



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES-
INFORMATICA

PROYECTO DE INTEGRACION CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA/O EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

TEMA:

DETERMINAR EL IMPACTO DEL USO DE APLICACIONES
EDUCATIVAS TIC EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS
ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISLA BEJUCAL DURANTE
EL PERÍODO ACADÉMICO 2023-2024

TUTOR:

MSc. ÁVILA ORTEGA ROBERT

AUTORES:

AREVALO JIMENEZ DAMARIS LISETTE
BÁEZ PLACENCIO NADIA MADELEYNE

ENERO 2024

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico primero a Dios, que sin duda alguna ha sido mi guía espiritual acompañándome en todo este transcurso de mi carrera sosteniéndome de sus manos para no tirar la toalla, a mi madre, por hacer de mí una mejor persona inculcándome siempre los mejores valores a través de sus consejos, enseñanza y amor. por desempeñar el papel de padre y madre a la vez, y porque nunca nada será fácil pero su sonrisa me da alivio aun en grandes tormentas, a mi novio por apoyarme en todo y ser mi guía todo el tiempo, por direccionarme y ser ese pilar esencial en mi vida, a mis hermanos por permitirme ser su guía, y ahora su ejemplo a seguir, a mis sobrinos por que fueron mis fuerzas, cuando muchas veces las ganas de rendirme eran mucho más grandes que seguir.

Báez Placencio Nadia Madeleyne.

AGRADECIMIENTO

Para empezar, agradezco a Dios por que solo él sabe las grandes luchas que me ha tocado vivir, y, aun así, nunca me dejo sola, ni jamás me desamparo, es mi guía y mi fortaleza quiero agradecer también a mi tutor de tesis, MSc. Robert Ávila, por su orientación, paciencia y sabias sugerencias a lo largo de todo el proceso de investigación. su dedicación y apoyo fueron fundamentales para el éxito de este trabajo.

También quiero agradecer a mis docentes cuyas enseñanzas y consejos han sido una inspiración para mí a lo largo de mi trayectoria académica,

Agradezco sinceramente a mi madre, y hermanos /a por su amor incondicional, apoyo emocional, su aliento y confianza en mí han sido mi mayor motivación.

Báez Placencio Nadia Madeleyne.

INDICE GENERAL

| | |
|--|--------------------------------------|
| CARATULA | 1 |
| DEDICATORIA..... | 2 |
| AGRADECIMIENTO | 3 |
| INDICE GENERAL | ¡Error! Marcador no definido. |
| INDICE DE TABLAS..... | 6 |
| RESUMEN | 4 |
| ABSTRACT | 8 |
| INTRODUCCIÓN..... | 9 |
| CAPITULO I: PROBLEMATIZACIÓN | 11 |
| 1.1 Contextualización de la situación problemática | 11 |
| 1.1.1 Contexto Internacional. | 11 |
| 1.1.2 Contexto Nacional. | 11 |
| 1.1.3 Contexto Local. | 11 |
| 1.2 Planeamiento del problema | 12 |
| 1.3 Justificación | 12 |
| 1.4 Objetivos de la investigación..... | 13 |
| 1.4.1 Objetivo General..... | 13 |
| 1.4.2 Objetivo Especifico | 13 |
| 1.5 Hipótesis | 13 |
| CAPITULO II: MARCO TEÓRICO..... | 14 |
| 2.1 Antecedentes..... | 14 |
| 2.2 Bases teóricas | 15 |
| 3.2 Tipo y diseño de investigación. | 29 |

| | |
|--|----|
| 3.2 Operacionalización de variables..... | 29 |
| 3.3 Población y muestra de investigación | 32 |
| 3.3.1 Población | 32 |
| 3.3.2 Muestra | 32 |
| 3.4 Técnica e instrumento de medición | 33 |
| 3.4.1 Técnicas | 33 |
| 3.4.2 Instrumento | 33 |
| 3.5 Procesamiento de datos | 33 |
| 3.6 Aspectos éticos | 34 |
| CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN..... | 34 |
| 4.1. Resultados..... | 34 |
| 4.2. Discusión | 46 |
| CAPÍTULO V.- CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN | 49 |
| Conclusiones..... | 49 |
| Recomendaciones | 50 |
| REFERENCIAS | 51 |
| ANEXOS | 55 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1: uso de aplicaciones educativas basadas en TIC ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes | 35 |
| Tabla 2: las aplicaciones educativas TIC han aumentado el nivel de participación de los estudiantes en el aula | 36 |
| Tabla 3: ha notado una mayor motivación en los estudiantes desde que se implementaron las aplicaciones educativas TIC | 38 |
| Tabla:4 las aplicaciones educativas TIC han contribuido a la personalización del aprendizaje para los estudiantes | 39 |
| Tabla:5 las aplicaciones educativas TIC han facilitado la enseñanza a distancia | 40 |
| Tabla:6 aplicaciones educativas basadas en tecnología de la información y comunicación (TIC) mejora el rendimiento académico de los estudiantes | 41 |
| Tabla:7 las aplicaciones educativas como Kahoot y Educaplay ofrecen actividades interactivas que ayudan a mejorar la retención del conocimiento y la participación de los estudiantes en el aula | 42 |
| Tabla:8 el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil para tareas de productividad y trabajo | 44 |
| Tabla:9 YouTube es una plataforma útil para el aprendizaje y la educación..... | 45 |
| Tabla:10 las aplicaciones de creación de diapositivas como gamma, genially y canva son beneficiosas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes | 46 |

RESUMEN

El presente estudio investigativo titulado como aplicaciones educativas TIC en el rendimiento, académico, se ha planteado como objetivo general: Determinar el impacto del uso de aplicaciones educativas tic en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el período académico 2023-2024, para lo cual se realizó la investigación, la misma que permitió la comprobación teórica a través de fuentes bibliográficas, la cual nos permitió sustentar nuestras bases teóricas, la presente investigación estará conformada por 180 estudiantes pertenecientes a la Unidad Educativa Isla Bejucal, de los cuales se considerará únicamente 124, Los resultados obtenidos nos permitió identificar que el 79,9% están satisfechos con las herramientas educativas TIC que se implementaron en nuestro proyecto de vinculación, considerando que actualmente los docentes siguen implementando dichas herramientas educativas para que así los estudiantes sean participes de la creación de su propio conocimiento, haciendo de esto un aprendizaje dinámico e interactivo y motivando a los estudiantes a fortalecer sus conocimientos con ayuda de las herramientas que la era digital nos ha proporcionado.

Palabras clave: Herramientas tecnológicas, proceso enseñanza-aprendizaje, Tic, herramientas educativas, rendimiento académico.

ABSTRACT

The present investigative study titled as ICT educational applications in academic performance, has been proposed as a general objective: Determine the impact of the use of ICT educational applications on the academic performance of the students of the Isla Bejucal Educational Unit during the academic period 2023- 2024, for which the research was carried out, which allowed theoretical verification through bibliographic sources, which allowed us to support our theoretical bases, this research will be made up of 180 students belonging to the Isla Bejucal Educational Unit, of which which will only be considered 124. The results obtained allowed us to identify that 79.9% are satisfied with the ICT educational tools that were implemented in our linkage project, considering that currently teachers continue to implement these educational tools so that students are You participate in the creation of your own knowledge, making this a dynamic and interactive learning and motivating students to strengthen their knowledge with the help of the tools that the digital age has provided us.

Keywords: Technological tools, teaching-learning process, ICT, educational tools, academic performance.

INTRODUCCIÓN.

En la actualidad el empleo de las herramientas tecnológicas representa hoy en día un avance en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas, además ayudar e incentivar y despertar el interés de los estudiantes, las aplicaciones educativas son estrategias que los docentes aplican para lograr que las instituciones oferten múltiples soluciones a un problema a encontrarse en el entorno educativo.

Las aplicaciones educativas son parte de los métodos más comunes para trabajar de forma colaborativa con los estudiantes, sobre todo, cuando el docente es guía facilitador del estudiante, de esta manera ayudan a que los estudiantes mantengan su interés en clases, estén motivados y activos.

Por otro lado, se busca que el estudiante asuma un papel activo y dinámico en la construcción de sus propios conocimientos, esto implica la utilización de las TIC y aplicaciones educativas, fomentando así un ambiente donde exista el respeto, la tolerancia y el cuidado mutuo, de esta manera, se pretende que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea flexible y se adapte a las preferencias de aprendizaje del estudiante, así como a sus necesidades básicas.

Por consiguiente, el presente estudio tiene como finalidad “Determinar el impacto de las aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el periodo académico 2023-2024 por ende, se analizaron bases conceptuales y teóricas, que fomentan la inclusión de las aplicaciones educativas TIC para la enseñanza, logrando así la motivación estudiantil, para su desarrollo el estudio contempla tres capítulos divididos en:

Capítulo Uno: el análisis de la problemática de estudio donde se busca justificar el porqué de la realización de la investigación, además de los objetivos a ser planteados como pasos o un esquema a seguir para la obtención de los resultados de análisis

Capítulo dos: corresponde a las bases teóricas y conceptuales a fin de sustentar los postulados de investigación y las variables de estudio que en la presente investigación tiene como referencia las aplicaciones educativas TIC, y el rendimiento académico.

Capítulo tres: el desarrollo metodológico donde se plantea la estructura de investigación el tipo, diseño, población, muestras, que promueven un estudio exitoso para su realización y posterior ejecución.

Capítulo Cuatro: resultados donde se procede a la realización de la revisión sistémica y estadística de los datos obtenidos a fin de lograr un análisis y posterior discusión donde se presenta el por qué la investigación debe realizarse, así como también la argumentación y sustentación teórica y estadística.

Capítulo Cinco: desarrollo de las conclusiones y recomendaciones obtenidos de la investigación donde se busca plantear a donde se llegó con la investigación y que se propone como solución.

CAPITULO I: PROBLEMATIZACIÓN

1.1 Contextualización de la situación problemática

1.1.1 Contexto Internacional.

En el país vecino de Perú se evidencia que las instituciones educativas presentan dificultades en el desarrollo de sesiones de clases virtuales-presenciales debido al conocimiento limitado del uso de las tecnologías TIC. En ese sentido se evidencia un desnivel en la elaboración y aplicación de estrategias e instrumentos adecuados a la nueva era digital. (Huaman, 2019, p. 15)

Por lo consiguiente, se observa que en los países internacionales también existe inconveniente con la aplicación de la tecnología (TIC), normalmente estos problemas existen por la falta de conocimientos de las diferentes herramientas en las instituciones educativas.

1.1.2 Contexto Nacional.

Teniendo en cuenta a Changoluisa (2021), argumenta que los tics se emplean como recursos y herramientas para el aprendizaje y que almacenan, procesan y transmiten información digital, por ende, los estudiantes al tener mucha información tienden a distraerse y no cumplen con los objetivos planteados (p. 24)

El desempeño académico, es un concepto utilizado comúnmente por las instituciones educativas refiriéndose a la valoración de los resultados de aprendizaje de los estudiantes, con la llegada de nuevas tecnologías en las últimas décadas, dichas instituciones han sufrido cambios drásticos, viéndose en la necesidad de adaptarse a la tendencia de la era digital; en relación, a la educación los medios tecnológicos como herramientas de uso diario influyen de forma positiva.

1.1.3 Contexto Local.

Por otro lado, los docentes afirman que las tecnologías de la información y comunicación TIC han transformado a esta profesión, haciendo que esta rama se adapte a las nuevas formas y características que exige la tecnología para el desarrollo. Por consiguiente, surgen varios problemas, los docentes en algunos casos no saben el uso adecuado de las herramientas que la era digital ha proporcionado para que mediante esta información sea de mejor calidad y que se adapte a las diferentes necesidades de los alumnos. (ESPINOZA, 2022, p. 2)

Podemos decir que, la implementación de las TIC ha influido considerablemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los alumnos, pero, se observa que los docentes no están capacitados para un buen uso de las tics.

1.2 Planeamiento del problema

En la actualidad los nuevos sistemas educativos exigen que los estudiantes sean participes en la construcción de sus propios conocimientos, siendo el uso de herramientas tecnológicas las que buscan solucionar este tipo de problemas, el trabajo en equipo es una estrategia que se emplea pocas veces y la metodología de enseñanza continúa siendo tradicionalista.

¿Cuál es el impacto del uso de aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el período académico 2023-2024?

1.3 Justificación

Hoy en día, el impacto del uso de aplicaciones TIC educativas ha evolucionado de una opción a una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que mediante el uso de diversas herramientas informáticas ayudan a incrementar la motivación de los estudiantes por aprender. del maestro, el principal problema detectado es ¿Cuál es el impacto del uso de aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el período académico 2023-2024?

El presente trabajo de investigación es importante porque aporta en la implementación de nuevas tecnologías en los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal, la tecnología está inmersa en los diferentes campos de la sociedad, uno de ellos es la educación, del mismo modo implementarla en el ámbito educativo es importante que tanto docentes como estudiantes sepan el uso de las aplicaciones educativas necesarias, que aporten a su proceso de enseñanza, Por tal motivo surge el interés de realizar este proyecto que nace de vinculo, de tal manera que permitan conocer las aplicaciones educativas.

Es por ello, que el principal objetivo de esta investigación es determinar el impacto del uso de aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico, lo cual permitirá beneficiar a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el período académico 2023-2024. En pocas palabras la meta propuesta permitirá determinar la influencia de las TIC

en el ámbito académico, donde las aplicaciones educativas son una gran idea para complementar la educación de los alumnos, tanto dentro como fuera del aula, el uso de imágenes, vídeos y sonidos atractivos para la mente de los niños les ayuda a comprometerse mejor con este tipo de contenidos que con los libros o las pizarras.

Esta investigación permitirá a los docentes buscar e implementar nuevas herramientas tecnológicas tales como: educaplay, gama, Kahoot, Canva, Genially, etc, las cuales ayudan a mejorar la participación, colaboración e integración de nuevos conocimientos de los alumnos

La realización del presente estudio es importante porque recopila información bibliográfica la cual permite sustentar las bases teóricas sobre el impacto del uso de aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico, tomando en cuenta que el uso de la tecnología se ha hecho más común en las aulas, por ende, han mejorado los métodos de enseñanza para las nuevas generaciones.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo General

Determinar el impacto del uso de aplicaciones educativas tic en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el período académico 2023-2024.

1.4.2 Objetivo Especifico

Explicar las principales aplicaciones educativas TIC implementadas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Analizar los beneficios del uso de las aplicaciones educativas tic en el rendimiento académico.

Evaluar las aplicaciones educativas tic que fomentan al aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el período académico 2023-2024.

1.5 Hipótesis

El uso de aplicaciones educativas basadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Contexto Internacional.

En el país vecino de Perú se evidencia que las instituciones educativas presentan dificultades en el desarrollo de sesiones de clases virtuales-presenciales debido al conocimiento limitado del uso de las tecnologías TIC. En ese sentido se evidencia un desnivel en la elaboración y aplicación de estrategias e instrumentos adecuados a la nueva era digital. (Huaman, 2019, p. 15)

Por lo consiguiente, se observa que en los países internacionales también existe inconveniente con la aplicación de la tecnología (TIC), normalmente estos problemas existen por la falta de conocimientos de las diferentes herramientas en las instituciones educativas.

Contexto Nacional.

Teniendo en cuenta a Changoluisa (2021), argumenta que los tics se emplean como recursos y herramientas para el aprendizaje y que almacenan, procesan y transmiten información digital, por ende, los estudiantes al tener mucha información tienden a distraerse y no cumplen con los objetivos planteados (p. 24)

El desempeño académico, es un concepto utilizado comúnmente por las instituciones educativas refiriéndose a la valoración de los resultados de aprendizaje de los estudiantes, con la llegada de nuevas tecnologías en las últimas décadas, dichas instituciones han sufrido cambios drásticos, viéndose en la necesidad de adaptarse a la tendencia de la era digital; en relación, a la educación los medios tecnológicos como herramientas de uso diario influyen de forma positiva.

Contexto local

Por otro lado, Los educadores sostienen que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han revolucionado su campo profesional, llevando a una adaptación a las nuevas demandas y características tecnológicas. Sin embargo, esto también ha dado lugar a desafíos, ya que en ocasiones los docentes carecen del conocimiento necesario para utilizar de manera efectiva las herramientas digitales disponibles en la era actual. Esto puede resultar en

una calidad de enseñanza subóptima y una falta de adecuación a las diversas necesidades de los estudiantes. (ESPINOZA, 2022, p. 2)

Podemos decir que, la implementación de las TIC ha influido considerablemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los alumnos, pero, se observa que los docentes no están capacitados para un buen uso de las tics.

2.2 Bases teóricas

Definición aplicaciones educativas Tic

Desde el punto de Macias (2021), menciona en su investigación que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han permitido un incremento de la productividad en todas las sociedades del mundo gracias a que comunica un gran volumen de la información a escala planetaria. Es por ello que su aplicación en los métodos de formación educativa de todo el mundo, siempre han sido de gran importancia. (p. 56)

Por ende, es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos digitalizados.

Importancia de las aplicaciones educativas

Las aplicaciones educativas juegan un papel crucial en el ámbito educativo por varias razones:

El éxito de una institución educativa radica en su capacidad para llevar a cabo un proceso de gestión eficaz, sustentado en una estructura organizativa que permita el progreso constante y la adaptación continua hasta alcanzar los objetivos establecidos.(Pachas, 2019, p. 46)

Acceso a la educación: Las aplicaciones educativas pueden proporcionar acceso a la educación a personas que de otra manera no tendrían acceso, ya sea debido a limitaciones geográficas, económicas o de otro tipo. Esto democratiza el acceso a la educación y permite que más personas tengan la oportunidad de aprender y mejorar sus habilidades.

Flexibilidad y conveniencia: Las aplicaciones educativas permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo y en su propio horario. Esto es especialmente beneficioso para

aquellos que tienen compromisos laborales o familiares, ya que les brinda la flexibilidad para ajustar sus estudios a sus horarios ocupados.

Variación de recursos: Las aplicaciones educativas suelen ofrecer una amplia variedad de recursos de aprendizaje, que pueden incluir videos, tutoriales interactivos, actividades prácticas, juegos educativos y más. Esto permite a los estudiantes encontrar el estilo de aprendizaje que mejor se adapte a sus necesidades y preferencias.

Personalización del aprendizaje: Muchas aplicaciones educativas utilizan tecnología adaptativa para personalizar la experiencia de aprendizaje según las necesidades y habilidades de cada estudiante. Esto puede ayudar a garantizar que cada estudiante reciba la atención y el apoyo que necesita para alcanzar su máximo potencial.

Aprendizaje colaborativo: Algunas aplicaciones educativas facilitan la colaboración entre estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos en proyectos, discutir conceptos y compartir ideas. Esto promueve el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Visto de esta forma, las aplicaciones educativas son importantes porque hacen que la educación sea más accesible, flexible y personalizada, lo que permite a los estudiantes aprender de manera efectiva y significativa en cualquier momento y lugar.

Beneficios:

Juegos educativos

Según Toro, (2020) Menciona, Por una parte, que es importante conocer los aspectos importantes sobre el papel que tiene el juego lúdico en el aprendizaje de niños del nivel inicial, ya que en diferentes investigaciones que se han realizado se ha mostrado que hay estrategias pedagógicas que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas que tienen los niños. (p. 42)

Simuladores:

Un simulador es un dispositivo que sirve para reproducir las condiciones propias de una actividad, de manera que ayuda a los estudiantes a prepararse en cualquier evaluación, considerando que servirá como guía para rendir un buen examen.

En resumen, son herramientas o sistemas que imitan o reproducen el comportamiento de un sistema real o abstracto pueden ser utilizados para una amplia gama de propósitos, desde entrenamiento y educación hasta investigación y entretenimiento.

Cursos en línea:

Estos cursos permiten a los estudiantes acceder al contenido del curso, participar en actividades de aprendizaje y completar tareas desde cualquier lugar con conexión a internet y en cualquier momento que les resulte conveniente de forma que, facilitar el aprendizaje, Además, algunos cursos en línea pueden ofrecer certificados de finalización o créditos académicos, dependiendo de la institución educativa o plataforma que los ofrezca.

Herramientas colaborativas:

Por lo tanto (Basualdo A. , 2021, p. 90) Menciona que los conceptos de trabajo colaborativo acompañados con el uso de herramientas digitales, que buscan solucionar estas debilidades dentro de la gestión de proyectos de construcción.

Son aplicaciones, plataformas o software diseñados para facilitar la colaboración y el trabajo en equipo entre individuos o grupos, incluso cuando están ubicados en diferentes lugares geográficos. Estas herramientas permiten a los usuarios comunicarse, compartir información, coordinar tareas y trabajar de manera conjunta en proyectos, todo ello de forma remota y en tiempo real.

Algunos ejemplos comunes de herramientas colaborativas incluyen:

Plataformas de mensajería instantánea y chat: Como WhatsApp, que permiten la comunicación en tiempo real entre miembros del equipo.

Plataformas de almacenamiento y compartición de archivos: Como Google Drive, Dropbox o OneDrive, que facilitan el almacenamiento en la nube y el intercambio de documentos, presentaciones, imágenes y otros archivos entre colaboradores.

Plataformas de edición colaborativa: Como Google Docs, Microsoft Office Online o Notion, que permiten a múltiples usuarios editar un mismo documento en tiempo real y realizar comentarios o revisiones.

Herramientas de videoconferencia y reuniones virtuales: Como Zoom, Google Meet o Microsoft Teams, que posibilitan la realización de reuniones, conferencias y presentaciones en línea, con funciones de video, audio y compartición de pantalla.

En efecto, estas herramientas son fundamentales para equipos distribuidos geográficamente o para aquellos que necesitan flexibilidad en su forma de trabajar, ya que permiten una colaboración efectiva sin importar la ubicación física de los usuarios.

Características:

Desde la perspectiva de Aparca, (2019) El siguiente autor menciona que las tecnologías de datos y comunicación, conectadas en la cadera con la informática e internet, han estado tan profundamente arraigadas en el ojo público con el propósito de cambiar los ejemplos sociales, sociales y financieros, que parecían estáticas e inmutables, o que contrastaban y diferentes cambios, habría requerido muchos años, o cientos de años. (p. 65)

Por lo tanto, pueden variar en función de su enfoque y propósito específico, pero algunas características comunes que suelen tener incluyen:

Contenido educativo: Proporcionan contenido educativo relevante para el tema o área de estudio específica, como lecciones, tutoriales, ejercicios, juegos educativos, libros digitales, videos, entre otros.

Interactividad: Permiten a los usuarios interactuar con el contenido de diversas formas, como respondiendo preguntas, completando ejercicios, realizando simulaciones, participando en juegos educativos, entre otros, cabe destacar, que la interactividad fomenta la participación y el compromiso del estudiante con el material de aprendizaje.

Adaptabilidad: Algunas aplicaciones educativas utilizan tecnología adaptativa para personalizar la experiencia de aprendizaje según las necesidades, habilidades y preferencias de cada estudiante. Esto puede incluir la adaptación del nivel de dificultad, la presentación de contenido personalizado y la retroalimentación individualizada.

Facilidad de uso: Deben ser fáciles de usar e intuitivas, especialmente para los estudiantes más jóvenes o aquellos que no están familiarizados con la tecnología. Una interfaz

limpia y organizada, junto con instrucciones claras, facilita la navegación y el uso de la aplicación.

Compatibilidad multiplataforma: Deben ser compatibles con una variedad de dispositivos y sistemas operativos, como computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos inteligentes, para que los estudiantes puedan acceder al contenido desde cualquier dispositivo que tengan disponible.

Seguridad y privacidad: Deben garantizar la seguridad y privacidad de los datos de los estudiantes, especialmente cuando se trata de información personal o sensible. Esto incluye el cumplimiento de normativas de protección de datos y la implementación de medidas de seguridad adecuadas.

Evaluación: Proporcionan retroalimentación inmediata sobre el desempeño del estudiante, ya sea a través de comentarios automáticos, evaluaciones integradas o la posibilidad de que los educadores revisen el trabajo de los estudiantes y proporcionen retroalimentación personalizada.

Sin embargo, estas son algunas de las características comunes que suelen tener las aplicaciones educativas.

Desventajas:

Aunque las aplicaciones educativas ofrecen numerosos beneficios, también pueden presentar algunas desventajas:

Dependencia de la tecnología: Las aplicaciones educativas dependen de la tecnología y la conectividad a Internet. Si hay problemas técnicos, como fallos en la red o problemas de software, los estudiantes pueden experimentar interrupciones en su aprendizaje.

Aislamiento social: El uso excesivo de aplicaciones educativas puede llevar al aislamiento social, especialmente si los estudiantes pasan demasiado tiempo interactuando con la tecnología y no lo suficiente interactuando con compañeros y profesores en entornos presenciales.

Posibles distracciones: Las aplicaciones educativas pueden ser susceptibles a distracciones, especialmente si incluyen elementos de gamificación o multimedia que pueden desviar la atención de los estudiantes del contenido educativo principal.

Equidad de acceso: Aunque las aplicaciones educativas pueden aumentar el acceso a la educación, pueden también crear disparidades si no todos los estudiantes tienen acceso igualitario a la tecnología necesaria, como dispositivos y conexión a Internet de alta velocidad.

Falta de supervisión y motivación: Algunos estudiantes pueden tener dificultades para mantenerse motivados y enfocados cuando utilizan aplicaciones educativas de forma autodidacta, especialmente si no cuentan con una supervisión adecuada por parte de un tutor o educador.

Ventajas:

Además, tienes acceso en cualquier momento y en cualquier lugar: las apps educativas son accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento, la mayoría de ellas funcionan con acceso a internet.

Por otro lado, Quezada, (2021) En su trabajo de investigación hace referencia que los ciudadanos que navegan por internet asumen el derecho de buscar información y al mismo tiempo son creadores de contenidos, circunstancia que se trasluce a través de la generación de información por dicha red. (p. 449)

Mejora del rendimiento: el uso de material interesante como imágenes y vídeos puede complementar el enfoque de estudio fuera del salón de clases.

Seguimiento de tu progreso: Muchas aplicaciones educativas ofrecen una forma de seguir tu progreso, para que puedas adaptar tu gestión del tiempo y ver tu avance.

Facilita la enseñanza a distancia: Las aplicaciones educativas son fundamentales para la educación en línea, lo que ha demostrado ser especialmente útil en situaciones de emergencia, como la pandemia de COVID-19.

Es por ello que Peñaherrera, (2020) Menciona en su investigación que la enseñanza a distancia fomenta la capacidad del niño o niña para tomar conciencia de sus propias decisiones, responsabilizarse de sus acciones y palabras, analizar sus conductas, generar empatía, construir

su autoconfianza y seguridad en sí mismo siendo factible desarrollar su independencia y la destreza de resolver estratégicamente diversas situaciones o problemáticas que (p. 27)

Fomenta la autonomía: El uso de aplicaciones educativas promueve la independencia y la responsabilidad del estudiante al permitirles gestionar su propio aprendizaje.

Motivación: La gamificación y la incorporación de elementos de juego en las aplicaciones educativas pueden aumentar la motivación de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más divertido.

Que son las tic:

Según Chávez, (2019) Menciona que la Tecnologías de la Información y Comunicación han permitido llevar la globalidad al mundo de la comunicación, facilitando la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, y eliminando barreras espaciales y temporales. (p. 108)

Cabe destacar, que las tic hoy en día es esenciales en nuestro diario vivir, ya que estas son un conjunto de herramientas, recursos y sistemas que permiten la adquisición, el almacenamiento, el procesamiento, el intercambio y la presentación de información de manera digital.

Importancia

Por esta razón Canchay, (2019) Hace referencia que la constante actualización y manejo de estos recursos por parte del docente al momento de guiar a sus estudiantes. Finalmente se mencionan algunos recursos que están disponibles en la red, que se pueden utilizar en las instituciones educativas, para luego relatar la experiencia desarrollada con los alumnos en una sesión de aprendizaje. (p. 36)

Por ende, juegan un papel fundamental en la sociedad actual y tienen una importancia significativa en diversos ámbitos, entre los que destacan:

Acceso a la información: Las TIC permiten un acceso rápido y fácil a una amplia gama de información a través de Internet. Esto ha democratizado el acceso al conocimiento y ha empoderado a las personas al proporcionarles la capacidad de buscar, analizar y utilizar información de manera efectiva.

Comunicación: Las TIC facilitan la comunicación en tiempo real a través de diversas plataformas, como correo electrónico, redes sociales, mensajería instantánea y videoconferencia. Esto ha transformado la forma en que las personas se comunican entre sí, permitiendo una comunicación más rápida y eficiente, así como una colaboración más efectiva entre individuos y organizaciones en todo el mundo.

Educación: Las plataformas de aprendizaje en línea, los cursos virtuales, los recursos educativos digitales y las aplicaciones educativas son ejemplos de cómo las TIC están transformando la educación y haciendo que el aprendizaje sea más accesible, interactivo y personalizado.

Innovación y desarrollo: La capacidad de procesar grandes cantidades de datos, el desarrollo de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y el Internet de las cosas, y la colaboración global facilitada por las TIC están impulsando la innovación y el progreso en todo el mundo.

Economía y empleo: Las empresas utilizan las TIC para mejorar la eficiencia operativa, llegar a nuevos mercados, desarrollar productos y servicios innovadores y aumentar la productividad de los empleados.

En resumen, las TIC son fundamentales para el funcionamiento de la sociedad contemporánea y nuestro diario vivir, de forma que, tienen un impacto profundo en todos los aspectos de la vida humana, desde la educación y la comunicación hasta la economía y la participación ciudadana.

Beneficios:

De acuerdo con Saguma, (2021) Menciona durante su investigación que la resolución de problemas y orientación del aprender; destrezas y habilidades desarrolladas con las TIC, donde se incluye el trabajo colaborativo, la interacción entre docente y estudiantes, así como, entre estudiantes, y el desarrollo de la autonomía en su aprendizaje; y motivación e interés en el estudiante. (p. 26)

Las (TIC) ofrecen una amplia gama de beneficios en diversos ámbitos. Algunos de los principales beneficios de las TIC incluyen:

Aprendizaje y educación: Las TIC están transformando la educación al proporcionar recursos digitales, plataformas de aprendizaje en línea y herramientas interactivas que mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto hace que la educación sea más accesible, personalizada y efectiva.

Innovación y desarrollo: Tecnologías como la inteligencia artificial, el Internet de las cosas y la computación en la nube están impulsando la innovación y el progreso en todo el mundo.

Eficiencia y productividad: Ayudan a mejorar la eficiencia operativa y la productividad en empresas y organizaciones al automatizar procesos, optimizar operaciones y facilitar la colaboración entre equipos. Esto conduce a una mayor eficiencia y competitividad empresarial.

Facilitación del comercio electrónico: Las TIC han revolucionado el comercio al permitir el comercio electrónico, que permite a las empresas vender productos y servicios en línea a nivel local, nacional e internacional. Esto amplía el alcance de las empresas y proporciona a los consumidores una mayor variedad y conveniencia en sus compras.

Empoderamiento ciudadano: Empoderamiento a los ciudadanos al proporcionarles herramientas para expresar sus opiniones, participar en la vida cívica y política, y acceder a servicios gubernamentales de manera más eficiente y transparente.

Mejora de la calidad de vida: Mejora la calidad de vida de las personas al proporcionar acceso a servicios de salud, educación, entretenimiento y bienestar, así como al facilitar la comunicación y la conexión con otros.

En conclusión, las TIC ofrecen una amplia gama de beneficios que impactan positivamente en la sociedad, la economía y la vida cotidiana de las personas.

Herramientas colaborativas

Según Basualdo, (2021) Las herramientas digitales más convenientes mediante matrices comparativas en las cuales se destaca como factores principales para la selección: el nivel de especialización de los usuarios, interoperabilidad entre softwares, y el alcance del proyecto. (p. 82)

Cabe destacar, que estas permiten a las personas trabajar juntas de manera eficiente, independientemente de su ubicación geográfica, algunas de las herramientas colaborativas más utilizadas incluyen:

Plataformas de mensajería instantánea y chat: Aplicaciones como Microsoft Teams, WhatsApp y Telegram permiten la comunicación en tiempo real entre miembros del equipo, facilitando la colaboración y la coordinación de tareas.

Plataformas de almacenamiento y compartición de archivos: Servicios como Google Drive, Dropbox, etc., permiten almacenar archivos en la nube y compartirlos fácilmente con otros colaboradores, lo que facilita la colaboración en documentos, presentaciones y otros materiales.

Plataformas de edición colaborativa: Herramientas como Google Docs, Microsoft Office Online y Notion permiten a múltiples usuarios editar un mismo documento en tiempo real, lo que facilita la colaboración en la creación y edición de contenido.

Herramientas de videoconferencia y reuniones virtuales: Aplicaciones como Zoom, Google Meet, Microsoft Teams estas permiten realizar reuniones virtuales con video, audio y compartición de pantalla, lo que facilita la colaboración y la comunicación cara a cara en tiempo real.

Por ende, estas son algunas de las muchas herramientas colaborativas disponibles que aprovechan las TIC para facilitar la colaboración y el trabajo en equipo en entornos virtuales y distribuidos.

Herramientas educativas

Con base a chonquecota, (2019) Menciona que la implementación de la plataforma educativa, en nuestra institución u organización, requiere de un correcto estudio de lo que se necesita y que cumpla la demanda de los estudiantes y docentes. (p. 63)

Canva: permite a los usuarios crear una variedad de diseños gráficos de manera fácil y rápida, sin necesidad de tener habilidades avanzadas en diseño gráfico, con Canva, los usuarios

pueden crear gráficos para redes sociales, presentaciones, publicaciones en blogs, material promocional, invitaciones, tarjetas de visita, infografías y mucho más.

Por todo lo anterior, esta ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas, elementos gráficos, imágenes, fuentes y herramientas de edición que los usuarios pueden utilizar para personalizar sus diseños según sus necesidades y preferencias.

Kahoot:

Según Sirlupu, (2023) Al respecto, los autores señalan que las plataformas gamificadas, como Kahoot, ya que esta cuenta con sistemas de retroalimentación, los cuales poseen la potencialidad de informar al estudiante sobre su desempeño: errores, aciertos y oportunidades de mejora. (p. 103)

En conclusión, es una plataforma en línea que se utiliza principalmente para crear, jugar y compartir cuestionarios interactivos con el fin de hacer que el aprendizaje sea más divertido y participativo.

Genially: Es una plataforma en línea que permite crear presentaciones, infografías, posters, juegos interactivos y otros contenidos visuales y multimedia de manera fácil y rápida. Es decir, ofrece una amplia variedad de plantillas y elementos gráficos. Por ende, los usuarios pueden incorporar texto, imágenes, videos, audio, enlaces, botones interactivos y otros elementos multimedia en sus diseños. Cabe recalcar, que también proporciona herramientas de animación y efectos visuales que permiten crear presentaciones dinámicas y atractivas.

Educaplay: es una plataforma que permite crear y compartir actividades educativas en forma de juegos, cuestionarios, crucigramas, mapas interactivos, adivinanzas, entre otros, con el objetivo de hacer el aprendizaje más dinámico, participativo y entretenido.

En otras palabras, proporciona herramientas de edición sencillas e intuitivas que permiten a los usuarios crear actividades con texto, imágenes, audio y video, así como agregar pistas, explicaciones y retroalimentación para guiar el aprendizaje de los estudiantes.

YouTube: Es una plataforma altamente interactiva con una amplia gama de contenidos audiovisuales que se pueden categorizar según necesidades, como usuarios interesados en entretenimiento, información y educación.

De hecho, cuenta con diferentes canales de diferentes áreas, y entre uno de ellos se destaca el ámbito educativo, la cual existe números cursos direccionados a distintas áreas de la educación, fomentando el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

Rendimiento académico: Es un indicador que refleja el progreso o el grado en que un estudiante demuestra su avance en la adquisición de conceptos y conocimientos. Para quien estudia, el rendimiento académico bien empleado puede ayudarle a beneficiarse y mejorar sus capacidades de aprendizaje, consiguiendo resultados óptimos.

La disfuncionalidad familiar afecta el rendimiento académico estudiantil y pone a prueba el aprendizaje colaborativo como estrategia para mejorar dicho rendimiento.

En otras palabras, el rendimiento académico varía dependiendo de las emociones de cada estudiante tomando en cuenta, que el estudiante debe de estar emocionalmente bien para que pueda cumplir con dichas tareas u objetivos planteados. (GALO, 2021, p. 75)

Beneficios:

El rendimiento académico requiere una serie de beneficios que pueden influir positivamente en la vida personal y profesional de un individuo.

Por otro lado, Montoya, (2021) Describe, que la inclusión digital permite mejorar las oportunidades de comunicación en la red, pero también comprende el compromiso de usar de forma adecuada la tecnología (p. 449)

A continuación, algunos de los beneficios;

Oportunidades educativas y profesionales: Un buen rendimiento académico puede abrir puertas a oportunidades educativas superiores, como becas, programas de intercambio estudiantil y admisión en instituciones prestigiosas. Además, puede facilitar el acceso a mejores oportunidades laborales y avances profesionales.

Desarrollo de habilidades: El éxito académico implica la adquisición y el desarrollo de habilidades cognitivas, analíticas y de resolución de problemas, que son fundamentales tanto en el ámbito académico como en el profesional.

Autoestima y confianza: Al obtener buenos resultados académicos, los estudiantes suelen experimentar un aumento en su autoestima y confianza en sí mismos, lo que puede motivarlos a seguir esforzándose y alcanzando metas más altas.

Características;

Según Acosta, (2020) Describe, en su investigación que, a pesar de tener condiciones de trabajo muy básicas y defectuosas con faltas graves a las políticas laborales, los resultados muestran que los estudiantes tienen buen desempeño académico (p. 38)

Algunas de las características que suelen asociarse con un buen rendimiento académico incluyen:

Logro de objetivos: Los estudiantes con un buen rendimiento académico suelen establecer metas realistas y trabajar de manera constante para alcanzarlas. Tienen una fuerte motivación intrínseca para aprender y mejorar constantemente.

Participación activa en clase: Los estudiantes con un buen rendimiento académico suelen participar activamente en clase, hacer preguntas, compartir ideas y contribuir al aprendizaje colaborativo. Están comprometidos con el proceso de aprendizaje y aprovechan al máximo las oportunidades de participación en clase.

Hábitos de estudio efectivos: Los estudiantes con buen rendimiento académico suelen tener hábitos de estudio efectivos, como tomar apuntes, subrayar textos, hacer resúmenes, repasar regularmente y utilizar diversas estrategias de aprendizaje.

Apoyo familiar y/o institucional: El apoyo familiar y/o institucional también puede influir en el rendimiento académico.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que el rendimiento académico es multifacético y puede variar según el contexto cultural, socioeconómico y personal de cada estudiante.

Ventajas

El rendimiento académico ofrece una serie de ventajas que impactan positivamente en la vida estudiantil y más allá. Algunas de estas ventajas incluyen

Acceso a oportunidades educativas: Un buen rendimiento académico puede abrir puertas a oportunidades educativas adicionales, como becas, programas de honor, admisión en instituciones educativas prestigiosas y oportunidades de estudio en el extranjero.

Desarrollo de habilidades: El éxito académico implica el desarrollo de una variedad de habilidades, como pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación efectiva, habilidades de investigación y capacidad de trabajo en equipo, que son valiosas en la vida profesional y personal.

Mayor satisfacción personal: Alcanzar el éxito académico puede proporcionar una sensación de logro y satisfacción personal. Los estudiantes pueden sentirse orgullosos de sus logros y estar motivados para seguir trabajando duro y alcanzar nuevas metas.

Desventajas

Por otro lado (Tripul, 2020) Describe, en su investigación que el rendimiento académico es esencial, y que a partir de ello este sirva para hacerle conocer al docente el rol que puede desempeñar teniendo conocimiento lo importante que es la autoestima del estudiante. (p. 8)

Baja autoestima en caso de bajo rendimiento: Los estudiantes que no alcanzan el nivel de rendimiento académico que esperan, pueden experimentar una disminución en su autoestima y autoconfianza con su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Presión y estrés excesivos: La presión para mantener un alto rendimiento académico puede generar estrés y ansiedad en los estudiantes, por ende, esta presión puede provenir de los propios estudiantes, sus familias, profesores o la competencia con sus compañeros.

Miedo al fracaso: Los estudiantes con un historial de rendimiento académico exitoso cabe destacar, que ellos pueden temer el fracaso y sentir una gran presión para mantener su nivel de éxito, esto puede provocar un miedo al fracaso paralizante y evitar que los estudiantes se arriesguen o enfrenten desafíos académicos más difíciles.

3.2 Tipo y diseño de investigación.

El tipo de investigación será mixta, en consideración por que se basa en una indagación cualitativa, y cuantitativa, la misma que se caracteriza por la realización de un marco teórico que permite la narración de las variables y su comprobación científica según la valoración de otros expertos.

Por su parte el diseño investigativo experimental, principalmente por la no manipulación de las variables de investigación y sus datos recogidos a través de la aplicación de instrumentos que ayuden a la comprobación de la hipótesis y la solución de la problemática planteada.

3.2 Operacionalización de variables

| Variables | Definición conceptual | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Técnicas e instrumentos |
|--|--|---------------------|---|--|--|
| Variable independiente: Aplicaciones educativas TICS | Las Tics cada vez poseen mayor repercusión en la sociedad y de forma particular en el entorno educativo, donde resulta necesario la implementación de herramientas digitales para la | Recursos Educativos | Definición de las Tics Importancia de las TICS | Preguntas de estudiantes: 1,2,3,4,5 | Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Ficha de observación |

elaboración
de la
planificación
docente y el
desarrollo de
estrategias de
aprendizajes
por medio del
uso de
tecnologías,
por lo que es
importante
que el
sistema de
educación
evolucione
de forma
paralela a los
recursos
tecnológicos,
con el
propósito de
que se
desarrolle
metodologías
didácticas
con la
utilización de
las Tics

(Engracia,
2021, p. 68)

| Variable dependiente : | Definición | Pregunta de estudiantes: | Técnica: |
|-------------------------------|--|---|--|
| Rendimiento académico | El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de sus estudios. En otras palabras, el rendimiento | Nivel de éxito de un estudiante en sus estudios Aprendizaje por descubrimiento Beneficios del Aprendizaje por descubrimiento Características del aprendizaje por descubrimiento Ventajas del aprendizaje por descubrimiento Principios del aprendizaje | Encuesta Instrumento: Cuestionario o Ficha de observación |

| | |
|----------------|-------------|
| académico | por |
| es una | descubrimie |
| medida de | nto de |
| las | Bruner |
| capacidades | |
| del alumno, | |
| que expresa | |
| lo que este ha | |
| aprendido a | |
| lo | |
| largo del | |
| proceso | |
| formativo. | |
| (Figueroa, | |
| 2019) | |

3.3 Población y muestra de investigación

3.3.1 Población

La población es un conjunto de personas u objetos del que se desea conocer y estudiar a profundidad dentro de una investigación, también puede estar constituido por animales, personas. Es decir, son un conjunto de personas que viven en una determinada área o lugar (Colegio, escuela, universidad o lugar de trabajo), como un país, ciudad, pueblo que se desee estudiar. (Condori Ojeda, 2020, p. 16)

3.3.2 Muestra

Según sea la calidad y la confiabilidad de los resultados de una encuesta por muestro reposan principalmente en el número de casos que se haya tomado como muestra. De tal manera, a este número se le conoce como tamaño de la muestra (Navarro & Espinoza, 2021, p. 85).

3.4 Técnica e instrumento de medición

3.4.1 Técnicas

Encuesta:

Es una técnica de producción de datos que, permite indagar sobre múltiples temas de los individuos o grupos estudiados: hechos, actitudes, creencias, opiniones, pautas de consumo, hábitos, prejuicios predominantes e intenciones de voto (Gonzalo & Abiuso, 2019, pág. 2)

La encuesta permite determinar la influencia de los recursos digitales dentro del aprendizaje por descubrimiento.

3.4.2 Instrumento

Cuestionario:

Permite obtener información de un conjunto de participantes o sujetos de investigación, “Es el instrumento de investigación más popular debido a sus ventajas en la recolección de datos de grandes poblaciones en corto tiempo y a bajo costo.” (Martínez, Roque, & Mendoza, 2022, p. 75)

Escala de Likert:

Los cuestionarios se realizan a partir de la creación de 10 preguntas tanto para docentes y estudiantes, de modo que tuvieron una estructura cerrada acompañada de la escala de Likert “las escalas de Likert se encuentran ampliamente extendido, debido a la facilidad de su aplicación, se vuelve un instrumento valioso a la hora de recopilar información” (Vergara, 2021, p. 2)

3.5 Procesamiento de datos

La técnica utilizada es la estadística descriptiva “Es parte de la estadística que consiste en la recolección, organización, presentación, análisis e interpretación de un conjunto de datos para una o más variables de interés del investigador” (Matos, Contreras, & Olaya, 2020, p. 248)

3.6 Aspectos éticos

Respeto:

Según las Naciones Unidas el respeto se define como: “Respetar, pensar y actuar positivamente sobre los demás y sobre nosotros mismos (auto respeto), significa preocuparse por el impacto de nuestras acciones en los demás, ser inclusivos y aceptar a los demás por lo que son, incluso cuando son diferentes. El respeto comienza con la confianza y está vinculado a la empatía, la compasión, la integridad y la honestidad. (COLLAGUAZO, 2023, p. 66)

Justicia:

La justicia es el eje de la filosofía de los derechos humanos, por ser la virtud que orienta las demás virtudes humanas hacia el bien común y no hacia el individuo, y porque la justicia implica una igualdad. (Jacome, 2019, p. 53)

CAPÍTULO IV.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

4.1. Resultados

Preg. 1 ¿Considera que el uso de aplicaciones educativas basadas en TIC ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes?

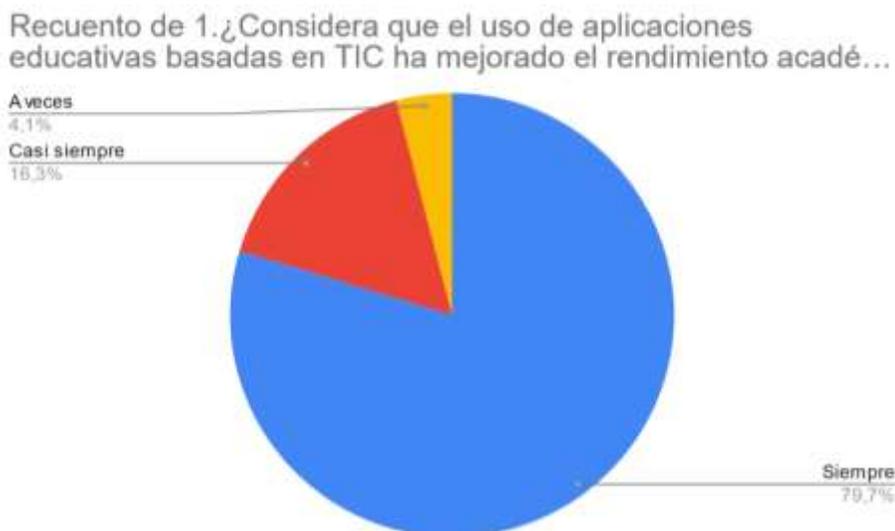


Tabla 1:

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
|---------------------|----------------|----------------|

| | | |
|--------------|------------|----------------|
| Siempre | 98 | 79,07% |
| Casi siempre | 20 | 16,03% |
| A veces | 5% | 4,01% |
| Casi nunca | 0 | 0,00% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla 1: uso de aplicaciones educativas basadas en TIC ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes

Se obtiene como resultado un 79,07% de siempre, 16,03% de casi siempre, y un 4,01% de a veces, evidenciando que las aplicaciones educativas tic han mejorado el rendimiento académico de los estudiantes.

Preg 2. ¿Cree usted que las aplicaciones educativas TIC han aumentado el nivel de participación de los estudiantes en el aula?

Recuento de 2. ¿Cree usted que las aplicaciones educativas TIC han aumentado el nivel de participación de los estudiant...

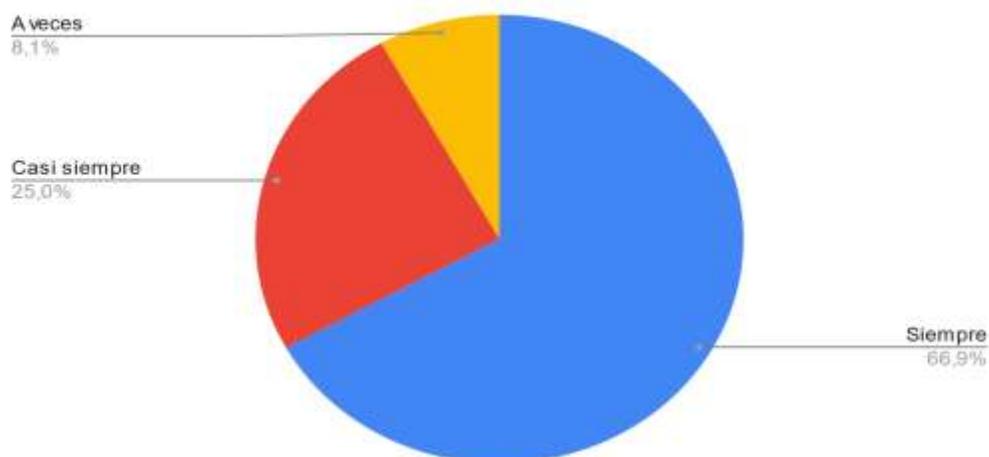


Tabla 2.

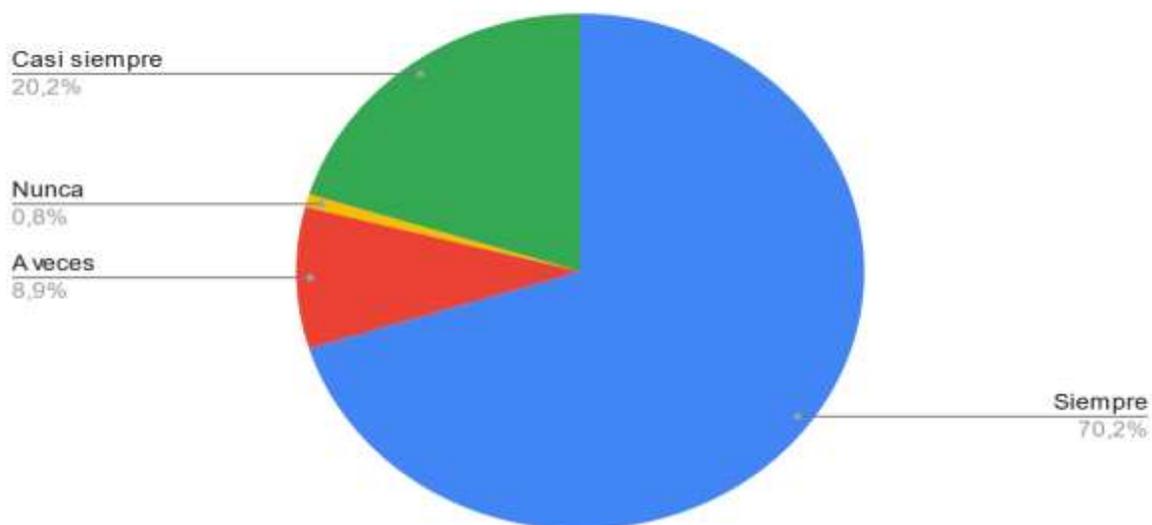
| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 83 | 66,09% |
| Casi siempre | 31 | 25,00% |
| A veces | 10 | 8,01% |
| Casi nunca | 0 | 0,00% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla 2: las aplicaciones educativas TIC han aumentado el nivel de participación de los estudiantes en el aula

Se obtiene como resultado un 68,03% de siempre, 22,08% de casi siempre, y un 8,01% de a veces, y 0,08 de casi nunca, evidenciando que las aplicaciones educativas TIC han aumentado el nivel de participación de los estudiantes.

Preg 3. ¿Cree usted que ha notado una mayor motivación en los estudiantes desde que se implementaron las aplicaciones educativas TIC?

Recuento de 3. ¿Cree usted que ha notado una mayor motivación en los estudiantes desde que se implementaron I...



| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 87 | 70,02% |
| Casi siempre | 25 | 20,02% |
| A veces | 11 | 8,09% |
| Casi nunca | 0 | 0,00% |
| Nunca | 0 | 0,08% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla 3: ha notado una mayor motivación en los estudiantes desde que se implementaron las aplicaciones educativas TIC

Se obtiene como resultado un 70,02% de siempre, 20,02% de casi siempre, y 8,09% de a veces, evidenciando que los estudiantes desde que se implementaron las aplicaciones educativas sienten motivación en el aula.

Preg. 4 ¿Considera usted que las aplicaciones educativas TIC han contribuido a la personalización del aprendizaje para los estudiantes?

Recuento de 4. ¿Considera usted que las aplicaciones educativas TIC han contribuido a la personalización del

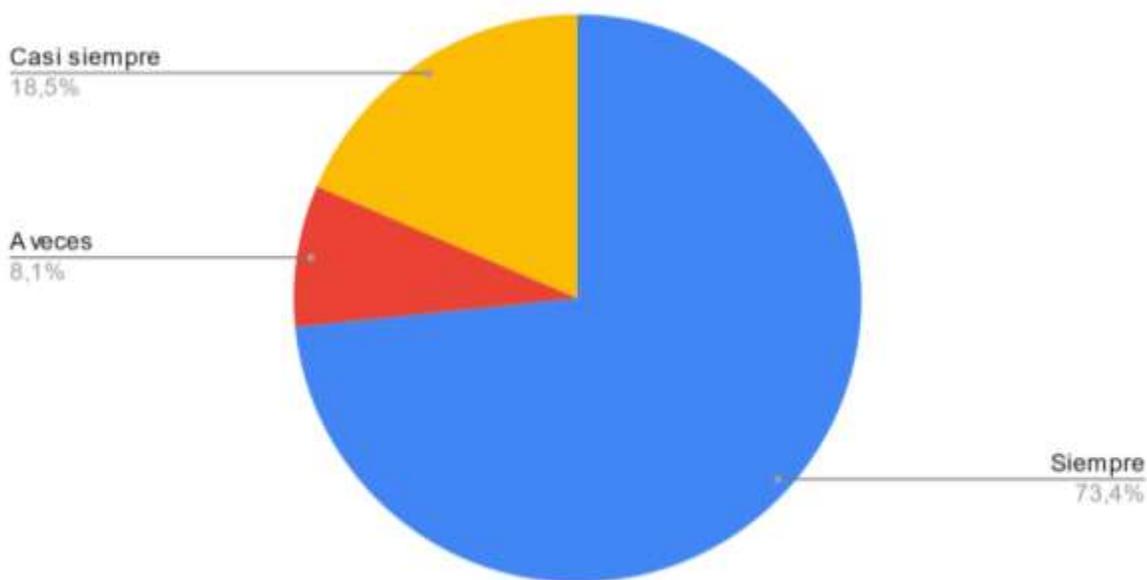


Tabla. 4

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 91 | 73,04% |
| Casi siempre | 23 | 18,03% |

| | | |
|--------------|------------|----------------|
| A veces | 10 | 8,01% |
| Casi nunca | 0 | 0,00% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla:4 las aplicaciones educativas TIC han contribuido a la personalización del aprendizaje para los estudiantes

Se obtiene como resultado un 73,04% de siempre, 18,03% de casi siempre, y 8,01% de a veces, evidenciando que dichas aplicaciones si han contribuido a la personalización del aprendizaje de los estudiantes.

Preg.5 ¿Cree usted que las aplicaciones educativas TIC han facilitado la enseñanza a distancia?

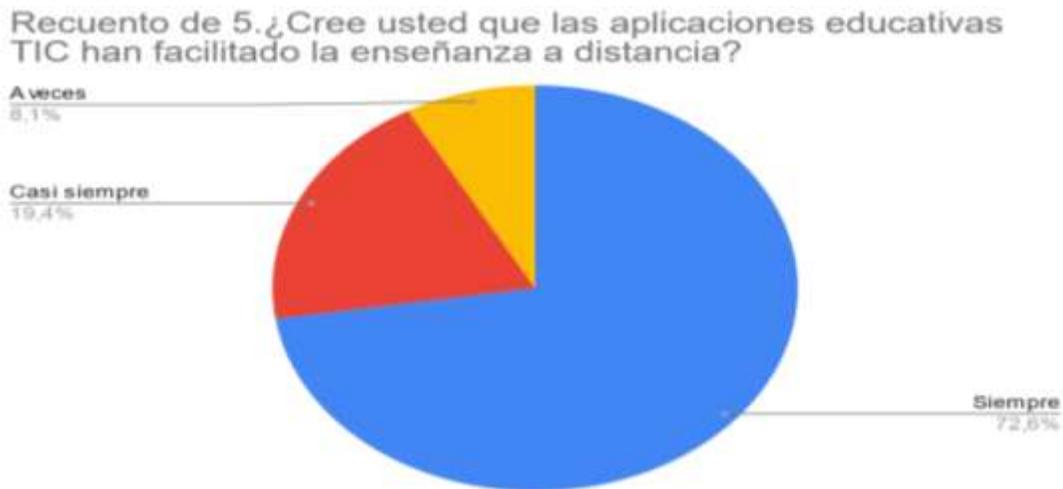


Tabla.5

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
|---------------------|----------------|----------------|

| | | |
|--------------|------------|----------------|
| Siempre | 90 | 72,06% |
| Casi siempre | 24 | 19,04% |
| A veces | 10 | 8,01% |
| Casi nunca | 0 | 0,00% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla:5 las aplicaciones educativas TIC han facilitado la enseñanza a distancia

Se obtiene como resultado un 72,06% de siempre, 19,04% de casi siempre, y 8,01% de a veces, evidenciando las aplicaciones educativas TIC si han facilitado la enseñanza a distancia.

Preg. 6 ¿Crees que el uso de aplicaciones educativas basadas en tecnología de la información y comunicación (TIC) mejora el rendimiento académico de los estudiantes?

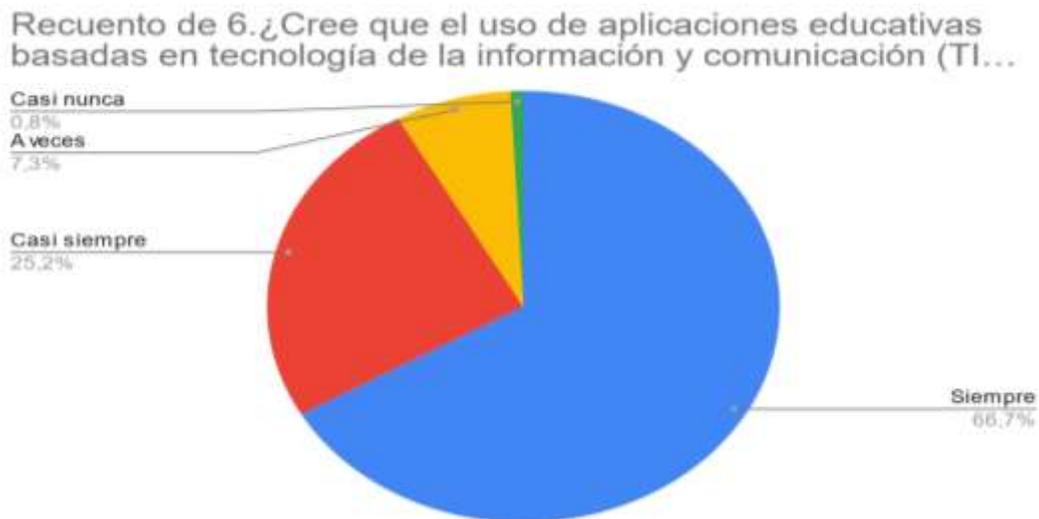


Tabla. 6

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 82 | 66,07% |
| Casi siempre | 31 | 25,02% |
| A veces | 9 | 7,03% |
| Casi nunca | 1 | 0,08% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 123 | 100,00% |

Tabla:6 aplicaciones educativas basadas en tecnología de la información y comunicación (TIC) mejora el rendimiento académico de los estudiantes

Se obtiene como resultado un 66,07% siempre, 25,02% de casi siempre, y 7,03% de a veces, y el 0,08% de casi nunca, evidenciando el uso de aplicaciones educativas basadas (TIC) mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

Preg.7 ¿Considera usted que las aplicaciones educativas como Kahoot y Educaplay ofrecen actividades interactivas que ayudan a mejorar la retención del conocimiento y la participación de los estudiantes en el aula?

Recuento de 7. ¿Considera usted que las aplicaciones educativas como Kahoot y Educaplay ofrecen actividades int...

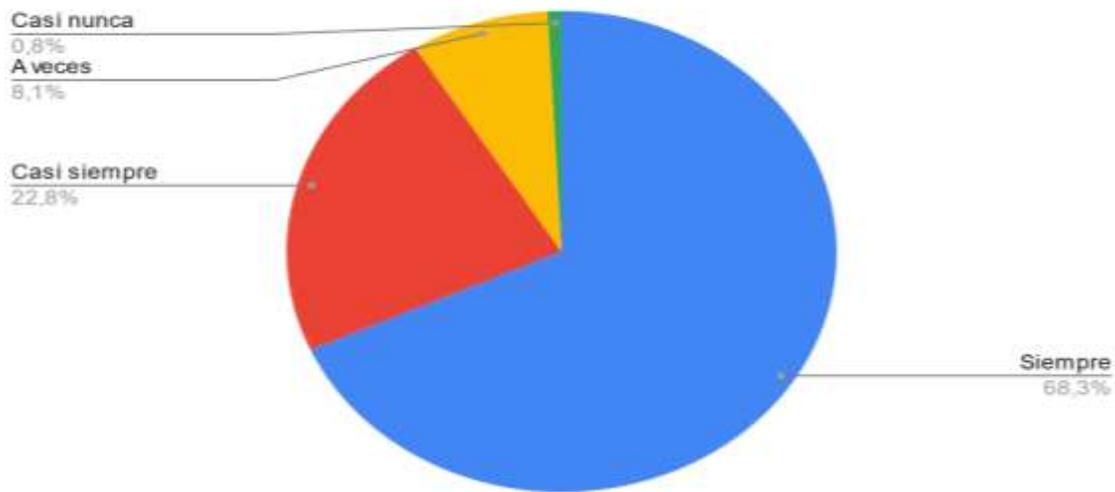


Tabla.7

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 84 | 68,03% |
| Casi siempre | 28 | 22,08% |
| A veces | 10 | 8,01% |
| Casi nunca | 1 | 0,08% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 123 | 100,00% |

Tabla:7 las aplicaciones educativas como Kahoot y Educaplay ofrecen actividades interactivas que ayudan a mejorar la retención del conocimiento y la participación de los estudiantes en el aula

Se obtiene como resultado un 68,03% siempre, 22,08% de casi siempre, y 8,01% de a veces, evidenciando que estas aplicaciones educativas como Kahoot y Educaplay ofrecen actividades interactivas que ayudan a mejorar la retención del conocimiento y la participación.

Preg.8 ¿Considera que el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil para tareas de productividad y trabajo?

Recuento de 8. ¿Considera que el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil para tareas de productividad y trabajo?

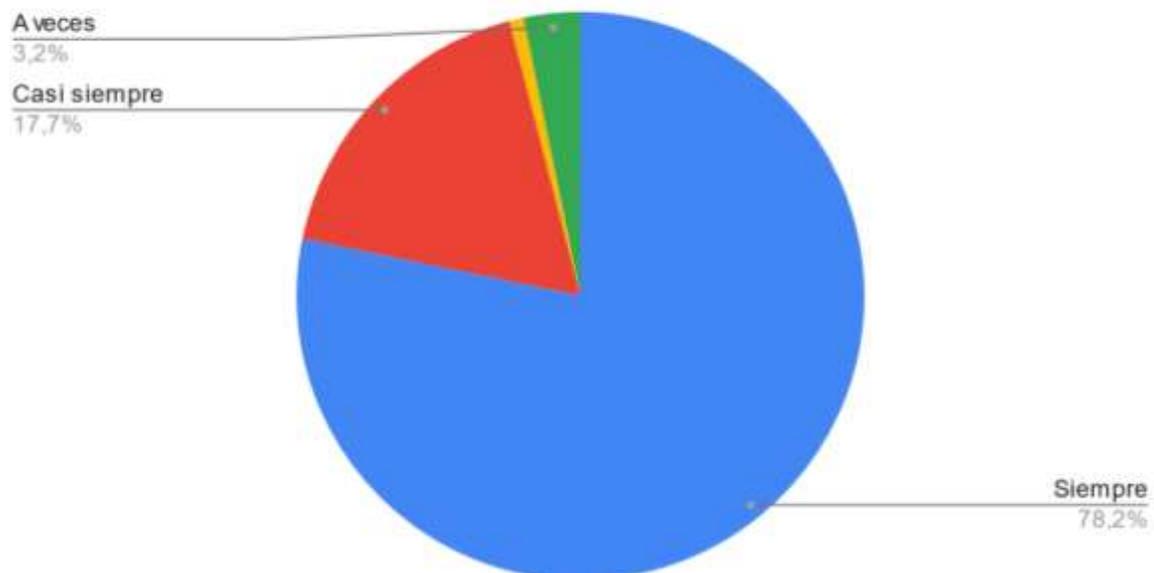


Tabla.8

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 97 | 78,02% |
| Casi siempre | 22 | 17,07% |
| A veces | 4 | 3,02% |
| Casi nunca | 1 | 0,08% |
| Nunca | 0 | 0,00% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla:8 el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil para tareas de productividad y trabajo

Se obtiene como resultado un 78,02% siempre, 17,07% de casi siempre, y 3,02% de a veces, y el 0,08% de casi nunca, evidenciando que el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil.

Preg. 9 ¿Cree usted que YouTube es una plataforma útil para el aprendizaje y la educación?

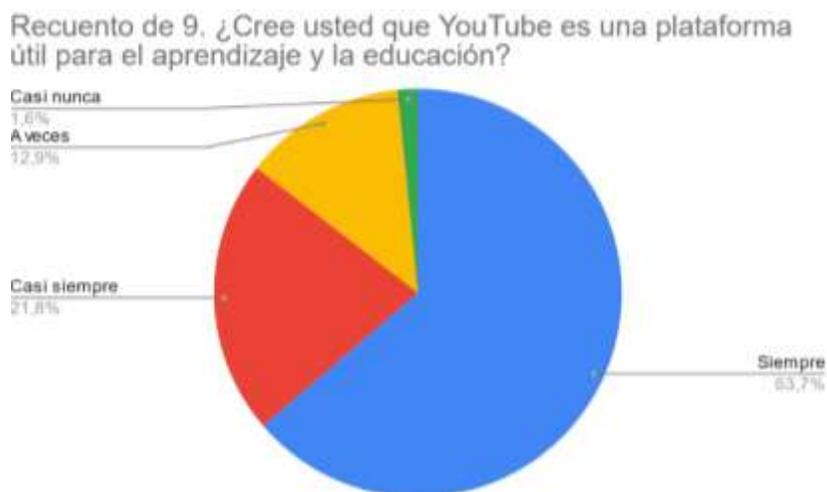


Tabla.9

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 79 | 63,07% |
| Casi siempre | 27 | 21,08% |
| A veces | 16 | 12,09% |
| Casi nunca | 2 | 1,06% |
| Nunca | 0 | 0,00% |

| | | |
|--------------|------------|----------------|
| Total | 124 | 100,00% |
|--------------|------------|----------------|

Tabla:9 YouTube es una plataforma útil para el aprendizaje y la educación

Se obtiene como resultado un 63,07% siempre, 21,08% de casi siempre, y 12,09% de a veces, y el 1,06% de casi nunca, evidenciando por mayoría de votos que YouTube es una herramienta que brinda contenido para retroalimentar el proceso de enseñanza de los estudiantes y que te permite acceder a el contenido que buscas.

Preg. 10 ¿Considera que las aplicaciones de creación de diapositivas como gamma, genially y canva son beneficiosas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?

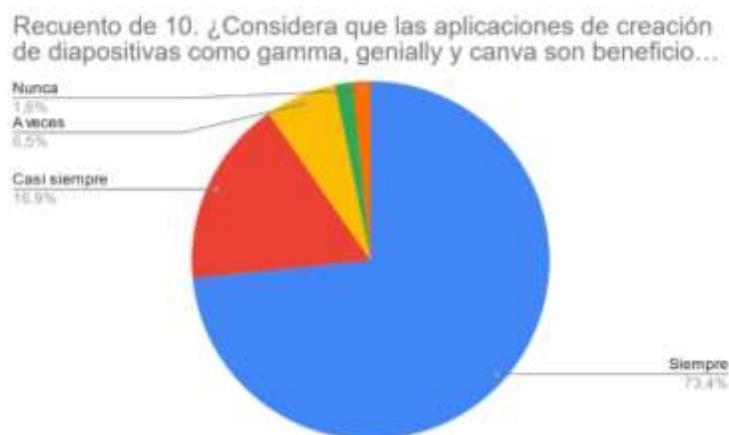


Tabla. 10

| Opción de respuesta | Valor relativo | Valor absoluto |
|---------------------|----------------|----------------|
| Siempre | 91 | 73,04 |
| Casi siempre | 21 | 16,09% |
| A veces | 8 | 6,05% |
| Casi nunca | 2 | 1,06% |

| | | |
|--------------|------------|----------------|
| Nunca | 2 | 1,06% |
| Total | 124 | 100,00% |

Tabla:10 las aplicaciones de creación de diapositivas como gamma, genially y canva son beneficiosas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Se obtiene como resultado un 73,04 siempre, 16,09% de casi siempre, y 6,05% de a veces, el 1,06% de casi nunca, y el 1,06% de nunca, evidenciando por mayor obtención de votos que dichas aplicaciones si son beneficiosas en el proceso de enseñanza de los estudiantes, considerando que estas aplicaciones hacen que ellos sean más creativos en la elaboración de sus actividades académicas.

4.2. Discusión

Con el planteamiento del objetivo general el mismo que busco determinar el uso de las aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla De Bejucal, los datos obtenidos en la tabla. 1 demostró que un 79,07% de siempre, los estudiantes consideran que las aplicaciones educativas basadas en Tic si ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes, un 16, 03% de casi siempre y un 4,01% de a veces, lo que demuestra que los estudiantes están conscientes de que estas herramientas educativas han ayudado en su educación haciendo de ellos estudiantes colaborativos, y creativos en su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, en los resultados de la tabla. 8 donde menciona la siguiente pregunta considera que el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil para tareas de productividad y trabajo, los resultados obtenidos demuestran que el 78,02% de los estudiantes dicen que la herramienta del paquete office es útil en su proceso de aprendizaje, el 17,07% de casi siempre, y 3,02% de a veces, y el 0,08% de casi nunca, siendo datos favorables a la utilización del paquete office en los estudiantes de la Unidad Educativa Isla De Bejucal.

A su vez los datos obtenidos en la tabla. 5 sobre las aplicaciones educativas TIC que han facilitado la enseñanza a distancia, los resultados obtenidos demuestran que el 72,06% de los estudiantes consideran que dichas herramientas educativas facilitan de una u otra manera la educación a distancia, el 19,04% de casi siempre, y 8,01% de a veces, tomando en cuenta de

que gracias a dichas herramientas los estudiantes pueden ajustarse en su tiempo y en horario para poder cumplir con sus actividades ya sean académicas o laborales.

Por otro lado, (Wong, 2019) Menciona en su investigación que, las tecnologías son productos sociales que tienen como finalidad ser canales o rutas de transmisión del conocimiento, del pensamiento y de la cognición La cognición no es un proceso aislado que se da solo en el cerebro de la persona, sino la cognición con las Tecnologías de la Información y Comunicación., (p. 32)

En otras palabras, las tic son canales de transmisión que hoy en día nos permite comunicarnos en cualquier tiempo y espacio rompiendo barreras, por ende, son herramientas útiles y beneficiosas en nuestro diario vivir.

Por lo expresado (Bazalar, 2020) Menciona qué la utilización de las herramientas informáticas hoy en día en el ámbito educativo formal constituye un factor importante en la didáctica, permitiendo que los docentes empleen herramientas actualizadas, sugerentes en llamar la atención de los educandos, haciendo más fácil la búsqueda de la información y optimizando la comunicación entre docentes y estudiantes. (p. 77)

Además, es importante tomar en cuenta que tanto docentes como estudiantes deben capacitarse para el uso adecuado de estas herramientas tecnológicas que la era digital nos ofrece.

Por otro lado, (Chillpa, 2022) Afirma en su investigación que las TIC se han posicionado de forma acelerada y constante como un fenómeno impactante, técnico y social, que engloba todas las actividades del quehacer humano, laborales, formativas, académicas, de ocio y hasta de consumo, de ello podemos afirmar que estamos inmersos en un ambiente virtual de constante transformación por las TIC. (p. 96)

Es decir, las tic brindan múltiples beneficios, en cualquier ámbito de la vida, ayudando de manera positiva en las necesidades que se presenten ya que brinda herramientas y aplicaciones educativas, informativas, de entretenimiento etc.

Por su parte en función del análisis del objetivo específico sobre: Determinar el impacto de las aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad

Educativa Isla De Bejucal durante el periodo académico 2023-2024, se puede observar que en la actualidad esta institución cuenta con un proyecto “Servicios que brinda a la comunidad”

Estos son servicios comunitarios que comprenden acciones dirigidas hacia el bienestar de una comunidad, enfocadas en satisfacer sus requerimientos y encontrar soluciones a sus desafíos.

Por su parte en función del análisis del objetivo específico número uno sobre: explicar las principales aplicaciones educativas TIC implementadas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando que nuestra investigación nace de vinculo, las aplicaciones que implementamos en nuestra investigación fueron el paquete office, canva, educaplay, kahoot, genially, gamma, y youtube.

El paquete office tiene herramientas como Word, Excel, Power Point, estas herramientas básicas fueron implementadas en vinculación ya que brinda funciones básicas como tamaño de texto, tipo de texto, color, sombreado, negrita, cursiva, la aplicación de formas, interlineado, funciones como dibujar, referencias, etc.

Por ende, estas funciones les ayudo a la creación de un documento de Word sencillo, sin complicaciones brindándoles así la satisfacción de aprender de manera fácil y segura.

Por otro lado, las aplicaciones de creación de diapositiva tales como; Genially, Canva, y Gamma, son aplicaciones que permite y despierta el interés creativo del estudiante, canva y genially son herramientas que te permiten crear plantillas, infografías, tarjetas de invitación, publicaciones de redes sociales, logotipo etc,

En resumen, gamma es una aplicación de inteligencia artificial que permite la creación de diapositiva en cuestión de segundos puedes darle el tema del que quieres que te haga la diapositiva y en segundos te realiza la diapositiva, pero hay que tener en cuenta que solo el limite de hojas es de 8 páginas.

Por su parte, en función del análisis del objetivo específico número dos sobre: Analizar los beneficios del uso de las aplicaciones educativas tic en el rendimiento académico, cabe destacar, que los beneficios de las aplicaciones educativas TIC son muchas, entre ella tenemos los juegos educativos, los simuladores y los cursos en línea.

Podemos sustentar, que los juegos educativos ayudan a los estudiantes a aprender de manera divertida, y a que ellos sean participe de la creación de sus propios conocimientos, haciendo que en clases sean estudiantes activos, y que trabajen de manera conjunta compartiendo ideas, experiencias, etc.

Además, también tenemos los simuladores en línea que ayudan a prepararse para futuras evaluaciones, por ende, en internet encontrara una amplia gama de simuladores, como por ejemplos los simuladores de vuelo, los simuladores médicos, simuladores de negocios etc.

Finalmente, el internet nos ofrece una amplia gama de cursos en línea, ya sean gratuitos o pagados, tanto nacionales, como internacionales, permitiendo así prepararse en cualquier ámbito de la sociedad.

Por último, en función del análisis del objetivo específico número tres: Evaluar las aplicaciones educativas TIC que fomentan al aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal durante el periodo académico 2023-2024

El impacto que tuvo las aplicaciones educativas fue favorable y significativo, ya que los resultados obtenidos en la tabla.4 con la pregunta considera usted que las aplicaciones educativas TIC han contribuido a la personalización del aprendizaje, los estudiantes responden con un 73,4% que las aplicaciones si han contribuido en su aprendizaje de manera positiva, un 18,5% de casi siempre, y un 8,5% de a veces, obteniendo por mayoría de votos que dichas aplicaciones han sido de gran ayuda para fortalecer su proceso de enseñanza y aprendizaje.

En todo caso, tenemos la tabla.6 con la siguiente pregunta: cree que el uso de aplicaciones educativas basadas en tecnología de la información y comunicación (TIC) mejora el rendimiento académico de los estudiantes, donde se evidencia que los estudiantes consideran según sus respuestas que las aplicaciones educativas han mejorado su rendimiento académico con un 78,2%, un 17,7% de casi siempre, demostrando de una u otra manera que estas herramientas son indispensables, un 3,2% a veces, y finalmente un 0,8% de casi nunca.

CAPÍTULO V.- CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

Conclusiones

Se establece que las TIC representan en la actualidad una herramienta necesaria para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, es así como los resultados obtenidos, sobre el

impacto de las aplicaciones educativas tic en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa Isla Bejucal durante el periodo académico 2023-2024, fue positivo de manera que los estudiantes han aprendido por medio de dichas herramientas.

En la actualidad los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal, emplean las herramientas tecnológicas en su día a día, haciendo referencia que nuestro proyecto nace de vinculo, al aplicar la encuesta evidenciamos que los estudiantes en vinculación si aprendieron de estas herramientas digitales.

Finalmente, podemos concluir que y destacar que las herramientas los estudiantes le sacan un máximo provecho, y en sus beneficios los estudiantes son participes en la construcción de su propio conocimiento, ya que al momento de concluir con una clase, ellos hacen una retroalimentación en casa sobre el tema abordado en clase, la herramienta que ellos utilizan es youtube, ya que ellos observan videos del tema, y forman su conocimiento, esto ayuda a que el estudiante sea participativo en clases, por ende, son estudiantes activos en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Recomendaciones

La incorporación de las herramientas tecnológicas en la institución se debe realizar mediante una comparativa de necesidades de los estudiantes, así como también los requerimientos mínimos para su aplicación, ya que de esta manera los estudiantes podrán realizar sus prácticas en los laboratorios, y los docentes ayudarían a que los estudiantes cada vez más se vallan familiarizando con la tecnología.

Las herramientas tecnológicas son parte esencial para el desarrollo de aprendizajes, herramientas para el trabajo en equipo, herramientas para compartir documentos, herramientas de video conferencia y reuniones virtuales, razón por lo cual todos los docentes deben visualizar en estos medios como una alternativa para la construcción de un aprendizaje colaborativo que fomente la interacción de los estudiantes.

Una solución ante la falta de motivación, es ayudar a los estudiantes a que aprendan el uso de las herramientas que se implementan en clases, tomando en cuenta que muchos estudiantes no aprenden de la misma manera, por ende, usar otra metodología con los estudiantes

que no han aprendido el uso de esas herramientas, para que todos se sientan motivados y las clases sean dinámicas e interactivas.

REFERENCIAS

- Acosta, A. (2020). Trabajo y rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Alternativa altoandina. *concytec*. Retrieved from <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/139e>
- Aparca, J. (2019). WEB EDUCATIVAS. Concepto de Web Educativas, orígenes de las web educativas, características principales, tecnologías, consecuencias, principales aplicaciones. *Concytec*. Retrieved from <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7380>
- Baque, A. S., & Rodríguez, A. M. (2023). La conceptualización de las leyes de newton utilizando el aprendizaje por descubrimiento para mejorar el rendimiento académico. *Repositorio Universidad de Guayaquil*, 1-201. Obtenido de <https://acortar.link/2csSRw>
- Basualdo. (2021). Sistemas y herramientas digitales para la gestión colaborativa. *Concytec*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20877>
- Basualdo, A. (2021). Sistemas y herramientas digitales para la gestión colaborativa. *concytec*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20877>
- Bazalar, M. (2020). UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN DE LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTO SAN CRISTÓBAL - HUANCAVELICA. *Concytec*. Retrieved from <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3369>
- Canchay, M. (2019). Importancia de la implementación de las TIC en las instituciones educativas en la enseñanza de las matemáticas. *Concytec*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/20.500.12672/11709>

- Changoluisa, R. M. (2021). LAS TIC EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA. *Repositorio Universidad Técnica de Cotopaxi*, 122. Retrieved from <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7339>
- Chávez, M. (2019). Tecnología de información y comunicación (TICS) Conceptos, clasificación, evolución, efectos de las TICS, ventajas y desventajas, comunidades virtuales, impacto y evolución de servicios. Aplicaciones. *concytec*. Retrieved from <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3374>
- Chillpa, E. (2022). Manejo de las TIC en los docentes de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera Garmendia Cusco-2021. *Concytec*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12918/6633>
- chonquecota, g. (2019). PLATAFORMAS EDUCATIVAS. Conceptos generales, tipos de plataformas educativas, implementación, herramientas, recursos, principales plataformas educativas, recursos, aplicaciones. *concytec*. Retrieved from <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6837>
- COLLAGUAZO, C. (2023). EL VALOR DEL RESPETO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA. 66. Retrieved from <https://acortar.link/9Et18g>
- Condori Ojeda, P. (2020). Universo, población y muestra. *aacademica.org*, 1-16. Retrieved from <https://acortar.link/fTRIfc>
- Engracia, Y. (2021). Aplicación de las tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas en la emergencia sanitaria generada por la pandemia del Covid 19. 68. Retrieved from <https://acortar.link/rVTRyH>
- ESPINOZA, D. A. (2022). ANÁLISIS DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE COMUNICACIÓN UTILIZADAS POR LOS PROFESIONALES DEL PERIODISMO DE LA EMPRESA “OQ RADIO” DEL CANTÓN QUEVEDO, AÑO 2022. *dspace UTB*, 32. Retrieved from <https://acortar.link/X3k3gr>
- Figuroa. (2019). Perfil socioeconómico de los estudiantes de la carrera de Enfermería y su relación con el rendimiento académico, período 2018 - 2019. 115. Obtenido de <https://acortar.link/FFkwv7>

- GALO, J. (2021). *repositorio universidad salesiana*. cuenca-ecuador: informe de investigacion. Retrieved from <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21482>
- Gonzalo, M. K., & Abiuso, F. L. (2019). La técnica de encuesta:Características y aplicaciones. *Características y aplicaciones*, 38. Obtenido de <https://acortar.link/JTWWoF>
- Guaranda, J. M., & Verdesoto, J. I. (2019). Recursos digitales didácticos en el aprendizaje significativo en estudios sociales. *Repositorio Universidad de Guayaquil*, 1-131. Retrieved from <https://acortar.link/8o45d7>
- Huaman, J. L. (2019). LAS TIC FORTALECEN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA. *repositorio Unheval*, 92. Retrieved from <https://acortar.link/j72nHI>
- Jacome, M. (2019). La Justicia Indigena vs la Justicia Ordinaria en Ecuador. 53. Retrieved from <https://acortar.link/jvCABZ>
- Macias, G. (2021). tic. *Aplicaciones de las TIC en la educación*. Retrieved from <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644/985>
- Martínez, C., Roque, R. V., & Mendoza, S. (2022). Validación por Expertos: Cuestionario para las Compras en Línea de Estudiantes Universitarios. *Revista Docentes 2.0*, 15(2), 68–75. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v15i2.342>
- Matos, F. F., Contreras, F., & Olaya, J. C. (2020). *ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA Y PROBABILIDAD PARA LAS CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN CON EL USO DELSPSS* (1 ed.). ASOCIACIÓN DE BIBLIOTECÓLOGOS DEL PERÚ. Retrieved from <https://acortar.link/F4d2xz>
- Montoya, G. (2021). Inclusión digital mejora rendimiento académico del adulto como estudiante de una segunda carrera profesional. *concytec*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/20.500.12867/4569>
- Navarro, L., & Espinoza, J. (2021). Diseño de Muestra Compleja para Estimación de Rating. *Revista De Investigaciones Económicas Y Sociales*, 3, 83-89. doi:<https://doi.org/10.21754/iecos.v3i0.1138>

- Pachas, J. (2019). La planificación estratégica y su importancia en las instituciones educativas. *Concytec*. Retrieved from <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4669>
- Peñaherrera, M. (2020). Estado del arte: Aprendizaje basado en proyectos y desarrollo de la autonomía en Educación Inicial. *Concytec*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12404/21594>
- Quezada, M. (2021). Inclusión digital mejora rendimiento académico del adulto como estudiante de una segunda carrera profesional. *Concytec*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/20.500.12867/4569>
- Saguma, Y. (2021). Estado del Arte sobre los beneficios de los recursos TIC en la enseñanza aprendizaje de estudiantes de Primaria. *Concytec*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12404/23416>
- Sandoval, S. (2020). *Concytec*. Retrieved from Las tic en el trabajo docente: <https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01>
- Sirlupu, F. (2023). Percepciones docentes sobre el uso de Kahoot! en el proceso de retroalimentación. *concytec*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12404/25088>
- Toro, c. (2020). Los beneficios en el aprendizaje que genera el juego lúdico en la educación inicial. *concytec*. Retrieved from <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2680>
- Tripul, Y. (2020). Baja autoestima y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del 3° del nivel primario de la I.E N°054 Fermina Campaña De Zúñiga- Tumbes 2020. *concytec*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48207>
- Vergara, M. I. (2021). Evaluando la presencia de las Bases Curriculares en Chile: diseño de una escala de Likert. *Revista de divulgación científica*. Retrieved from <https://acortar.link/Knasxj>
- Wong, M. (2019). Las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Pedro A. Del Águila Hidalgo 2017. *concytec*. Retrieved from <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/6407>

ANEXOS

Anexo 1.

| FICHA DE OBSERVACIÓN | |
|--|--------------------|
| Institución: Unidad Educativa Isla Bejucal | |
| Tema: Determinar el impacto de las aplicaciones educativas TIC en el rendimiento académico de los estudiantes | |
| Instrucciones: evaluar el impacto de los beneficiarios de esta investigación, a fin de recopilar datos sobre el impacto de las aplicaciones educativas. | |
| Periodo de observación: 26/02/2024 | Hora: 10:30 |

| PUNTOS A OBSERVAR | SI | NO | OBSERVACIÓN |
|--|-----------|-----------|--|
| Conoce las herramientas TIC | ✓ | | El 79,09% conocen y saben el uso de estas herramientas tic. |
| Usa las aplicaciones educativas | ✓ | | El 70,09% afirman que desde que sus docentes implementaron las herramientas educativas, ellos sienten mayor motivación en aprender, y a ser participes de la creación de su propio conocimiento. |
| Cree que su rendimiento académico ha mejorado gracias a estas herramientas | ✓ | | Por otro lado, el 66,07% de los beneficiarios consideran que el rendimiento académico ha mejorado gracias a la implementación de las herramientas que la era digital ha proporcionado. |

Anexo 2. Cuestionario

Estimados estudiantes se solicita que las respuestas proporcionadas sean lo más apegado a su realidad educativa, las opciones de respuesta se encuentran en una escala de valor de más a menos.

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

| # | PREGUNTAS | RESPUESTAS | | | | |
|---|---|------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | ¿Considera que el uso de aplicaciones educativas basadas en TIC ha mejorado el rendimiento académico de los estudiantes? | | | | | |
| 2 | ¿Cree usted que las aplicaciones educativas TIC han aumentado el nivel de participación de los estudiantes en el aula? | | | | | |
| 3 | ¿Cree usted que ha notado una mayor motivación en los estudiantes desde que se implementaron las aplicaciones educativas TIC? | | | | | |
| 4 | ¿Considera usted que las aplicaciones educativas TIC han contribuido a la personalización del aprendizaje para los estudiantes? | | | | | |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|
| 5 | ¿Cree usted que las aplicaciones educativas TIC han facilitado la enseñanza a distancia? | | | | | |
| 6 | ¿Crees que el uso de aplicaciones educativas basadas en tecnología de la información y comunicación (TIC) mejora el rendimiento académico de los estudiantes? | | | | | |
| 7 | ¿Considera usted que las aplicaciones educativas como kahoot y educaplay ofrecen actividades interactivas que ayudan a mejorar la retención del conocimiento y la participación de los estudiantes en el aula? | | | | | |
| 8 | ¿Considera que el paquete de Microsoft Office es una herramienta útil para tareas de productividad y trabajo? | | | | | |
| 9 | ¿Cree usted que YouTube es una plataforma útil para el aprendizaje y la educación? | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 10 | ¿Considera que las aplicaciones de creación de diapositivas como gamma, genially y canva son beneficiosas para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes? | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|

Anexo 3.

Solicitud para la aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES DE LA
EDUCACIÓN



PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA

Msc. Renzo Gaibor
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISLA BEJUCAL

De nuestras consideraciones:

Quien suscribe, Msc. Robert Ávila Ortega, Tutor de proyecto de Titulación de los alumnos de octavo semestre de la **CARRERA PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA**, de la **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**, solicitamos a usted de manera muy comedida nos permita realizar encuestas para recopilar resultados para el proyecto de grado con el tema:

APLICACIONES EDUCATIVA TIC EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISLA BEJUCAL DURANTE EL PERIODO ACADÉMICO 2023-2024, con el fin a la obtención del título de **LICENCIADO/A EN PEDAGOGIA DE LA INFORMÁTICA**.

Nómina de Estudiantes

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Arévalo Jiménez Damaris Lisette | C.I. 0940205131 |
| Báez Placencio Nadia Madeleyne | C.I. 0941552408 |

Por la atención prestada a la presente, quedamos muy agradecidos.

Atentamente,


MSc. Robert Ávila Ortega
Tutor



Anexo 4.

Fotografía de evidencia.



Fig.1: Revisión de los resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal.



Fig.2: Revisión de los resultados de los instrumentos aplicados a los estudiantes de la Unidad Educativa Isla Bejucal.

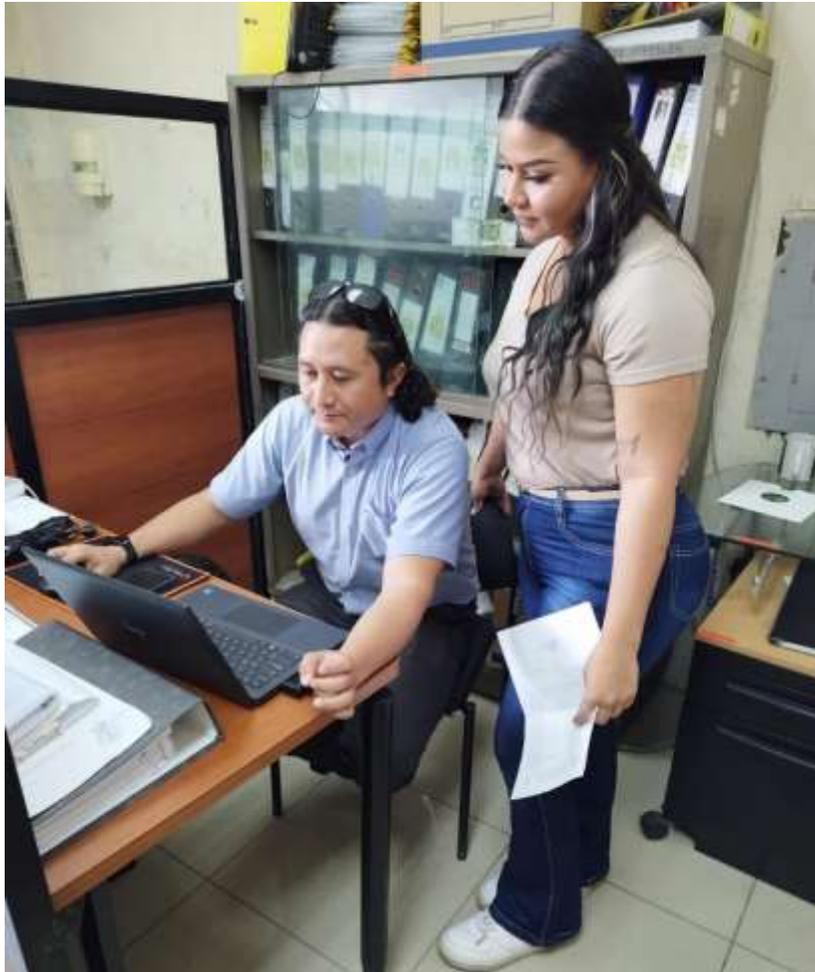


Fig.3: Revisión y corrección de información de la tercera fase del proyecto de investigación.



Fig.4: Revisión de conclusiones y recomendaciones de la tesis de investigación.