

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
UNIDAD DE PROYECCIÓN SOCIAL
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD EN ADMINISTRACIÓN
ESCOLAR



TEMA:

**“USO DE LAS TICS Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD EDUCATIVA DEL
INSTITUTO NACIONAL DE SAN ANTONIO MASAHUAT LA PAZ CENTRO DEL
DEPARTAMENTO DE LA PAZ EN EL AÑO 2024 ”**

**TRABAJO DE GRADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN
EDUCACIÓN OPCIÓN ADMINISTRACIÓN ESCOLAR**

PRESENTADO POR:

Nuvia Lissette Peñate de Lino PL05028

Ruth Nohemy Rodríguez de Menjívar RM22153

Sandra del Carmen Vides de Opico VO22013

ASESOR DEL PROCESO DE GRADO

Lic. Oscar Wuilman Herrera Ramos

**Ciudad Universitaria “Dr. Fabio Castillo Figueroa”, San Salvador, El Salvador, 11 de
diciembre de 2024.**

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR: Maestro Juan Rosa Quintanilla

VICERRECTORA ACADÈMICA: Doctora Evelyn Beatriz Farfán Mata

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: Maestro Roger Armando Arias Alvarado

SECRETARIO GENERAL: Licenciado Pedro Rosalío Escobar Castaneda

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO: Mtr. Julio César Grande Rivera

VICEDECANA: MsD. María Blas Cruz Jurado

SECRETARÍA GENERAL: Maestra Natividad de las Mercedes Teshe Padilla

AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JEFE: Maestro Alfredo Rodríguez Escobar

DIRECTOR DEL PROCESO DE GRADO: Maestro Reinaldo Antonio López Carrillo

AGRADECIMIENTOS.

Quiero agradecer primeramente a Dios ya que en cada uno de los momentos de mi vida ha estado presente, y me ha ayudado a salir adelante. Se que por algunos instantes ya no deseaba continuar con mi carrera sin embargo por la fe y la fuerza que él me dio logré llegar al final.

Agradezco a mis hijos Bayron Alejandro Lino Peñate y Josías Eliud Lino Peñate, quienes han sido mi mayor motivación y mi motor para seguir adelante. Su amor incondicional, comprensión y paciencia me han dado la fuerza para superar los momentos de dificultad y me han recordado cada día el propósito de mi lucha. A mi esposo Oscar Alejandro Lino Ochoa, gracias por tu apoyo constante, por creer en mí incluso cuando yo dudaba, y por ser mi refugio en los días más desafiantes. Tu aliento y dedicación han sido fundamentales para alcanzar mis metas. Agradezco profundamente la motivación de parte de mis padres que me incitaban cada día a luchar y no dejar mis estudios.

Me satisface mucho agradecer a cada uno de mis compañeros que formaron parte de este proceso, y sobre todo a mi grupo de estudio, con quienes he compartido momentos fascinantes que aportaron a mi superación personal.

Gracias a MsD. Oscar Wuilman Herrera Ramos gracias por su tiempo y dedicación a nuestro equipo de trabajo, gracias por las aportaciones que le dio a nuestro trabajo.

Nuvia Lissette Peñate de Lino

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza en cada paso de este camino. Su infinita misericordia y bendición me han dado la sabiduría, el ánimo y la perseverancia para superar los desafíos y alcanzar este logro tan importante que es terminar mi carrera.

Gracias a mi esposo, Carlos Menjívar, por ser mi mayor apoyo y mi inspiración. Tu amor incondicional, tu paciencia y tus palabras de aliento en los momentos difíciles han sido fundamentales para que pudiera avanzar con confianza y determinación.

A mis hijas, Karla Sarai Menjívar y Daniela Sofía Menjívar, mi mayor tesoro y fuente de felicidad. Su cariño, comprensión y alegría han sido mi motivación constante para seguir adelante. Este logro es también para ustedes, como un ejemplo de que los sueños se pueden alcanzar con esfuerzo y dedicación.

Gracias a mi madre Clara Luz Rodríguez, mi abuelita María Elvira Pineda mi madrina Ana Silvia Quinteros quienes siempre están dándome ánimos incontablemente para que pudiera culminar de la mejor manera, para no desfallecer en medio del camino y para mantenerme de pie dentro de este, que fue uno de los más grandes retos. Agradezco profundamente a Dios por haber puesto en mi vida a personas tan valiosas como Sandra del Carmen Vides, Nuvia Lisseth Peñate, Cada uno de ellos, a lo largo de esta carrera, me ha brindado apoyo en diferentes momentos y de formas únicas, marcando mi camino con su amistad y generosidad. Gracias a MsD. Oscar Wuilman Herrera Ramos gracias por su paciencia y entrega a nuestro equipo de trabajo, gracias por su tiempo.

Ruth Nohemy Rodríguez de Menjívar

AGRADECIMIENTOS

Al llegar al final de este proceso tan significativo en mi vida, quiero expresar mi más grande agradecimiento a Dios, porque él me ha dado la fuerza, coraje y sabiduría en estos años de trabajo hasta lograr culminar esta carrera. Dedico este esfuerzo y logro, a los pilares más grandes de mi vida, ellos son el motor que me ha impulsado en los momentos que he sentido ya no poder, mis hijos René Leonardo Opico Vides y Mariana Jeannette Opico Vides, que me durante toda la carrera, si bien es cierto pasaron mucho tiempo solos (sin la compañía de mamá) porque mamá estaba estudiando, a pesar su corta edad, siempre fueron comprensivos a todo este proceso, con este logro quiero enseñarles que todo esfuerzo tiene una grata recompensa y satisfacción personal. A mis hermanas Flor y Brenda Vides, porque en esos momentos de parciales o de estudios, hicieron las veces de mamá cuidando a mis hijos y animándome a no darme por vencida.

Gracias a mis padres Luis René Vides y Margarita de Vides, quienes no han dejado de darme ánimos incontablemente para que pudiera culminar de la mejor manera, motivándome en el camino y para mantenerme de pie hasta terminar el proceso. No puedo dejar de agradecer a mi esposo Mauricio Antonio Opico, porque siempre ha sido un enorme apoyo y cómplice incondicional en mis proyectos, gracias por cuidar de nuestros hijos en los momentos en que yo no podía hacerlo, por darme ánimos y creer en mí cuando sentía que ya no podía. Para terminar, quiero dedicar este logro a mis abuelos Gloria Rodríguez y Raúl Vides, que en paz descansen, porque durante su vida y después de su partida, han sido un gran ejemplo de lucha, esfuerzo, dedicación e integridad, sin duda desde donde están sé que me han abrazado y animado en este tiempo y ahora

lo disfrutaban a mi lado. Finalmente agradezco a mis compañeras de equipo Ruth Menjívar y Nuvia Peñate, por el apoyo, ánimo y esfuerzo que hicimos juntas para lograr este triunfo.

Sandra del Carmen Vides de Opico

ÍNDICE GENERAL

1. Contenido

RESUMEN.....	8
INTRODUCCIÓN	9
Capítulo I: Planteamiento del Problema.....	10
1.1 Situación Problemática	10
1.2 Enunciado del problema.	13
1.3 Justificación.	13
1.4 Delimitación	15
1.4.1 Delimitación Espacial.	15
1.4.2 Delimitación social.	15
1.4.3 Delimitación temporal.	15
1.5 Alcances y limitaciones.	15
1.5.1 Alcances	15
1.5.2 Limitaciones.....	16
1.6 Objetivos.....	17
1.6.1 Objetivo General.....	17
1.6.2 Objetivos Específicos.....	17

1.7 Sistema de Hipótesis.....	18
1.7.1 Hipótesis General.....	18
1.7.2 Hipótesis Específicas	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÒRICO	19
2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.2 Fundamentación teórica.....	20
2.2.1 Las TIC's en la planificación didáctica	20
2.2.2 Las TIC's para crear entornos de trabajo	22
2.2.3 TIC's en educación para debatir y colaborar	22
2.2.4 Calidad educativa.....	23
2.2.5 Recursos educativos digitales	24
2.2.6 Efectividad del proceso enseñanza aprendizaje	26
2.3 Definición de términos básicos.....	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
3.1 Tipo de investigación.....	29
3.2. Población, muestra y tipo de muestreo.....	30
3.2.1. Población.....	30
3.3 Método, técnicas, instrumentos, procedimiento de investigación y estadística.	30
3.3.1. Método.	30
3.3.2. Técnicas	31

3.3.3 Instrumentos.....	32
3.4. Procedimientos.	33
3.5. Estadístico.....	34
Capítulo IV: Presentación, Análisis e Interpretación	36
4.1. Presentación y Análisis de la Información	36
4.2 Prueba de hipótesis.	57
4.2.1 Hipótesis específica 1	57
4.2.1 Hipótesis específica 2	64
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones.....	73
5.1 Conclusiones.....	73
5.2 Recomendaciones	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
ANEXOS.....	77
Anexo 1.....	77
Anexo 3.....	80
Anexo 4.....	81

RESUMEN

El presente documento es una investigación sobre el tema **USO DE LAS TICS Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD EDUCATIVA DEL INSTITUTO NACIONAL DE SAN ANTONIO MASAHUAT LA PAZ CENTRO DEL DEPARTAMENTO DE LA PAZ EN EL AÑO 2024**, la investigación está orientada a verificar la forma en que los docentes del Instituto aplican el uso de las tic's en su planificación didáctica, así mismo, analizamos la incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. El proceso dio inicio con un análisis diagnóstico de la forma actual del trabajo en dicho instituto, identificando las herramientas que utilizan para el desarrollo de sus actividades académicas. A partir de los hallazgos, se planteó una ruta para reforzar la planificación, se creó un banco de herramientas digitales como apoyo a los docentes del Instituto. Finalmente, se concluyó el estudio con un calendario de actividades que se entregó al Instituto, en el que se da apoyo en la capacitación para el uso de las diferentes herramientas propuestas en el banco entregado.

Palabras claves: uso de tics, banco de herramientas, incidencia, instituto, nuevas tecnologías.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) han transformado profundamente todos los ámbitos de la sociedad, incluyendo la educación. Estas herramientas se han convertido en un recurso esencial para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo la creación de entornos educativos más dinámicos, interactivos y adaptados a las demandas del siglo XXI.

En este contexto, el Instituto Nacional de San Antonio Masahuat enfrenta el desafío en cuanto al uso eficaz de las TIC's, para poder elevar la calidad educativa que ofrece.

Este trabajo de grado tiene como objetivo analizar el uso de las TIC's por parte de los docentes de esta institución, así como su impacto en la calidad de la educación. Se busca identificar las fortalezas, debilidades y oportunidades que surgen del uso de estas tecnologías en el ámbito escolar, estableciendo una relación directa entre su implementación y la mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La investigación también pretende generar propuestas que contribuyan a una integración más efectiva de las TIC's en las estrategias pedagógicas y administrativas, garantizando su alineación con las necesidades actuales de la comunidad educativa.

Capítulo I: Planteamiento del Problema

1.1 Situación Problemática

El Instituto Nacional de San Antonio Masahuat se encuentra ubicado en el departamento de La Paz, cuenta con una población de 130 estudiantes, y es atendido por 10 docentes, entre ellos el director. Los grados que atiende son únicamente de educación media, las especialidades con las que cuenta son: Bachillerato general, y Bachillerato técnico administrativo contable.

La situación problemática en el Instituto Nacional de San Antonio Masahuat con respecto al uso de las TIC's por parte de los docentes y su incidencia en la calidad educativa podría ser multifacética y variar según diversos factores. Algunos posibles problemas podrían incluir:

1. Infraestructura tecnológica insuficiente: existe falta de acceso a dispositivos tecnológicos como computadoras, tabletas o acceso a Internet en el instituto, lo que dificulta el uso de las TIC's por parte de los docentes, lo que dificulta que los estudiantes participen activamente en sus clases, lo que no contribuye a lograr calidad educativa.
2. Falta de capacitación del personal docente: los profesores no están adecuadamente capacitados en el uso efectivo de las TIC's en la enseñanza y la planificación académica, lo que limita su capacidad para integrar estas herramientas de manera significativa en sus clases. Si bien es cierto, que el Gobierno ha implementado diferentes capacitaciones, éstas no han sido del todo completas en el uso de las TIC's, ya que se han enfocado únicamente en el uso de la plataforma de Classroom, dejando de lado, muchas otras plataformas especializadas para cada materia. Esto teniendo en cuenta que, si bien es cierto antes no existían las nuevas tecnologías, ahora en un mundo donde la digitalización ha tocado cada esfera de nuestra vida, la educación no se ha quedado atrás. La importancia de las nuevas

tecnologías en la educación radica en su capacidad para transformar el entorno educativo y adaptarlo a las exigencias del siglo XXI, esto, tomado de la Guía Nuevas Tecnologías del Colegio Concertado en Granada Centro Juan XXIII Chana, tal como lo dice esta publicación: “Las tecnologías digitales ofrecen una variedad de beneficios, como hemos discutido anteriormente, que incluyen la personalización del aprendizaje, el aumento del compromiso y la motivación, y la mejora en la retención del conocimiento. Además, permiten a los docentes actualizar y ampliar sus metodologías de enseñanza, incorporando recursos didácticos innovadores que antes estaban fuera de su alcance”

3. Resistencia al cambio: algunos miembros del personal docente se resisten al cambio y prefieren métodos de enseñanza tradicionales, lo que dificulta la adopción generalizada de las TIC's en la planificación académica. La incursión de las TIC no supone la desaparición del profesor como actor principal de los procesos de enseñanza y aprendizaje, aunque obliga a establecer un nuevo equilibrio en sus funciones. En este entorno, el profesor ha de tender a reemplazar su función de mero emisor y transmisor de información que con el advenimiento del cognitivismo y constructivismo han ido perdiendo vigencia en las aulas de clases, por la función de tutor del proceso de aprendizaje. Esto no hará más cómodo el trabajo de los profesores; más bien al contrario, ya que se les exigirá una mayor competencia pedagógica y un mayor grado de motivación. En este contexto virtual, el medio, la plataforma de Internet y los espacios electrónicos en los que armonizan los alumnos y el profesor se convierte en el ambiente, que emula la interacción que tiene lugar en el aula presencial pues busca la generación de aprendizajes, entendido éste “como un cambio en el significado de sus experiencias” (Garza, 2001). En este sentido, el uso de las nuevas tecnologías viene a facilitar la labor docente, pueden existir otros recursos para

lograr la calidad educativa pero nos centraremos específicamente en cómo el uso de las TIC's ayudan o contribuyen a lograr nuestros objetivos a la hora de la enseñanza.

4. Desigualdad en el acceso tecnológico: a pesar de que el Gobierno ha dotado de computadoras y tabletas tanto a estudiantes como docentes, existen diferentes contextos socioeconómicos, lo que puede resultar en desigualdades en el acceso a la tecnología de cada hogar. Esto puede afectar la efectividad de la integración de las TIC's. Esto se convierte en un problema cuando los docentes, olvidan innovar en sus planificaciones y se cae solamente en la resolución de guías dadas por el Ministerio de Educación, ya que no se les da el uso adecuado a los recursos.
5. Resistencia al cambio: la resistencia al cambio por parte de algunos miembros del personal docente o administrativo puede dificultar la adopción generalizada de las TIC's en la planificación académica.
6. Falta de capacitación docente: la falta de participación en las capacitaciones del personal docente en el uso efectivo de las TICs en la enseñanza y la planificación académica puede obstaculizar su implementación exitosa.
7. Desigualdad en el acceso tecnológico: las diferencias en el acceso a la tecnología entre los estudiantes pueden generar desigualdades en el aprendizaje y dificultar la integración equitativa de las TIC's en la planificación académica. Así mismo que en algún momento no se pueda tener oportunidad de pagar la cuota mensual de internet.

Identificar estos alcances y limitaciones es crucial para desarrollar estrategias efectivas que maximicen los beneficios de la integración de las TIC's en la planificación académica mientras se abordan las barreras y desafíos existentes.

1.2 Enunciado del problema.

¿Cómo incide el uso de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat, departamento de La Paz?

1.3 Justificación.

La importancia para abordar el tema del uso de las TIC's y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat es fundamental por varias razones:

1. Mejora de la calidad educativa: la integración efectiva de las TIC's en la planificación académica puede mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje al proporcionar herramientas y recursos digitales que pueden hacer que los procesos educativos sean más interactivos, dinámicos y atractivos para los estudiantes.
2. Preparación para el mundo digital: en un mundo cada vez más digitalizado, es crucial que los estudiantes desarrollen habilidades en el uso de la tecnología. La planificación académica que incluye el uso de TIC's puede ayudar a preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI y tener éxito en entornos laborales y académicos futuros.
3. Acceso a información y recursos educativos: las TIC's pueden facilitar el acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, incluidos libros electrónicos, artículos académicos, videos educativos y simulaciones interactivas. Esto enriquece el proceso de aprendizaje al proporcionar a los estudiantes una mayor variedad de materiales y fuentes de información.

4. Personalización del aprendizaje: las TIC's permiten adaptar el contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que facilita la diferenciación del aprendizaje y la atención a la diversidad en el aula. Los docentes pueden utilizar herramientas digitales para ofrecer actividades y materiales que se ajusten al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.
5. Promoción de la participación y colaboración: las TIC's ofrecen diversas herramientas y plataformas que facilitan la colaboración entre estudiantes y la interacción con el contenido educativo. Esto puede fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes puedan compartir ideas, trabajar en proyectos grupales y participar activamente en su proceso de aprendizaje.
6. Innovación educativa: la integración de las TIC's en la planificación académica puede impulsar la innovación educativa al fomentar el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza y evaluación que aprovechan el potencial de la tecnología para mejorar los resultados educativos.

En resumen, el uso de las TIC's y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat es esencial para mejorar la calidad educativa, preparar a los estudiantes para el mundo digital, facilitar el acceso a recursos educativos, personalizar el aprendizaje, promover la participación y colaboración, y fomentar la innovación educativa

1.4 Delimitación

1.4.1 Delimitación Espacial.

La investigación se realizó en el Instituto Nacional de San Antonio Masahuat, departamento de La Paz, El Salvador.

1.4.2 Delimitación social.

La investigación se realizó a los docentes del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat.

1.4.3 Delimitación temporal.

Esta investigación ha sido realizada en el periodo comprendido entre los meses de mayo a noviembre de 2024.

1.5 Alcances y limitaciones.

Los alcances y limitaciones del tema del uso de las TIC's y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat pueden ser los siguientes:

1.5.1 Alcances

Con este trabajo de investigación queremos lograr que los docentes conozcan o refuercen el conocimiento de las diferentes herramientas que existen, así mismo que cuenten con un banco de herramientas propuesto por especialidad de cada materia, de igual manera que puedan determinar las herramientas que les sean útiles de acuerdo a las capacidades de cada estudiante, con el fin de lograr lo siguiente:

1. Mejora de la calidad educativa: el uso de las TIC's puede contribuir significativamente a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el instituto.
2. Mayor acceso a recursos educativos: las TIC's pueden proporcionar a los docentes acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y la planificación de las actividades educativas.
3. Personalización del aprendizaje: las TIC's permiten adaptar el contenido y las actividades educativas a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que facilita la diferenciación del aprendizaje y la atención a la diversidad en el aula.
4. Fomento de la colaboración y la participación: las TIC's ofrecen herramientas y plataformas que facilitan la colaboración entre estudiantes y la interacción con el contenido educativo, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo.
5. Innovación educativa: la integración de las TIC's en la planificación académica puede impulsar la innovación educativa al fomentar el desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza y evaluación que aprovechen el potencial de la tecnología.

1.5.2 Limitaciones

Dentro de las limitaciones tecnológicas detectadas encontramos como la infraestructura en cuanto al acceso limitado y en ocasiones nulo a dispositivos, así como la conectividad que condiciona de una o de otra manera el impacto de las TIC's en el proceso de enseñanza.

Así mismo encontramos limitaciones contextuales tanto las relacionadas a los factores culturales o sociales que tienen que ver con la negativa al cambio tecnológico que existe por parte de algunos docentes, lo que lleva al poco deseo de capacitarse o de conocer los entornos virtuales. Así como también la influencia de factores económicos, cuyas limitaciones son más que todo de

presupuesto, que afectan entre otras cosas la adquisición y mantenimiento de equipos tecnológicos y el acceso a internet para implementar las TIC's.

Además, encontramos limitaciones en cuanto al tiempo que disponían los docentes del Instituto de San Antonio Masahuat, ya que se debía investigar durante el tiempo de la jornada escolar, por lo que no se podía interrumpir mucho.

También se observó en algunos docentes el poco deseo al cambio en este tema de investigación por lo que mostraron poca disposición.

Todo estas limitaciones se pretenden superar con los resultados de la investigación, además de la propuesta de mejora que se realizará al final del trabajo.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

Analizar el impacto del uso de las TIC's por el personal docente y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat en el año 2024.

1.6.2 Objetivos Específicos

1.6.2.1 Identificar recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizaje en línea y contenido multimedia, que sean apropiados para lograr un efectivo proceso de enseñanza aprendizaje en el Instituto Nacional de San Antonio Masahuat.

1.6.2.2 Determinar la incidencia de las nuevas metodologías de enseñanza en la participación activa de los estudiantes.

1.7 Sistema de Hipótesis

1.7.1 Hipótesis General

El uso efectivo de las TIC's por el personal docente incide en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat en el año 2024.

1.7.2 Hipótesis Específicas

Hipótesis 1:

Los recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizajes en línea y contenido multimedia contribuirá a mejorar la efectividad escolar en los estudiantes de tercer ciclo de educación básica del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat, del municipio de La Paz.

Hipótesis nula:

Los recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizajes en línea y contenido multimedia NO contribuirá a mejorar la efectividad escolar.

Hipótesis 2:

El uso de nuevas metodologías de enseñanza incrementará significativamente la participación activa de los estudiantes.

Hipótesis nula:

La implementación de nuevas metodologías de enseñanza NO incrementará significativamente la participación activa de los estudiantes

CAPÍTULO II: MARCO TEÒRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

Métodos Tradicionales de Enseñanza: los docentes solían depender de métodos como la clase magistral, el uso de libros de texto y recursos impresos. La planificación se centraba en contenidos curriculares y objetivos pedagógicos sin incorporar herramientas digitales.

La evaluación y retroalimentación era principalmente formativa y sumativa, utilizando exámenes escritos y trabajos en papel. La retroalimentación se proporcionaba de forma presencial y a través de anotaciones en los cuadernos de los estudiantes.

Los recursos didácticos: se utilizaban recursos como pizarra, carteles y materiales físicos. La planificación incluía la creación de guías y folletos, limitando la interacción y la creatividad en el aula.

La formación docente: la capacitación de los docentes en metodologías de enseñanza era escasa y se centraba en enfoques tradicionales. Las jornadas de formación no incluían herramientas digitales ni el uso de tecnología educativa.

La relación Docente-Estudiante era más jerárquica. La planificación no consideraba las diferentes formas de aprendizaje ni la personalización de la enseñanza.

En el contexto educativo, la infraestructura escolar limitaba el acceso a recursos tecnológicos, lo que hacía que la planificación se enfocara en lo que era accesible y disponible en el entorno educativo.

Estos antecedentes te permitirán establecer un marco sobre cómo ha evolucionado la planificación docente con la incorporación de las TIC's y la transformación en los métodos de enseñanza.

2.2 Fundamentación teórica.

2.2.1 Las TIC's en la planificación didáctica

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, “Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación”, describió el impacto de las TIC's en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.

Al respecto, la UNESCO (2004) señala que en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, la promoción de la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimulación de un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

Las TIC's brindan herramientas que favorecen a las escuelas que no cuentan con una biblioteca ni con material didáctico. Estas tecnologías permiten entrar a un mundo nuevo lleno de

información de fácil acceso para los docentes y alumnos. De igual manera, facilitan el ambiente de aprendizaje, que se adaptan a nuevas estrategias que permiten el desarrollo cognitivo creativo y divertido en las áreas tradicionales del currículo.

Su implementación promueve la interacción de forma más autónoma, mejora los aprendizajes y favorece la adquisición de nuevas habilidades.

Hoy en día, las TIC's forman parte de los cambios a nivel económico, social y tecnológico que se están produciendo en la sociedad actual. Con estos avances digitales, las instituciones educativas no pueden mantenerse al margen, ya que la implantación de las TIC's en la educación puede ayudar a enriquecer, transformar y complementar la trayectoria académica del alumnado.

Actualmente, las tecnologías de la información se pueden considerar unos recursos digitales muy favorecedores para el trabajo colaborativo dentro y fuera de las aulas. De hecho, las diferentes herramientas tecnológicas posibilitan desarrollar tareas de manera conjunta en tiempo real, así como establecer una conexión entre el profesor y el alumno durante el proceso de enseñanza.

Los ambientes de aprendizaje tecnológico son eficaces, cómodos y motivantes, y pueden ser preocupantes para aquellos que no hayan incursionado como usuarios en ellas y/o que no las manejan con propiedad. En estos ambientes el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo y reflexivo (Kustcher y St.Pierre, 2001), lo que permite, para el que interactúe con ellas la posibilidad de sacarle ventajas, pero también pueden tener desventajas por mal uso o por descontextualización

2.2.2 Las TIC's para crear entornos de trabajo

- Google Apps for Education. Es una herramienta que se puede utilizar en todos los centros educativos, ya que se trata de un entorno colaborativo enfocado especialmente al ámbito académico donde están incluidas diferentes plataformas de Google para trabajar en línea como Gmail, Google Drive, Calendar o Sites, entre otras.
- Edmodo. Es una plataforma tecnológica y educativa, de carácter gratuito, que permite compartir documentos e información en un entorno privado, a modo de red social.
- GoConqr. Esta herramienta se trata de un entorno de estudio personalizado, online y gratuito. En ella se puede crear, compartir y descubrir mapas mentales, así como diferentes cuestionarios o apuntes que ayuden a mejorar el aprendizaje.

2.2.3 TIC's en educación para debatir y colaborar

- Padlet. Se trata de una herramienta educativa fácil y sencilla de usar. En ella se pueden introducir todo tipo de documentos con la finalidad de compartirlos con los compañeros de clase.
- Prezi. Esta aplicación multimedia permite crear diferentes presentaciones de manera dinámica y original, pudiendo introducir todo tipo de archivos. Es un recurso muy favorable para desarrollar el aprendizaje, ya que está adaptada a la era digital. Además, los trabajos se pueden descargar para su correcta ejecución sin necesidad de tener internet.
- Una de las TIC's en el aula que destaca para compartir archivos es Dropbox, un servicio de almacenamiento en línea que sirve para guardar todo tipo de archivos. Además,

ofrece la posibilidad de crear carpetas con otros usuarios y conectarse a otros dispositivos mediante aplicaciones web progresivas o apps móviles.

- Por otro lado, también existen herramientas de gamificación para que los alumnos aprendan los conocimientos de forma dinámica. Un ejemplo es Kahoot, un juego interactivo en línea donde los estudiantes pueden contestar en tiempo real a las preguntas, siendo adaptable a móviles y tabletas.

Integrar las TIC's en el proyecto educativo de centro requiere la participación del profesorado, elaborar propuestas de actividades y metodologías y, por supuesto, una planificación estratégica. En este trabajo de investigación hemos querido profundizar en la necesidad de planificar el uso de las TIC's en el contexto educativo e incorporar objetivos específicos y estrategias a las acciones que se llevan a cabo.

2.2.4 Calidad educativa

Un centro educativo de calidad es aquel que potencia las capacidades cognitivas, sociales, afectivas, estéticas y morales de los alumnos, contribuye a la participación y a la satisfacción de la comunidad educativa, promueve el desarrollo profesional de los docentes e influye con su oferta educativa en su entorno social. Un centro educativo de calidad tiene en cuenta las características de sus alumnos y de su medio social. Un sistema educativo de calidad favorece el funcionamiento de este tipo de centros y apoya especialmente a aquellos que escolarizan a alumnos con necesidades educativas especiales o están situados en zona social o culturalmente desfavorecidas.

Si el centro Educativo potencia cada una de las capacidades de los estudiantes esto se verá reflejado en:

1. Rendimiento académico de los estudiantes
2. Promedio de calificaciones en evaluaciones
3. Motivación para resolver actividades
4. Progreso en las competencias y habilidades esperadas según el plan de estudios

Así pues, el cómo los estudiantes se perciben a sí mismos, a sus profesores, a su colegio e incluso al sistema escolar más próximo; puede afectar su conducta y su aprendizaje. Un estudiante que perciba que su entorno educativo es negativo, y que sus posibilidades de sobresalir son escasas, seguramente invertirá menos esfuerzos en sus logros académicos. En cambio, un estudiante que percibe que tiene buenas posibilidades de éxito, seguramente tendrá una mayor motivación para estudiar.

2.2.5 Recursos educativos digitales

¿Qué es el software educativo y para qué sirve?

El software de educación, también conocido como software de e-learning, incluye cualquier tipo de programa informático o aplicación diseñados para facilitar o mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza.

Esto incluye una gran variedad de herramientas como:

Los juegos interactivos:

Estos ayudan a desarrollar cualidades y habilidades, cognitivas, sociales y físicas, entre otras, por esta razón se han venido articulando con los currículos escolares de la educación inicial para facilitar el proceso integral de aprendizaje.

Canva: una herramienta de diseño gráfico multiusos y no necesariamente especializada en el diseño de cursos. Sin embargo, su robusta librería de plantillas y su facilidad de uso “drag and drop” la convierten en una buena alternativa para diseñar presentaciones interactivas y otros materiales educativos.

Zoom: probablemente se trate de la aplicación de videoconferencia más popular en el mundo. Muchos docentes la utilizan para llevar a cabo clases en línea a pesar de que no cuenta con características adicionales como otras alternativas. De cualquier modo, la estabilidad de sus servidores y la calidad de la conexión la convierten en una opción atractiva.

¿Cuáles son las funciones del software educativo?

1. Facilitar la creación de materiales de enseñanza: esto incluye texto, gráficos, videos y animaciones para ayudar a los estudiantes a entender conceptos más fácilmente.
2. Personalizar la enseñanza: los programas educativos pueden afinarse para cumplir con las necesidades de aprendizaje de cada estudiante y hacer una experiencia más personalizada.
3. Evaluar el progreso: el software educativo puede proporcionar retroalimentación inmediata respecto al rendimiento de los estudiantes para identificar áreas de mejora.

4. Permitir la colaboración: otro uso de una plataforma educativa es promover la colaboración entre estudiantes, permitiendo que trabajen en proyectos conjuntos, compartan ideas y se comuniquen entre sí. Lo mismo se aplica para docentes y capacitadores.

2.2.6 Efectividad del proceso enseñanza aprendizaje

Para promover el aprendizaje, será necesario que el docente se apoye en recursos innovadores que ayuden a lograr los objetivos propuestos, es decir, tendrá que seleccionar estrategias adecuadas adaptadas a las características de los estudiantes, lo cual indica que el docente debe pensar y elaborarlas, acorde con los contenidos, además, deberá ajustarse a los conocimientos y habilidades de los estudiantes, sin olvidar la presentación de los contenidos y la integración de los nuevos conocimientos a la estructura cognitiva de los estudiantes, para ello debe considerar las necesidades e intereses de los sujetos que aprenden (Urdaneta, 2015). Slavin en 1996 expone la enseñanza efectiva centrándose en cuatro dimensiones que fomentan una clase efectiva son: la calidad refiriéndose a esta como la enseñanza que se le da al alumno y es fácil de recordar, aplicar y relacionar con la vida cotidiana. La adecuación se refiere a la habilidad que debe de tener el docente para asegurarse que el alumnado está listo para entender una materia. El incentivo se expone como grado en el que el profesor asegura que el alumnado está motivado para trabajar en las actividades que se le exigen y para aprender. Finalmente, el tiempo.

Metodologías de enseñanza que utilicen eficazmente las TIC's

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- Aprendizaje invertido o Flipped Classroom.
- Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning – TBL)

- Gamificación.
- Design Thinking.
- Aprendizaje cooperativo / colaborativo.

Participación de los estudiantes.

Es aquella en la cual el individuo expresa su firme disposición, voluntad e interés por las cuestiones que le afectan, de su educación.

De acuerdo con los diferentes actores que participan en un espacio educativo “se asume que en el aula se viven distintos tipos de interacciones lo que convierte al salón de clases en escenario de una cotidianidad compleja” (Miroslava, 2005, pág.3).

2.3 Definición de términos básicos

Recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizaje en línea y contenido multimedia

El significado de recursos educativo didáctico se le ha llamado de diversos modos, como se: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos. Según Morales (2012), se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas

de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

Metodologías de enseñanza aprendizaje

Se define como metodología educativa “el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados”. Dicho de otra manera, es la forma en la que docentes y pedagogos piensan, diseñan y organizan sus clases, con el apoyo en diferentes técnicas y herramientas, para conseguir que sus estudiantes alcancen los objetivos curriculares, asimilen los contenidos y desarrollen las competencias que se establecen para cada nivel educativo. (Unidad Europea online, 2024)

Efectividad escolar:

Como su nombre lo indica, el paradigma de la efectividad escolar se interesa por los efectos deseados de los centros educativos. Atiende a la pregunta fundamental de ¿Cómo son las escuelas efectivas? Esta línea de investigación ha perseguido fundamentalmente, dos objetivos. Por un lado, medir los resultados o efectos escolares y analizar sus propiedades. Y por otro caracterizar a las escuelas exitosas o efectivas, identificando los factores de este éxito a nivel del aula de la escuela y del entorno. (Eduardo Candia, 2011).

Participación:

La participación activa se basa en el principio de que las personas que realizan un trabajo deben ser responsables de su control y coordinación. Que participen activamente en grupos, que se integren en el proceso de toma de decisiones sobre los asuntos que les afectan directamente a ellos

o a la comunidad en la que viven. A veces encontramos grupos apáticos que puedan necesitar de tu pericia para generar su involucración. El aporte de TODOS en un equipo incrementará la productividad de este. (Seijias, 2021)

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 Tipo de investigación.

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo ya que se pretende recolectar información sobre el tema “Aplicación, uso de las TIC’s y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat” y comprobar las hipótesis.

Son las investigaciones de tesis cuyo planteamiento obedece a un enfoque objetivo de una realidad externa que se pretende describir, explicar y predecir en cuanto a la causalidad de sus hechos y fenómenos. Para ello, se requiere de un método formal de investigación de carácter cuantitativo, en el que la recolección de datos es de tipo numérico, estandarizado y cuantificable mediante los procedimientos estadísticos que usa. De esta forma, el análisis de información y la interpretación de sus resultados permiten fundamentar la comprobación o refutación de una hipótesis previa, lo que ayudará a fundamentar los patrones de comportamiento predecibles de la investigación. Dicha interpretación ofrece la posibilidad de generalizar los resultados, en el marco de las teorías que fundamentan su estudio. (Lazo, 2011, pág. 26)

El proyecto de investigación será de tipo documental y de campo.

Es documental porque este tipo de investigación se realiza apoyándose en fuentes primarias y secundarias de carácter documental, es decir, consulta de libros, artículos o ensayos de revistas y periódicos.

Es de campo porque se apoyará en informaciones que provienen de otras fuentes como la encuesta, donde primero se consultarán las fuentes documentales, a fin de evitar una duplicidad de trabajos y de último se administrará la encuesta a fin de comprobar o cotejar los resultados. Parrales (2018)

3.2. Población, muestra y tipo de muestreo.

3.2.1. Población.

Según Jany (1994), población es “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia” (p. 48)

El Instituto Nacional San Antonio Masahuat posee una cantidad de estudiantes reducida, es por ello que 10 maestros atienden a todas las secciones y ellos serán la población a utilizar.

3.3 Método, técnicas, instrumentos, procedimiento de investigación y estadística.

3.3.1. Método.

En la investigación “Aplicación, uso de las TIC’s y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat” el método es deductivo ya que va de lo general a lo particular.

3.3.2. Técnicas

Son un conjunto de acciones que realiza el investigador para obtener la información que permite alcanzar los objetivos o contrastar la hipótesis, cuando la situación lo amerite. Es necesario indicar las fuentes primarias o secundarias de donde obtiene la información (Arispe Alburqueque et al., 2020)

En ciertos casos la encuesta (cuestionarios o cédulas de entrevista) será la técnica idónea para explorar determinados aspectos de la población.

Analizar cuidadosamente los distintos indicadores a fin de escoger la técnica pertinente para investigarlos. (Soriano, 2013, págs. 198-199)

En la investigación titulada: “Aplicación, uso de las TIC’s y su incidencia en la calidad educativa del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat”, se utilizó la técnica e instrumento ideal para obtener los datos necesarios para comprobar las respectivas hipótesis planteadas y poder recolectar información válida y confiable.

Encuestas

En la investigación, se optó por utilizar la técnica de la encuesta, ya que permite obtener los resultados de una forma más ágil y sencilla, con preguntas concretas que resultan más fáciles de tabular, para comprobar las hipótesis de la investigación, analizando cada uno de los indicadores y realizar la encuesta al sujeto de estudio, es decir, es decir, a los docentes de Instituto Nacional de San Antonio Masahuat.

3.3.3 Instrumentos

3.3.3.1 Cuestionario

Es un proceso estructurado de recogida de información a través de la cumplimentación de una serie de preguntas. Existen los siguientes tipos de cuestionarios:

Cuestionarios autoadministrados enviados por correo. Las principales ventajas son su bajo coste, ausencia de influencia del entrevistador, permite acceder a personas que viven a grandes distancias y facilidad para responder cuando el encuestado tenga un momento oportuno. Entre los inconvenientes se haya la posible falta de representatividad de la muestra, baja tasa de respuesta y falta de certeza sobre la identidad de la persona que responde.

Por el tipo de preguntas se clasifica en:

- Cerradas: las que se especifican de antemano las posibles respuestas alternativas (por ejemplo: ¿cuál es su estado civil actual? Soltero, Casado, Viudo, Separado, Divorciado). Por lo general, presentan categorías exhaustivas y mutuamente excluyentes, aunque dependiendo de la naturaleza de lo que se estudia, en ocasiones, el encuestado podrá seleccionar si es necesario más de una opción. (Lazo, 2011, pág. 88)

El instrumento utilizado para la investigación es el cuestionario, compuesto por una serie de preguntas que resultan a partir de los indicadores de las variables de la investigación.

El instrumento contiene encabezado con los respectivos datos de la universidad, facultad, escuela, materia y el logo, el nombre del instrumento, objetivo de la investigación, indicación, generalidades y la elaboración de las preguntas de acuerdo con los indicadores colocados de forma

ordenada según la matriz de congruencia y al final una frase de despedida como muestra de agradecimiento al sujeto de estudio.

El cuestionario consta de 20 preguntas de tipo cerradas con el cual se verifican las 2 hipótesis. Las primeras 10 preguntas corresponden a la hipótesis específica 1

Las preguntas de la 11 a la 20 corresponde a la hipótesis específica 2

DESARROLLO Y VALIDEZ DE CONFIANZA DEL INSTRUMENTO.

Para realizar el desarrollo y validez de confianza del instrumento, fue revisado por tres especialistas, con el fin de que realizaran sus observaciones para poder implementarlo.

Las especialistas son:

- Licda. Flor Margarita de Quintanilla, Licenciada en Estadística.
- Licda. Meraxis de Guevara, Docente de la Universidad Modular Abierta.
- Licda. Paula Lissette Rivera Morales, Licenciada en educación.

3.4. Procedimientos.

El cuestionario consta de 20 preguntas de tipo cerradas con el cual se verifican las 2 hipótesis específicas de cada indicador se formuló una pregunta.

Las preguntas de la 1 a la 10 corresponde a las hipótesis específica 1, que contiene la variable independiente que es: “Los recursos educativos digitales” y la variable dependiente que es “La

efectividad escolar”. Preguntas que están sustentadas con cinco indicadores por cada variable. Ver indicadores en el anexo 3.

Los ítems de la 11 al 20 corresponden a la hipótesis específica 2. que contiene la variable independiente que es: “Implementación de nuevas metodologías” y la variable dependiente que es “Participación activa de los estudiantes”. Preguntas que están sustentadas con cinco indicadores por cada variable. Ver indicadores en el anexo 3.

3.5. Estadístico.

Es importante subrayar que las hipótesis deben estar sustentadas correctamente en conocimientos teóricos y empíricos antes de pasar a su comprobación. Aquí se impone otra ley: en la medida que una hipótesis se encuentre apoyada a los marcos de la ciencia y en las teorías generales y particulares respectivas, y recuperen los aspectos empíricos relevantes, habrá una mayor posibilidad que se comprueben en los términos planteados o que los ajustes sean menores, en comparación con aquellas hipótesis que se someten a comprobación sin estar fundamentadas en forma adecuada. (Soriano, 2013, págs. 136-137). Para la comprobación de las hipótesis establecidas en la investigación titulada: “USO DE LAS TICS Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD EDUCATIVA DEL INSTITUTO NACIONAL DE SAN ANTONIO MASAHUAT”, se utilizó el modelo porcentual simple, basado en la siguiente fórmula:

$$P = \frac{X}{\sum X} \times 100$$

$$\sum X$$

En donde:

P= porcentaje

X= caso

Σ = sumatoria de casos

100= valor porcentual

Para validar la hipótesis se tomará en cuenta que: la sumatoria de siempre y casi siempre sea $\geq 50\%$

Luego de analizar y tabular cada una de las preguntas y respuestas de la encuesta que se realizó al sujeto de estudio, se iniciará la comprobación de hipótesis, para lo cual se utilizará el modelo porcentual simple, por medio de una fórmula que permitirá obtener los resultados necesarios para verificar si las hipótesis planteadas en la investigación son certeras o no.

Se tomarán los datos resultantes de la tabulación de las respuestas de la encuesta, por orden de preguntas, de la pregunta 1 a la 10 será el análisis, para la hipótesis específica 1, y de la 11 al 20 el análisis para la hipótesis específica 2, se procederá a la obtención de valor de cada resultado, y se sustituirá la fórmula dividiendo el caso entre la sumatoria de los casos, obteniendo así el porcentaje que servirá de parámetro para aprobar o rechazar cada hipótesis respectivamente.

Capítulo IV: Presentación, Análisis e Interpretación

4.1. Presentación y Análisis de la Información

A continuación, presentaremos la información recolectada con la de la encuesta dirigida a los docentes del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat”, distrito y departamento de La Paz durante el año 2024.

La encuesta fue enfocada al uso y aplicación de las TIC’s en los procesos de enseñanza aprendizaje, los datos reflejan la incidencia de esto tanto en el cumplimiento de objetivos, como en la motivación y participación activa de los estudiantes como actores principales de su proceso educativo.

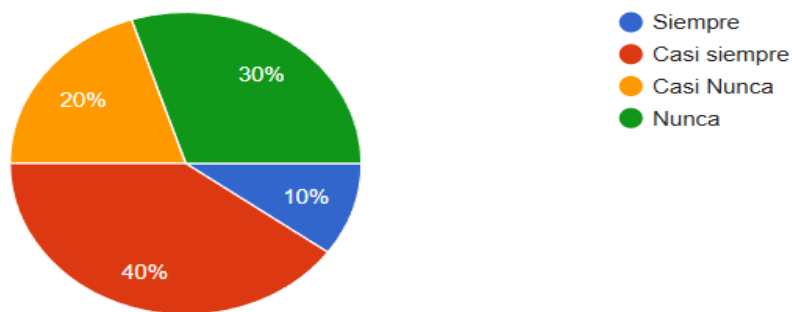
Recopilación y análisis de datos

Tabla # 1

Pregunta 1.

1. ¿Ha incluido kahoot en su planificación académica?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	1	10%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	2	20%
4	Nunca	3	30%
Total		10	100%

Gráfica # 1



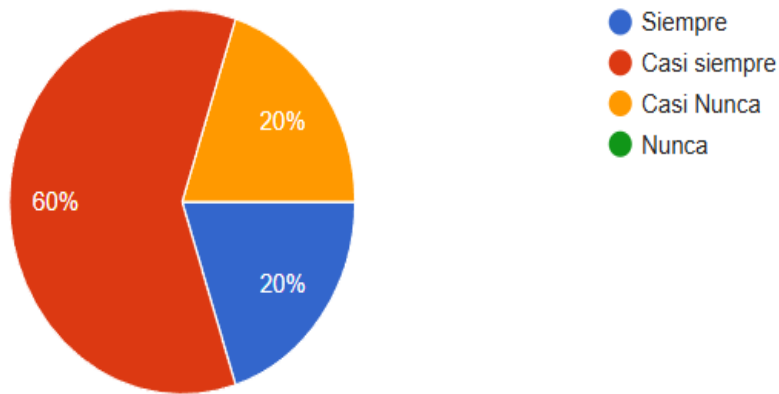
Interpretación: en el gráfico número once, del 100% de los encuestados el 40% expresa que casi siempre ha implementado el uso de la herramienta kahoot, el 30% nunca ha utilizado dicha herramienta, el 20% la ha utilizado poco es decir casi nunca, y solamente el 10% expresa que si la ha utilizado.

Tabla #2

Pregunta 2.

2. ¿Con qué frecuencia utiliza Canva en el desarrollo de su clase?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	2	20%
2	Casi siempre	6	60%
3	Casi nunca	2	20%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 2



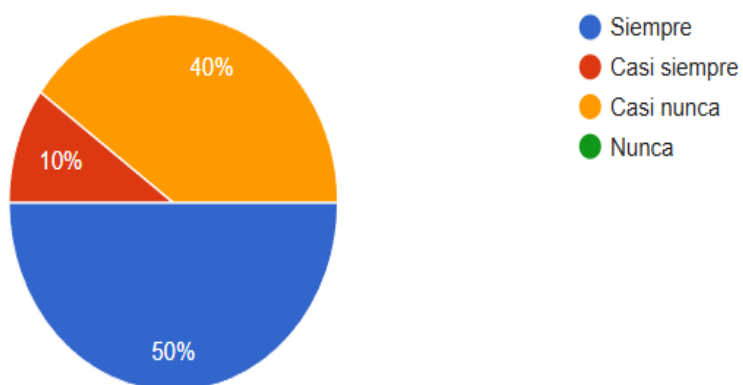
Interpretación: en el gráfico número doce el 100% de los encuestados un 60% representa que casi siempre utilizan canva en el desarrollo de las clases, un 20% casi nunca utiliza la herramienta de canva, e igual de la misma forma un 20% siempre utiliza la herramienta de canva.

Tabla #3

Pregunta 3

3. ¿Utilizar formularios de Google drive durante el desarrollo de la clase?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	50%
2	Casi siempre	1	10%
3	Casi nunca	4	40%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 3



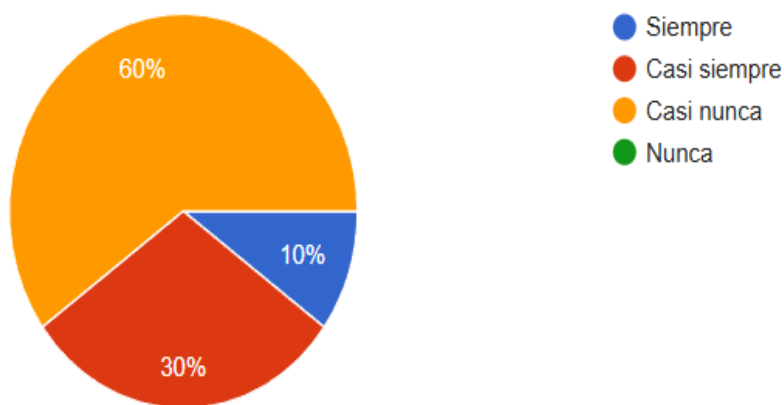
Interpretación: en el gráfico número trece, del 100% de los encuestados el 50% expresa que siempre utiliza formularios de Google durante el desarrollo de sus clases, el 40% casi nunca lo ha utilizado, y el 10% lo ha utilizado poco, es decir casi siempre.

Tabla #4

Pregunta 4.

4. ¿Con qué frecuencia haces uso de las plataformas de videoconferencia?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	1	10%
2	Casi siempre	3	30%
3	Casi nunca	6	60%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 4



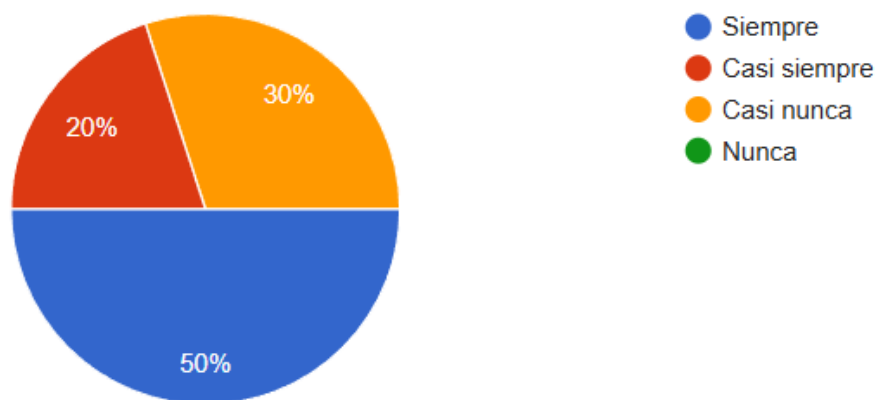
Interpretación: en el gráfico número catorce, del 100% de los encuestados el 60% expresa que casi nunca ha hecho uso de las plataformas de videoconferencia, el 30% lo ha hecho casi siempre y únicamente el 10% hace uso frecuente de las plataformas de videoconferencia.

Tabla #5

Pregunta 5.

5. ¿Incorpora el uso de classroom en su planificación?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	50%
2	Casi siempre	2	20%
3	Casi nunca	3	30%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 5



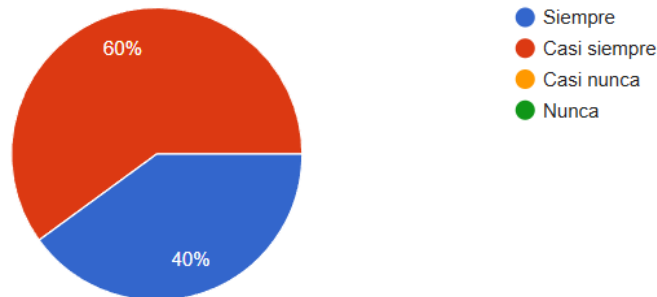
Interpretación: en el gráfico quince del 100% de los encuestados un 50% de los docentes siempre incluye classroom en la planificación, un 30% casi nunca ocupa classroom en su planificación, mientras tanto que un 20% casi siempre lo utiliza en la planificación.

Tabla #6

Pregunta 6.

6. ¿Hay un aprendizaje significativo en los estudiantes cuando se incluyen recursos digitales?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	4	40%
2	Casi siempre	6	60%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 6



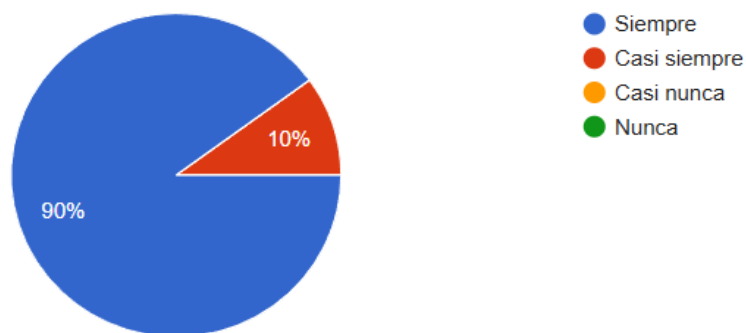
Interpretación: en el gráfico número dieciséis del 100% de los encuestados un 60% que casi siempre pueden verificar que hay un aprendizaje cuando incluyen recursos digitales, y un 40% siempre tiene resultados significativos cuando se incluyen los recursos digitales.

Tabla #7

Pregunta 7.

7. ¿Considera que al utilizar recursos educativos, se fomenta un ambiente interactivo?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	9	90%
2	Casi siempre	1	10%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 7



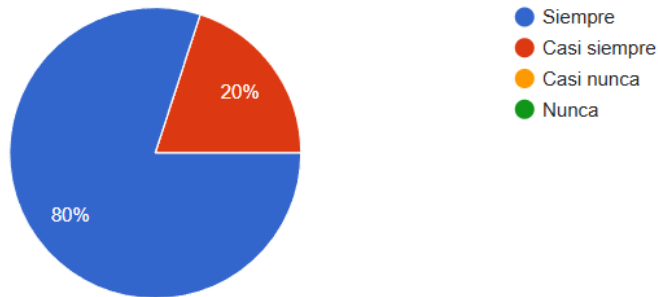
Interpretación: en el gráfico número diecisiete, del 100% de los encuestados el 90% expresa que el uso de recursos educativos, fomenta un ambiente interactivo con los estudiantes y únicamente el 10% expresa que casi siempre se logra este objetivo.

Tabla #8

Pregunta 8.

8. ¿Genera una calidad educativa cuando incluye en su planificación didáctica el uso de recursos digitales?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	8	80%
2	Casi siempre	2	20%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 8



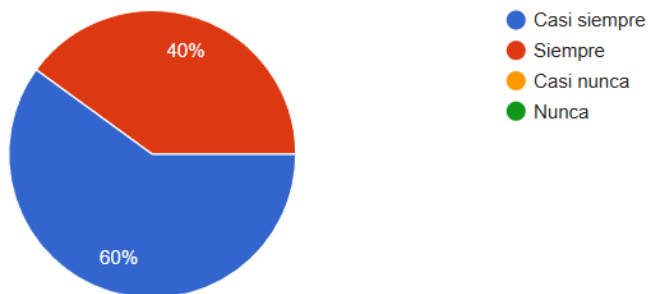
Interpretación: en el gráfico número dieciocho, del 100% de los encuestados el 80% expresa que la implementación de recursos digitales en su planificación didáctica genera una mayor calidad educativa, mientras que el 20% expresa que la implementación de recursos digitales en la planificación didáctica, influye poco en la calidad educativa.

Tabla #9

Pregunta 9.

9. ¿Logra mejores resultados académicos cuando incluye recursos digitales, de acuerdo a la necesidad de sus estudiantes?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	60%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 9



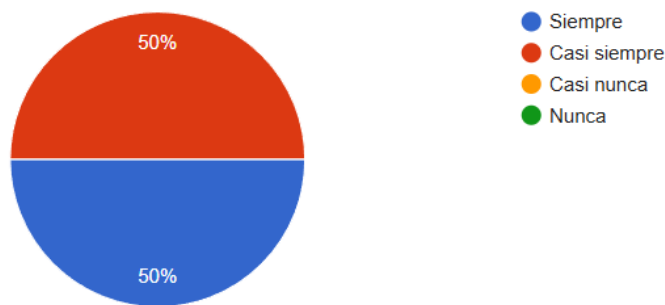
Interpretación: en el gráfico número diecinueve, del 100% de los encuestados el 60% expresa que en ocasiones logra buenos resultados académicos cuando incluye recursos digitales en su planificación didáctica, y el 40% indica que si logra mejores resultados.

Tabla #10

Pregunta 10.

10. ¿Visualiza una motivación en los estudiantes cuando incluye recursos digitales en su planificación didáctica?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	50%
2	Casi siempre	5	50%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 10



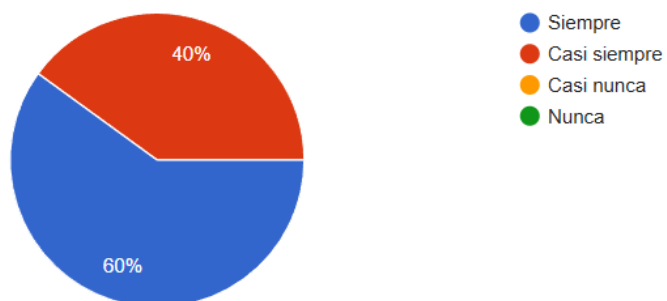
Interpretación: en el gráfico número veinte, del 100% de los encuestados la mitad, equivalente al 50% expresa que siempre observa motivación en sus estudiantes cuando incluye recursos digitales en su planificación didáctica, y la otra mitad, que es el otro 50%, expresa casi siempre observa motivación en sus estudiantes.

Tabla #11

Pregunta 11.

11. ¿Considera que la metodología de aprendizaje basado en proyectos influye directamente en la participación activa de los estudiantes?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	60%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 11



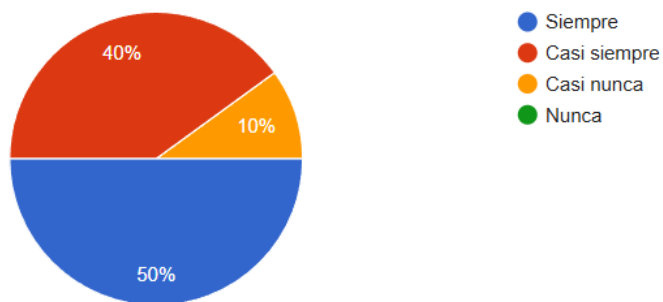
Interpretación: en el gráfico número veintiuno, del 100% de los encuestados el 60% expresa que la metodología de aprendizaje basada en proyectos influye siempre de manera directa en la participación activa de los estudiantes, y nada más el 40% expresa que casi siempre influye la metodología en la participación activa.

Tabla #12

Pregunta 12.

12. ¿Incluye las tics para realizar trabajos colaborativos en el proceso de enseñanza aprendizaje?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	50%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	1	10%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 12



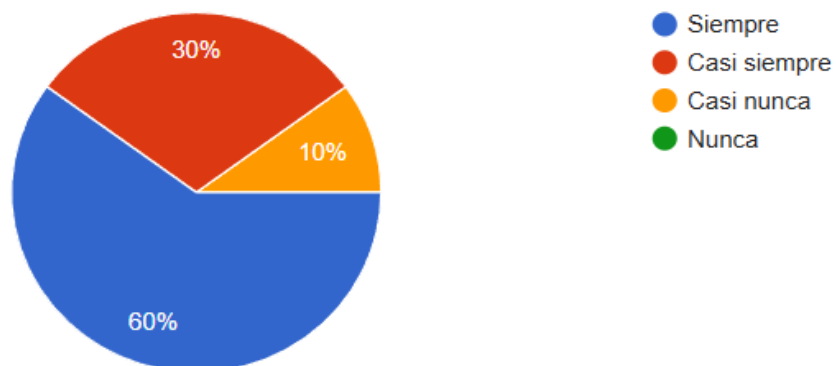
Interpretación: en el gráfico número veintidós, del 100% de los encuestados el 50% expresa que siempre incluye las TIC's al momento de realizar trabajos colaborativos, el 40% las incluye casi siempre y el 10% lo hace casi nunca.

Tabla #13

Pregunta 13.

13. El uso de classroom promueve una participación activa de los estudiantes			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	60%
2	Casi siempre	3	30%
3	Casi nunca	1	10%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 13



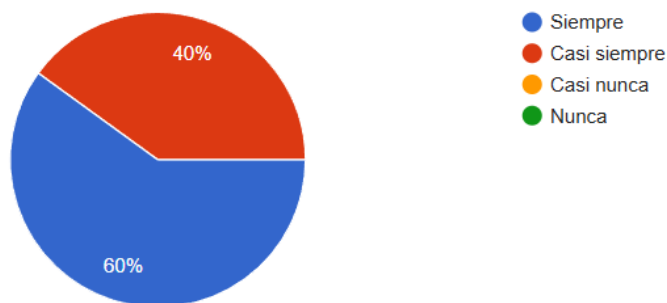
Interpretación: en el gráfico número veintitrés, del 100% de los encuestados el 60% expresa que, si considera que el uso de classroom promueve la participación activa de los estudiantes, el 30% considera que casi siempre lo hace, y el 10% lo considera casi nunca.

Tabla #14

Pregunta 14.

14. ¿Hace uso de las TIC's cuando incorpora la metodología del aprendizaje basado en la resolución de problemas?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	60%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 14



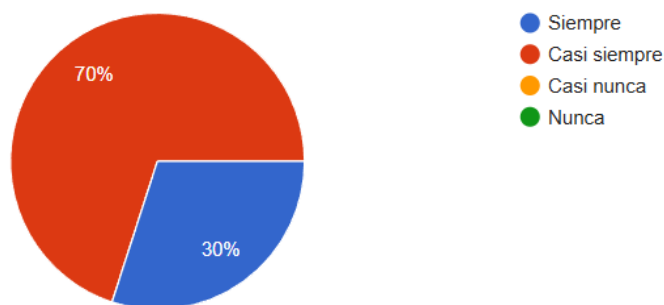
Interpretación: en el gráfico número veinticuatro, del 100% de los encuestados el 60% expresa que siempre hace uso de las TIC's cuando incorpora la metodología de aprendizaje basado en problemas, y el 40% considera esto casi siempre.

Tabla #15

Pregunta 15.

15. ¿Considera usted que la metodología de la gamificación establece una participación activa de los estudiantes?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	3	30%
2	Casi siempre	7	70%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 15



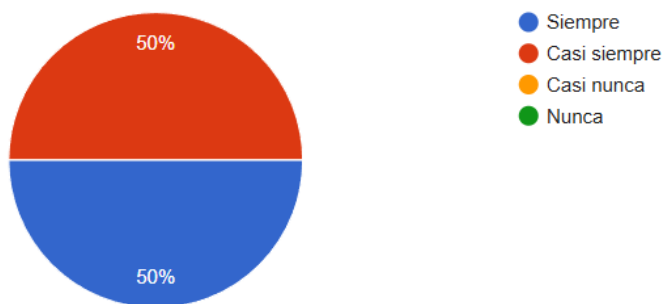
Interpretación: en el gráfico número veinticinco, del 100% de los encuestados el 70% expresa que casi siempre considera que la metodología de la gamificación establece una participación activa de los estudiantes, mientras que el 30% expresa que siempre.

Tabla #16

Pregunta 16.

16. Al incluir las TIC's en la metodología educativa, ¿Muestra un interés por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	50%
2	Casi siempre	5	50%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 16



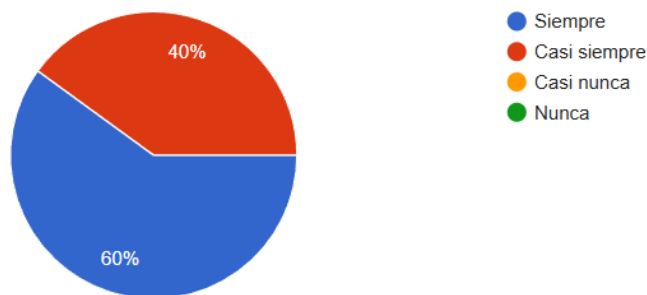
Interpretación: en el gráfico número veintiséis, del 100% de los encuestados el 50% expresa que siempre observa interés por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje al incluir las TIC's en la metodología educativa y el otro 50% considera que casi siempre observa ese interés al incluir las tic's.

Tabla #17

Pregunta 17.

17. ¿Se crea un ambiente inclusivo cuando se incorporan las TIC's en la metodología educativa?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	60%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 17



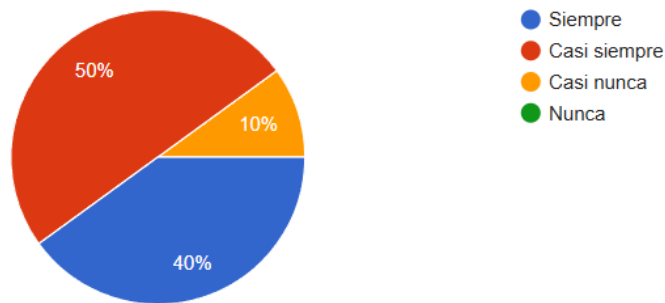
Interpretación: en el gráfico número veintisiete de un 100% de los encuestados un 60% dice que siempre que hay un ambiente inclusivo cuando se incorporan las TIC's y un 40% manifiesta que casi siempre se crea un ambiente inclusivo.

Tabla #18

Pregunta 18.

18. ¿Cuándo se aplica el aprendizaje colaborativo, demanda un entorno de valores por parte de los agentes educativos?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	4	40%
2	Casi siempre	5	50%
3	Casi nunca	1	10%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 18



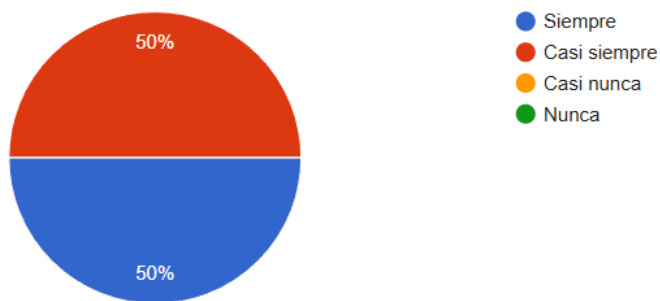
Interpretación: en el gráfico número veintiocho de un 100% de los encuestados un 50% representa que casi siempre hay un entorno de valores cuando se aplica el aprendizaje colaborativo, un 40% representa que siempre hay valores cuando se utiliza el trabajo colaborativo, mientras tanto el 10% siempre hay un ambiente de valores cuando se aplica el trabajo colaborativo.

Tabla #19

Pregunta 19.

19. ¿Al incluir el aprendizaje basado en proyectos, promueve el deseo de superación en los estudiantes?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	5	50%
2	Casi siempre	5	50%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 19



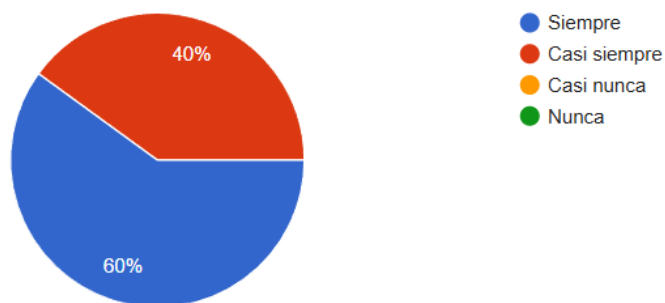
Interpretación: en el gráfico número veintinueve del 100% de los encuestados muestra que un 50% que el aprendizaje basado en proyectos promueve el deseo de superación de los estudiantes, de la misma forma un 50% siempre promueve el deseo de superación en los estudiantes.

Tabla #20

Pregunta 20.

20. ¿Cuándo se utiliza una metodología didáctica eficaz, promueve una aplicación de conocimientos en su vida cotidiana?			
		Frecuencia	Porcentaje
1	Siempre	6	60%
2	Casi siempre	4	40%
3	Casi nunca	0	0%
4	Nunca	0	0%
Total		10	100%

Gráfica # 20



Interpretación: en el gráfico número treinta del 100% de los encuestados un 60% representa que siempre que se utiliza una metodología lo aplican en la vida cotidiana mientras que el 40% dice que casi siempre lo aplican en la vida cotidiana.

4.2 Prueba de hipótesis.

4.2.1 Hipótesis específica 1

Los recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizajes en línea y contenido multimedia contribuirá a mejorar la efectividad escolar.

°	Preguntas	Respuestas				TOTAL		°	Preguntas	Respuestas				TOTAL	
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca		%			Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca	R	%
	¿Ha incluido kahoot en su planificación didáctica?	0%	0%	20%	30%	100%	0	¿Hay un aprendizaje significativo en los estudiantes cuando ¿Se incluyen recursos digitales?	0%	60%	0%	0%	100%	10	

<p>¿Con qué frecuencia utiliza Canva en el desarrollo de su clase?</p>		0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	100%	<p>¿Considera que al utilizar recursos educativos, se fomenta un ambiente interactivo?</p>	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
<p>¿Utilizar formularios de Google drive durante el desarrollo de la clase?</p>		0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	100%	<p>¿Genera una calidad educativa cuando incluye en su planificación didáctica el uso de recursos digitales?</p>	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
<p>¿Con qué</p>		10%	30%	60%	0%	0%	0%	0%	100%	100%	<p>¿Logra mejores</p>	40%	60%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

frecuencia haces uso de las plataformas de videoconferencia?										resultados académicos cuando incluye recursos digitales, de acuerdo a la necesidad de sus estudiantes?								
¿Incorpora el uso de classroom en su planificación?	50%	20%	30%	0%	100%	0	0	0	0	¿Visualiza una motivación en los estudiantes cuando incluye recursos digitales en su planificación?	50%	50%	0%	0%	100%	0	0	0

												didáctica?									
es	Total	4	40%	6	60%	7	70%		0%	0	500%	Totales	0	300	2	200		0%	0%	50	500%

- **Validación**

Variable independiente: recursos educativos digitales

$$P = X \cdot 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 140$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

28% representa el criterio siempre.

$$P = X \cdot 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 160$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

32

El 32% representa al criterio casi siempre

Al analizar la variable independiente de la hipótesis específica 1 se verifica que el 28% representa al criterio siempre mientras que el 32% representa al criterio CASI SIEMPRE. Ahora bien al sumar el porcentaje de ambos criterios da como resultado el 60%.

Variables dependientes: efectividad escolar

$$P = X \cdot 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 300$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

60

El 60% representa al criterio siempre

$$P = X \cdot 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 200$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

40

El 40% representa al criterio casi siempre

Al analizar la variable dependiente de la hipótesis específica 1 se verifica que el 60% corresponde al criterio SIEMPRE, mientras que 40% corresponde al criterio CASI SIEMPRE. Al sumar los porcentajes de los criterios antes mencionados se obtiene un 100.

Por lo tanto se valida la hipótesis alterna que dice: los recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizajes en línea y contenido multimedia contribuirá a mejorar la efectividad escolar, ya que los criterios siempre y casi siempre tiene un valor mayor al 50% por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, que la escala de casi nunca y nunca tienen porcentajes inferiores al 50%.

4.2.1 Hipótesis específica 2

°	Preguntas	Respuestas				TOTAL		°	Preguntas	Respuestas				TOTAL	
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca					Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca		
1	¿Considera que la metodología de aprendizaje basado en proyectos influye directa	60%	40%	0%	0%	100%	10	6	¿Incluir las TIC's en la metodología educativa, ¿Muestra un interés por parte	50%	50%	0%	0%	100%	10

	mente en la participación activa de los estudiantes?											de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?								
2	Incluye las TICs para realizar trabajos colaborativos en el proceso de	50%	40%	10%	0%	100%	17	10				Se crea un ambiente inclusivo cuando se incorporan las TIC's	60%	40%	0%	0%	100%	10		

	enseñanza aprendizaje?										en la metodología educativa?									
3	El uso de classroom promueve una participación activa de los estudiantes	60%	30%	10%	0%	100%	18	10		Cuándo se aplica el aprendizaje colaborativo, demanda un entorno de valores por	40%	50%	10%	0%	100%	10				

											parte de los agentes educativos?										
4	Hace uso de las TIC's cuando incorpora la metodología del aprendizaje basado en la	60%	40%	0%	0%	100%	19	10	Al incluir el aprendizaje basado en proyectos, promueve el deseo de superac	50%	50%	0%	0%	100%	10						

	resolución de problemas?										ión en los estudiantes?									
5	¿Considera usted que la metodología de la gamificación establece una participación activa	30%	70%	0%	0%	100%	20	10			¿Cuándo o se utiliza una metodología didáctica eficaz, promueve una aplicación de conocimiento	60%	4	40%	0%	0	0%	100%	10	

	de los estudia ntes?												s en su vida cotidia na?									
Totales	26	260	22	20	2	20%	0	0%	50	500		Totales	26	260	23	230	1	10%	0	50	500	

- **Validación**

Variable independiente: metodologías de enseñanza

$$P = X \cdot 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 260$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

52

El 52% representa al criterio siempre

$$P = X \cdot 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 220$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

44

El 44% representa al criterio casi siempre

Al analizar la variable independiente de la hipótesis específica 2 se verifica que el 52% representa al criterio siempre, mientras que un 44% representa al criterio CASI SIEMPRE. Ahora bien al sumar el porcentaje de ambos criterios da como resultado el 96%

Variable dependiente: participación activa de los estudiantes

$$P = X 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 260$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

52

El 52% representa el criterio siempre.

$$P = X 100 / \sum X$$

Dónde:

P = porcentaje

$$X = 230$$

$$\sum = 500$$

100 = Valor porcentual

46

El 46% representa al criterio casi siempre

Al analizar los resultados la variable dependiente de la hipótesis específica 2, se verifica que el 52% corresponde al criterio SIEMPRE, mientras que 46% corresponde al criterio CASI SIEMPRE. Al sumar los porcentajes de los criterios antes mencionados se obtiene un 98%.

Por lo tanto, se valida la hipótesis alterna que dice: la implementación de nuevas metodologías de enseñanza incrementará significativamente la participación activa de los estudiantes, y se rechaza la nula ya que los criterios siempre y casi siempre tiene un valor mayor al 50.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones.

El uso efectivo de las TIC's por parte de los docentes del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat, no solo transforma positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje, sino que también es un pilar esencial que incide en la calidad educativa y dejando en los estudiantes aprendizajes significativos.

El análisis realizado evidencia que los recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizajes en línea y contenido multimedia se destacan como recursos claves para captar la atención de los estudiantes y mejorar la comprensión de temas complejos a través de presentaciones visuales y auditivas dinámicas.

La implementación de nuevas metodologías de enseñanza logra un aprendizaje significativo en los estudiantes, porque contribuyen a la participación activa de los mismos, con estrategias diseñadas específicamente para atender los diferentes estilos de aprendizaje e intereses de los alumnos.

5.2 Recomendaciones

Para lograr acciones que refuercen los beneficios que pueden obtener los maestros del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat por medio del uso de las TIC's, es importante la capacitación continua en el uso de las diferentes herramientas y así conocer la variedad de recursos digitales.

Para alcanzar el mayor aprovechamiento y con ello un mejor impacto de los recursos educativos digitales en el aprendizaje, se recomienda motivar a los docentes a la creación de contenido multimedia, ya que estos recursos hacen más fácil adaptar los contenidos a las necesidades de sus estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea significativo.

Se recomienda que el uso de plataformas digitales, con énfasis en las fomentan la participación activa de los estudiantes y que puedan responder a la diversidad de estilos de aprendizaje. Esto sería de gran beneficio para el proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <https://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/#:~:text=Las%20TICs%20brindan%20herramientas%20que,para%20los%20doce ntes%20y%20alumnos>
- <https://ecuador.universidadeuropea.com/blog/tipos-metodologias-ensenanza/#:~:text=las%20m%C3%A1s%20innovadoras.-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20metodolog%C3%ADa%20de%20ense%C3%B1anza%3F,logro%20de%20los%20objetivos%20planteados%E2>
- <https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion>
- <https://www.educaweb.com/noticia/2014/05/12/tic-educacion-planificacion-estrategica-8221/>
- [https://www.redalyc.org/journal/6079/607974617004/html/#:~:text=\(2020\)%20definen%20los%20recursos%20educativos,por%20profesores%2C%20estudiantes%20e%20investi gadores](https://www.redalyc.org/journal/6079/607974617004/html/#:~:text=(2020)%20definen%20los%20recursos%20educativos,por%20profesores%2C%20estudiantes%20e%20investi gadores)
- <https://vimep.unad.edu.co/index.php/recursos-educativos>
- <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/metodologias-de-ensenanza.html>
- <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/18256/E12-0004.pdf?sequence=1&isAll>
- https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512015000200006#:~:text=La%20participaci%C3%B3n%20activa%20es%20aquella,q ue%20quiere%2C%20hace%20y%20busca

- <https://www.questionpro.com/blog/es/participacion-estudiantil/>

- <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5409>

- <https://www.rededuca.net/contexto-educativo/e/efectividad#:~:text=Centr%C3%A1ndose%20en%20el%20%C3%A1mbito%20educativo,con%20calidad%2C%20eficacia%20y%20equidad.>

- <https://es.linkedin.com/pulse/participaci%C3%B3n-activa-cesar-marr%C3%B3n-seijas>

ANEXOS

Anexo 1

Cuestionario dirigido a docentes.

Investigación: “Uso de las tic’s en la planificación académica en el Instituto Nacional de San Antonio Masahuat”

Indicaciones: a continuación, se le presentan una serie de preguntas relacionadas al uso de las tic’s en su planificación didáctica, seleccione una respuesta de cada opción. Agradecemos su colaboración.

1. ¿Ha incluido kahoot en su planificación académica?
2. ¿Con qué frecuencia utiliza Canva en el desarrollo de su clase?
3. ¿Utilizar formularios de Google drive durante el desarrollo de la clase?
4. ¿Con qué frecuencia haces uso de las plataformas de videoconferencia?
5. ¿Incorpora el uso de classroom en su planificación?
6. ¿Hay un aprendizaje significativo en los estudiantes cuando se incluyen recursos digitales?
7. ¿Considera que, al utilizar recursos educativos, se fomenta un ambiente interactivo?
8. ¿Genera una calidad educativa cuando incluye en su planificación didáctica el uso de recursos digitales?

9. ¿Logra mejores resultados académicos cuando incluye recursos digitales, de acuerdo a la necesidad de sus estudiantes?
10. ¿Visualiza una motivación en los estudiantes cuando incluye recursos digitales en su planificación didáctica?
11. ¿Considera que la metodología de aprendizaje basado en proyectos influye directamente en la participación activa de los estudiantes?
12. ¿Incluye las tics para realizar trabajos colaborativos en el proceso de enseñanza aprendizaje?
13. El uso de classroom promueve una participación activa de los estudiantes
14. ¿Hace uso de las TIC's cuando incorpora la metodología del aprendizaje basado en la resolución de problemas?
15. ¿Considera usted que la metodología de la gamificación establece una participación activa de los estudiantes?
16. Al incluir las TIC's en la metodología educativa, ¿Muestra un interés por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?
17. ¿Se crea un ambiente inclusivo cuando se incorporan las TIC's en la metodología educativa?
18. ¿Cuándo se aplica el aprendizaje colaborativo, demanda un entorno de valores por parte de lo agentes educativos?

19. ¿Al incluir el aprendizaje basado en proyectos, promueve el deseo de superación en los estudiantes?

20. ¿Cuándo se utiliza una metodología didáctica eficaz, promueve una aplicación de conocimientos en su vida cotidiana

Anexo 3

Matriz de congruencia.

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1i7fnUKXVrT3tkbHFHDLMKz8ujw9IuUz6/edit?usp=sharing&oid=108798342203610049185&rtpof=true&sd=true>

Anexo 4.

Matriz de Operacionalización de las Variables.

Hipótesis General:

Uso efectivo de las TIC's en la planificación didáctica de los docentes del Instituto Nacional de San Antonio Masahuat tiene una incidencia en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

hipótesis	Variables	Definición operativa de la variable	Indicadores
Hipótesis 1:	Recursos educativos digitales.	Recursos educativos digitales: Son elementos o materiales en formato digital que son distribuidos para ser utilizados en el proceso enseñanza-aprendizaje por profesores, estudiantes e investigadores. Según Losada et al. (2020) Es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada	Recursos digitales como: 1. Kahoot 2. canva 3. google drive 4. plataforma de videoconferencia 5. classroom

<p>Los recursos educativos digitales, como software educativo, plataformas de aprendizajes en línea y contenido multimedia contribuirá a mejorar la efectividad escolar.</p>		<p>en una acción educativa, cuya información es digital, por ejemplo diapositivas, páginas web, juegos electrónicos, etc. Según (MEN, 2012)</p>	
	<p>Efectividad escolar</p>	<p>La efectividad escolar se refiere a lograr que el alumnado consiga adquirir aprendizajes significativos partiendo de una educación de calidad con base a la integración de todo el sistema educativo dado que este tiene como objetivo central educar con calidad, eficacia y equidad.</p> <p>Según Cuttance (1987 en Arancibia, 1992), la efectividad se concibe, en cuanto a dos dimensiones: calidad y equidad.</p> <p>Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la que se grafica en la Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow (1956). Ésta coloca a las necesidades básicas o simples en la base de</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje significativo 2. Ambiente interactivo 3. Calidad 4. Equidad (Adecuación según necesidades) <p style="text-align: right;">Motivación</p>

		<p>la pirámide y las relevantes o fundamentales en la cima; en este sentido, los cuatro primeros niveles son considerados como “necesidades de supervivencia” y la motivación es una de ellas, para lograr una efectividad escolar.</p>	
	<p>La implementación de nuevas metodologías de enseñanza</p>	<p>Metodologías de enseñanza.</p> <p>Las metodologías de enseñanza son el conjunto de estrategias, técnicas y enfoques que utiliza el profesorado para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Abordan aspectos clave del proceso educativo, como la motivación, la participación, la interacción o la evaluación. Por ello, más allá de ser simplemente métodos de transmisión de conocimientos, estas metodologías están diseñadas para crear entornos de aprendizaje efectivos que promuevan la comprensión profunda, la</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje basado en proyectos 2. Aprendizaje colaborativo 3. Aprendizaje invertido o Flipped Classroom. 4. Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning – TBL)

<p>Hipótesis 2:</p>		<p>retención a largo plazo y la aplicación práctica de lo aprendido.</p>	<p>5. Gamificación</p>
<p>El uso de nuevas metodologías de enseñanza que utilicen eficazmente las TIC's incrementará significativamente la participación activa de los estudiantes.</p>	<p>participación activa de los estudiantes</p>	<p>Participación Activa.</p> <p>La participación estudiantil se refiere a la involucración activa y comprometida de los estudiantes en diversas actividades académicas, sociales y culturales dentro de su entorno educativo. Este concepto va más allá de simplemente asistir a clases y completar tareas; implica una participación activa y positiva en todas las facetas de la vida estudiantil por medio del aprendizaje interactivo, aprendizaje colaborativo y adaptaciones a necesidades a niños con NEE.</p> <p>Según Servat (2005), la participación es un acto voluntario, racional y pertinente de intervención en los procesos de toma de decisiones, mediante el cual los individuos manifiestan su sociabilidad de</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. interés 2. creación de un entorno inclusivo 3. entorno con valores 4. deseo de autosuperación 5. Aplicación de conocimiento en su vida cotidiana

		para al logro de los objetivos mostrados interés.	
--	--	--	--