiantes y dinamiza el aula, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- El uso de recursos tecnológicos como herramienta educativa demuestra una conexión significativa con la enseñanza de los alumnos de primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 de Santa María, durante el año escolar 2024. Esto se sustenta en el coeficiente de correlación Rho de Spearman, que alcanza un valor de 0.7637, situándose en el intervalo de 0.76 a 1.00, lo que indica una correlación entre fuerte y perfecta con la enseñanza de los estudiantes de primaria.
- La incorporación de recursos tecnológicos se vincula de manera significativa con la enseñanza y el fomento de las capacidades y habilidades cognitivas de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 de Santa María, para procesar, analizar e interpretar información. Este hallazgo se apoya en el coeficiente Rho de Spearman, que registró un valor de 0.6135, ubicándose en el rango de 0.51 a 0.75, lo que sugiere una relación entre moderada y fuerte entre las variables.
- La aplicación de recursos tecnológicos diseñados específicamente para la enseñanza contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades prácticas de los estudiantes de primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 de Santa María. Este resultado se basa en el coeficiente Rho de Spearman, que arrojó un valor de 0.6341, dentro del rango de 0.51 a 0.75, indicando una relación entre moderada y fuerte entre estas variables

6.2. Recomendaciones

- En lo que concierne a la utilización de recursos tecnológicos como una táctica educativa para mejorar la habilidad práctica de los alumnos de primaria, es esencial que los maestros de este nivel educativo tomen un papel activo.
- Se sugiere a los maestros que enseñen y fomenten el uso de herramientas como Word, Power Point y Excel, disponibles en la mayoría de los paquetes de software de oficina, para que los estudiantes puedan crear sus propios documentos escritos, presentaciones enriquecidas con videos, audio, imágenes, y organizar sus propias exposiciones. Además, se les anima a crear tablas, organizar datos y realizar tabulaciones, lo que facilita el paso de la primaria a la secundaria, permitiéndoles convertirse en estudiantes independientes capaces de realizar sus propios trabajos.
- El objetivo es que, desde la primaria, se contribuya a la formación de un perfil estudiantil que promueva la autonomía y la capacidad de los jóvenes para contribuir al desarrollo económico y social de la región y del país.
- En cuanto a la vinculación entre la implementación de recursos tecnológicos diseñados y el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de desarrollar la reflexión, la autoevaluación, la interacción, la convivencia, la disposición a actuar y la motivación, los maestros de primaria juegan un papel crucial.
- Se aconseja a los maestros de primaria que implementen estrategias de trabajo colaborativo que involucren el uso de redes sociales, correo electrónico, páginas web, blogs, entre otros, para mejorar el trabajo en equipo de manera respetuosa, efectiva y responsable. Esto ayuda a fomentar la solidaridad, la crítica constructiva y una convivencia armoniosa.

FUENTES BIBLIOGRÁFICA

- Alvaro, Galvis (2012): *Internet and learning: "experiences and lessons learned"*,
<http://www.mettacursos.com/documentts/AG%20Internet%20y%20apprenticeship.pdf>, retrieved on April 20, 2012.
- Bates, A. (2003): *How to manage technological change*, Edit. Gedisa, Spain, .
- Beltrán Llera, J.A. (2003): *The Pedagogical Novelty of the Internet*. Edit. Educared, Spain,
- Borrás, Isabel (2000): *Teaching and learning with the Internet: a critical approach*, Spain, 1998
- Cabero, Julio: (2000) *Las nuevas tecnologías para la mejora educativa*, Edit. Kronos, Sevilla
- Cabrero Almenara, Julio: *Los recursos didácticos y las TIC*, <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/142.pdf>., extraído el 12 de marzo del 2012.
- Duarte, J. y Sangrá, A. *Aprender de la virtualidad*, Edit. Gedisa, Barcelona, España, 2000.
- Fernández Muñoz, Ricardo: *Internet y Educación*, <http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/Segovia2/Segovia2.html>., extraído el 20 de marzo del 2012.
- Ferrés, Joan y Marqués, Pere: *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*, Edit. Praxis, Barcelona, España, 2004.
- Fuster, J. (27 de noviembre de 2014). Libertad, creatividad y neurociencia. (L. Figueroa, Entrevistador)
- Henríquez, A. (2007). *Construcción, desarrollo y validación de un cuestionario de iniciación, persistencia, expectativas de cambio y expectativas de abandonar los estudios universitarios*. Tesis para obtener el grado de Doctor en Formación del Profesorado. Palmas de las Gran Canarias: Universidad de las Palmas de las Gran Canarias.
- Hernández, R., Fernández, C. and Baptiste, P. (2006). *Investigación metodológica*. 4th ed. Mexico: McGraw Hill.
- Ministerio de Educación del Perú (2001). *Evaluación de los aprendizajes*. Lima: Quebecor Worldy S.A

- Montero, R. y otros (2007). *Institutional, pedagogical, psychosocial and sociodemographic factors associated with academic performance at the University of Costa Rica*. San José de Costa Rica: Educational Publications of the Caribbean.
- Muñiz, J. (1996). *Psychometrics Madrid: Universitas*.
- Olaz, F. (2003) *Self-efficacy, gender differences and vocational behavior*. *Electronic Magazine of motivation and emotion*. Vol. 06, No. 13. Consulted at <http://reme.uji.es/articulos/aolazf5731104103>
- Pintrich, P. and Schunk, D. (2006). *Motivation in educational contexts*. Madrid: Pearson.
- Reyes, T. Y. (2003). *Relación entre rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y el asertividad en estudiantes del primer año de Psicología de la UNMSM*. Tesis para optar el Título profesional de Psicólogo. UNMSM, Lima Perú.
- Rodríguez, A. (1996) *Self-esteem and achievement motivation in schoolchildren*. *doctoral thesis. Faculty of Psychology. Sevilla University. Spain*
- Rodríguez, E. (2009) *Auto-control y hábitos de estudio en escolares de cuarto y quinto año de secundaria de Lima Metropolitana*. Tesis para optar el grado Académico de Magister en Psicología con mención en Psicología Educativa. UNMSM, Lima Perú.
- Rodríguez, G. (2009). *Motivation, learning strategies and academic performance in compulsory secondary education students*. *Thesis to obtain the academic degree of Doctor in Evolutionary and Educational Psychology*. La Coruña: University of La Coruña.
- Rodríguez, R. (2009). *Levels of emotional intelligence and self-efficacy in school performance in students with high and low academic performance*. *Science and learning magazine*. Vol. 01, No. 01, pp. 166-182.
- Ruiz, F. (2005). *Influencia de la autoeficacia en el ámbito académico*. *Revista docencia*

universitaria de la UPC. Año 1, N° 1. Consultado en http://beta.upc.edu.pe/calidadeducativa/ridu/2005/primero/Art2_FR.pdf.

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004a). Achievement motivation in school physical education: A comparative study between five countries. *Education Magazine*. No. 333, page. 345-361.

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. and Nishida, T. (2004b). The achievement motivation test for learning in physical education: Development and factor analysis of the Spanish version. *Education Magazine*. No. 335, page. 195-211.

Sánchez, H., y Reyes, C. (2003) *Metodología y Diseño de la Investigación Científica*. Lima: Editorial Universitaria

San Félix, F. (2004). *Intervention of the school psychologist in secondary education: Evaluation and optimization of learner development in the school context. Thesis to obtain the academic degree of Doctor in Evolutionary and Educational Psychology. Valencia: University of Valencia.*

Skinner, B. (1969). Science and human behavior. Barcelona: Editorial Fontanella.

Thornberry, G. (2003). *Relación entre motivación de logro y rendimiento académico en alumnos de colegios limeños de diferente gestión.* Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología. Lima: Universidad de Lima.

Thornberry G. (2008) Estrategias metacognitivas, motivación académica y rendimiento académico en alumnos ingresantes a una universidad de Lima Metropolitana. *Rev. Persona* 11, pag 177 – 193

Valenzuela, J. (2007). Academic demand and causal attribution: What happens to the attribution to effort when there is a significant drop in academic demand? *Electronic journal Arbitrary Research*. Year 11, No. 37, pp. 283-287.

Valle, A., Gonzáles, R., Barca, A. and Núñez, J. (1996). Cognitive-motivational dimensions and self-regulated learning. *Journal of Psychology of the Pontifical Catholic University of Peru*. Vol. 14, No. 1, pp. 3-34.

Valles, A. (1998). Libro “*Que son y cómo se aprenden las habilidades sociales*” – CEDEIS – Centro de desarrollo de Investigación Psicológica – Lima.

Welzel, M. (2009). *Clima motivacional en la clase en estudiantes de sexto grado de primaria del Callao*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Educacional. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Referencia electrónica

Rodríguez, R. (2010). *Teaching skills for teaching at the secondary level under the competency-based report. Mexico: Autonomous University of the State of Hidalgo. Electronic Research Bulletin of the Oaxacan Association of Psychology A.C. Volume 6. Number 2. 2010. Pages 337-345. Retrieved from http://www.conductitlan.net/notas_boletin_investigacion/127_habilidades_docentes.pdf*

ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: RECURSOS TECNOLOGICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

INSTRUCCIONES: Saludos cordiales queridos profesores, a continuación, presentamos algunas interrogantes respecto al empleo de RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA. Se le requiere responder con veracidad y de forma anónima, los aportes que brinde serán de gran utilidad para cumplir con los propósitos de este estudio. Se le solicita marcar con una (X) su alternativa que estime conveniente.

N°	RECURSOS TECNOLOGICOS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	RARA S	VECT NUNCA
	PÁGINAS WEB (WWW)					
	5					
1	Empleo sitios web de Internet como mi principal fuente de información .					
2	Empleo este medio para completar mis trabajos de la escuela					
3	Me resulta fácil navegar por las páginas web que frecuento					
4	En ocasiones requiero el apoyo de algunas páginas de Internet.					
5	Analizo los programas web que brindan recursos académicos					
6	Es fácil acceder a información requerida para poder cumplir con mis deberes.					
7	La información que encuentro en esos sitios enriquecen mis conocimientos y me mantienen actualizado.					
8	Al emplear estos lugares a través del internet no tuve ninguna dificultad.					

VALORACIÓN:

Siempre	3	Casi siempre	2	A veces	1	Nunca	0
---------	---	--------------	---	---------	---	-------	---

CALIFICATIVO:

26 - 30	Muy bueno
21 - 25	Bueno
16 - 20	Regular
00 - 15	Deficiente

ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

RECURSOS TECNOLÓGICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

CON UNA X SELECCIONE LA QUE UD. CONSIDERE APROPIADA DE ACUERDO A LA PREGUNTA

1. ¿Cuál es su género?

Masculino Femenino

2. ¿Qué es el Internet para usted?

Un sitio para entretenerse

Gran ayuda para los trabajos académicos

Un sitio para socializar con toda clase de personas

Un sitio para ubicar amigos

3. ¿Cuánto tiempo dedicas a la semana el uso del Internet?

Horas _____

4. ¿Con qué frecuencia se conecta a Internet?

Diariamente 2 o 3 veces a la semana

Una vez al mes Casi nunca

5. ¿Para qué sueles usar preferentemente el Internet?

Juegos Temas de estudios

Redes sociales Búsqueda de información Todas

6. ¿Qué actividades has disminuido por usar el Internet?

Ver televisión Estudiar

Hacer deportes Leer libros Ninguno

7. ¿Cómo aprendió a usar el Internet?

Por mi mismo Por amigos o familiares

Profesores Otros medios

8. ¿Tus maestros te envían tareas para consultar en Internet?

Poca Muy poca

Siempre Nunca

9. ¿Del 1 al 10 cuánto conoces sobre el Internet?

10. ¿Estás de acuerdo que el Internet es de gran ayuda para la educación?

Totalmente de acuerdo De acuerdo Desacuerdo

Ni de acuerdo ni Totalmente en
desacuerdo desacuerdo