

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN



TÍTULO

“EL USO DE LA TECNOLOGÍA Y SU RELACIÓN CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA ESCUELA PARVULARIA TENANCINGO DEL DEPARTAMENTO DE CUSCATLAN.”

PRESENTADO POR:

ANA ELSY MARROQUÍN SALINAS
BRENDA NATALY MEJÍA DE CHÁVEZ
CARLOS RENE PANAMEÑO

DUE

MS06048
ME06007
PP95045

TRABAJO FINAL PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD EN ADMINISTRACIÓN ESCOLAR

DIRECTOR DE PROCESO DE GRADO:

MAESTRO OSCAR WILMAN HERRERA RAMOS

COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:

MAESTRO REINALDO ANTONIO LÓPEZ CASTILLO

CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR
CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, 30 NOVIEMBRE DE 2024

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR:

MAESTRO JUAN ROSA QUINTANILLA

VICERRECTORA ACADÉMICA:

Doctora Evelyn Beatriz Farfán Mata

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:

Maestro Roger Armando Arias Alvarado

SECRETARIO GENERAL:

Licenciado. Pedro Rosalio Escobar Castaneda

FISCAL GENERAL:

Licenciado Carlos Amílcar Serrano Rivera

RESUMEN

En la presente investigación, se pretende analizar los beneficios que con lleva la tecnología en el ámbito educativo que favorecen el desempeño de los estudiantes del nivel de parvularia (4años, 5 años y 6 años) ya sea dentro del centro escolar o fuera de ella. En la investigación se analizara la gestión del docente, y el apoyo de los padres de familia identificando a su vez cuales serían las causas de la falta de aprovechamiento del recurso tecnológico en este nivel educativo. La investigación, busca explicar aspectos que permitan mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje implementando en el quehacer educativo las nuevas tecnologías y el uso de las diversas aplicaciones que van surgiendo constantemente desde décadas pasadas, hasta las actuales y así observar si estos brindan beneficios o desventajas que puedan afectar en el rendimiento académico de los estudiantes de educación parvularia desde la perspectiva del año 2024 donde se ejecutó la investigación. Esta investigación es descriptiva porque se orienta a recopilar y analizar datos que permiten caracterizar un fenómeno o población sin manipular variables, proporcionando un análisis general de las características observadas y proporcionar valiosa información. También se comprueba que el proceso de enseñanza por medio de tecnologías y el proceso tradicional pueden ser favorables o enriquecedor para el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante una dosificación asertiva de parte del docente que está altamente capacitado y actualizado en el uso de las técnicas didácticas. Finalmente podemos se menciona que la tecnología cuando es empleada de forma pedagógica y supervisada mejora significativamente en el rendimiento académico siempre y cuando se haga un equilibrio entre los beneficios y los posibles efectos negativos.

Palabras clave: uso de tecnologías, educativo, rendimiento académico, estudiantes, parvularia

AGRADECIMIENTO

A Dios altísimo Quiero expresar mi gratitud al Dios Todopoderoso que, con su infinita misericordia, me ha dado la vida y me ha cuidado hasta el día de hoy, me ha dado sabiduría para poder hacer muy buenas decisiones en mi vida siempre guiada de la mano de él y poder emprender nuevos retos en mi vida, este es un eslabón más a mi formación profesional que si no fuera por la ayuda de él no sería posible.

A mis estimados Licenciados Mis más grandes agradecimientos a los Excelentes maestros que estuvieron impartiendo sus más valiosos conocimientos, y que hicieron posible mi formación académica y crecimiento profesional en estos años de estudio.

A mi familia quiero darles infinitas gracias por el amor y la paciencia que me tuvieron cuando muchas veces no podía atenderlos por estar solventando situaciones académicas y sobre todo el apoyo incondicional de cada uno de ellos me brindó y que a la vez caminaron junto a mí para poder dar el todo de mí.

A mis compañeros de equipo, quiero agradecer a cada uno de ellos, con el cual pasamos días difíciles, pero supimos levantarnos como un verdadero equipo. Y logramos culminar con éxito este reto que nos habíamos trazado.

Ana Elsy Marroquín Salinas

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, fuente de fortaleza y guía en cada paso de este camino. Su luz y sabiduría han sido fundamentales para llevar a cabo este proyecto, permitiéndole superar los desafíos y alcanzar este logro con dedicación y perseverancia.

Agradezco profundamente a los miembros de mi equipo, quienes con su compromiso, esfuerzo y apoyo constante hicieron posible la culminación de esta tesis. El trabajo en conjunto nos permitió superar los obstáculos y alcanzar metas que no habríamos logrado solos.

A mi familia, mi pilar incondicional, que con su amor, comprensión y ánimo constante estuvo presente en todo momento. Gracias por creer en mí, por brindarme palabras de aliento cuando más lo necesité y por ser mi mayor fuente de motivación.

Expreso también mi sincera gratitud al Licenciado Wilman, nuestro asesor de tesis, por su orientación, paciencia y conocimientos compartidos a lo largo de este proceso. Sus consejos y sugerencias fueron esenciales para mejorar nuestro trabajo y alcanzar los objetivos planteados.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron al desarrollo de esta tesis, dejando una huella significativa en este importante logro académico.

Con humildad y gratitud, este trabajo está dedicado a todos ustedes.

Carlos Rene Panameño

AGRADECIMIENTO

Antes que todo, agradezco a Dios por darme siempre fuerzas para continuar en lo adverso, por guiarme en el camino de lo prudente y darme sabiduría para mejorar día a día mi quehacer profesional.

Agradezco a mi familia por su amor y comprensión. Su apoyo constante me permitió dedicarme a mi investigación y alcanzar esta meta.

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a nuestro tutor, quien brindó su apoyo incondicional, su tiempo, paciencia y conocimientos compartidos.

Agradezco a mis compañeros de investigación por su invaluable apoyo y colaboración, por compartir su tiempo y sus reflexiones.

Brenda Nataly Mejía de Chávez

ÍNDICE

Contenido	Pág.
Introducción.....	10
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 Situación problemática.	13
1.2 Enunciado del problema.	15
1.3 Justificación.	16
1.4 Alcances y delimitaciones.	
1.4.1 Alcances.....	18
1.4.2 Delimitación de la investigación:	19
1.4.2.1 Delimitación espacial:	19
1.4.2.2 Delimitación temporal:	19
1.4.2.3 Delimitación social:	19
1.5 Objetivo de la investigación	
1.5.1. Objetivo General.....	20
1.5.2. Objetivos específicos.....	20
1.6 Sistema de Hipótesis	
1.6.1 Hipótesis General.....	20
1.6.2 Hipótesis Específicas 1:	21

1.6.3 Hipótesis Específica 2.....	21
1.6.4 Hipótesis Específica 3.....	21
1.7 Matriz de Operacionalización de las Variables.	21
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	27
ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.	28
2.2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	36
2.3 Definición de términos.....	43
CAPITULO III: METODOLOGIA DE INVESTIGACION.....	46
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.2. POBLACIÓN, MUESTRA Y TIPO DE MUESTREO	
3.2.1. POBLACIÓN.	48
3.3. MÉTODO, TÉCNICAS, INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTADÍSTICO	
3.3.1. MÉTODOS.	49
3.3.2. TÉCNICAS.....	50
3.3.2.1 Técnica de Encuesta.....	50
3.3.3 Instrumentos.....	51
3.3.3.1 Técnica de Encuesta.....	51
3.4. PROCEDIMIENTOS	

3.4.1. Procedimientos.....	52
3.5. PRUEBA PILOTO.....	53
3.6.1 Análisis estadístico de fiabilidad de alfa de cronbach en el programa de Spss....	55
3.6.2 Análisis e interpretación de resultados (prueba piloto).....	55
 CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	
DE LOS DATOS.....	56
4.1 Recolección, tabulación de datos.....	57
4.2 Aplicación de los instrumentos	
4.2.1 Clasificación y tabulación.....	57
4.3 Análisis de datos.....	58
4.4 Análisis de datos de variables.....	92
 CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Y	
PROPUESTA.....	106
5.1. Conclusiones.	107
5.2. Recomendaciones.	108
5.3 Propuesta de innovación.....	109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	117
ANEXOS.....	120

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la temática “El uso de la tecnología y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de parvularia de la escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán” A través de este estudio, se busca comprender cómo la implementación de las herramientas tecnológicas puede beneficiar o perjudicar el rendimiento académico de los estudiantes de parvularia.

La integración de las tecnologías en los procesos educativos genera un impacto significativo en los estudiantes de parvularia, donde el aprendizaje es fundamental para el desarrollo cognitivo y social en los niños.

El presente trabajo se ha desarrollado a partir de lineamientos brindados por las autoridades del departamento de Ciencias y Humanidades y se conforma de la siguiente manera: portada, agradecimientos, índice, capítulos de la investigación, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

En el capítulo uno, se presenta el planteamiento del problema, en el que desarrollo la situación problemática, el enunciado del problema, la justificación de dicha investigación, alcances y delimitaciones, objetivo general y específicos, hipótesis, matriz de Operacionalización.

En el capítulo dos se desarrolló el marco teórico, en él podemos mencionar diferentes enfoques teóricos, los antecedentes, definición y términos básicos que fueron importantes para un mejor análisis en la investigación.

En el capítulo tres se compone por la metodología de la investigación donde se puntualiza el desarrollo de dicha investigación, se define la población total que se tomó en cuenta, la muestra, el tipo de muestreo y el objetivo de estudio, así como también la descripción de las

técnicas e instrumentos utilizados en el desarrollo de esta investigación finalmente los procedimientos y el estadio que se utilizó.

En el capítulo cuatro es donde se desarrollan los análisis de datos, cuadro, gráficos y los análisis de cada una de las variables y los cruces de las variables que como equipo se investigó.

En el capítulo cinco se encontrará las conclusiones y recomendaciones finales de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación parvularia en El Salvador tiene sus orígenes a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, en un contexto en el que comenzaba a reconocerse la importancia de la atención educativa para la primera infancia. Esta etapa educativa surgió como parte de los esfuerzos por modernizar y ampliar el sistema educativo nacional, influenciada por corrientes pedagógicas internacionales que destacaron el valor del desarrollo temprano en los niños.

En 1940, se inauguró el primer centro oficial de educación parvularia conocido como el Jardín de Infantes Nacional "Julia Herrera de Jiménez", ubicado en San Salvador. Este

Posteriormente, en 1969, se crearon programas de formación docente para la enseñanza parvularia en la Escuela Normal Superior, consolidando la profesionalización de este nivel educativo. A partir de la reforma educativa de 1995, la educación parvularia se integró como un nivel obligatorio en el sistema educativo, con un enfoque en el desarrollo integral de los niños de entre 4 y 6 años.

Actualmente, la educación parvularia en El Salvador es reconocida como un derecho fundamental y está regida por el Ministerio de Educación, que trabaja para garantizar su accesibilidad y calidad en todo el país.

1.1 Situación problemática

El uso de la tecnología en la educación infantil es un tema con diferentes puntos de vista, ya que puede tener tanto beneficios como desventajas. En lo que respecta a los niños de parvularia del centro escolar Escuela de Educación Parvularia Tenancingo, hay varios aspectos problemáticos que pueden afectar su rendimiento académico:

Uno de los primeros aspectos problemáticos que se ha logrado detectar es la distracción y falta de concentración en la educación tradicional, por el uso constante de dispositivos móviles y videojuegos, siendo este una fuente de distracción al momento de desarrollar actividades físicas

y motrices en los niños de educación parvularia después de estar expuestos a estímulos digitales intenso.

También el desarrollo cognitivo y habilidades sociales se ven afectados por el uso excesivo de dispositivos este puede afectar el desarrollo cognitivo y las habilidades sociales de los niños, en la interacción cara a cara y el juego físico son cruciales para el desarrollo social y emocional, los niños que pasan demasiado tiempo con dispositivos pueden tener menos oportunidades de desarrollar estas habilidades. Como por ejemplo cuando ellos desarrollan una actividad juego trabajo no logran expresar sus ideas y solo esperan que otro inicie para ellos replicar lo de otro compañero.

El impacto en el sueño por el uso de dispositivos electrónicos antes de dormir puede afectar negativamente el sueño de los niños, lo cual es fundamental para su desarrollo y rendimiento académico. La luz azul emitida por las pantallas puede interferir con la producción de melatonina, la hormona del sueño. Haciendo que este factor tenga un impacto negativo al momento de realizar actividades educativas en el centro escolar porque ellos se sienten cansados y con sueño para poderlo desarrollar.

Se puede mencionar el bajo rendimiento académico por el uso excesivo de los dispositivos móviles puede limitar el tiempo dedicado a las actividades académicas que son esenciales para su desarrollo cognitivo y la motricidad gruesa y fina. En los cuales a los párvulos les aburre el coloreo, la escritura y aún más la lectura, y al momento de realizar actividades físicas como saltar, correr, patear la pelota, lanzar y rodar estas son las áreas que se ven afectadas a la hora de realizar dichas actividades.

En muchas ocasiones el acceso inapropiado a contenido sin la supervisión adecuada de un adulto, los niños pueden estar expuestos a contenido inapropiado o violento, lo que puede tener efectos negativos en su comportamiento y desarrollo emocional. Porque los niños no logran

identificar lo virtual con lo real, y cuando no hay una guía de un adulto ellos no pueden dominar su carácter y sentimientos hacia los demás niños que lo rodean esto generando un conflicto de emociones y violencia.

Sin dejar de mencionar que la disminución de la actividad física por el uso de la tecnología puede promover un estilo de vida sedentario, reduciendo el tiempo que los niños dedican a la actividad física, que es crucial para su desarrollo físico y cognitivo. Afectando en si su salud primordialmente en la alimentación, ya que ellos dedican más de 4 horas en los videojuegos y eso les genera ansiedad de comer golosinas sin darse cuenta que lo que hacen dañan totalmente su salud y hacen un trastorno en el horario de comidas, Por que en muchas ocasiones los niños pasan con abuelos y familiares donde no se les cumple su hora de comida.

Es muy importante enfatizar y orientar a los padres sobre los riesgos asociados que conlleva el uso excesivo de la tecnología puede conllevar problemas físicos, educativos y emocionales en los que no es de mucho beneficio en el desarrollo integral de los niño de parvularia es por ellos que nos gustaría ofrecerles estrategias para gestionar de manera efectiva y así lograr un cambio de conducta hacia dicha actividad. Y no solo los educadores deben estar formados para integrar la tecnología de manera apropiada en el aula, si no el acompañamiento en conjunto con los padres de familia. Esto hará que los beneficios que ofrece la tecnología sea aprovechada al máximo y no solo veamos lo negativo si nos mas bien obtener el máximo provecho en los estudiantes de parvularia que es nuestro ideario.

1.2 Enunciado del problema

¿Cómo el uso de las tecnologías incide en el aprendizaje de los estudiantes de educación parvularia de la Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán?

1.3 Justificación

La investigación tiene como objetivo explorar la relación entre el uso de las nuevas tecnologías y el rendimiento académico de los estudiantes de educación parvularia de la Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán. En un contexto socio-educativo, se busca comprender cómo la tecnología puede influir en los procesos de socialización de los niños de educación parvularia.

Hoy en día, la tecnología ha transformado por completo diversos aspectos de la vida cotidiana, incluyendo la educación. En el ámbito de la educación parvularia, el uso de herramientas tecnológicas ha comenzado a ganar terreno como un recurso altamente valioso para el desarrollo de habilidades cognitivas y académicas en los niños. Sin embargo, aún persisten interrogantes sobre el impacto de las nuevas tecnologías que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes.

La primera razón para realizar el estudio de este tema radica en la integración de las tecnologías digitales en las aulas de educación parvularia. Es fundamental entender cómo estas herramientas afectan el aprendizaje y el desarrollo de los niños en una etapa crítica de su formación educativa. El rendimiento académico en la educación parvularia no solo se refiere a la adquisición de conocimientos, sino también al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y motoras, todas las cuales pueden ser influenciadas por el uso adecuado de la tecnología.

Además, esta investigación es descriptiva porque se orienta a recopilar y analizar datos que permiten caracterizar un fenómeno o población sin manipular variables, proporcionando un análisis general de las características observadas y proporcionar valiosa información para educadores y padres de familia.

Comprender la relación entre tecnología y rendimiento académico permitirá diseñar estrategias pedagógicas más efectivas, adaptando los métodos de enseñanza a las necesidades y características de los estudiantes del siglo XXI. Las recomendaciones derivadas del estudio pueden ayudar a maximizar los beneficios de la tecnología, minimizando al mismo tiempo posibles efectos adversos. como por ejemplo el exceso de tiempo frente a pantallas puede tener efectos negativos en la salud física y mental de los niños, incluyendo problemas de visión, trastornos del sueño y reducción del tiempo dedicado a la actividad física y una dependencia en la tecnología donde los niños pueden llegar a depender en exceso para el entretenimiento y el aprendizaje, lo que puede limitar su capacidad para desarrollar habilidades de resolución de problemas y creatividad sin el uso de dispositivos digitales con una disminución de la interacción social donde se puede reducir las oportunidades de interacción social directa entre los niños y los adultos, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Y es por esa razón que es importante trascender sobre esta temática.

Analizando cómo la tecnología puede contribuir a un entorno educativo más inclusivo y equitativo es una prioridad que puede tener repercusiones significativas en la calidad de la educación infantil. Porque las tecnologías pueden ser herramientas poderosas para personalizar el aprendizaje y brindar apoyo adicional a estudiantes con diversas necesidades educativas, incluyendo aquellos con dificultades de aprendizaje.

Vale la pena realizar el estudio para poder recabar información que sirva de referencia sobre cómo las tecnologías educativas influyen de manera directa e indirecta en los niños de parvularia, y como se puede contribuir a una readecuación de contenidos educativos en el currículum nacional y así poder solventar algún déficit que se presentan actualmente en algunos sectores del país.

Finalmente, esta investigación contribuirá a la literatura académica y al debate sobre la eficacia y las mejores prácticas del uso de la tecnología en la educación temprana. Los hallazgos del estudio pueden inspirar futuras investigaciones y servir como base para estudios longitudinales que exploren los efectos a largo plazo del uso de la tecnología en la trayectoria educativa de los estudiantes.

En resumen, investigar el uso de las tecnologías y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación parvularia es esencial para optimizar las prácticas educativas actuales, apoyar la inclusión y la equidad, y contribuir al conocimiento académico sobre el impacto de la tecnología en la educación infantil, desde el punto de vista positivo y negativo de los cuales los que tendrán mayor beneficio es la población estudiantil al tener dosificado el tiempo de las actividades académicas y de juego con las que ellos contarán para ejecutarlas acompañados de la supervisión de los padres de familia.

1.4 Alcances y Delimitaciones

1.4.1 Alcances

El uso de las tecnologías afecta directamente el rendimiento académico de los estudiantes de nivel de educación parvularia 6, analizando los factores específicos relacionados con el uso de tecnologías (como dispositivos móviles, aplicaciones educativas, etc.) que pueden influir en el desempeño académico, se evalúan en diferentes estrategias pedagógicas que integren con la tecnología en el aula y su impacto en el aprendizaje y los logros de objetivos educativos tomando en cuenta el contexto socioeconómico, cultural y geográfico de los estudiantes y cómo esto puede afectar en el rendimiento académico y se investiga cómo la supervisión de los padres y docentes puede influir en el uso efectivo de la tecnología y su impacto en el aprendizaje.

1.4.2 Delimitaciones

La investigación se llevará a cabo en estudiantes de parvularia 6 años de la Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán.

1.4.2.1 Delimitación espacial

La investigación se llevará a cabo en la Escuela de Educación Parvularia Tenancingo ubicada en 3° avenida norte Barrio Las Delicias Tenancingo departamento de Cuscatlán sur.

1.4.2.2 Delimitación Temporal

La investigación se desarrolla durante el ciclo escolar 2024, abarcando tres meses de julio, agosto y septiembre de 2024

1.4.2.3 Delimitación Social

La población objetivo está compuesta por 31 estudiantes de parvularia, 30 padres de familia y 2 docentes haciendo un total de 63 personas.

1.5 Objetivo de la investigación

1.5.1 Objetivo General

Determinar cómo el uso de las tecnologías incide en el rendimiento académico de los estudiantes de educación parvularia de la Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán.

1.5.2 Objetivo Específico.

Identificar los factores que favorecen el impacto positivo - negativo en el aprendizaje mediante la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación por los estudiantes y los docentes.

Fomentar el interés y la participación activa de los estudiantes en diversas actividades de juego trabajo. Para promover las habilidades socioemocionales.

Facilitar el acceso a dispositivos tecnológicos para contribuir al aprendizaje autónomo y mejorar el rendimiento académico.

1.6 Sistema de Hipótesis.

1.6.1 Hipótesis General.

El uso de las tecnologías educativas incide en el aprendizaje de los estudiantes de educación parvularia de la Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán.

1.6.2 Hipótesis específica 1.

El uso de aplicaciones interactivas y juegos educativos digitales mejora significativamente las habilidades cognitivas, como el reconocimiento de letras y números, en los estudiantes de educación parvularia.

1.6.3 Hipótesis específica 2

La integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula fomenta un mayor interés y participación de los niños en las actividades de aprendizaje, contribuyendo a un mejor desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

1.6.4 Hipótesis específica 3

El acceso frecuente a dispositivos tecnológicos, como tabletas y computadoras, facilita el aprendizaje autónomo y mejora el rendimiento académico en actividades relacionadas con la lectura y el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de educación parvularia.

1.7 Matriz de Operacionalización de las variables.

Hipótesis Específicas	Variables	Definición operativa de las variables	Indicadores
-----------------------	-----------	---------------------------------------	-------------

<p>El uso de las tecnologías educativas mejora significativamente el rendimiento académico (aprendizaje) de los estudiantes de educación parvularia de las instituciones educativas de la Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán.</p>	<p>V.D</p> <ul style="list-style-type: none"> El Rendimiento académico de los estudiantes de educación parvularia. utilizando los conceptos S (si lo hace), P (está en proceso lo hace con ayuda) y T (todavía no lo hace) 	<p>Calificaciones obtenidas en lectura por los estudiantes en pruebas estandarizadas diseñadas para evaluar competencias básicas en áreas como lectura, escritura, y matemáticas y el promedio de las calificaciones de todas las pruebas estandarizadas administradas durante el primer trimestre.</p>	<p>Las calificaciones obtenidas en las competencias básicas de lectura, escritura y matemáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Promedio de calificaciones en pruebas estandarizadas y exámenes
---	--	---	--

	<p>V.I</p> <p>Uso de las tecnologías educativas</p>	<p>Grado en el que las tecnologías educativas se integran de manera efectiva en el currículo y actividades pedagógicas y las evaluaciones cualitativas realizadas por supervisores educativos sobre la implementación y eficacia del uso de tecnologías en el aula, utilizando rúbricas específicas.</p>	<p>Integración de las tecnologías (tablets y aplicaciones educativas) para el uso del lenguaje digital y tecnológico.</p> <p>Actividades pedagógicas.</p>
<p>El uso de aplicaciones interactivas y juegos educativos digitales mejora significativamente las habilidades cognitivas, como el reconocimiento de letras y números, en los estudiantes de educación parvularia.</p>	<p>V.D</p> <p>Reconocimiento de letras y números</p>	<p>La capacidad de los estudiantes de educación parvularia para identificar y diferenciar visualmente las letras del alfabeto y los números del 0 al 9. Esta habilidad se puede medir mediante pruebas estandarizadas, actividades pedagógicas en las cuales se</p>	<p>Pruebas y actividades estandarizadas al currículum de educación parvularia.</p> <p>Proporcionar retroalimentación</p> <p>Adaptando las</p>

		cuantificó en función del porcentaje de respuestas correctas en las pruebas o actividades diseñadas para tal fin.	actividades a las necesidades de la diversidad en los estudiantes.
	V.I Uso de las aplicaciones interactivas y juegos digitales	Este uso será evaluado mediante registros de tiempo de pantalla, observaciones directas en el aula o informes de los docentes, donde cuantificará registrando tanto la cantidad de sesiones como el tiempo invertido, además de observar la forma en que los niños interactúan con los elementos digitales.	Promedio de tiempo que utilizan dispositivos digitales durante un período específico. Evaluación cualitativa de cómo utilizan los elementos digitales, considerando la efectividad y la relevancia con los objetivos de aprendizaje.
	V.D	El desarrollo del aprendizaje	Efectos de los

<p>La integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula fomenta un mayor interés y participación de los niños en las actividades de aprendizaje, contribuyendo a un mejor desarrollo de sus habilidades socioemocionales.</p>	<p>Participación de los estudiantes para trabajar en equipo, la expresión de emociones y la empatía.</p>	<p>depende mucho de los recursos multimedia para estimulación sensorio motriz en la etapa de los estudiantes de parvularia</p>	<p>recursos audiovisuales Estimulación positiva y social.</p>
	<p>V.I Proyección de videos socioeducativos y de contenido de las zonas de desarrollo.</p>	<p>La relación de los recursos didácticos y la interacción de los estudiantes promoverá motivación y mejor socialización enfocada en el desarrollo de habilidades cognitivas, matemáticas y emocionales.</p>	<p>Capacidad de socialización y roles Participación activa y dirigida en las actividades</p>
<p>El acceso frecuente a dispositivos tecnológicos, como tabletas y computadoras, facilita el aprendizaje autónomo y mejora el rendimiento</p>	<p>V.D Aprender las letras, sílabas, números, asociaciones, construcción y otros lúdicos digitales</p>	<p>Aprender haciendo y mediante el uso de las tablets con aplicaciones que promuevan habilidades cognitivas y de lectura.</p>	<p>Incorporación de tecnología lúdica y tecnológica en la currícula.</p>

<p>académico en actividades relacionadas con la lectura y el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de educación parvularia.</p>	<p>V.I</p> <p>Uso lúdico de aplicación de juegos educativos de memoria, puzzles, asociaciones y otros</p>	<p>Uso de programas y aplicaciones donde el niño dibuje, asocie, aprenda de forma digital.</p>	<p>Uso adecuado y educativo de su tecnología.</p> <p>Poco interés al uso de la tecnología y aplicaciones</p>
--	--	--	--

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

La educación parvularia en El Salvador es el primer nivel educativo con atención a niños desde maternal hasta los 6 años, dando sus orígenes en el siglo XX, con el establecimiento de jardines infantiles y la implementación de programas básicos de atención a la niñez Salvadoreña. Estos programas fueron limitados en sus inicios, enfocándose en la asistencia social y el cuidado de los niños a familias de escasos recursos. Para que los padres pudieran desempeñar un trabajo que les permitiera tener un beneficio económico, Pero a medida fue transcurriendo el tiempo, la influencia de organismos internacionales y los movimientos de los derechos infantiles, comenzó a reconocer más sobre la importancia de educación parvularia no solo para el cuidado infantil sino más bien para un espacio de aprendizaje, que es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social en esta etapa de los niños.

En 1972 se creó la Dirección General de Educación Parvularia al interior del Ministerio de Educación formando una mejor estructura a este nivel educativo, a lo largo del tiempo se han realizado diferentes esfuerzos para ampliar la cobertura en educación preescolar, introduciendo programas que incluyan actividades lúdicas, de aprendizaje basadas en el juego trabajo y enfocadas a una atención integral.

En los últimos años la educación parvularia no solo es un espacio de cuidado, sino más bien es un derecho fundamental que todo niño debe tener.

En la actualidad dentro de la educación parvularia se está utilizando las herramientas digitales, tecnológicas las cuales están siendo de apoyo a los párvulos y es por ellos que nos enfocaremos un poco en cómo se inicia la tecnología en nuestro país y sobre todo en el área educativa.

La introducción de la tecnología en la educación salvadoreña ha sido un proceso gradual pero significativo. En los últimos años, El Salvador ha implementado diversas iniciativas para integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo, con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

El uso de tecnologías en la educación ha evolucionado significativamente a lo largo del tiempo, impactando de diversas maneras el rendimiento académico de los estudiantes, incluyendo aquellos en la educación parvularia.

Las primeras computadoras que llegaron a El Salvador en los años 80 A continuación, se presenta un resumen de los antecedentes históricos más relevantes:

Década de 1920: la radio y la televisión se convirtieron en los medios claves para la educación a distancia y la difusión de contenidos educativos especialmente en las zonas remotas o en situaciones de emergencias. La introducción de la radio en las aulas marcó uno de los primeros usos de la tecnología en la educación.

La historia de la radio educativa en El Salvador es rica y significativa, marcando un hito en la difusión del conocimiento y la cultura en el país.

La radiodifusión en El Salvador comenzó el 1 de marzo de 1926 con la primera transmisión de la emisora AQM, que más tarde se convertiría en Radio Nacional de El Salvador esta emisora no solo fue pionera en el país, sino también en la región centroamericana, posicionando a El Salvador como un líder en la radiodifusión.

Desde sus inicios, Radio Nacional ha tenido un fuerte enfoque educativo. Durante la llamada “Época de Oro”, la radio se utilizó para llevar conocimiento a la niñez salvadoreña, especialmente en áreas rurales donde el acceso a la educación formal era limitado. Programas

educativos fueron diseñados para complementar la educación primaria, proporcionando lecciones en diversas materias y fomentando el aprendizaje autodidacta.

A lo largo de los años, la radio educativa ha evolucionado para adaptarse a los cambios tecnológicos y sociales. En las décadas de 1960 y 1970, durante la Guerra Fría, la radio jugó un papel crucial en la reforma educativa, utilizando la tecnología para modernizar la enseñanza y llegar a un público más amplio

Hoy en día, la radio sigue siendo una herramienta valiosa en la educación salvadoreña, especialmente en contextos donde el acceso a internet y dispositivos digitales es limitado. La radio educativa continúa ofreciendo programas que apoyan la educación formal y promueven el desarrollo cultural y social del país.

La televisión educativa ha jugado un papel crucial en la difusión del conocimiento y la cultura

El principal objetivo de la televisión educativa era suplementar la educación formal y llevar contenido educativo a áreas rurales y urbanas donde el acceso a la educación era limitado. Los programas incluían lecciones en diversas materias y estaban diseñados para estudiantes de diferentes niveles educativos.

En 1972, se inauguraron las instalaciones de televisión educativa en Santa Tecla, lo que permitió la expansión de las transmisiones nocturnas de tele-clases. La televisión educativa continuó evolucionando, adaptándose a los cambios tecnológicos y sociales.

En los años 70 y 80, se implementaron programas más interactivos y se utilizaron nuevos formatos para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo.

En la actualidad la televisión educativa sigue siendo una herramienta valiosa en El Salvador, especialmente en contextos donde el acceso a internet es limitado. Continúa ofreciendo programas que apoyan la educación formal y promueven el desarrollo cultural y social del país.

Década de 1980: Con la llegada de las computadoras personales, las escuelas comenzaron a integrar software educativo y programas de aprendizaje asistido por computadora. Esto permitió una mayor interacción y personalización del aprendizaje.

Las primeras computadoras llegaron a El Salvador en los años 80, inicialmente utilizadas en la industria y en instituciones públicas. En el ámbito educativo, su uso comenzó a expandirse lentamente, principalmente en universidades y centros de formación técnica.

Década de 1990: El uso de computadoras en la educación se incrementó significativamente. Las universidades y algunas escuelas secundarias comenzaron a integrar laboratorios de informática en sus instalaciones, en este período también vio la creación de programas de capacitación en informática para docentes, con el objetivo de preparar a los maestros para utilizar las nuevas herramientas en las aulas.

A finales de los 90 y principios de los 2000, el gobierno salvadoreño implementó varios programas para promover el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación. 1

Siglo XXI: El uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha intensificado, con la incorporación de dispositivos móviles, aplicaciones educativas y plataformas de aprendizaje en línea. Estas herramientas han facilitado el aprendizaje personalizado y han mejorado la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), pp. 351-365 La integración de las computadoras en la educación ha tenido un impacto significativo en el aprendizaje y la

enseñanza en El Salvador, y ha permitido a los estudiantes acceder a una amplia gama de recursos educativos en línea y ha facilitado la enseñanza de habilidades digitales esenciales para el siglo XXI.

A pesar de los avances, la implementación de las TIC en la educación salvadoreña ha enfrentado varios desafíos, como la falta de infraestructura adecuada, la necesidad de capacitación continua para los docentes y las disparidades en el acceso a la tecnología entre áreas urbanas y rurales.

Uno de los programas más destacados fue el Plan 2021, que buscaba modernizar el sistema educativo y reducir la brecha digital.

En los últimos años, la pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de tecnologías digitales en la educación. Las clases virtuales y el aprendizaje a distancia se convirtieron en la norma, destacando la importancia de la conectividad y el acceso a dispositivos tecnológicos para mantener la continuidad educativa.

Estos avances han demostrado que el uso adecuado de la tecnología puede mejorar significativamente el rendimiento académico, especialmente en la educación parvularia, al proporcionar recursos interactivos y personalizados que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes

XXI UNESCO. (2023). *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2023* Mejorar la Calidad Educativa es uno de los objetivos que se desean alcanzar utilizando herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Garantizando que todos los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica o situación socioeconómica, tengan acceso a recursos tecnológicos y así desarrollar competencias digitales, preparando a

los estudiantes para el mercado laboral moderno, que demanda habilidades tecnológicas avanzadas.

RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), pp. 351-365 La integración de la tecnología en la educación es crucial para el desarrollo socioeconómico del país. Permite a los estudiantes adquirir competencias que son esenciales en el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital. Además, facilita el acceso a una educación de calidad, especialmente en áreas rurales y marginadas. Tanto para estudiantes como para maestros los cuales se deben de capacitar de manera constante y a la vanguardia de todos los nuevos programas y app que ayuden a la enseñanza-aprendizaje.

Vidal, I. M. G. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar y su impacto en estudiantes vulnerables. La implementación de estas tecnologías en la educación salvadoreña es un paso hacia la modernización del sistema educativo y la preparación de las futuras generaciones para los desafíos del mundo contemporáneo.

La tecnología ha transformado significativamente la educación en el siglo XXI, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos, de los cuales podemos mencionar algunas características de la educación en el siglo XXI

Aprendizaje Personalizado:

Mediante la tecnología se permite adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante según diversas plataformas de aprendizaje adaptados a las edades de quienes va dirigido y las diferentes aplicaciones que ayudan a personalizar el contenido de estudio para el niño y el ritmo en que cada uno de los miembros de cada grupo va adquiriendo. Dando un seguimiento de manera dosificada en el cual es estudiante le permita entender y desarrollar el pensamiento lógico y analítico donde no solo puede pasar jugando sino más bien logre

aprovechar el tiempo y adquiriendo más conocimientos que le ayudaran para los siguientes años de estudio.

Fomento del Pensamiento Crítico y Creativo:

La tecnología facilita el uso de metodologías activas y participativas, y de cómo el aprendizaje basado en proyectos va siendo de beneficio para todos aquellos estudiantes de parvularia que tienen una participación directa en los centros educativos y de cómo el pensamiento computacional se va adquiriendo de una manera gradual en los niños de parvularia. Como bien se menciona los estudiantes de hoy en día son tecnológicos, y es por ello que se está enfocando en que los párvulos sean más creativos no obviando el aprendizaje tradicional, sino que ayudar a que ellos logren encajar las dos maneras de aprendizaje. Donde logren desarrollarse plenamente emocionalmente, física y mental.

Inclusión y Equidad:

Con el acceso a la tecnología educativa se puede ayudar a reducir las barreras de la educación proporcionando recursos y herramientas adaptadas a los estudiantes con diferentes necesidades y contextos.

En la actualidad se van mostrando diferentes condiciones que presentan los estudiantes no solo de parvularia, dentro de estas condiciones se encuentra: TDAH (trastorno de déficit de atención), TEA (trastorno del Espectro Autista), dislalia, dislexia entre otras, en los cuales por inclusión se debe atender a los niños con las diferentes condiciones para que también pueden

tener una oportunidad de encajar en la sociedad y no se les excluya. Y que puedan utilizar la tecnología y sus recursos para ir adquiriendo mayor conocimiento académico.

Desafíos y Consideraciones

Brecha Digital:

A pesar de los avances existe una brecha digital muy significativa que afecta a los estudiantes de comunidades muy desfavorecidas, limitando su acceso y a los recursos educativos. En nuestro país se está tratando de abarcar a los diferentes sectores educativos y sociales proporcionando herramientas tecnológicas, pero como bien sabemos este desafío conlleva su tiempo, esperando que en un futuro no muy lejano, todo el sector de parvularia puedan contar con este beneficio, mientras tanto se les van formando de manera educativa tradicional incluyendo diferentes actividades lúdicas de aprendizaje donde protagonista sea el estudiante.

Capacitación Docente:

Es crucial que los docentes reciban formación continua en los nuevos avances tecnológicos para integrar eficazmente las diferentes metodologías en sus prácticas pedagógicas y así pueda tener un mayor auge e impacto en el aprendizaje de cada estudiante

Equilibrio entre Tecnología y Métodos Tradicionales:

Aunque la tecnología ofrece muchas ventajas, no podemos obviar que es importante usarlas de manera equilibrada y complementaria en los métodos tradicionales de la enseñanza para maximizar el impacto positivo en la educación.

Ejemplos de Tecnologías en la Educación

Plataformas de E-learning: Moodle, Google Classroom.

Aplicaciones Educativas: Khan Academy, Duolingo.

Herramientas de Colaboración: Microsoft Teams, Zoom.

Recursos Interactivos: Juegos educativos, simulaciones virtuales.

La integración de estas tecnologías en la educación del siglo XXI no solo mejora el acceso y la calidad del aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes a un mundo cada vez más digital, competitivo y conectado. *Guanacos.com. (sf). La historia de internet en El Salvador.*

2.2 Fundamentación Teórica.

El uso de la tecnología y su relación con el rendimiento académico en estudiantes de educación parvularia se sustenta en diversas teorías y estudios que analizan el impacto de las herramientas tecnológicas en cuanto al rendimiento académico y como se ve afectado en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje en los primeros años de vida. A continuación, se presentan algunos aspectos clave que podrían formar parte de dicha fundamentación con el cual se toma como base para la investigación.

Teoría del Aprendizaje Sociocultural de Vygotsky

Educación. (sf). *Vygotsky: Teoría del aprendizaje.* Según Lev Vygotsky, el aprendizaje ocurre a través de la interacción social y el uso de herramientas culturales, como el lenguaje y la tecnología. La tecnología, en este contexto, se convierte en una herramienta mediadora que puede potenciar el aprendizaje de los niños al proporcionarles experiencias interactivas y colaborativas. Las plataformas digitales, aplicaciones y recursos educativos en línea pueden

favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales cuando se integran adecuadamente en el entorno educativo. Como por ejemplo podemos observar cómo les llama la atención los sonidos y las imágenes al presentarles los cuentos o canciones en las tablets, donde ellos logran interactuar, tanto en las herramientas tecnológicas como los demás compañeros/as que forman parte del contexto social.

La Teoría Sociocultural de Vygotsky tiene una aplicación fundamental en la educación parvularia cuando se usa la tecnología. Según esta teoría, el aprendizaje se basa en la interacción social y cultural, donde los niños desarrollan habilidades cognitivas a través de la colaboración con adultos y compañeros más avanzados. Uno de los conceptos clave es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a las habilidades que el niño puede alcanzar con ayuda, pero aún no es capaz de realizar de manera autónoma.

En el contexto de la educación parvularia con tecnología, los docentes pueden usar herramientas tecnológicas para facilitar este proceso. Plataformas educativas, aplicaciones interactivas y juegos digitales permiten que los estudiantes trabajen en su ZDP con el apoyo de un adulto o en colaboración con sus compañeros. El uso de tecnología también permite la personalización del aprendizaje y ofrece recursos visuales y auditivos que pueden adaptarse a las necesidades individuales de los niños.

Además, la tecnología potencia el aprendizaje colaborativo, un principio esencial en la teoría de Vygotsky. Mediante entornos virtuales o plataformas interactivas, los niños pueden participar en actividades grupales, compartir ideas y recibir retroalimentación inmediata. Esto fomenta un ambiente de aprendizaje activo y significativo, donde las experiencias compartidas facilitan la construcción de conocimientos educativos reeduca.

Este enfoque también resalta el uso de andamiajes, es decir, el apoyo gradual que se ofrece a los niños para que adquieran nuevas habilidades hasta que puedan hacerlas por sí mismos. Con

la tecnología, este andamiaje puede tomar la forma de tutorías digitales o guías interactivas que ayudan a los niños a explorar y aprender de manera más efectiva. En donde se logra maximizar la cantidad de palabras que logran adquirir y practicar los niños de parvularia siendo un total de 2,100 a 2,200 en niños de 5 años, siendo de mayor provecho para vocabulario.

Desarrollo Cognitivo y Tecnología

Psicología y Mente. (Sf). *Etapas sensoria motora*. Piaget, un psicólogo suizo, se centró en cómo los niños construyen activamente su comprensión del mundo a través de interacciones con su entorno y cómo esta comprensión evoluciona a lo largo del tiempo. Su teoría propone que el desarrollo cognitivo ocurre en una serie de etapas, cada una con características específicas y formas de pensar propias.

Piaget creía que los niños son pequeños científicos que exploran activamente su entorno para adquirir conocimientos y comprender el mundo. Según él, el desarrollo cognitivo está determinado por la maduración biológica y la interacción con el entorno.

Jean Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo, sugiere que los niños pequeños aprenden mejor a través de la exploración activa y la manipulación de su entorno. El uso de dispositivos tecnológicos interactivos, como tabletas o pizarras digitales, puede facilitar este tipo de aprendizaje, permitiendo que los niños experimenten y resuelvan problemas de manera práctica. La tecnología puede proporcionar entornos de aprendizaje que promuevan el desarrollo del pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad. Se observan mejoras en las habilidades cognitivas básicas y el uso adecuado de tecnología interactiva, como aplicaciones educativas o juegos didácticos, puede ayudar a desarrollar las habilidades

cognitivas que son muy importantes en los niños, como la memoria, la atención y el razonamiento lógico. Facilitar el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Algunos estudios muestran que los juegos y aplicaciones digitales que exigen resolver acertijos o problemas fomentan el desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas. Las herramientas tecnológicas también pueden ser poderosas para el desarrollo de la creatividad donde los niños/as sean capaces de crear y diseñar.

Teoría del Procesamiento de la Información

Psicoactiva. (Sf). *¿En qué consiste la teoría del procesamiento de la información?* Esta teoría sostiene que la mente humana funciona de manera similar a una computadora, procesando y almacenando información. La tecnología puede mejorar este procesamiento al ofrecer herramientas visuales y auditivas que refuercen la memoria, la atención y la comprensión en los niños. Los programas educativos diseñados específicamente para niños en edad parvularia pueden ayudar a reforzar conceptos y habilidades fundamentales, como el reconocimiento de formas, colores, números y letras.

Aplicaciones en:

Educación: Ayuda a entender cómo los estudiantes procesan y retienen información, lo que puede mejorar métodos de enseñanza.

Psicología cognitiva: es utilizada para estudiar procesos mentales como la memoria, el pensamiento y la percepción.

Inteligencia artificial: se incluye en el desarrollo de sistemas que imitan el procesamiento humano de la información.

Impacto de la Tecnología en el Rendimiento Académico

Diversos estudios han explorado la relación entre el uso de la tecnología y el rendimiento académico en estudiantes de diferentes niveles educativos. En el caso de la educación parvularia, la tecnología puede ser un recurso que promueva la motivación y el interés de los niños en el aprendizaje, especialmente si se usa de manera adecuada. Investigaciones indican que el uso de aplicaciones educativas y juegos interactivos puede mejorar las habilidades lingüísticas, matemáticas y de alfabetización temprana.

A la misma vez se logra ver el impacto negativo que la tecnología tiene en los niños de parvularia, al tener la tecnología al alcance sin una supervisión adecuada y oportuna. Se logra manifestar en el comportamiento que los niños tienen al momento de la socialización.

El impacto de la tecnología en el rendimiento académico es, en su mayor parte, positivo, especialmente cuando se integra de manera adecuada en el proceso de enseñanza. Las tecnologías pueden facilitar el acceso al conocimiento, personalizar el aprendizaje y fomentar habilidades clave, lo que mejora el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, para maximizar estos beneficios, es fundamental que el uso de la tecnología esté guiado por estrategias pedagógicas sólidas, y que se considere el acceso equitativo a las herramientas tecnológicas educativas. Además, es necesario gestionar el tiempo de uso y prevenir posibles distracciones para garantizar que la tecnología sea una ayuda y no una barrera en el rendimiento académico.

Factores Contextuales y Pedagógicos

Es importante tener en cuenta que la eficacia del uso de la tecnología en el rendimiento académico depende en gran medida del contexto pedagógico y social en el que se utilice. Los docentes juegan un papel fundamental en la mediación entre el niño y la tecnología, asegurando que esta se utilice de manera adecuada y con objetivos claros. La tecnología, por sí sola, no garantiza una mejora en el rendimiento académico; debe integrarse en un enfoque pedagógico que promueva el aprendizaje activo y significativo.

El Juego como Método de Aprendizaje

El juego es una actividad esencial en la educación parvularia, y la tecnología puede convertirse en un complemento para este proceso. Las aplicaciones y juegos digitales bien diseñados pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, siempre que se usen como una herramienta más dentro de un enfoque educativo integral que también incluya actividades físicas, artísticas y de exploración del entorno natural.

Desafíos del Uso de la Tecnología en la Educación Parvularia

Evolución tecnológica. (sf). *Influencia de la tecnología en la educación temprana: beneficios y desafíos* Si bien la tecnología ofrece numerosas ventajas, también presenta desafíos. El uso

excesivo o inadecuado de dispositivos electrónicos puede afectar el desarrollo social y emocional de los niños, reducir el tiempo de interacción con sus pares y adultos, y generar dependencia. Es fundamental que los padres y educadores supervisen el tiempo de pantalla y fomenten un uso equilibrado de la tecnología.

La tecnología, cuando se utiliza de manera planificada y adecuada, puede ser una herramienta valiosa para mejorar el rendimiento académico en la educación parvularia. Sin embargo, su efectividad depende de cómo se integre en el entorno de aprendizaje y del papel mediador del docente en este proceso. La combinación de métodos tradicionales con herramientas tecnológicas puede potenciar el desarrollo integral de los niños, siempre que se mantenga un enfoque centrado en el niño y sus necesidades educativas y de desarrollo.

El uso de la tecnología en la educación parvularia puede tener impactos negativos en los cuales podremos determinar lo siguiente:

- ❖ Dependencia excesiva de la tecnología: uno de los riesgos más significativos es que los niños desarrollan una dependencia de dispositivos tecnológicos.
- ❖ Dificultades en el desarrollo de habilidades sociales: en la educación parvularia se basa en gran parte en el aprendizaje colaborativo. Y menores niveles de empatía y habilidades para la resolución de conflictos educativos.
- ❖ Problemas de atención y concentración: el uso prolongado de dispositivos electrónicos puede contribuir a problemas de atención. Es la concentración en tareas menos estimulantes.
- ❖ Desarrollo físico limitado: el uso excesivo de la tecnología puede llevar a una reducción en el movimiento físico.
- ❖ Desigualdades en el acceso a la tecnología: en algunos contextos, la tecnología puede generar brechas de acceso que, aunque la tecnología tiene el potencial de

mejorar el aprendizaje, su uso no controlado o excesivo en la educación parvularia puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. Es esencial que los educadores y padres supervisen y limiten el tiempo de pantalla, promoviendo un equilibrio.

2.3. Definición de Términos Básicos.

Tecnología: La tecnología no es una cosa sino un proceso, una capacidad de transformar o combinar algo ya existente para construir algo nuevo o bien darle otra función.

Es la aplicación de la ciencia para la resolución de problemas y necesidades de la humanidad de forma innovadora y eficiente, sin provocar un agotamiento o degradación de los recursos materiales y energéticos del planeta favoreciendo la minoración de las desigualdades sociales.

Rendimiento académico: Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar.

Es la suma de diferentes y complejos factores que actúan en la persona que aprende, y ha sido definido con un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas.

Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren y se desarrollan habilidades, conocimientos, conductas y valores.

Es resultado de la atención, el estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento, la observación, así como la influencia de factores externos con los cuales interactuamos.

Es el proceso a través del cual el ser humano adquiere, modifica o refina sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como resultado de la experiencia, que puede incluir el estudio, la observación, la instrucción o la práctica.

Redes sociales: Son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes.

Desarrollo psicológico: Es el proceso mediante el cual el niño aprende a interactuar con su entorno.

Estudia los cambios en los procesos y las conductas a lo largo del ciclo de vida.

Educación: Es el proceso de facilitar el refinamiento de habilidades o capacidades propias del individuo, mediante el aprendizaje, la construcción de conocimientos o diversas experiencias, así como también de las virtudes, creencias, hábitos, u otras características del ser.

Se refiere al proceso mediante el cual los individuos adquieren nuevos conocimientos, habilidades y competencias, ya sea de manera formal o informal.

Es un derecho humano, un importante motor del desarrollo y uno de los instrumentos más eficaces para reducir la pobreza y mejorar la salud, y lograr la igualdad de género, la paz y la estabilidad.

Desarrollo cognitivo: Es un campo de la neurociencia y de la psicología que estudia el desarrollo de capacidades cognitivas tales como la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción, la solución de problemas o la inteligencia y la planificación. Estas capacidades involucran funciones cerebrales sofisticadas y únicas e implican los procesos de control, como

por ejemplo los que se utilizan cuando se persigue una meta y se requiere impedir las diferencias del ser humano.

Significa el crecimiento de la capacidad de un niño de pensar y razonar.

Es el proceso mediante el cual el ser humano adquiere habilidades para pensar, razonar y utilizar herramientas mentales, como el lenguaje, la memoria y la planificación.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA DE

INVESTIGACION

3.1. Tipo de investigación

Las TIC han transformado todos los niveles educativos, y la educación parvularia no es una excepción. En los últimos años es una herramienta tecnológica entre ellas tenemos, Tablet, laptops y celulares en los cuales se les puede descargar aplicaciones educativas, pizarras digitales interactivas y recursos multimedia que se han integrado en las aulas de parvularia.

Considerando que el propósito principal es obtener una visión precisa de la magnitud de la situación del fenómeno en estudio **“EL USO DE LA TECNOLOGÍA Y SU RELACIÓN CON EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA DE LA ESCUELA PARVULARIA TENANCINGO DEL DEPARTAMENTO DE CUSCATLAN”**. Se considera que dicha investigación es de tipo correlacional por las variables consideradas.

Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. (Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., Torres, C. P. M., 2014, p. 93)

Asimismo el propósito principal del estudio correlacional es conocer el comportamiento de un concepto u otras variables relacionadas como es el caso de la variable dependiente ausentismo y la variable independiente rendimiento escolar.

A la vez el equipo de investigación ha determinado que este estudio será de tipo correlacional y descriptivo.

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se

someta a un análisis. (Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M., 2014, p. 93)

La investigación descriptiva es aplicable a diversos temas porque para hacer investigación científica es básico describir el fenómeno en estudio. En esta investigación se define y se caracteriza el rendimiento académico, considerando el uso de la tecnología como causas principales, sin menospreciar otros factores incidentes en el mismo. Se busca información cuantitativa y cualitativa por medio de la aplicación de instrumentos (cuestionario) a los estudiantes de la escuela parvularia de Tenancingo.

3.2. Población, muestra y tipo de muestreo.

3.2.1. Población.

La escuela parvularia de Tenancingo código 11912 ubicado en el barrio Las Delicias en el departamento de Cuscatlán, desde sus inicios se caracteriza por ofrecer una educación de calidad a todos los niños y niñas de entre las edades de 4 a 6 años que acuden a ella. Poniendo en manifiesto su PEI en el desarrollo integral de todas las dimensiones de la persona.

Según (Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M., 2014) define “Población o universo. Conjunto de resultados que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174).

La población en estudio son los estudiantes de dos secciones divididas en Kinder 4 -5 y parvularia 6 años. Haciendo un total de 31 estudiantes, atendidos por 2 profesoras.

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

3.3.1. Métodos.

El método que se utilizará es el deductivo, pues se inicia con una valoración general de la situación del rendimiento educativo en nuestro país para luego considerar el tema desde un punto más específico y por su tipo de estudio correlacional y descriptivo se considera que la hipótesis definirá un papel importante en esta investigación.

Para Sampieri (2014) nos dice que “las hipótesis son el centro, la médula o el eje del método deductivo cuantitativo.” Nos llevará mediante el método y los estudios hipotéticos a realizar análisis de resultados y las tendencias en sus resultados.

La valoración es que el rendimiento educativo tiende a la baja en los diversos niveles de aprendizaje y también en las evaluaciones que a nivel institucional hacen los estudiantes. Se efectúa una apreciación cualitativa general para luego puntualizar en el nivel de de parvularia en la Escuela parvularia Tenancingo, que tiene una matrícula de 31 estudiantes en el nivel de parvularia. La información cualitativa y cuantitativa se obtendrá a través de la aplicación de un cuestionario a estudiantes y docente de la institución educativa mencionada. La población de 31 estudiantes es atendida por una planta docente integrada por 2 profesionales de la educación.

3.3.2. Técnicas.

Establecer conexiones, evaluar a una persona o intercambiar ideas, compartiendo experiencias y conocimiento para tomar decisiones sobre algunas temáticas.

Considerando la técnica de recolección de información Baena, P. G. M. E. (2017) nos define básicamente que “Una encuesta es la aplicación de un cuestionario a un grupo representativo del universo que estamos estudiando” y que es medio por el cual se obtendrá la información para su análisis mediante un cuestionario con preguntas cerradas y bien formulada para verificación de las variables e indicadores a explorar.

El cuestionario para Baena, P. G. M. E. (2017) “Es el instrumento fundamental de las técnicas de interrogación, hay elementos que debemos considerar en la elaboración de las preguntas, tanto su clase como la manera de redactarlas y de colocarlas en el cuestionario.” Procurando ante todo el cumplimiento del objetivo, de recopilar información útil y relevante para medir resultados.

3.3.2.1. Técnica de Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación eficaz para obtener información estructurada y comparable de un grupo de personas, ideal para estudios descriptivos o exploratorios en los que se busca cuantificar y analizar tendencias o percepciones.

3.3.3. Instrumentos.

En esta investigación se tomó en cuenta el uso de instrumentos para recolectar información acerca de la problemática en estudio.

La encuesta está dirigida a los estudiantes del centro educativo, el cual fue elaborado mediante preguntas cerradas; el instrumento tiene el objetivo de facilitar la recolección, organización y presentación de datos para el proceso de investigación.

3.3.3.1. Técnica de Encuesta

En el informe se utiliza la técnica de la encuesta con la finalidad de obtener información, establecer conexiones, evaluar una persona o intercambiar ideas, compartiendo experiencias y conocimiento para tomar decisiones sobre algunas temáticas.

Considerando la técnica de recolección de información Baena, P. G. M. E. (2017) nos define básicamente que “Una encuesta es la aplicación de un cuestionario a un grupo representativo del universo que estamos estudiando” y que es medio por el cual se obtendrá la información para su análisis mediante un cuestionario con preguntas cerradas y bien formulada para verificación de las variables e indicadores a explorar.

El cuestionario para Baena, P. G. M. E. (2017) “Es el instrumento fundamental de las técnicas de interrogación, hay elementos que debemos considerar en la elaboración de las preguntas, tanto su clase como la manera de redactarlas y de colocarlas en el cuestionario.” Procurando ante todo el cumplimiento del objetivo, de recopilar información útil y relevante para medir resultados

Evaluar el uso de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes durante sus actividades de aprendizaje en las áreas de lectoescritura y matemáticas, como frecuencia y efectividad de dicho proceso. Esto es según las variables que se han tomado en cuenta de las hipótesis.

3.4. Procedimientos.

3.4.1 Procedimiento.

Reunidos en La escuela Parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán código 11912 de Cuscatlán, a las diez horas exactas de la mañana del día miércoles 11 de octubre del presente año, se acuerda bajo el conocimiento de la Directora Brenda Mejía y la profesora de educación parvularia, Licenciada Sandra Liliana Urquilla realizar la encuesta el día viernes 23 de octubre del presente año en el transcurso del día a la población total 31 estudiantes y los 2 docentes que atienden a los estudiantes.

Según (Bohrnstedt, 1976) para llevar a cabo la confiabilidad del instrumento se tomará en cuenta los resultados por participante y el promedio de la prueba piloto y la los resultados y promedio de los respuestas del instrumento final; detallando mediante la técnica Test-retest es aplicado dos o más veces a un mismo grupo de personas, después de un periodo de tiempo no más de 8 semanas para aplicar el segundo instrumento. Si la correlación entre los resultados de las diferentes aplicaciones es altamente positiva aproximándose al 1, el instrumento se considera confiable o si es aproximándose más a 0 es nula su aplicación.

Cabe mencionar que la población total de esta comunidad educativa es de 31 estudiantes matriculados por ende como equipo de investigación se tomó la decisión de investigar mediante la población total.

Finalmente en la fecha ya establecida el equipo evaluador aplicará la encuesta a 31 estudiantes.. Se considera que para el análisis de este apartado se utilizará el Cuadro que según (Mendoza N, Sánchez R, 2021) en español es la correcta traducción del inglés Table. En algunas revistas científicas en español y aun en libros de texto se utiliza la palabra Tabla para referirse a este método de presentación de resultados, sin embargo el término es incorrecto y es algo que debemos considerar para dar a conocer los hallazgos.

La presentación de los datos debe ser ordenada, coherente de fácil comprensión e interpretación por la diversidad de usuarios. Con este fin se utilizan los cuadros estadísticos en los que se presentan los datos para su utilización e interpretación (Altamirano P, Huapaya E. ,2006).

3.5. Prueba Piloto.

En esta investigación, la prueba piloto es una parte muy importante, ya que permitió realizar aproximaciones reales de la investigación, antes de establecer la prueba final con la población en estudio. El objetivo de la prueba piloto como simulacro previo a la investigación final, fue contribuir a disminuir los posibles sesgos y errores en la obtención de los datos que pueden orientar a mejorar la metodología previamente planteada y validar los instrumentos de recolección de datos y finalmente proporcionar entrenamiento a los investigadores en cuanto a la metodología de recolección de datos. En otras palabras, la prueba piloto permitió verificar si los sujetos de investigación comprenden el instrumento, si los ítems o preguntas son verdaderamente suficientes y claras, además de que se tiene la oportunidad de evaluar la congruencia del lenguaje, redacción o adaptación de las preguntas.

Considerando aplicar la confiabilidad (Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., Torres, C. P. M., 2014, p. 200) nos define básicamente que “La confiabilidad de un

instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales”

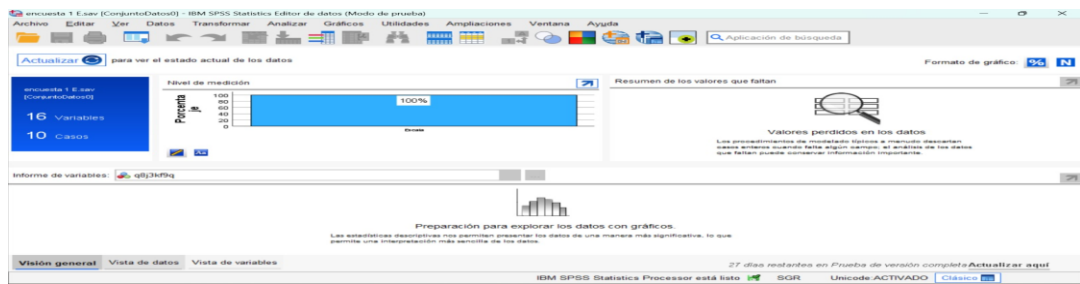
Según Publicación semestral, Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Vol.9, No. 17 (2020) 69-70. La Prueba Piloto forma parte de la metodología de investigación que sirve para crear aproximaciones reales de los proyectos de investigación antes de establecer la prueba final.

Para que un trabajo precise la recolección de sus datos, debe de tener como antecedente haber realizado una Prueba Piloto; esto contribuye a mejorar la validez y confiabilidad de los procedimientos y disminuye los posibles sesgos y errores en la obtención de los datos que pueden orientar a mejorar la metodología previamente planteada, y así conocer si son pertinentes y factibles.

En esta prueba piloto se tomarán a 10 estudiantes de la Escuela de parvularia Tenancingo con la finalidad de validar su comprensión, coherencia, lenguaje adecuado entre otros que permita como segundo filtro la buena aplicación y pertinencia del instrumento. Ver anexos

La forma de cómo se desarrolló la prueba piloto fue de la siguiente manera: se unieron los niños en un solo grupo, luego se le compartió la prueba en físico en donde va reflejado los cumplimientos por caras, colores y manitas, posteriormente una compañera del equipo les explico lo que iban a realizar, les entregó los lápices a utilizar, se les leyó pregunta por pregunta y ellos fueron respondiendo a su experiencia.

3.6 Análisis estadístico de fiabilidad de alfa de cronbach en el programa de Spss.



Una vez obtenida la confiabilidad mediante el análisis estadístico del programa SPSS en cada una de las interrogantes y variables estudiadas. El equipo considera aceptable su aplicación a los estudiantes.

3.7 Análisis e interpretación de resultados.(prueba piloto)

Una vez procesado en el programa SSPS y conocida la fiabilidad de cada interrogante se procedió a la aplicación de la prueba piloto a los estudiantes de parvularia. Dando como resultado que los estudiantes conocieron y contestaron cada interrogante de manera sencilla, ordenada y comprensible. Permitiendo validar el instrumento de evaluación mediante el análisis estadístico SSPS y los aportes de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

RECOLECCIÓN,

TABULACIÓN Y ANÁLISIS

DE RESULTADOS

En este capítulo se analizarán los resultados de la aplicación del instrumento de investigación dirigido a los estudiantes de parvularia.

4.1 Recolección, tabulación de datos

Para el presente trabajo de investigación se recopilan los datos requeridos para el alcance de los objetivos e hipótesis planteadas, por medio de la técnica de la encuesta.

La recopilación de datos aportados por los estudiantes del centro educativo “Educación parvularia de Tenancingo” se realizará escrito a través de una encuesta estructurada como instrumento de recolección, en la que se identifica el proceso de cómo el uso de la tecnología ayuda al proceso de aprendizaje en el nivel educativo de parvularia.

4.2 Aplicación de los instrumentos

4. 2.1 Clasificación y tabulación.

La información obtenida por el centro escolar “Educación parvularia de Tenancingo” se recopiló los datos por medio de una encuesta que se pasará a su respectivo análisis para definir los resultados.

Una vez que se recogieron los datos obtenidos de la encuesta que fue nuestro instrumento, se realizó el procedimiento, se dio paso al estudio de cada una de las preguntas de la encuesta, cuyos datos fueron tomados para el análisis y así llevar a cabo la tabulación de los resultados pregunta por pregunta.

El programa que se utilizó para presentar la confiabilidad de dichos resultados es SPSS, en la escala de Cronbach.

4.3 Análisis de datos.

Tabla # 1

1.¿Usas las herramientas tecnológicas en el área de lectoescritura y las matemáticas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	24	77.4	77.4	77.4
	Casi siempre	4	12.9	12.9	90.3
	A veces	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

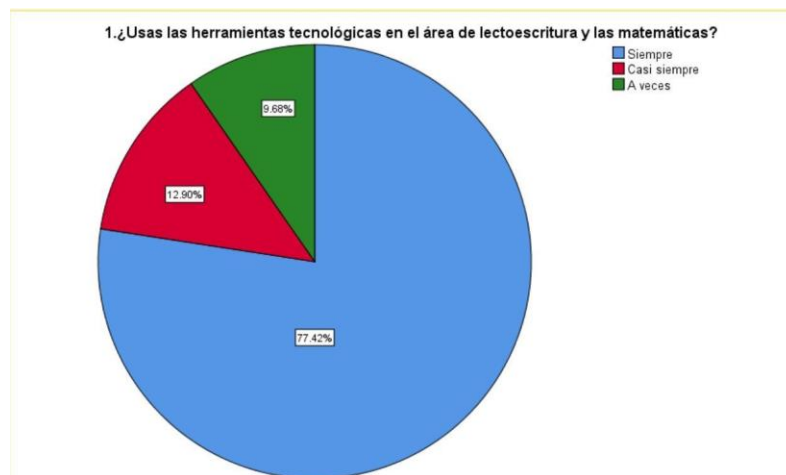
Análisis de tabla:

Dominancia de "Siempre": El 77.4% indica que la mayoría de los encuestados utilizan herramientas tecnológicas en el área de la lectoescritura y matemática de forma constante.

Uso moderado ("Casi siempre"): Solo un 12.9% reporta un uso frecuente pero no constante, lo que sugiere que hay un grupo más reducido que emplea estas herramientas de manera habitual pero no diaria.

Uso ocasional ("A veces"): Un 9.7% utiliza las herramientas tecnológicas de forma esporádica, lo que podría deberse a falta de necesidad, habilidades o recursos.

Figura 1



Interpretación de los datos:

Adopción generalizada: El alto porcentaje de la opción "Siempre" (77.4%) demuestra que las herramientas tecnológicas son esenciales para la mayoría en estas áreas.

Esto podría reflejar la importancia que tienen en actividades relacionadas con la lectoescritura y la matemática.

Retos para la minoría: Los porcentajes más bajos en "Casi siempre" y "A veces" podrían indicar que algunas personas enfrentan barreras como el acceso limitado a tecnología, falta de capacitación o un enfoque alternativo en su trabajo o estudio.

Implicaciones educativas y profesionales: Este análisis sugiere que el uso continuo de estas herramientas podría estar relacionado con la mejora en competencias matemáticas y de lectoescritura, y que sería beneficioso fomentar aún más su adopción entre quienes las usan con menor frecuencia.

Tabla # 2

2.¿Aprendo de mejor manera con el método tradicional(cuaderno y libro)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	25	80.6	80.6	80.6
	Casi siempre	3	9.7	9.7	90.3
	A veces	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Predominio del método tradicional ("Siempre"):

El 80.6% de las veces existe preferencia por aprender utilizando el método tradicional (cuaderno y libro). Esto indica una clara inclinación hacia un estilo de aprendizaje estructurado, tangible y probablemente más enfocado en la memorización y la comprensión detallada.

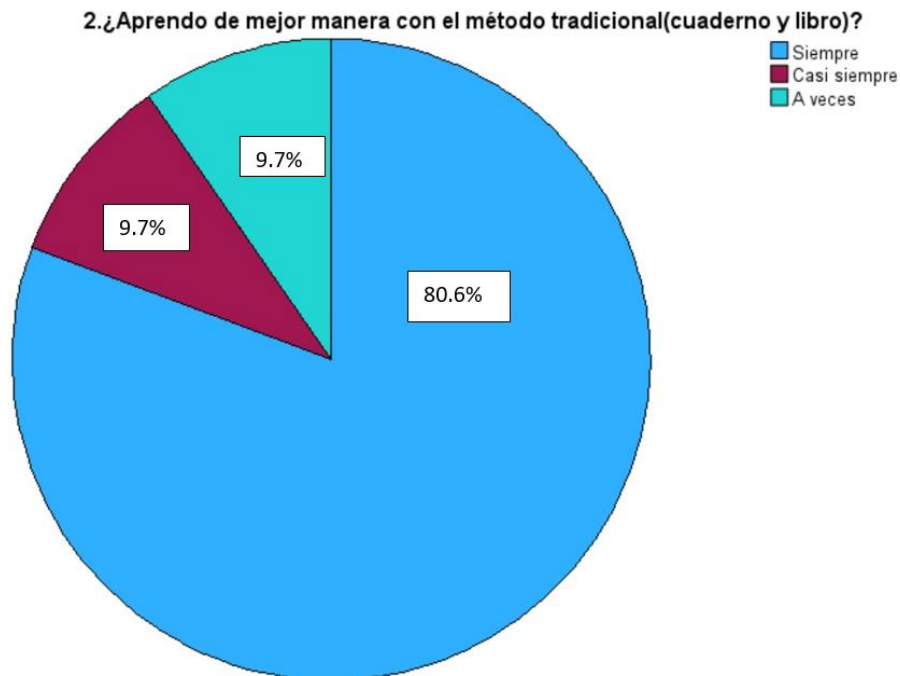
Este porcentaje sugiere que existe preferencia por los elementos concretos (libro y cuaderno); obteniendo mejores resultados con métodos probados y concretos.

Ocasional uso alternativo ("Casi siempre" y "A veces"):

Con un 9.7% cada uno, "casi siempre" y "a veces" reflejan situaciones donde se complementa el método tradicional con otras estrategias de aprendizaje o circunstancias específicas como tecnología u otros recursos).

Sin embargo, estas cifras son muy bajas, lo que refuerza que rara vez se alejan de la preferencia principal.

Figura 2



Interpretación:

La preferencia por el método tradicional es contundente y probablemente esté relacionada con factores como la organización, la retención de información y la claridad que se obtiene al escribir o leer en papel.

Aunque hay momentos en los que utilizan otros métodos, representan una parte muy pequeña de la experiencia, lo que podría significar que estos métodos alternativos no son tan efectivos o no se consideran cómodos.

Este perfil de aprendizaje es ideal para actividades que requieren reflexión profunda, análisis y estructura, pero se podría explorar maneras de integrar herramientas modernas (como recursos digitales) si se buscan complementar las estrategias.

Tabla # 3

3.¿ Con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas (como tabletas, computadoras o aplicaciones educativas) durante tus actividades de aprendizaje en clase.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	25.8	25.8	25.8
	Casi siempre	10	32.3	32.3	58.1
	A veces	13	41.9	41.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

El análisis de los datos presentados revela información clave sobre el uso de herramientas tecnológicas en el aula. A continuación, se interpretan los resultados por frecuencia de uso:

Frecuencia del uso de herramientas tecnológicas:

"Siempre" (8, 25.8%)

Solo una cuarta parte de los participantes indican que siempre utilizan herramientas tecnológicas en sus actividades de aprendizaje. Esto sugiere que, aunque estas herramientas podrían estar disponibles, no son usadas de manera constante en todos los contextos o clases.

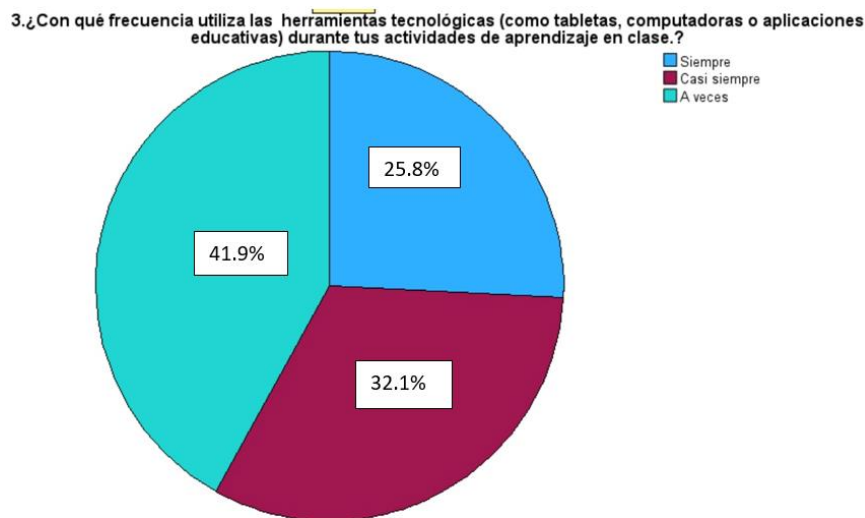
"Casi siempre" (10, 32.3%)

Aproximadamente un tercio de los encuestados utiliza herramientas tecnológicas con bastante regularidad. Este grupo puede reflejar un nivel moderado de integración tecnológica en las prácticas educativas quizás condicionado por factores como la disponibilidad de recursos o las dinámicas del profesor que también pueden condicionarse por el nivel de competencia que posea el mismo.

3. "A veces" (13, 41.9%)

Este es el grupo más grande, lo que indica que el uso de herramientas tecnológicas ocurre de manera ocasional y no forma parte de una rutina consolidada en el aula. Es posible que haya limitaciones tecnológicas o falta de formación para su implementación constante.

Figura 3



Interpretación:

La distribución de las respuestas muestra que el uso de herramientas tecnológicas es más frecuente en algunos casos (57.1% combinando "siempre" y "casi siempre"), pero todavía hay una mayoría significativa (41.9%) que las utiliza solo ocasionalmente.

Esto refleja una necesidad de evaluar por qué no se integran completamente estas tecnologías en las actividades de aprendizaje y de fomentar una mayor formación tanto para los docentes como para los estudiantes.

Tabla # 4

4.¿ Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	67.7	67.7	67.7
	Casi siempre	6	19.4	19.4	87.1
	A veces	4	12.9	12.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla

Estos datos representan las percepciones o experiencias de los participantes sobre el impacto de las tecnologías educativas en la comprensión de los contenidos académicos. A continuación, se ofrece un análisis e interpretación:

Distribución de respuestas:

Siempre (67.7%): La mayoría de los participantes considera que el uso de tecnologías educativas influye significativamente y de manera constante en la comprensión de los contenidos académicos.

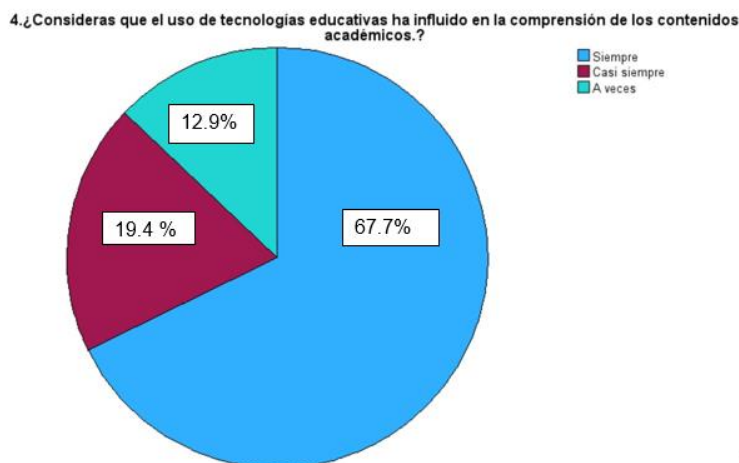
Casi siempre (19.4%): Un porcentaje moderado percibe que este impacto es frecuente, pero no constante.

A veces (12.9%): Una minoría opina que este impacto es esporádico o limitado.

Tendencia general:

El dato predominante (67.7%) refleja una percepción mayoritaria positiva sobre la relación entre las tecnologías educativas y el aprendizaje, lo que indica una fuerte aceptación de su efectividad.

Figura 4



Interpretación

Impacto positivo: La alta proporción de "siempre" sugiere que las tecnologías educativas están cumpliendo su propósito principal: facilitar la comprensión de los contenidos académicos. Esto puede deberse a factores como la accesibilidad a recursos, interactividad, y personalización del aprendizaje.

Variabilidad en las respuestas: Aunque la mayoría percibe un impacto constante, el 19.4% que seleccionó "casi siempre" y el 12.9% que respondió "a veces" podría señalar:

Limitaciones en el acceso o uso de las tecnologías.

Falta de capacitación en su implementación por parte de docentes y estudiantes.

Diferencias individuales en los estilos de aprendizaje y preferencias educativas.

Posible mejora: El 32.3% combinado de respuestas "casi siempre" y "a veces" sugiere oportunidades para optimizar el uso de estas tecnologías. Esto podría implicar:

Mejorar la infraestructura tecnológica.

Ofrecer formación sobre el uso eficaz de las herramientas.

Diseñar recursos más inclusivos y adaptados a diversas necesidades.

Tabla # 5

5. ¿Eres capaz de identificar correctamente las letras del alfabeto cuando se te muestra de manera individual mediante el uso de la metodología tecnológica.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	21	67.7	67.7	67.7
	Casi siempre	7	22.6	22.6	90.3
	A veces	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla

En este caso, los datos presentados indican cómo se distribuyen las respuestas en una población evaluada respecto a su capacidad para identificar correctamente letras del alfabeto de manera individual mediante tecnologías educativas. Veamos un análisis detallado:

Distribución de los resultados

Siempre:

Frecuencia: 21 personas

Porcentaje: 67.7%

Interpretación: La gran mayoría de los evaluados (dos tercios) logran identificar correctamente las letras siempre, lo que sugiere un buen dominio del proceso con el apoyo de las herramientas tecnológicas.

Casi siempre:

Frecuencia: 7 personas

Porcentaje: 22.6%

Interpretación: Una quinta parte de los participantes tiene un alto nivel de acierto, pero con ocasionales errores. Esto podría indicar que aún hay aspectos a mejorar en el uso de estas metodologías o tecnologías.

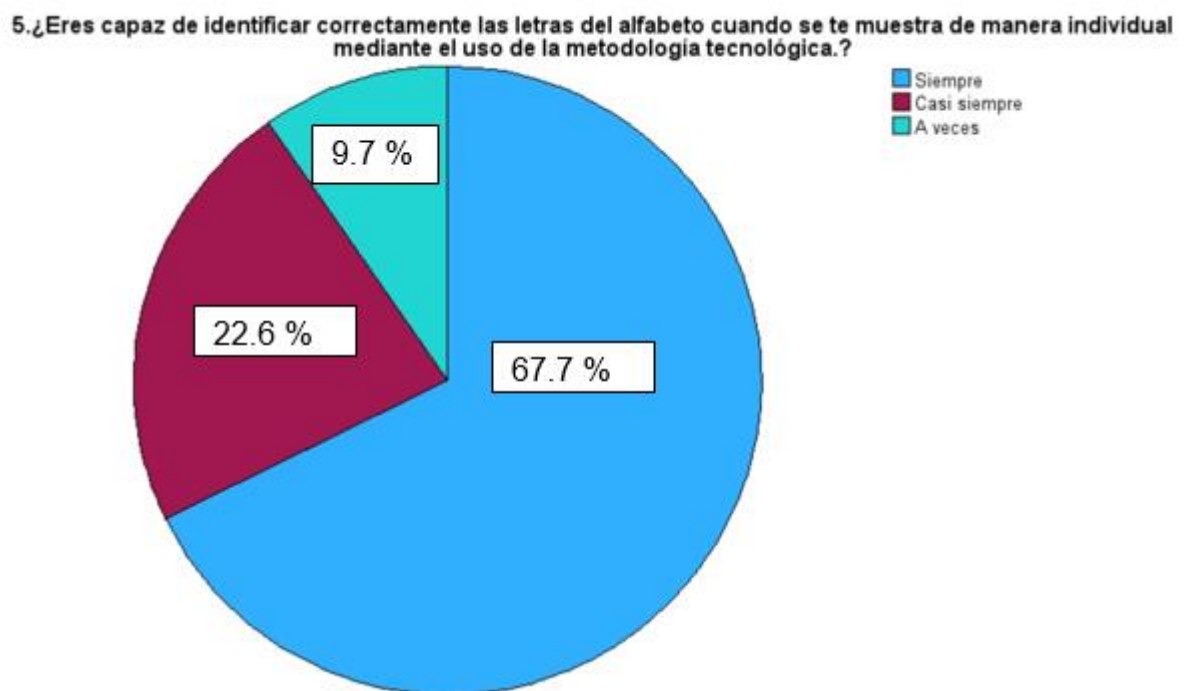
A veces:

Frecuencia: 3 personas

Porcentaje: 9.7%

Interpretación: Una minoría considerable tiene dificultades intermitentes. Esto podría deberse a falta de práctica, complejidad de la metodología o problemas individuales de aprendizaje.

Figura 5



Inter

Eficacia general: Con un 90.3% de respuestas en las categorías "Siempre" y "Casi siempre", se observa que las tecnologías educativas son efectivas para ayudar a las personas a identificar letras.

Áreas de mejora: El 9.7% restante (categoría "A veces") sugiere que es necesario ajustar o diversificar las estrategias de enseñanza para atender necesidades específicas de aprendizaje.

Tabla # 6

6.¿Puedes reconocer los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente mediante la enseñanza tradicional.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	27	87.1	87.1	87.1
	Casi siempre	1	3.2	3.2	90.3
	A veces	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

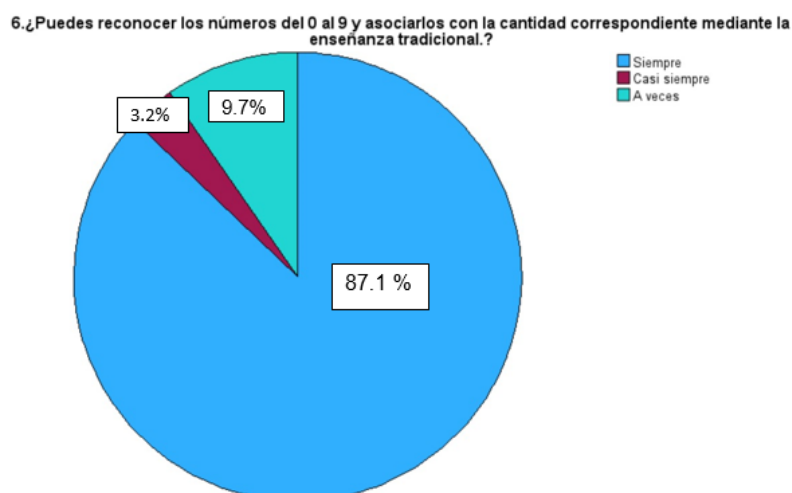
Análisis de tabla:

Dominancia de "Siempre": El 77.4% indica que la mayoría de los encuestados utilizan herramientas tecnológicas en el área de la lectoescritura y Matemáticas de forma constante.

Uso moderado ("Casi siempre"): Solo un 12.9% reporta un uso frecuente pero no constante, lo que sugiere que hay un grupo más reducido que emplea estas herramientas de manera habitual pero no diaria.

Uso ocasional ("A veces"): Un 9.7% utiliza las herramientas tecnológicas de forma esporádica, lo que podría deberse a falta de necesidad, habilidades o recursos.

Figura 6



Interpretación:

Adopción generalizada: El alto porcentaje de la opción "Siempre" (77.4%) demuestra que las herramientas tecnológicas son esenciales para la mayoría en estas áreas.

Esto podría reflejar la importancia que tienen en actividades relacionadas con la lectoescritura y la Matemática.

Retos para la minoría: Los porcentajes más bajos en "Casi siempre" y "A veces" podrían indicar que algunas personas enfrentan barreras como el acceso limitado a tecnología, falta de capacitación o un enfoque alternativo en su estudio.

Implicaciones educativas y profesionales: Este análisis sugiere que el uso continuo de estas herramientas podría estar relacionado con la mejora en estándares matemáticos y de lectoescritura, y que sería beneficioso fomentar aún más su adopción entre quienes las usan con menor frecuencia.

Tabla # 7

7.¿ Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	74.2	74.2	74.2
	Casi siempre	7	22.6	22.6	96.8
	A veces	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Se proporcionan tres frecuencias sobre el uso de aplicaciones interactivas o juegos en el aula:

Siempre:

Frecuencia: 23

Porcentaje: 74.2%

Interpretación: Esta es la opción más seleccionada. Indica que la mayoría de los estudiantes tienen un uso constante de aplicaciones interactivas o juegos en el aula, lo que sugiere que estas herramientas son una práctica común en la metodología de enseñanza.

Casi siempre:

Frecuencia: 7

Porcentaje: 22.6%

Interpretación: Una proporción significativa de estudiantes también utiliza estas herramientas regularmente, aunque no de forma continua. Esto refuerza la idea de que son una parte importante del aprendizaje, pero su implementación puede variar.

A veces:

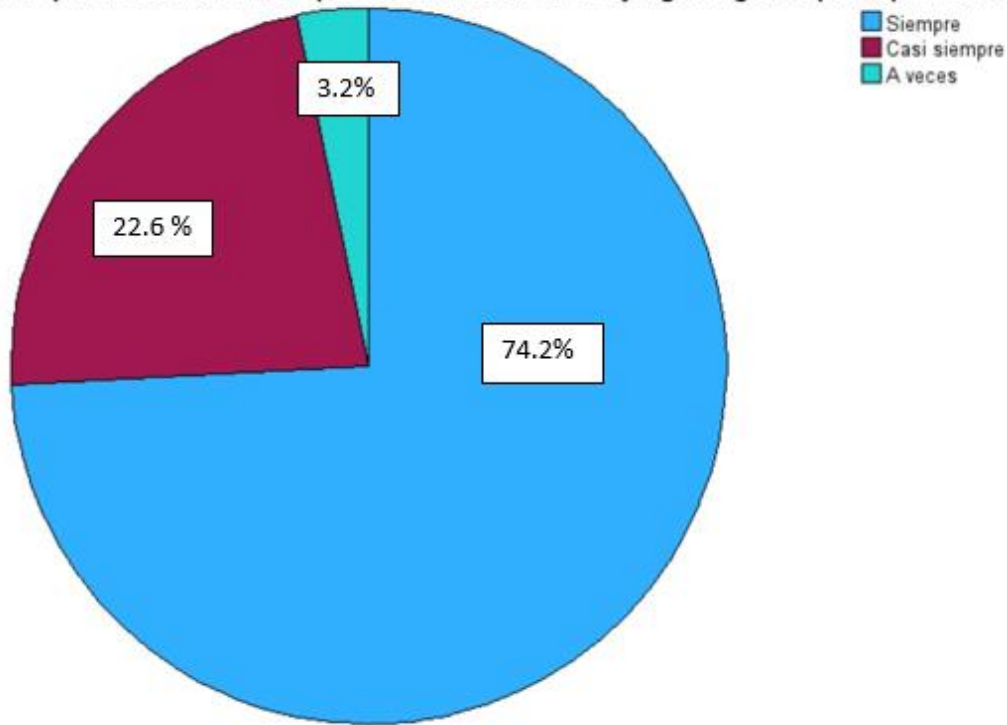
Frecuencia: 1

Porcentaje: 3.2%

Interpretación: Esta opción es la menos seleccionada. Indica que sólo una minoría tiene un contacto ocasional con estas herramientas, lo que podría deberse a variaciones en las asignaturas, las preferencias del docente o la disponibilidad de recursos tecnológicos.

Figura 7

7.¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase?



Interpretación:

Los datos muestran que un 96.8% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") utiliza aplicaciones interactivas o juegos en el aula de forma habitual o frecuente. Esto refleja que estas herramientas están integradas en el proceso educativo y probablemente tienen un impacto positivo en el aprendizaje. El 3.2% restante puede ser un área de oportunidad para identificar barreras, como la falta de acceso o un enfoque pedagógico diferente.

En términos generales, el uso de aplicaciones interactivas parece ser una estrategia efectiva y bien aceptada, pero se podrían analizar más factores para asegurar que todos los estudiantes se beneficien igualmente de su implementación.

Tabla # 8

8.¿ Consideras que las aplicaciones interactivas y los juegos digitales te ayudan a entender mejor los temas que aprende.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	74.2	74.2	74.2
	Casi siempre	7	22.6	22.6	96.8
	A veces	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Las respuestas reflejan cómo los estudiantes perciben el impacto de las aplicaciones interactivas y los juegos digitales en su aprendizaje. Los resultados son los siguientes:

Siempre:

Frecuencia: 23

Porcentaje: 74.2%

Interpretación: Una amplia mayoría considera que las aplicaciones y juegos siempre les ayudan a comprender mejor lo que aprenden. Esto indica que estas herramientas tienen un alto impacto en facilitar un mejor entendimiento, probablemente porque combinan interactividad y dinamismo con los contenidos académicos. Esto siempre y cuando se mantenga el enfoque educativo, porque existe el riesgo evidente que puede estancarse en lo recreativo.

Casi siempre:

Frecuencia: 7

Porcentaje: 22.6%

Interpretación: Una proporción significativa también señala que estas herramientas casi siempre mejoran su comprensión. Esto sugiere que, aunque no sea constante, su uso es percibido como útil en la mayoría de los casos.

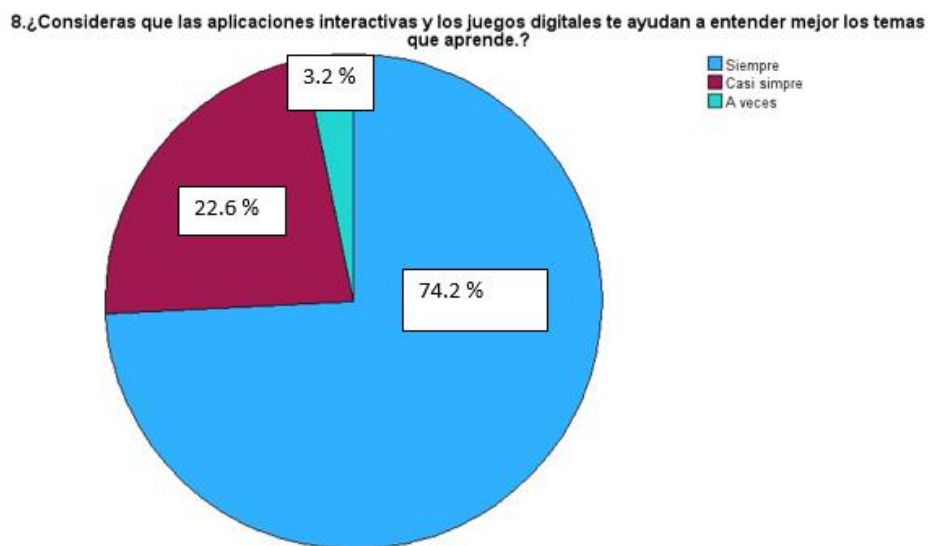
A veces:

Frecuencia: 1

Porcentaje: 3.2%

Interpretación: Una minoría muy pequeña cree que estas herramientas sólo les ayudan a veces. Esto podría estar relacionado con factores como las preferencias de aprendizaje individuales o el diseño y relevancia de las aplicaciones utilizadas. También existe la posibilidad de que existan dificultades para acceder a estas opciones tecnológicas.

Figura 8



Interpretación:

Los datos revelan que el 96.8% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") perciben las aplicaciones y juegos digitales como herramientas efectivas para mejorar su aprendizaje. Este alto porcentaje refuerza la importancia de integrarlas en el diseño pedagógico, ya que promueven una mejor comprensión de los temas.

El 3.2% restante que respondió "a veces" sugiere que hay espacio para mejorar. Esto podría implicar evaluar la accesibilidad, la calidad de los contenidos, o incluso explorar métodos complementarios para atender a estilos de aprendizaje diferentes.

Tabla # 9

9.¿ Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en actividades grupales.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	26	83.9	83.9	83.9
	Casi siempre	1	3.2	3.2	87.1
	A veces	4	12.9	12.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Las respuestas sobre la frecuencia de colaboración en actividades grupales de aprendizaje se distribuyen de la siguiente manera:

Siempre:

Frecuencia: 26

Porcentaje: 83.6%

Interpretación: Una abrumadora mayoría de estudiantes participa constantemente en actividades grupales. Esto indica que el trabajo en equipo es una práctica habitual y bien implementada en el contexto de aprendizaje, probablemente como una estrategia para fomentar habilidades colaborativas y sociales.

Casi siempre:

Frecuencia: 1

Porcentaje: 3.2%

Interpretación: Una proporción mínima colabora regularmente pero no siempre. Esto podría reflejar circunstancias específicas, como asignaturas que priorizan el trabajo individual o preferencia por métodos alternativos de aprendizaje.

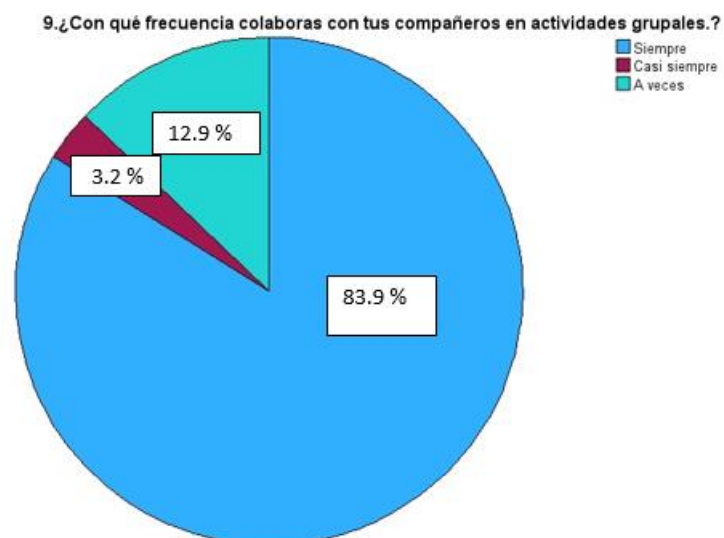
A veces:

Frecuencia: 4

Porcentaje: 12.9%

Interpretación: Un grupo minoritario participa de manera ocasional en actividades grupales. Esto podría deberse a factores como preferencia por trabajar de forma autónoma, falta de confianza en las dinámicas grupales, o variaciones en los enfoques pedagógicos de los docentes.

Figura 9



Interpretación:

Los datos reflejan que la colaboración grupal es una práctica muy frecuente en el aula, con el 83.6% de los estudiantes participando siempre en este tipo de actividades. Esto sugiere que el enfoque colaborativo es una herramienta educativa clave, posiblemente orientada a desarrollar competencias como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución conjunta de problemas.

Sin embargo, el 16.1% restante (sumando "casi siempre" y "a veces") podría indicar áreas de oportunidad para mejorar. Este grupo puede beneficiarse de ajustes en la dinámica grupal, como fomentar un entorno inclusivo, equilibrar la asignación de tareas o implementar estrategias que refuercen la motivación y la confianza para participar activamente.

En conclusión, el trabajo en equipo parece ser una metodología predominante y eficaz en el aula, aunque algunos estudiantes podrían requerir apoyo adicional para integrarse plenamente en estas actividades.

Tabla # 10

10¿Te sientes cómodo expresando tus emociones y entendiendo las emociones de tus compañeros durante las actividades grupales.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	24	77.4	77.4	77.4
	Casi siempre	2	6.5	6.5	83.9
	A veces	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Los resultados muestran cómo los estudiantes perciben su comodidad para expresar y comprender emociones en actividades grupales:

Siempre:

Frecuencia: 24

Porcentaje: 77.4%

Interpretación: Una mayoría significativa de estudiantes se siente completamente cómoda expresando sus emociones y entendiendo las de sus compañeros durante las actividades grupales. Esto indica que existe un entorno grupal saludable y emocionalmente seguro, lo cual es fundamental para fomentar la empatía y la comunicación efectiva.

Casi siempre:

Frecuencia: 2

Porcentaje: 6.5%

Interpretación: Un pequeño porcentaje también se siente mayormente cómodo, aunque no siempre. Esto podría reflejar casos donde las dinámicas grupales, las personalidades o las situaciones específicas influyen en la expresión emocional.

A veces:

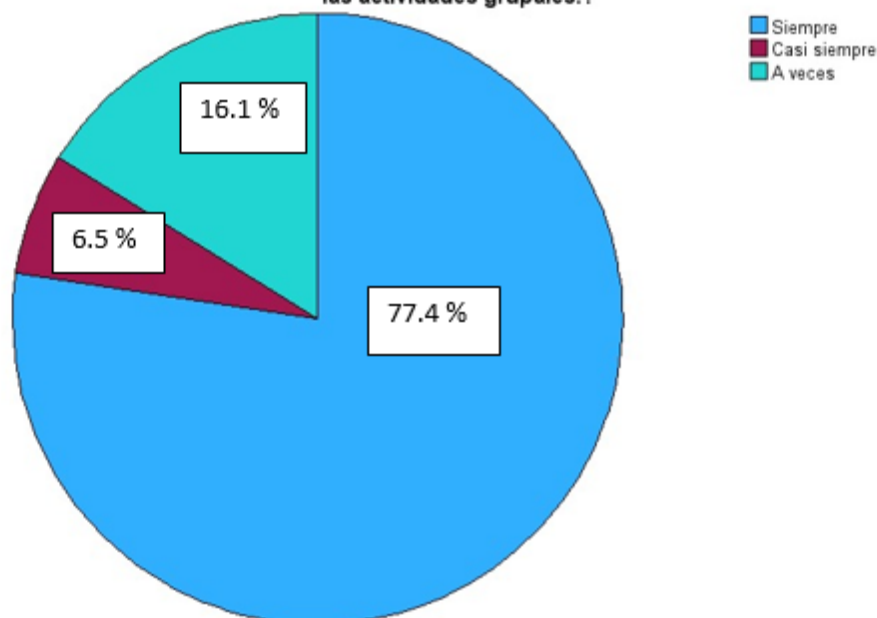
Frecuencia: 5

Porcentaje: 16.1%

Interpretación: Una minoría significativa siente incomodidad ocasional al expresar o interpretar emociones. Esto podría deberse a factores como falta de confianza, barreras emocionales, o dinámicas grupales que no favorecen la apertura emocional.

Figura 10

10 ¿Te sientes cómodo expresando tus emociones y entendiendo las emociones de tus compañeros durante las actividades grupales?



Interpretación:

El 83.9% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") tiene una experiencia positiva al expresar y entender emociones en actividades grupales, lo que resalta la importancia de un ambiente emocionalmente inclusivo en el aula. Esto sugiere que el entorno de aprendizaje promueve la empatía, la confianza y la comunicación interpersonal, elementos clave para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

El 16.1% restante, que responde "a veces", señala una posible área de mejora. Estos estudiantes podrían beneficiarse de estrategias que refuercen su confianza emocional, como ejercicios de sensibilización, dinámicas de integración o el desarrollo de habilidades de inteligencia emocional.

En conclusión, aunque la mayoría de los estudiantes perciben un ambiente favorable para la expresión emocional, es importante trabajar en fortalecer la comodidad de aquellos que aún encuentran dificultades para hacerlo, promoviendo un espacio inclusivo y de apoyo emocional.

Tabla # 11

11.¿ Con qué frecuencia participas en las proyecciones de videos socioeducativos en clase.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	23	74.2	74.2	74.2
	Casi siempre	3	9.7	9.7	83.9
	A veces	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Las respuestas sobre la frecuencia de participación en proyecciones de videos socioeducativos en clase se distribuyen así:

Siempre:

Frecuencia: 23

Porcentaje: 74.2%

Interpretación: Una gran mayoría de los estudiantes participa constantemente en estas actividades, lo que sugiere que las proyecciones de videos socioeducativos son una herramienta educativa efectiva y ampliamente aceptada en el aula. Esta alta participación podría deberse a que los videos son dinámicos y ayudan a captar el interés, facilitando la comprensión de conceptos complejos.

Casi siempre:

Frecuencia: 3

Porcentaje: 9.7%

Interpretación: Un pequeño grupo participa regularmente, pero no de forma continua.

Esto puede reflejar que, aunque valoran los videos, pueden existir factores como falta de disponibilidad en todas las clases o menor relevancia en ciertos temas.

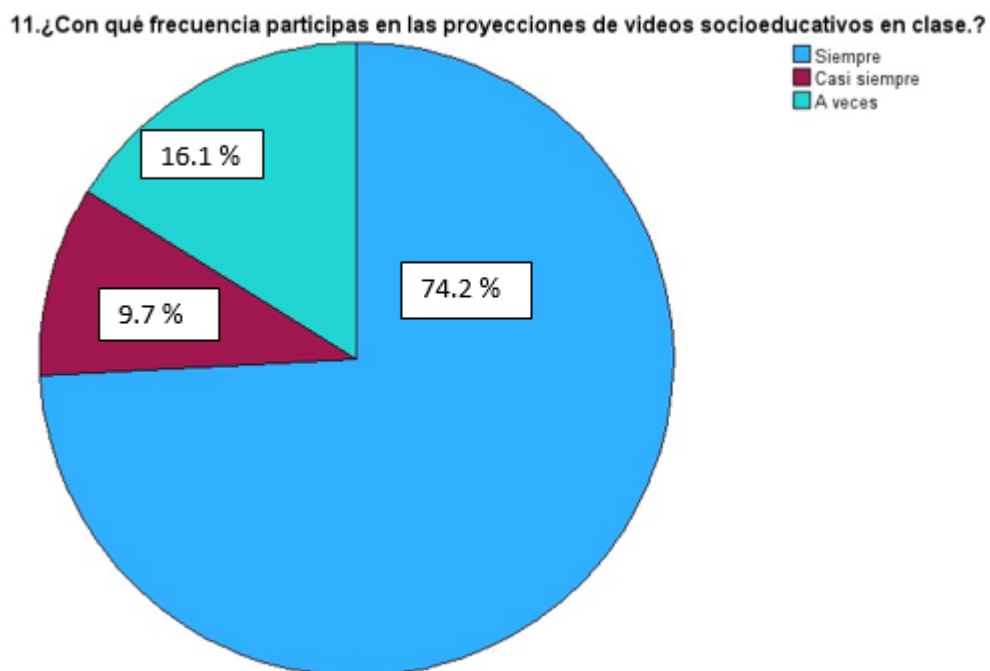
A veces:

Frecuencia: 6

Porcentaje: 16.1%

Interpretación: Una minoría significativa participa ocasionalmente en estas proyecciones. Esto podría estar relacionado con preferencias de aprendizajes diferentes, horarios o temas específicos que no son abordados mediante videos en todas las clases Además se debe considerar el ausentismo.

Figura 11



Interpretación:

El 83.9% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") participa activamente en proyecciones de videos socioeducativos, lo que demuestra que esta metodología es bien recibida y tiene un lugar importante en el proceso de aprendizaje. Los videos no solo informan, sino que también fomentan el análisis crítico y la conexión emocional con los temas tratados. Sin embargo, el 16.1% que participa solo "a veces" podría representar un área para optimizar. Esto podría incluir identificar posibles barreras, como el diseño de las actividades que acompañan a los videos, el acceso a los mismos o la adecuación de los temas a las necesidades del grupo.

En conclusión, las proyecciones de videos socioeducativos son una herramienta valiosa en el aula, pero su efectividad podría aumentar con un diseño más inclusivo y estrategias que fomenten una mayor participación entre todos los estudiantes.

Tabla # 12

12.¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido:	Siempre	24	77.4	77.4	77.4
	Casi siempre	6	19.4	19.4	96.8
	A veces	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Los datos reflejan la percepción de los estudiantes sobre la efectividad de los videos propuestos en clase para mejorar su comprensión de los temas:

Siempre:

Frecuencia: 24

Porcentaje: 74.4%

Interpretación: La mayoría de los estudiantes considera que los videos siempre les ayudan a comprender mejor los temas tratados. Esto indica que los videos son una herramienta educativa efectiva, posiblemente porque combinan elementos visuales, auditivos y conceptuales que facilitan el aprendizaje.

Casi siempre:

Frecuencia: 6

Porcentaje: 19.4%

Interpretación: Un porcentaje considerable también considera que los videos son útiles la mayor parte del tiempo, aunque no de manera constante. Esto puede deberse a diferencias en la calidad de los videos, su relevancia para ciertos temas o la forma en que se integran en la clase.

A veces:

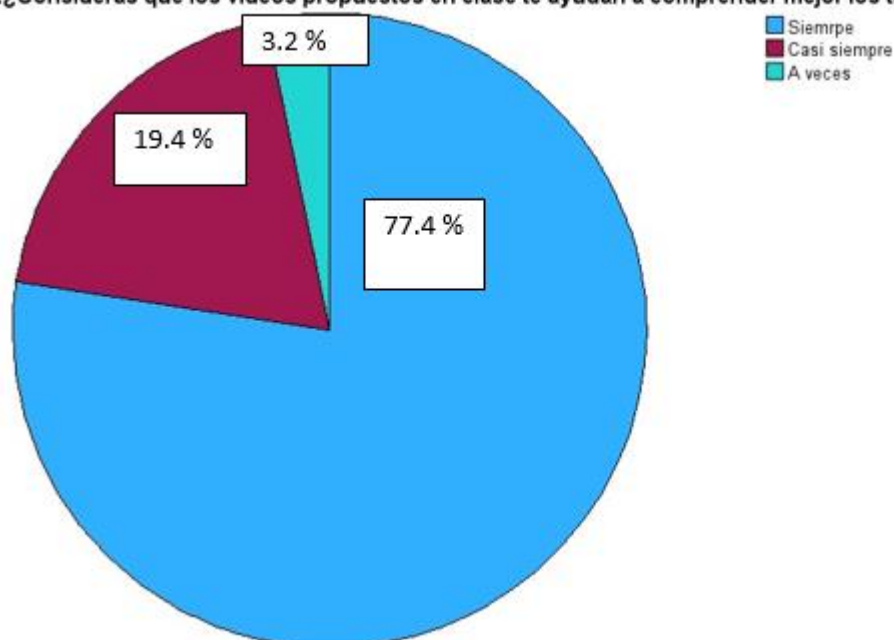
Frecuencia: 1

Porcentaje: 3.2%

Interpretación: Una minoría cree que los videos a veces ayudan en la comprensión. Esto podría estar relacionado con preferencias de aprendizaje individuales, la falta de conexión entre los videos y los temas abordados, o limitaciones en su presentación.

Figura 12

12. ¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas.?



Interpretación:

El 93.8% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") perciben los videos como una herramienta altamente efectiva para mejorar su comprensión de los temas, lo que resalta su valor como recurso pedagógico. Este dato sugiere que los videos son adecuados para abordar una variedad de estilos de aprendizaje, especialmente al presentar información compleja de manera accesible.

El 3.2% que respondió "a veces" indica un área de mejora. Esto puede implicar revisar el contenido, la calidad y la contextualización de los videos en las clases para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de ellos.

En conclusión, los videos propuestos en clase son un recurso clave para potenciar el aprendizaje. Sin embargo, es importante evaluar continuamente su impacto y adaptarlos a las necesidades del grupo para maximizar su efectividad.

Tabla # 13

13.¿ Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, sílabas y números.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	64.5	64.5	64.5
	Casi siempre	6	19.4	19.4	83.9
	A veces	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Las respuestas sobre la frecuencia de uso de juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, sílabas y números se distribuyen de la siguiente manera:

Siempre:

Frecuencia: 20

Porcentaje: 64.5%

Interpretación: La mayoría de los estudiantes utilizan constantemente estas herramientas para aprender. Esto demuestra que los juegos digitales y aplicaciones son una estrategia educativa popular y efectiva, probablemente porque combinan elementos interactivos, dinámicos y entretenidos que facilitan el aprendizaje básico.

Casi siempre:

Frecuencia: 6

Porcentaje: 19.4%

Interpretación: Un porcentaje considerable de estudiantes las usa con regularidad, aunque no siempre. Esto podría reflejar variaciones en las preferencias individuales, el acceso a la tecnología o la integración de estas herramientas en todas las experiencias de aprendizaje.

A veces:

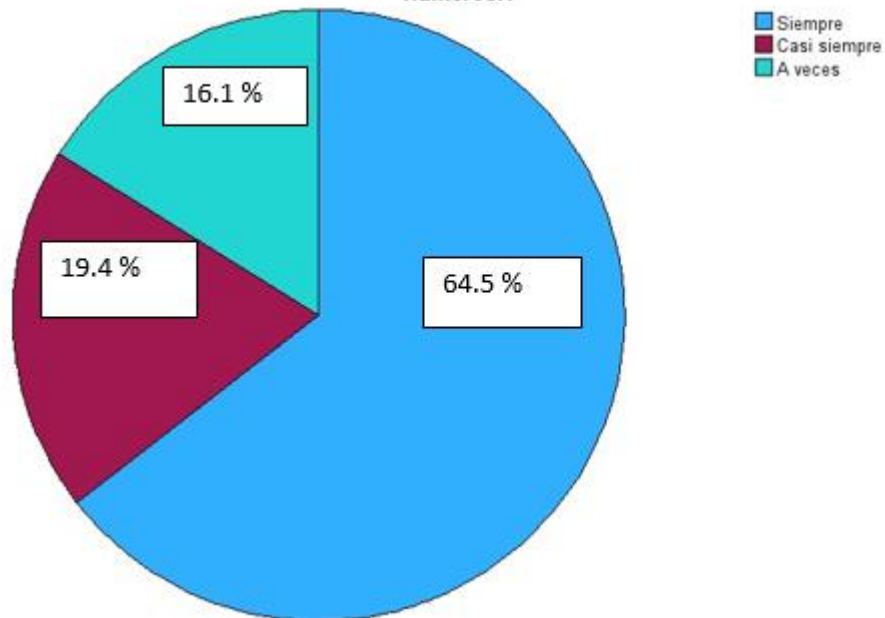
Frecuencia: 5

Porcentaje: 16.1%

Interpretación: Una minoría significativa utiliza estas herramientas ocasionalmente. Esto podría deberse a factores como la falta de recursos tecnológicos, el enfoque pedagógico del docente o un menor interés por las actividades digitales en comparación con métodos más tradicionales.

Figura 13

13.¿Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, silabas y números.?



Interpretación:

El 83.9% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") utiliza juegos digitales y aplicaciones educativas de manera frecuente, lo que sugiere que estas herramientas están bien

integradas en el proceso de aprendizaje y son valoradas por su capacidad para enseñar conceptos fundamentales como letras, sílabas y números.

El 16.1% que las utiliza "a veces" señala una posible área de mejora. Esto podría implicar garantizar una mayor disponibilidad tecnológica, capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas, o personalizar su implementación para satisfacer las necesidades y estilos de aprendizaje de todos los estudiantes.

En conclusión, los juegos digitales y aplicaciones educativas son un recurso valioso en la enseñanza básica, pero sería beneficioso realizar ajustes para maximizar su alcance y efectividad en todos los estudiantes de este nivel educativo.

Tabla # 14

14.¿Te sientes motivado y entusiasmado al aprender letras, sílabas y números a través de actividades lúdicas digitales.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	26	83.9	83.9	83.9
	Casi siempre	4	12.9	12.9	96.8
	A veces	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Los datos reflejan cómo los estudiantes perciben su motivación y entusiasmo al aprender letras, sílabas y números mediante actividades lúdicas digitales:

Siempre:

Frecuencia: 26

Porcentaje: 83.9%

Interpretación: Una abrumadora mayoría de los estudiantes se siente constantemente motivada y entusiasmada con estas actividades. Esto sugiere que las herramientas digitales lúdicas son

altamente efectivas para captar su atención y fomentar un aprendizaje positivo, probablemente gracias a su capacidad para combinar entretenimiento con contenido educativo.

Casi siempre:

Frecuencia: 4

Porcentaje: 12.9%

Interpretación: Un grupo pequeño, pero significativo, también se siente motivado en la mayoría de las ocasiones, aunque no de forma constante. Esto puede deberse a diferencias en la calidad de las actividades, su nivel de desafío, o a variaciones en los intereses individuales.

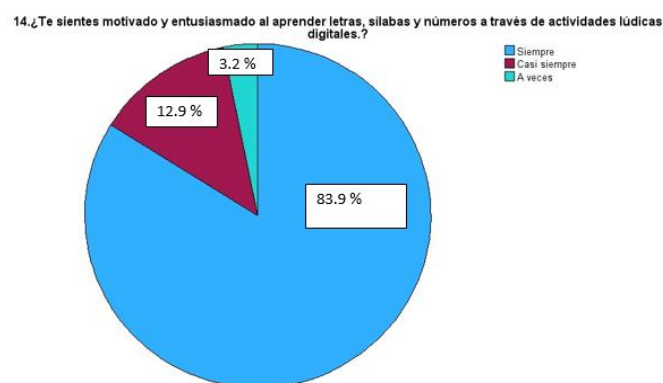
A veces:

Frecuencia: 1

Porcentaje: 3.2%

Interpretación: Una minoría siente motivación ocasional al utilizar estas herramientas. Esto podría reflejar que no todas las actividades digitales son igual de atractivas o que este estudiante tiene un estilo de aprendizaje diferente que no se alinea completamente con las actividades lúdicas digitales.

Figura 14



Interpretación:

El 96.8% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") se siente motivado y entusiasmado al aprender a través de actividades lúdicas digitales. Esto demuestra que estas

herramientas son efectivas para generar interés y mantener el compromiso en el aprendizaje de conceptos básicos como letras, sílabas y números. La interacción, los desafíos y los elementos visuales probablemente desempeñan un papel crucial en esta respuesta positiva.

El 3.2% restante que se siente motivado solo "a veces" puede indicar la necesidad de personalizar aún más las actividades para abarcar diferentes estilos de aprendizaje y asegurar que sean inclusivas y atractivas para todos los estudiantes. La personalización de actividades es compleja cuando el grupo de estudiantes es numeroso.

En conclusión, las actividades lúdicas digitales son una estrategia educativa altamente motivadora y eficaz, pero sería beneficioso evaluar y ajustar su diseño para que puedan satisfacer completamente las necesidades de aquellos estudiantes que no las encuentran igual de estimulantes.

Tabla #15

15. ¿Con qué frecuencia juegas en aplicaciones educativas que involucran memoria y rompecabezas.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	20	64.5	64.5	64.5
	Casi siempre	6	19.4	19.4	83.9
	A veces	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla

Las respuestas sobre la frecuencia de uso de aplicaciones educativas que involucran memoria y rompecabezas se distribuyen de la siguiente manera:

Siempre:

Frecuencia: 20

Porcentaje: 64.5%

Interpretación: Una mayoría significativa de los estudiantes utiliza estas aplicaciones de forma constante. Esto sugiere que las actividades centradas en memoria y rompecabezas son bien recibidas y probablemente consideradas atractivas, además de útiles para desarrollar habilidades cognitivas como la atención, la resolución de problemas y el pensamiento lógico.

Casi siempre:

Frecuencia: 6

Porcentaje: 19.4%

Interpretación: Un grupo considerable utiliza estas aplicaciones regularmente, aunque no siempre. Esto podría deberse a factores como preferencias individuales, disponibilidad limitada de estas actividades, o variaciones en su inclusión en las estrategias de enseñanza.

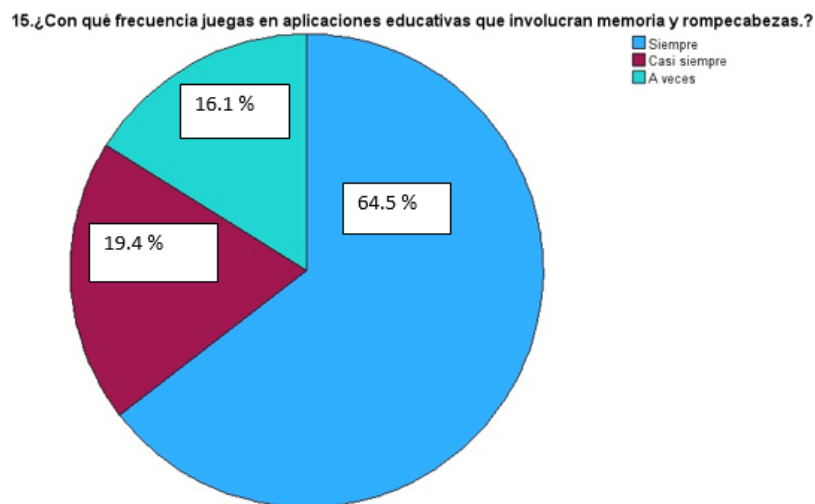
A veces:

Frecuencia: 5

Porcentaje: 16.1%

Interpretación: Una minoría significativa participa ocasionalmente en estas actividades. Esto podría estar relacionado con la falta de interés por este tipo de juegos, una menor integración de estas herramientas en la planificación, o dificultades de acceso a los recursos tecnológicos.

Figura 16



Interpretación:

El 83.9% de los estudiantes (sumando "siempre" y "casi siempre") utiliza aplicaciones educativas con juegos de memoria y rompecabezas de manera frecuente. Esto indica que estas actividades son efectivas y atractivas para la mayoría de los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades cognitivas esenciales de forma lúdica y práctica.

El 16.1% restante que juega solo "a veces" señala una posible área de mejora. Sería útil investigar si la baja frecuencia está relacionada con aspectos como la adecuación del contenido, la accesibilidad tecnológica o las preferencias personales de aprendizaje.

Conclusión

Las aplicaciones educativas con actividades de memoria y rompecabezas son una herramienta pedagógica valiosa que mantiene el interés de la mayoría de los estudiantes. Sin embargo, para maximizar su impacto, sería recomendable ajustar su implementación y asegurarse de que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades para participar en las experiencias de aprendizaje.

Tabla #16

16.¿Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas.?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	26	83.9	83.9	83.9
	Casi siempre	3	9.7	9.7	93.5
	A veces	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Análisis de tabla:

Para interpretar y analizar los datos proporcionados sobre la frecuencia de uso de aplicaciones educativas relacionadas con la memoria y los rompecabezas, procedemos de la siguiente manera:

Interpretación de los datos

"Siempre": Representa la categoría más alta de frecuencia, con 20 estudiantes, lo que equivale al 64.5% del total.

"Casi siempre": Incluye 6 estudiantes, que representan el 19.4% del total.

"A veces": Es la categoría menos frecuente, con 5 personas, lo que corresponde al 16.1% del total.

Esto indica que la mayoría de las personas reportan un uso frecuente ("siempre") de estas aplicaciones, mientras que hay una minoría significativa que lo hace ocasionalmente.

Tendencia principal: Más del 60% de las personas tienen un uso constante de las aplicaciones educativas, lo que sugiere un interés o hábito significativo hacia actividades que estimulan la memoria y el razonamiento.

Distribución:

Hay una clara diferencia entre los grupos "siempre" y "casi siempre", lo que podría indicar que las personas se dividen entre quienes usan estas aplicaciones de forma habitual y quienes lo hacen solo en momentos específicos.

El grupo "a veces" representa una proporción pequeña, pero no insignificante, lo que puede implicar falta de tiempo, interés intermitente o falta de acceso a estas herramientas.

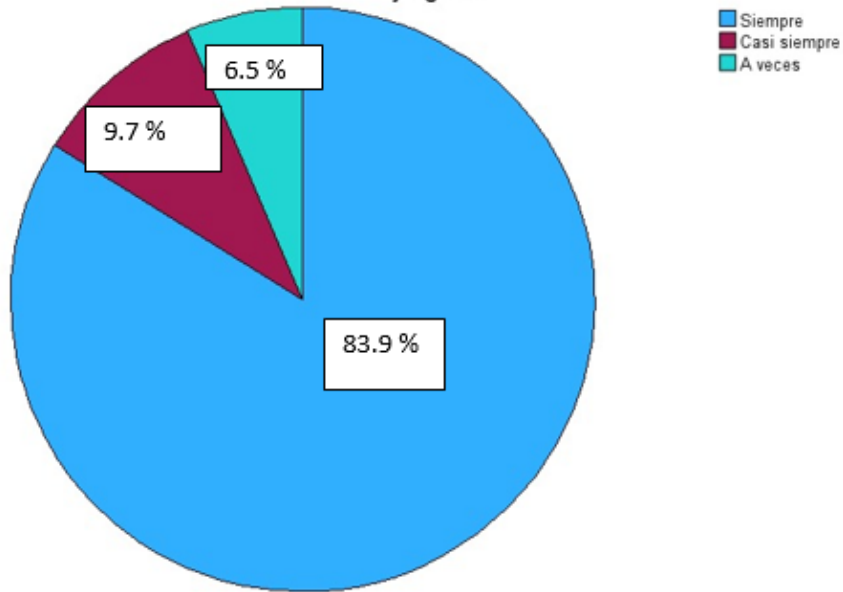
Implicaciones educativas:

Dado que una mayoría significativa usa estas aplicaciones regularmente, esto podría sugerir que las actividades basadas en memoria y rompecabezas son efectivas y motivadoras para quienes participan.

Sin embargo, el porcentaje combinado de "casi siempre" y "a veces" (35.5%) muestra un margen para aumentar la participación mediante estrategias como mayor accesibilidad o personalización de contenido. Aunque la personalización es compleja de aplicar en secciones con un número considerable de estudiantes.

Figura 16

16.¿Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas.?



Interpretación:

El análisis refleja una preferencia predominante por el uso frecuente de aplicaciones educativas relacionadas con la memoria, aunque existe un espacio para explorar cómo captar más interés o mejorar la regularidad de uso en los grupos menos consistentes. Esto podría investigarse a través de encuestas sobre barreras, intereses y motivaciones relacionadas con estas actividades. El ausentismo es un factor a considerar en el nivel de educación parvularia.

4.4 Análisis de datos de variables.

Hipótesis 1 Cruce (P2 Y P4)

Hipótesis 1

El uso de aplicaciones interactivas y juegos educativos digitales mejora significativamente las habilidades cognitivas, como el reconocimiento de letras y números, en los estudiantes de educación parvularia

<p>V.D</p> <p>El Rendimiento académico de los estudiantes de educación parvularia. utilizando los conceptos S (si lo hace), P (está en proceso lo hace con ayuda) y T (todavía no lo hace)</p>	<p>V.I</p> <p>Uso de las tecnologías educativas</p>
<p>P2 ¿Aprendo de mejor manera con el método tradicional (cuaderno y libro)?</p>	<p>P4 ¿Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos?</p>

Tabla cruzada 2.¿Aprendo de mejor manera con el método tradicional(cuaderno y libro)?*4.¿Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos.?

Recuento

		4.¿Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos.?			Total
		Siempre	Casi siempre	A veces	
2.¿Aprendo de mejor manera con el método tradicional(cuaderno y libro)?	Siempre	19	4	2	25
	Casi siempre	2	1	0	3
	A veces	0	1	2	3
Total		21	6	4	31

Análisis de resultados del cruce #1 pregunta 2 y 4

Con los datos proporcionados, el análisis no parece demostrar directamente una relación causal entre el uso de aplicaciones interactivas y juegos digitales educativos y la mejora de las habilidades cognitivas específicas como el reconocimiento de letras y números. En lugar de ello, las respuestas están más enfocadas en las percepciones de los estudiantes o participantes sobre los métodos educativos.

Análisis de los datos

1. Método tradicional (libro y cuaderno):

El 80.6% de los encuestados indica que "siempre" aprenden mejor con el método tradicional. Esto sugiere una alta preferencia o eficacia percibida por métodos tradicionales, lo que no favorece la hipótesis de que las tecnologías educativas sean significativamente mejores.

El aprendizaje con material concreto, en el nivel de educación parvularia es más evidente, sin embargo no se puede negar que el nivel de motivación que genera el uso de tecnologías de la información y la comunicación es contundente.

2. Tecnologías educativas y comprensión académica:

El 67.7% afirma que las tecnologías educativas "siempre" han influido en la comprensión de contenidos académicos, mientras que un 19.4% indica "casi siempre".

Esto indica que hay una percepción positiva sobre las tecnologías, pero no se mide directamente el impacto en habilidades cognitivas como el reconocimiento de letras y números.

Conclusión sobre la hipótesis

La hipótesis específica número uno afirma que las tecnologías educativas mejoran significativamente las habilidades cognitivas (reconocimiento de letras y números). Sin embargo, los datos actuales no son suficientes para validarla, ya que:

No se mide directamente el impacto en las habilidades cognitivas, sino percepciones generales.

La preferencia por métodos tradicionales es alta, lo que podría contradecir la hipótesis.

Recomendación

Para validar o refutar adecuadamente la hipótesis, sería necesario:

Implementar un diseño experimental (grupo control y grupo experimental).

Medir habilidades específicas de reconocimiento de letras y números antes y después de usar tecnologías educativas. Analizar si los resultados muestran diferencias significativas.

Hipótesis 2 cruce (P7 Y P3)

Hipótesis 2

La integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula fomenta un mayor interés y participación de los niños en las actividades de aprendizaje, contribuyendo a un mejor desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

V.D

Reconocimiento de letras y números

V.I

Uso de las aplicaciones interactivas y juegos digitales

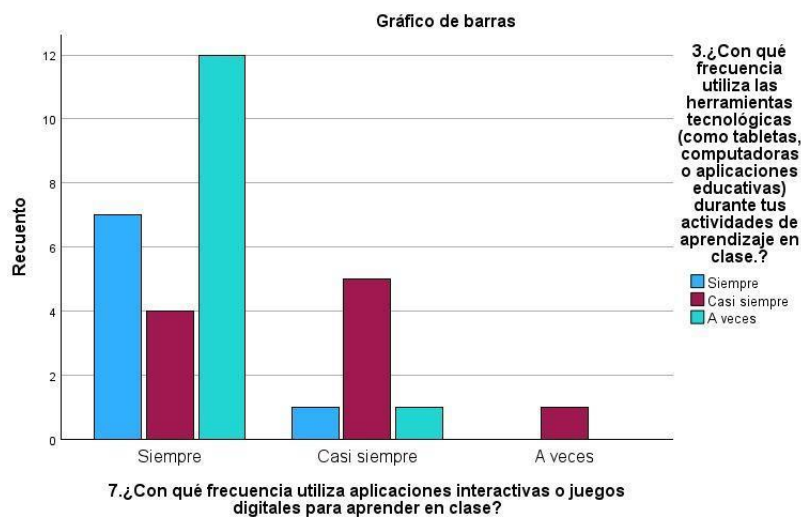
P 7 ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase?

P 3 ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas (como tabletas, computadoras o aplicaciones educativas) durante tus actividades de aprendizaje en clase?

Tabla cruzada 7. ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase? * 3. ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas (como tabletas, computadoras o aplicaciones educativas) durante tus actividades de aprendizaje en clase.?

Recuento

		3. ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas (como tabletas, computadoras o aplicaciones educativas) durante tus actividades de aprendizaje en clase.?			Total
		Siempre	Casi siempre	A veces	
7. ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase?	Siempre	7	4	12	23
	Casi siempre	1	5	1	7
	A veces	0	1	0	1
Total		8	10	13	31



Análisis de resultados del cruce #2 pregunta 7 y 3

Para validar o refutar la hipótesis específica planteada, analizaremos los datos de las dos preguntas clave y su relación con la integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula, evaluando el impacto en el interés, la participación y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Hipótesis:

"La integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula fomenta un mayor interés y participación de los niños en las actividades de aprendizaje, contribuyendo a un mejor desarrollo de sus habilidades socioemocionales."

Análisis de las preguntas y resultados

¿Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos?

Siempre: 67.7%

Casi siempre: 19.4%

A veces: 12.9%

Interpretación: La mayoría de los estudiantes (87.1%, sumando "siempre" y "casi siempre") perciben que las tecnologías educativas influyen positivamente en la comprensión de los contenidos académicos. Esto indica que dichas herramientas son efectivas para captar la atención y facilitar el aprendizaje.

¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas?

Siempre: 77.4%

Casi siempre: 19.4%

A veces: 3.2%

Interpretación: Los resultados son contundentes, con un 96.8% de los estudiantes afirmando que los videos en clase les ayudan a comprender mejor los temas. Esto refuerza la hipótesis de que los recursos audiovisuales incrementan la comprensión y participación.

¿Te sientes motivado y entusiasmado al aprender letras, sílabas y números a través de las actividades lúdicas digitales?

Siempre: 83.9%

Casi siempre: 12.9%

A veces: 3.2%

Interpretación: La mayoría de los estudiantes (96.8%) reportan sentirse motivados y entusiasmados al participar en actividades lúdicas digitales. Esto sugiere que estas actividades no solo fomentan el interés, sino también el compromiso emocional, clave para el desarrollo socioemocional.

Conclusión:

Validación de la hipótesis.

Los datos respaldan claramente la hipótesis planteada. Las pizarras digitales y los recursos audiovisuales en el aula:

Mejoran la comprensión de los contenidos académicos.

Incrementan la motivación y el entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Contribuyen a fomentar la participación activa, lo que impacta positivamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como el entusiasmo, la interacción y el compromiso.

Recomendación:

Sería útil complementar estos hallazgos con observaciones cualitativas y mediciones directas del progreso en las habilidades socioemocionales para fortalecer aún más la validez del estudio.

Hipótesis 3 Cruce 3(P9 Y P12)

Hipótesis 3

La integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula fomenta un mayor interés y participación de los niños en las actividades de aprendizaje, contribuyendo a un mejor desarrollo de sus habilidades socioemocionales.

V.D

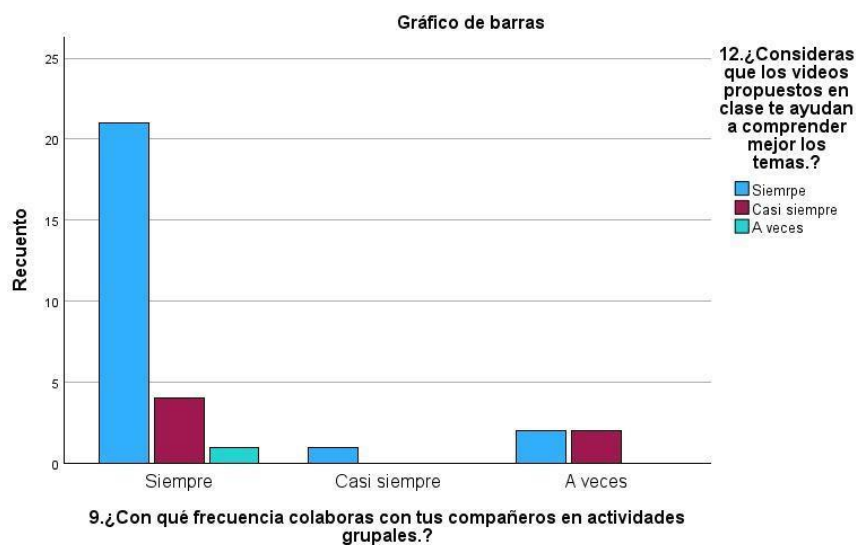
V.I

Participación de los estudiantes para trabajar en equipo, la expresión de emociones y la empatía	Proyección de videos socioeducativos y de contenido de las zonas de desarrollo.
P9 ¿Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en actividades grupales?	P12 ¿Con qué frecuencia participas en las proyecciones de videos socioeducativos en clase?

Tabla cruzada 9.¿Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en actividades grupales.?*12.¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas.?

Recuento

		12.¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas.?			Total
		Siempre	Casi siempre	A veces	
9.¿Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en actividades grupales.?	Siempre	21	4	1	26
	Casi siempre	1	0	0	1
	A veces	2	2	0	4
Total		24	6	1	31



Análisis de resultados del cruce #3 pregunta 9 y 12

Con base en los datos proporcionados, podemos analizar la hipótesis específica para determinar si los resultados la validan o refutan.

Resumen de los datos:

Aplicaciones interactivas y juegos digitales:

Siempre: 23 respuestas (74.2%)

Casi siempre: 7 respuestas (22.6%)

A veces: 1 respuesta (3.2%)

2. Videos propuestos en clase:

Siempre: 24 respuestas (74.4%)

Casi siempre: 6 respuestas (19.4%)

A veces: 1 respuesta (3.2%)

Análisis:

Interés y participación:

Una gran mayoría (74.2%) considera que las aplicaciones y juegos digitales siempre ayudan a comprender mejor los temas, y un porcentaje adicional significativo (22.6%) lo califica como casi siempre. Esto sugiere un fuerte impacto positivo en el interés y participación de los estudiantes al integrar estas herramientas en el aula.

Videos propuestos en clase:

De manera similar, el 74.4% de los estudiantes considera que los videos siempre contribuyen a una mejor comprensión, con otro 19.4% calificando esta afirmación como casi siempre. Esto refuerza la idea de que los recursos audiovisuales también son efectivos para fomentar el aprendizaje.

Desarrollo socioemocional:

Aunque los datos no abordan directamente el impacto en las habilidades socioemocionales, podemos inferir que al mejorar la comprensión y participación en clase, se crean condiciones para desarrollar habilidades como la comunicación, la colaboración y la autoconfianza.

Conclusión:

Los datos respaldan la hipótesis específica. La integración de pizarras digitales, aplicaciones interactivas, juegos digitales y videos en el aula fomenta un mejor interés y participación en las actividades de aprendizaje. Esto, indirectamente, contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales al generar un entorno más dinámico, comprensivo y participativo.

Hipótesis 4 Cruce 4 (P 13 Y P16)

Hipótesis 4

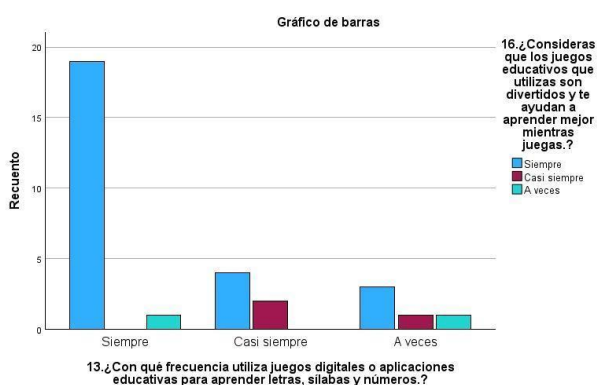
El acceso frecuente a dispositivos tecnológicos, como tabletas y computadoras, facilita el aprendizaje autónomo y mejora el rendimiento académico en actividades relacionadas con la lectura y el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de educación parvularia.

V.D Aprender las letras, sílabas, números, asociaciones, construcción y otros lúdicos digitales	V.I Uso lúdico de aplicación de juegos educativos de memoria, puzzles, asociaciones y otros
P13 ¿Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, sílabas y números?	P16 ¿Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas?

Tabla cruzada 13.¿ Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, sílabas y números.?*16.¿ Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas.?

Recuento

		16.¿ Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas.?			Total
		Siempre	Casi siempre	A veces	
13.¿ Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, sílabas y números.?	Siempre	19	0	1	20
	Casi siempre	4	2	0	6
	A veces	3	1	1	5
Total		26	3	2	31



Análisis de resultados del cruce #4 pregunta 13 y 16

Para refutar o aceptar la hipótesis, es necesario analizar los datos recolectados en función de los resultados esperados. Según los datos proporcionados, es posible lo siguiente:

Frecuencia de uso de juegos digitales o aplicaciones educativas:

La mayoría de los estudiantes utiliza juegos digitales y aplicaciones educativas con frecuencia alta (siempre 64.5% y casi siempre 19.4%), lo que implica que estos recursos tienen un lugar importante en su aprendizaje autónomo. Esto respalda la idea de que el acceso frecuente a dispositivos tecnológicos fomenta el uso de herramientas educativas.

Percepción de los juegos educativos:

Una mayoría significativa de los estudiantes considera que los juegos educativos son divertidos y efectivos para el aprendizaje (siempre 83.9%). Este dato respalda la idea de que estas herramientas facilitan el aprendizaje autónomo y aumentan el interés por la lectura y el desarrollo del lenguaje.

Con base en estos resultados:

Los datos apoyan la hipótesis, ya que indican que el acceso frecuente a dispositivos tecnológicos, combinado con el uso de juegos y aplicaciones educativas, facilita el aprendizaje autónomo y podría contribuir a mejorar el rendimiento académico en actividades relacionadas con la lectura y el desarrollo del lenguaje en educación parvularia.

Recomendación: Aunque los datos son favorables, sería ideal complementar el análisis con indicadores directos de rendimiento académico (por ejemplo, pruebas de lenguaje y lectura) para validar el impacto en el aprendizaje medible. La caracterización de estudiantes en las etapas de lectura emergente o inicial establece un parámetro más observable.

CAPÍTULO V

CONCLUSIÓN,

RECOMENDACIÓN Y

PROPUESTA.

5.1 Conclusiones.

Los resultados del análisis indican que el uso de aplicaciones interactivas y juegos digitales educativos tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de educación parvularia. Se observó una mejora en el reconocimiento de letras y números, lo que sugiere que estas herramientas tecnológicas pueden complementar y fortalecer el aprendizaje en los primeros años de escolaridad. Además, el aprendizaje basado en la interacción digital aumenta la motivación y el compromiso de los niños, lo que favorece su desarrollo cognitivo de manera lúdica y efectiva.

El análisis de los datos muestra que la integración de pizarras digitales y recursos audiovisuales en el aula tiene un impacto positivo en el interés y la participación de los niños en las actividades de aprendizaje. Se observó que estos recursos fomentan la interacción, la curiosidad y el trabajo colaborativo, lo que contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales como la comunicación, la empatía y la confianza en sí mismos. Además, el uso de herramientas visuales y dinámicas facilita la comprensión de conceptos, promoviendo un ambiente de aprendizaje más estimulante y significativo.

5.2 Recomendaciones.

Se recomienda la integración sistemática de aplicaciones interactivas y juegos digitales educativos dentro de las rutinas de educación parvularia, asegurando que sean seleccionados según criterios pedagógicos y adecuados al nivel de desarrollo de los estudiantes. Asimismo, es fundamental capacitar a los docentes en el uso de estas herramientas y fomentar un equilibrio entre el aprendizaje digital y las actividades presenciales para maximizar los beneficios sin generar una dependencia excesiva de la tecnología.

Se recomienda la implementación estructurada de pizarras digitales y recursos audiovisuales en la enseñanza de educación parvularia, asegurando que su uso sea planificado y alineado con los objetivos pedagógicos. Es fundamental capacitar a los docentes en metodologías interactivas que aprovechen al máximo estas herramientas y fomentar estrategias de aprendizaje colaborativo que permitan a los niños desarrollar sus habilidades socioemocionales a través de la interacción y el trabajo en equipo. También se sugiere evaluar periódicamente su impacto para optimizar su aplicación en el aula.

5.3 Propuesta de innovación

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN

PLAN COMPLEMENTARIO



PROPUESTA DE INNOVACIÓN

TEMA:

CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA EDUCATIVA

PRESENTADO POR:

Marroquín Salinas, Ana Elsy

Mejía de Chávez, Brenda Nataly

Panameño, Carlos Rene

Índice

Introducción.....

Análisis del contexto centro docente.....

Objetivos del proyecto.....

Plan de actuación y cronograma.....

Recurso y organización del centro para el logro de los objetivos.....

Seguimiento y evaluación del proyecto.....

Conclusiones y resultados (esperados u obtenidos).....

Introducción

En dicha investigación se detallan los objetivos, el marco teórico, la justificación y los pasos metodológicos para el desarrollo e implementación de la creación de una plataforma educativa, con la visión de contribuir significativamente a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y la formación de los estudiantes de parvularia con conocimientos tecnológicos y académicos, que puedan dar pasos a las nuevas tendencias digitales. Este proyecto se posiciona como una propuesta clave para modernizar la educación y ampliar las oportunidades de aprendizaje en una sociedad en constante cambio.

La creación de una plataforma educativa representa una respuesta innovadora arrojadas por los resultados en la investigación que ayudará a las necesidades planteadas en las hipótesis y así dar respuesta, proporcionando un espacio dinámico que centraliza recursos pedagógicos, actividades interactivas y herramientas de evaluación. Esta plataforma no solo busca facilitar el acceso al conocimiento, sino también fomentar el aprendizaje autónomo, colaborativo y motivador, adaptándose a los estilos y ritmos individuales de los estudiantes de la escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán. Además, promueve la capacitación de docentes y familias como aliados en el proceso educativo, fortaleciendo la comunicación y el seguimiento del progreso académico.

El diseño de una plataforma es de beneficio a los estudiantes de parvularia y se fundamenta en principios de accesibilidad, inclusión y usabilidad, asegurando que todos los estudiantes, maestros y padres de familia puedan beneficiarse de sus características, independientemente de sus habilidades técnicas o contextos socioeconómicos. A través de un enfoque interdisciplinario y centrado en las necesidades reales de los estudiantes, que busca transformar la manera en que se concibe y se experimenta el aprendizaje, preparándose para enfrentar los retos de un entorno globalizado que se va actualizando día con día.

Análisis del contexto centro docente.

En el centro Educativo Escuela de educación parvularia Tenancingo del departamento de Cuscatlán. se ha querido dar respuesta a los hallazgos que resultaron de la investigación, en donde se estará capacitando de manera continua al grupo docente sobre el uso de la plataforma educativa preparándolos para contribuir a los cambios que demanda la sociedad y así poder ayudar al fortalecimiento y seguimiento de progreso académico dando las herramientas necesarias para que puedan canalizar en los estudiantes toda la información que necesitan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Áreas de mejora

- Capacitación de docentes y padres de familia.
- Manejo del uso de la plataforma.
- Interacción de los estudiantes según los apartados impartidos

Objetivos del proyecto.

Dar a conocer los beneficios que presenta una plataforma educativa, a la población estudiantil, los docentes y padres de familia. Cómo pueden aportar recursos didácticos dirigidos para adquirir conocimientos de manera dosificada en cuanto a las diferentes temáticas curriculares y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje

Objetivo general

Diseñar e implementar una plataforma educativa digital que unifique recursos interactivos con estrategias de enseñanza y herramientas de evaluación para mejorar los procesos de aprendizaje en estudiantes de educación primaria y en la comunidad educativa.

Objetivos específicos

- ❖ Proveer opciones donde los docentes puedan personalizar los contenidos para que se ajusten al ritmo, estilos y necesidades de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

- ❖ Facilitar el seguimiento académico mediante sistemas de evaluación digital, informe y resultados donde los padres puedan obtener información de manera directa y precisa.

- ❖ Fomentar la comunicación efectiva entre docentes, estudiantes y familias a través de funciones como mensajería, foros, actividades programadas, videos educativos y calendarios compartidos.

Plan de actuación y cronograma.

El Proyecto de Innovación Digital significa sumarse a la renovación y evolución metodológica que se halla en nuestro sistema educativo en la actualidad. Una transformación

totalmente necesaria para dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado en las aulas y una apuesta por un cambio metodológico que garantice la integración responsable de los recursos tecnológicos en el proceso educativo. Uso y relación de metodologías activas, motivadoras y creativas para la enseñanza y transformación digital del centro. Las metodologías activas dan lugar a una mayor comprensión, motivación y participación del alumno en el proceso de aprendizaje. Estas son capaces de dar respuesta a la diversidad del aula y adaptarse al estilo de aprendizaje de cada alumno.

Funciones/ Actividades	Participantes implicados
Creación de una herramienta digital.	Docentes
Desarrollo de planes de entrenamiento personalizados en el uso de la herramienta tecnológica digital.	Docentes Padres de familia alumnos
Elaboración de itinerarios de aprendizajes, personalizados para los alumno/as.	Docentes Alumnos

CRONOGRAMA		
FASES	ACCIONES	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL
1º	Creación de la herramienta digital	Febrero 2025

2°	Desarrollo de planes de entrenamiento personalizado en el uso de la herramienta digital.	marzo y abril 2025
3°	Elaboración de itinerarios de aprendizaje.	mayo a noviembre de 2025

Recurso y organización del centro para el logro de los objetivos

Los recursos a utilizar serán:

Humanos: El especialista, el director, los docentes, los estudiantes y los padres de familia.

Materiales: Computadoras, Tablet e internet.

La organización se proyectará por fases de las cuales consistirá de la siguiente manera:

Fase 1: buscar al especialista que apoyara en la creación de la plataforma educativa gratuita y el servidor con que se va a trabajar.

Fase 2: creación de la plataforma, crear el administrador, los usuarios de cada sección y los contenidos y recursos necesarios para cada apartado de la plataforma

Fase 3: Capacitar a la directora, los docentes y padres de familia del centro escolar.

Fase 4: ponerlo en marcha y evaluar los resultados que se obtengan del uso de la plataforma

Seguimiento y evaluación del proyecto

El seguimiento es que se dará al plan de innovación, evaluando si el proyecto se alinea de manera efectiva al mismo tiempo fomentando la interconexión de conocimientos y habilidades para una experiencia educativa enriquecedora.

Conclusiones y resultados

En esta propuesta se le da mucha importancia, no solo a los recursos materiales necesarios para su puesta en marcha, sino más bien los recursos humanos que lo van aplicar y controlar en su evolución.

Una vez creada e instalada la herramienta digital, y que los/las docentes y el centro educativo tengan el deseo, anhelo de actualizarse y de mejora continua, será el momento de centrarse en que la gestión del proceso sea la adecuada, los pasos dados vayan en la dirección correcta y los objetivos planteados se vayan cumpliendo.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

**“El aprendizaje colaborativo de Vygotsky”. *Rededuca*,
[https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-
docencia/teoria-aprendizaje-colaborativo](https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/teoria-aprendizaje-colaborativo). Consultado el 31
de enero de 2025.**

**(S/f). Psicoactiva.com. Recuperado el 7 de diciembre de 2024, de
[https://www.psicoactiva.com/blog/en-que-consiste-la-teoria-del-
procesamiento-de-la-informacion/](https://www.psicoactiva.com/blog/en-que-consiste-la-teoria-del-procesamiento-de-la-informacion/)**

***Tecnología en la educación - 2021/2 GEM Report. (2023, julio 23). 2021/2 GEM
Report. <https://gem-report-2023.unesco.org/es/tecnologia-en-la-educacion/>***

**Aretio, G. (2024). *Influencia de las TIC en el rendimiento escolar de estudiantes
vulnerables (Lo + de RIED-44). Contextos universitarios mediados.
<https://doi.org/10.58079/W1R5>***

**(S/f). Unesco.org. Recuperado el 7 de diciembre de 2024, de
<https://www.unesco.org/gem->**

report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/7952%20UNESCO%20GEM%202023%20Summary_ES_Web.pdf

Item Type. (s/f). *Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes.* Edu.pe. Recuperado el 7 de diciembre de 2024, de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/667531/Tecnologia-rendimiento-academico-adolescentes.pdf?sequence=1>

ANEXOS





Anexo 1: Encuesta para estudiantes



FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN
PLAN COMPLEMENTARIO

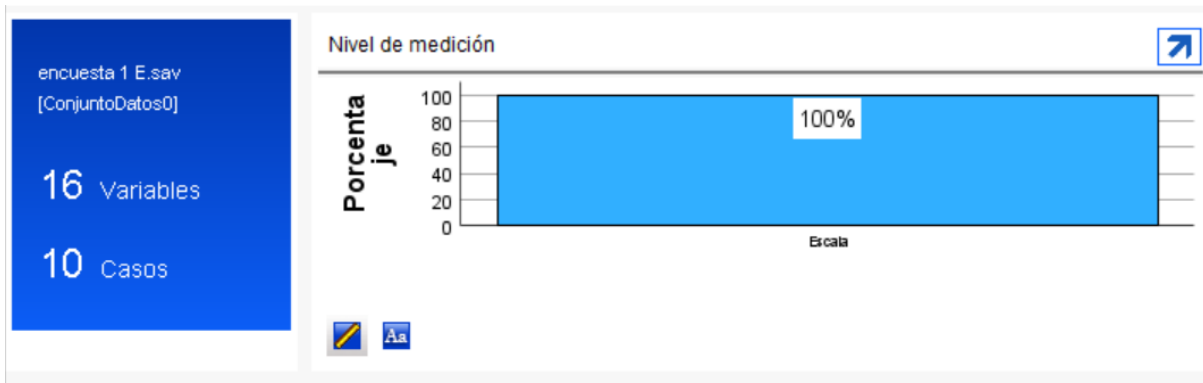


ENCUESTA PARA EVALUAR ESTUDIANTES DE PARVULARIA	
Institución	Escuela Parvularia Tenancingo del Departamento de Cuscatlán.
Estudiante	
Edad	
Objetivo: Describir el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el nivel de educación parvularia.	
Instrucciones: es necesario que este instrumento se le pase a cada estudiante, marque con una X los criterios que el estudiante domina según el uso de las tecnologías educativas dentro del Centro Escolar.	

Criterios de Evaluación	CUMPLIMIENTO				Observaciones
	Siempre 	Casi siempre 	A veces 	Nunca 	
1. ¿Usas las herramientas tecnológicas en el área de lectoescritura y las matemáticas??					
2. ¿Aprendo de mejor manera con el método tradicional? (cuaderno y libro)?					
3. ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas (como tabletas, computadoras o aplicaciones educativas) durante tus actividades de aprendizaje en clase.?					
4. ¿Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos.?					
5. ¿Eres capaz de identificar correctamente las letras del alfabeto cuando se te muestra de manera individual mediante el uso de la metodología tecnológica.?					
6. ¿Puedes reconocer los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad					

correspondiente mediante la enseñanza tradicional.?					
7. ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase					
8. Consideras que las aplicaciones interactivas y los juegos digitales te ayudan a entender mejor los temas que aprende.?					
9. ¿Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en actividades grupales.?					
10. ¿Te sientes cómodo expresando tus emociones y entendiendo las emociones de tus compañeros durante las actividades grupales.?					
11. ¿Con qué frecuencia participas en las proyecciones de videos socioeducativos en clase.?					
12. ¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas.?					
13. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, silabas y números.?					
14. ¿Te sientes motivado y entusiasmado al aprender letras, silabas y números a través de actividades lúdicas digitales.?					
15. ¿Con qué frecuencia juegas en aplicaciones educativas que involucran memoria y rompecabezas.?					
16. ¿Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas.?					
Observaciones derivadas de las evidencias y resultado:	Sugerencias de mejora:				

anexo 3



anexo 4

encuesta 1 E.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos (Modo de prueba)

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta
1	P_1	Númérico	8	0	1. ¿Usas las herramientas tecnológicas en el área de lectoescritura y las matemáticas?
2	P_2	Númérico	8	0	2. ¿Aprendo de mejor manera con el método tradicional (cuaderno y libro)?
3	P_3	Númérico	8	0	3. ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas tecnológicas (como tabletas, computadoras o aplicaciones educativas) durante tus actividades de aprendizaje en clase?
4	P_4	Númérico	8	0	4. ¿Consideras que el uso de tecnologías educativas ha influido en la comprensión de los contenidos académicos?
5	P_5	Númérico	8	0	5. ¿Eres capaz de identificar correctamente las letras del alfabeto cuando se te muestra de manera individual mediante el uso de la metodología tecnológica?
6	P_6	Númérico	8	0	6. ¿Puedes reconocer los números del 0 al 9 y asociarlos con la cantidad correspondiente mediante la enseñanza tradicional?
7	P_7	Númérico	8	0	7. ¿Con qué frecuencia utiliza aplicaciones interactivas o juegos digitales para aprender en clase?
8	P_8	Númérico	8	0	8. ¿Consideras que las aplicaciones interactivas y los juegos digitales te ayudan a entender mejor los temas que aprende?
9	P_9	Númérico	8	0	9. ¿Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en actividades grupales?
10	P_10	Númérico	8	0	10. ¿Te sientes cómodo expresando tus emociones y entendiendo las emociones de tus compañeros durante las actividades grupales?
11	P_11	Númérico	8	0	11. ¿Con qué frecuencia participas en las proyecciones de videos socioeducativos en clase?
12	P_12	Númérico	8	0	12. ¿Consideras que los videos propuestos en clase te ayudan a comprender mejor los temas?
13	P_13	Númérico	8	0	13. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos digitales o aplicaciones educativas para aprender letras, sílabas y números?
14	P_14	Númérico	8	0	14. ¿Te sientes motivado y entusiasmado al aprender letras, sílabas y números a través de actividades lúdicas digitales?
15	P_15	Númérico	8	0	15. ¿Con qué frecuencia juegas en aplicaciones educativas que involucran memoria y rompecabezas?
16	P_16	Númérico	8	0	16. ¿Consideras que los juegos educativos que utilizas son divertidos y te ayudan a aprender mejor mientras juegas?
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

Visión general Vista de datos **Vista de variables**

27 días restantes en Prueba de versión completa Actualizar aquí

IBM SPSS Statistics Processor está listo SGR Unicode ACTIVADO Clásico

encuesta 1 E.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos (Modo de prueba)

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

10 · P_16 1 Visible: 16 de 16 variables

	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12	P_13	P_14	P_15	P_16	var	var	var
1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
4	1	2	3	1	3	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1				
5	1	1	2	1	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	3	1			
6	1	1	3	2	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2			
7	3	1	3	2	3	1	2	1	1	3	1	1	1	1	3	1			
8	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1			
9	1	1	3	2	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	1			
10	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			

Visión general **Vista de datos** Vista de variables

Word 2016 27 días restantes en Prueba de versión completa Actualizar aquí

IBM SPSS Statistics Processor está listo SGR Unicode:ACTIVADO Clásico

Anexo 5





