

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Programa de alfabetización digital para estudiantes de 7mo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre” provincia de Pichincha.

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Emerson Javier Pujota Verdezoto

TUTOR: Lic. Armijos Jimenez Anthony Xavier

FECHA: Agosto 2025



Autor:

Emerson Javier Pujota Verdezoto.



Título a obtener: Tecnólogo Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: emerson.pujota@ister.edu.ec

Dirigido por:

Armijos Jimenez Anthony Xavier



Título: Licenciado.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: xavier.armijos@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

PUJOTA VERDEZOTO EMERSON JAVIER

***PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE 7MO AÑO
DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “TRES DE
DICIEMBRE” PROVINCIA DE PICHINCHA***

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 31 de agosto de 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, EMERSON JAVIER PUJOTA VERDEZOTO declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado “PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “TRES DE DICIEMBRE” PROVINCIA DE PICHINCHA.”, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Emerson Javier Pujota Verdezoto
C.I.: 1752766764

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR:

EMERSON JAVIER PUJOTA VERDEZOTO

TUTOR:

Lic. ARMIJOS JIMENEZ ANTHONY XAVIER

CONTACTO ESTUDIANTE:

0967915747

CORREO ELECTRÓNICO:

emerson.pujota@outlook.es

TEMA:

PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “TRES DE DICIEMBRE” PROVINCIA DE PICHINCHA.

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El presente proyecto educativo tuvo como finalidad el diseño e implementación de un programa de alfabetización digital dirigido a estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre” en la provincia de Pichincha. El estudio partió desde el análisis de la problemática educativa sobre el bajo nivel en competencias digitales de este grupo, situación que afecta directamente a su proceso de aprendizaje. A través de un enfoque de carácter cuantitativo con una investigación descriptiva, se aplicó un cuestionario a estudiantes con el fin de diagnosticar el acceso, frecuencia de uso y nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas básicas. La propuesta consistió en una serie de actividades interactivas desarrolladas en plataformas digitales gratuitas como Wordwall, Educaplay y Genially, siendo orientadas al desarrollo de habilidades en programas de ofimática como (Word, Excel, PowerPoint), y herramientas de creación de contenido digital. Los resultados obtenidos reflejaron una mejor muy significativa en el uso de estas herramientas por parte de los estudiantes, fomentando una autonomía en su aprendizaje de manera práctica con el uso responsable de la tecnología. La conclusión final reveló que el uso de recursos digitales

adaptados al nivel educativo y contexto rural como el caso favorece a la inclusión digital, mejora en el rendimiento académico y contribuye a la disminución de la brecha digital.

PALABRAS CLAVE:

Alfabetización Digital, Competencias Digitales, Recursos digitales, Brecha Digital.

ABSTRACT:

This educational project aimed to design and implement a digital literacy program for seventh-grade students at a rural educational institution in Ecuador. The study began by analyzing the current problem of low digital competency levels among students, which directly affects their learning process. Using a quantitative approach and a descriptive research design, a questionnaire was applied to diagnose students' access, usage frequency, and knowledge of basic technological tools. The proposal consisted of a series of interactive activities using free digital platforms such as Wordwall, Genially, Canva, and Gamma AI, focused on developing skills in office software (Word, Excel, PowerPoint) and digital content creation tools. The results showed significant improvement in students' understanding and use of these tools, promoting autonomy, hands-on learning, and responsible technology use. The project concludes that incorporating digital resources adapted to the students' educational level and rural context fosters digital inclusion, enhances academic performance, and helps close the technological gap.

Key Words:

Digital literacy, technological tools, rural areas, digital skills, basic education



Firma del Estudiante
Emerson Javier Pujota Verdezoto
C.I.: 1752766764

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 31 de agosto de 2025

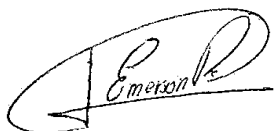
Sres.-

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

Presente

Yo, EMERSON JAVIER PUJOTA VERDEZOTO, con C.I.: 1752766764 alumno de la Carrera TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante
Emerson Javier Pujota Verdezoto
C.I.: 1752766764

DEDICATORIA

Ofrezco mi proyecto a mis padres Wilson Pujota y Celida Verdezoto, que han sido mi principal apoyo y motivación para alcanzar mis metas, gracias a ellos por siempre confiar en mí.

A mi compañera Margarita Mindiola por su comprensión, paciencia y constante aliento en todo mi proceso académico. Su apoyo y palabras de ánimo han sido esenciales.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a todos la familia en especial, por su amor, comprensión y ayuda incondicional durante todo mi proceso formativo, siempre con su confianza en mí me han permitido alcanzar este logro académico.

A la institución Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui, por brindarme las herramientas, conocimientos y espacios necesarios para crecer profesional y personalmente.

A mi tutor, Anthony Armijos, por la valiosa guía, su orientación y compromiso demostrado durante el desarrollo de este trabajo de titulación. Su acompañamiento fue pieza clave para dar forma a esta investigación.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto educativo tuvo como finalidad el diseño e implementación de un programa de alfabetización digital dirigido a estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre” en la provincia de Pichincha. El estudio partió desde el análisis de la problemática educativa sobre el bajo nivel en competencias digitales de este grupo, situación que afecta directamente a su proceso de aprendizaje. A través de un enfoque de carácter cuantitativo con una investigación descriptiva, se aplicó un cuestionario a estudiantes con el fin de diagnosticar el acceso, frecuencia de uso y nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas básicas. La propuesta consistió en una serie de actividades interactivas desarrolladas en plataformas digitales gratuitas como Wordwall, Educaplay y Genially, siendo orientadas al desarrollo de habilidades en programas de ofimática como (Word, Excel, PowerPoint), y herramientas de creación de contenido digital. Los resultados obtenidos reflejaron una mejoría muy significativa en el uso de estas herramientas por parte de los estudiantes, fomentando una autonomía en su aprendizaje de manera práctica con el uso responsable de la tecnología. La conclusión final reveló que el uso de recursos digitales adaptados al nivel educativo y contexto rural como el caso favorece a la inclusión digital, mejora en el rendimiento académico y contribuye a la disminución de la brecha digital.

Palabras clave:

Alfabetización Digital, Recursos digitales, Competencias Digitales, Brecha Digital.

ABSTRAC

This educational project aimed to design and implement a digital literacy program for seventh-grade students at a rural educational institution in Ecuador. The study began by analyzing the current problem of low digital competency levels among students, which directly affects their learning process. Using a quantitative approach and a descriptive research design, a questionnaire was applied to diagnose students' access, usage frequency, and knowledge of basic technological tools. The proposal consisted of a series of interactive activities using free digital platforms such as Wordwall, Genially, Canva, and Gamma AI, focused on developing skills in office software (Word, Excel, PowerPoint) and digital content creation tools. The results showed significant improvement in students' understanding and use of these tools, promoting autonomy, hands-on learning, and responsible technology use. The project concludes that incorporating digital resources adapted to the students' educational level and rural context fosters digital inclusion, enhances academic performance, and helps close the technological gap.

Keywords:

Digital literacy, technological tools, rural areas, digital skills, basic education

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	4
ÍNDICE DE TABLAS	5
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	7
INTRODUCCIÓN	9
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	11
Justificación	11
CAPÍTULO I:	13
MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO	13
Antecedentes de la Investigación.....	13
Bases Legales.....	14
Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).....	14
Plan Nacional de Educación Digital.	15
Alfabetización Digital.....	16
Definición	16
Origen	17
Principios	17
Características.....	19
Beneficios	19
Consecuencias de no desarrollar la alfabetización digital.....	21
Aprendizaje.....	21
Definición	21
El Constructivismo.....	22
Fases del desarrollo del aprendizaje.....	23
Factores que inciden en el aprendizaje	23
Interconexión	25
El impacto tecnológico dentro del aprendizaje en el siglo XXI.....	25
Brecha digital dentro del el sistema educacional en Ecuador	26
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	26
Enfoque metodológico.	26
Población y muestra.....	27
Instrumentos.....	28
Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico.	29

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	43
Fundamentos de la propuesta.....	43
Justificación	43
Objetivo de la propuesta.	43
Importancia Y Características De La Propuesta	44
Presentación	44
Desarrollo de Actividades.....	44
Ejecución de la propuesta	57
Resultados de la propuesta.....	59
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66
ANEXOS	70
Autorización De La Institución.....	70
Encuesta:	71
Autorización De La Aplicación De Encuestas.....	73
Fotografías Aplicación De Encuesta.....	74
Asistentes	75
Aplicación Propuesta	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pregunta 1: ¿Tienes acceso a algún dispositivo digital en casa?	29
Tabla 2 - Pregunta 2 Pregunta 2: Durante la semana que tanto tiene acceso para usar diferentes recursos tecnológicos.	30
Tabla 3 - Pregunta 3 ¿Compartes los dispositivos digitales con otros miembros de tu h.....	31
Tabla 4 - Pregunta 4¿Qué herramientas digitales conoces y has utilizado?	32
Tabla 5 - Pregunta 5.1 Uso programas como Word, Excel, PowerPoint o similares.	33
Tabla 6 - Pregunta 5.2 Empleo herramientas digitales (como Canva o Genially).....	34
Tabla 7 - Pregunta 5.3 Accedo a plataformas educativas (como Teams, Zoom, o Meeet).	35
Tabla 8 - Pregunta 5.4 Utilizo entornos educativos digitales (Classroom).....	36

Tabla 9 - Pregunta 6¿Cuál consideras que es tu nivel de manejo de las herramientas digitales?	37
Tabla 10 - Pregunta 7¿Utilizas herramientas digitales para realizar tus tareas o trabajos escolares?	38
Tabla 11 - Pregunta 8¿Cuándo realizas actividades o tareas en grupo llegas a utilizar las herramientas digitales para poder llevar a cabo estas tareas?	39
Tabla 12 - Pregunta 9¿Con las herramientas digitales realizo consultas de información por mi cuenta para ampliar mis conocimientos?	40
Tabla 13 - Pregunta 10¿Cuándo necesito comunicarme o interactuar con mis profesores, llego a utilizar alguna herramienta digital?	41
Tabla 14 - Pregunta 11¿Utilizas las herramientas digitales para interactuar con tus compañeros de clase, como Redes Sociales, Foros en línea o Chats?	42
Tabla 15 - Actividad N°1 Las Herramientas Digitales	44
Tabla 16 - Actividad N° 2 Conociendo Word.	46
Tabla 17 - Actividad N° 3 Funciones básicas de Microsoft Excel.	47
Tabla 18 - Actividad N° 4 Herramientas de Microsoft PowerPoint.	48
Tabla 19 - Actividad N° 5 Asociación de herramientas digitales con sus funciones.	49
Tabla 20 - Actividad N° 6 Vista a Genially.	50
Tabla 21 - Actividad N° 7 Rueda aleatoria - ¿Cuál herramienta usarías?	51
Tabla 22 - Actividad N° 8 Verdadero o Falso - “Conociendo las TIC”	53
Tabla 23 - Actividad N° 9 Ordenar por secuencia	54
Tabla 24 - Actividad N° 10 Explorando ideas con Gamma IA	55
Tabla 25 - Actividad N° 11 Ahorcado TIC	56
Tabla 26 - Ejecución de la Propuesta	57
Tabla 27 - Encuesta Satisfacción P-N°1	59

Tabla 28 - Encuesta Satisfacción P-Nº2	60
Tabla 29 - Encuesta Satisfacción P-Nº3	61
Tabla 30 - Encuesta Satisfacción P-Nº4	62
Tabla 31 - Encuesta Satisfacción P-Nº5	62

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 ¿Tienes acceso a algún dispositivo digital en casa?	29
Ilustración 2 Durante la semana que tanto tiene acceso para usar diferentes recursos tecnológicos.	30
Ilustración 3 ¿Compartes los dispositivos digitales con otros miembros de tu hogar?	31
Ilustración 4 ¿Qué herramientas digitales conoces y has utilizado?	32
Ilustración 5 Uso programas como Word, Excel, PowerPoint o similares.	33
Ilustración 6 Empleo herramientas digitales (como Canva o Genially).	34
Ilustración 7 Accedo a plataformas educativas (como Teams, Zoom, o Meeet).	35
Ilustración 8 Utilizo entornos educativos digitales (Classroom)	36
Ilustración 9 ¿Cuál consideras que es tu nivel de manejo de las herramientas digitales?	37
Ilustración 10 ¿Utilizas herramientas digitales para realizar tus tareas o trabajos escolares? .	38
Ilustración 11 ¿Cuándo realizas actividades o tareas en grupo llegas a utilizar las herramientas digitales para poder llevar a cabo estas tareas?	39
Ilustración 12 ¿Con las herramientas digitales realizo consultas de información por mi cuenta para ampliar mis conocimientos?	40
Ilustración 13 ¿Cuándo necesito comunicarme o interactuar con mis profesores, llego a utilizar alguna herramienta digital?	41
Ilustración 14 ¿Utilizas las herramientas digitales para interactuar con tus compañeros de clase, como Redes Sociales, Foros en línea o Chats?	42

Ilustración 15 Actividad N°1	45
Ilustración 16 Actividad N° 2	47
Ilustración 17 Actividad N° 3	48
Ilustración 18 Actividad N° 4	49
Ilustración 19 Actividad N° 5	50
Ilustración 20 Actividad N° 6	51
Ilustración 21 Actividad N° 7	52
Ilustración 22 Actividad N° 8	53
Ilustración 23 Actividad N° 9	54
Ilustración 24 Actividad N° 10	56
Ilustración 25 Actividad N° 11	57
Ilustración 26 ¿Te sentiste motivado/a al participar en las actividades digitales?.....	60
Ilustración 27 ¿Las herramientas que aprendiste te parecen útiles para tus tareas escolares?..	60
Ilustración 28 ¿Qué tan fácil fue entender y usar las herramientas digitales como Word, Excel, Canva o Genially?.....	61
Ilustración 29 ¿Crees que aprendiste nuevas habilidades digitales con estas actividades?	62
Ilustración 30 ¿Te gustaría seguir aprendiendo con estas herramientas digitales en otras materias?	63

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el emplear herramientas digitales se ha vuelto esencial en muchos aspectos de la vida como el trabajo y la educación. Para América Latina, la integración tecnológica al sistema educativo ha revolucionado la adquisición de conocimientos, al promover entornos más interactivos, flexibles y personalizados. Las nuevas tecnologías digitales nos permiten obtener información de manera más rápida y eficiente, logrando así renovar el proceso de enseñanza - aprendizaje, impulsando la creatividad y la comunicación.

En Ecuador se evidencian importantes carencias en el desarrollo de las habilidades tecnológicas tanto en estudiantes como personal docente. Según la información más reciente publicada por el INEC en 2022 el porcentaje de analfabetismo digital en estudiantes de EGB en el país era del 18,3 % a pesar de los esfuerzos con la incorporación de las (TICs) en los diferentes centros educativos, un gran porcentaje de estudiantes no posee aún las habilidades requeridas para utilizar de forma adecuada y segura las herramientas tecnológicas básicas, lo cual repercute evidentemente en su rendimiento académico, ya que restringe el acceso a los recursos digitales, y de la misma manera la participación en los nuevos espacio de aprendizaje.

La pandemia por COVID-19 evidencio de manera muy clara, esta problemática. La emergencia obligó a todo el sistema educativo a trasladar sus procesos de enseñanza a un entorno virtual de un momento a otro, provocando un enorme cambio en las metodologías de enseñanza. Ni docentes ni estudiantes se encontraban preparados para este cambio tan abrupto, especialmente aquellos con menos recursos, no lograron adaptarse por completo a la modalidad virtual, enfrentando así una serie dificultades para seguir aprendiendo. Esto incluso llevó a que varios de ellos abandonaran sus estudios.

La situación se hace mucho más severa cuando en el contexto rural del país, donde las desigualdades tecnológicas son mucho más pronunciadas. En particular, los estudiantes de EGB media, presentan bajos niveles de dominio en competencias digitales, lo que repercute

negativamente en el desarrollo del aprendizaje. La falta de disponibilidad de recursos tecnológicos, con la carente capacitación docente y la inexistencia de cursos de alfabetización tecnológica adecuados a las necesidades, amplían aun mas esta brecha educativa entre el sector urbano y rural. Por ello, ha sido necesario implementar un taller de alfabetización digital que contribuya al desarrollo de competencias tecnológicas básicas y fortalezcan el aprendizaje en los nuevos contextos educativos de manera digital.

Problema Científico

¿Cómo la alfabetización digital contribuye al desarrollo del aprendizaje en estudiantes de educación general básica media en una institución de educación, de una zona rural del Ecuador?

Preguntas Directrices

¿Por qué es crucial que los alumnos desarrollen habilidades digitales para la adquisición de aprendizajes en el escenario educativo actual?

¿De qué manera las limitaciones en las aptitudes digitales están afectando el proceso de aprendizaje de los alumnos en las zonas rurales?

¿Cuál es el nivel actual de competencias digitales que poseen los estudiantes de Educación General Básica Media del sector rural?

¿Qué impacto tiene la incorporación de un programa de alfabetización digital en cómo se desarrollan las habilidades tecnológicas de los alumnos?

Objetivo General

Fortalecer la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes de 7°mo año de educación general básica media en la Unidad Educativa Tres de Diciembre de la provincia de Pichincha, a través de la implementación de un programa de alfabetización digital.

Objetivos Específicos

- Analizar la importancia del manejo de herramientas digitales para facilitar la adquisición de aprendizajes.
- Identificar cómo la falta de competencias digitales está afectando el rendimiento académico de los estudiantes.
- Diagnosticar el nivel actual de competencias digitales que poseen los estudiantes de Educación General Básica Media en instituciones rurales.
- Evaluar el impacto del programa de alfabetización digital en el desarrollo de habilidades tecnológicas básicas de los estudiantes.

Justificación

Los estudiantes presentan dificultades en su proceso de aprendizaje en espacios virtuales a causa de no contar con las suficientes competencias digitales para desenvolverse adecuadamente ante las nuevas tecnologías, esto con lleva que lleguen a experimentar una disminución en su rendimiento académico, al no poder cumplir con las actividades asignadas donde se requiere el uso mínimo tecnológico. Al encontrarnos en una era digital es indispensable que los alumnos puedan adaptarse al uso y manejo de las TICs que han adquirido un papel fundamental en la educación, pero encontramos una brecha muy importante con las zonas rurales al no poder integrarse de una forma equitativa como en la zona urbana.

La incorporación de un programa de alfabetización digital enfocado a estudiantes con dificultades digitales, permitirá que puedan hacer uso de las herramientas digitales y entornos virtuales de una manera eficaz. Esto contribuirá a mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de manera digital, logrando que puedan desenvolverse sin dificultades en espacios virtuales, garantizando así que todos por igual tengan la misma posibilidad de desarrollar su

aprendizaje, aprender a desenvolverse con una gran autonomía, criterio y seguridad, elevando de esta manera su rendimiento académico general.

Este proyecto beneficiará directamente a los estudiantes de 7^{mo} año de EGB de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre”, permitiéndoles adquirir competencias digitales y una preparación adecuada para el uso de los recursos digitales básicas, así como también a la institución educativa, ya que va a contribuir a que sus alumnos se puedan adaptar sin problema en el desarrollo de actividades digitales, permitiendo aplicar un modelo flexible que pueda ajustarse a lo que los alumnos necesitan mediante plataformas en línea.

En el **Capítulo I** se abordará el planteamiento del problema, los objetivos, y el porqué del estudio, seguidamente del **Capítulo II** que presenta el marco teórico, los sustentos conceptuales, pedagógicos y tecnológicos, posteriormente el **Capítulo III** expondrá la metodología empleada, el tipo de investigación, las herramientas e instrumentos empleados luego el **Capítulo IV** describe el diseño e implementación del programa de alfabetización digital y finalmente, el **Capítulo V** contiene los hallazgos y sugerencias.

CAPÍTULO I:

MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

Antecedentes de la Investigación

En Ecuador se han efectuado diversos estudios sobre el grado de analfabetismo digital presente en la población ecuatoriana, partimos como base de las últimas encuestas aplicadas con el INEC el cual a través del análisis demográfico nos otorga los resultados del índice presente en el país, el cual la población indígena representa la mayoría con un %31 seguido por los afroecuatorianos por un 11%, en un grado menor montubios con el 8,3 % y los mestizos con el 4,6%, con estos datos identificamos la disparidad existente con respecto a los conocimientos tecnológicos de la población.

Con los estudios realizados en el país y programas aplicados se ha ido disminuyendo esta brecha siendo que el año 2020 era del 7,5% a nivel de todo el país, gracias a la puesta en marcha de programas de alfabetización digital logro disminuir al 3,6% según la encuesta aplicada en el año 2022, pero cabe recalcar que esto fue en zonas urbanas del país, en el sector rural se dio un crecimiento debido a la urgencia que genero la pandemia por COVID-19 de trasladar todas las actividades ya sea empleo y educación a un entorno virtual provocando un crecimiento en la población de analfabetos digitales.

Estos datos nos proporcionan la idea del grado de esta problemática social, que en los últimos años, a raíz de los esfuerzos del gobierno por incorporar estos programas con el objetivo de disminuir la brecha digital, no ha tenido gran éxito en el sector rural, ya que se presentaron diversos factores que afectaron su éxito, desde el inicio de la pandemia COVID 19, la cual dificulto continuar con estos programas y obligó a estos grupos a utilizar la tecnología de una forma abrupta lo cual llevo a un momento de esta brecha como lo muestran los últimos análisis de 2024, el sector rural no tuvo la misma oportunidad de adaptación a la era digital.

Como resultado, se obtuvo que la deserción estudiantil en el sector rural presenta un aumento en los diferentes niveles educación según los datos en nivel bachillerato el 18,3% de los estudiantes no poseen con las suficientes competencias digitales para desarrollar sus trabajos en entornos educativos digitales. A raíz de esto se han visto sin posibilidad de continuar con sus estudios en muchos casos por no contar con los recursos o conocimientos, y no solo en el sector esto ha ido por igual en zonas urbanas si bien en menor medida, pero existe por lo que el estado ha planteado programar como una agenda virtual que busca inculcar a los estudiantes las competencias digitales básicas para disminuir la brecha que continúa el aumento por el crecimiento tecnológico continuo.

Bases Legales

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

En el país existen leyes que apoyan la incorporación de las TIC dentro del sistema educativo con el fin de proporcionar entornos educativos tecnológicos que ayuden reducir la distancia digital que existe en los estudiantes, en principio podemos encontrar en las obligaciones del estado dictaminas en el capítulo segundo mencionan que se debe “Asegurar que se domine el ámbito digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de aprendizaje, y promover la conexión entre la enseñanza y las labores productivas o sociales” (MINIEDUC, 2015, p.16).

El estado apoya que se implemente el uso de las nuevas tecnologías con el propósito de evolucionar el proceso de educacional existente, esto se ha visto reflejado en las diferentes instituciones del país en los últimos años, él incide de participación en entornos virtuales ha evidenciado un crecimiento; sin embargo, en muchas zonas del país principalmente cuando se refiere al sector rural no tenemos los mismos resultados que el resto de zonas, como consecuencia se produce una brecha digital muy significativa entre los estudiantes.

Esto se ha visto refleja en la designación de un artículo en específico que corresponde a la gestión de la autoridad educativa en el país la cual busca que el acceso a las TICS sea igualitario en todo el país para que por igual los estudiantes puedan desarrollar las mismas competencias digitales y no ser excluidos de la nueva era digital que se vive actualmente. Dentro del artículo 36 referentes a los niveles de gestión menciona que se debe “Respaldar el suministro de mecanismos para acceder a las tecnologías de la información y la comunicación” (MINIEDUC, 2015, p.37).

El estado debe brindar las herramientas digitales a las instituciones educativas permitiéndoles contar con al menos un espacio inicial de trabajo para los alumnos con el uso tecnológico como puede ser un laboratorio computacional, espacios de realidad aumentada o virtual, si bien implica un gasto significado es algo muy necesario en la actualidad, ya que todo en su mayoría implica el uso de un computador, teléfono celular o algún otro dispositivo electrónico.

Plan Nacional de Educación Digital.

El MINIEDUC ha impulsado notablemente la creación de una Agenda Educativa Digital, siendo una propuesta que busca guiar de forma organizada el aprendizaje digital y fomentar una ciudadanía digital responsable. Esta iniciativa está pensada para todos los miembros de la comunidad educativa como lo son estudiantes, docentes, directivos, personal educativo y familias, promoviendo algunas estrategias que buscan mejorar el uso tecnológico en la educación de manera más inclusiva, reflexiva y a su vez segura.

Desde 2017 se ha propuesto la aplicación de este instrumento para llevar a cabo la reducción del analfabetismo digital en el Ecuador enfocado principalmente para los estudiantes del sector rural, se han propuesto diferentes ejes que deben ser atendidos, para su implementación, a continuación, vamos a destacar uno muy importante y fundamental que es:

Eje “Excelencia” dirigido a un sistema educativo óptimo “con dotación de tecnologías para la educación” y, el cual, en su primera acción contempla el “uso de herramientas digitales en las instituciones educativas, acompañado de procesos de alfabetización mediática y promoción de la ciudadanía digital” (MINIEDUC, 2021, p.10).

Lo que busca esta agenda planteada por el gobierno es promover una educación de calidad a través del manejo adecuado de nuevas herramientas digitales, impulsando la utilización recursos tecnológicos, proporcionando espacios en las instituciones educativos óptimos para que los estudiantes puedan tener un acceso oportuno a las herramientas para su aprovechamiento en el desarrollo educativo.

Alfabetización Digital

Definición

El uso de las tecnologías de la información, en este último periodo ha ido ganando mucho terreno convirtiéndose en algo esencial para la realización de nuestras actividades diarias, ya que permite agilizar cada uno de los procesos. Pero el uso eficiente de estas requiere poseer un aprendizaje para aprovechar cada uno de ellos, y aquí surge la alfabetización digital tal como lo menciona Qualentum (2024).

La alfabetización digital nos plantea que las personas puedan conseguir las habilidades tecnológicas necesarias para poder hacer uso de las nuevas herramientas digitales, con el principal objetivo de disminuir la desigualdad digital existente, a través de los programas de alfabetización tomando el caso de Ecuador se han creado y llevado a cabo en todo el territorio la instalación de puntos de internet para que puedan hacer uso principalmente las familias del entorno rural, pero esto no es solo proporcionar las herramientas y equipos va mucho más allá es el enseñar como utilizar cada uno de ellos y como utilizar de una manera segura cada herramienta.

Se han planteado diversas definiciones sobre lo que es realmente la alfabetización digital entre una de las más destacas mención que se refiere directamente a “la habilidad de acceder, gestionar, comprender, integrar, comunicar, evaluar y crear informaciones mediante la utilización segura y apropiada de las tecnologías digitales para conseguir un empleo digno, un trabajo decente y la fomentar la iniciativa empresarial” (UNESCO, 2025, párr.5)

Con el término muy bien defino de lo que representa el analfabetismo digital vamos a revisar las principales consecuencias que conllevan que este problema se presente en cierto grupo de personas y que soluciones podemos llevar a cabo, ya que con constante crecimiento tecnológico es de suma importancia adquirir conocimiento que permitan el desenvolverse con fluidez y aprovechas estas herramientas.

Origen

El término de alfabetización digital surge en los años de 1990 a raíz del crecimiento exponencial de la tecnología, a lo largo de los años se ha ido definiendo con diversos aspectos que esto representa, en principio surge como la forma de desarrollar habilidades requeridas para la resolución de problemas de información y comunicación en entornos tecnológicos.

“El concepto Alfabetización Digital se comenzó a utilizar en los años 90 para designar al conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que necesita una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la Sociedad de la Información”. (Martí et al, 2008, p. 3).

Una vez identificado el surgimiento de este término podemos definirlo más concretamente como una necesidad del siglo XXI que implica el contar con el suficiente conocimiento para poder utilizar las herramientas digitales.

Principios

La alfabetización digital planeta algunos principios fundamentales que se deben cumplir que se definen a continuación, los cuales se enfocan en el desarrollo de capacidades,

de acceso, comprensión, evaluación, comunicación y creación al utilizar información digital con un carácter mucho más seguro y efectivo.

Según (Rheingold, 2012, p. 50) determina los principales principios tecnológicos como:

1. **Acceso:** Garantizar que todos los individuos puedan acceder a dispositivos, conectividad a internet y contenidos digitales de calidad.
2. **Comprensión:** Implica fortalecer la habilidad para entender, analizar y evaluar de forma crítica la información digital.
3. **Creación:** Fomentar la habilidad para crear contenido digital significativo, ético y seguro.
4. **Comunicación:** Usar herramientas digitales para comunicarse de manera efectiva y responsable en diversos contextos.
5. **Seguridad digital:** Promover un uso adecuado y ético de las herramientas, incluyendo la protección de información personal y el comportamiento responsable en línea.
6. **Ciudadanía digital:** Formar ciudadanos críticos, participativos y éticos dentro del entorno digital, con conciencia de sus derechos y responsabilidades.

Estos principios se deben lograr con la implementación de la alfabetización digital, en los diferentes niveles, para alcanzar cubrir la necesidad digital existente en la actualidad logrando que tanto niños, jóvenes y adultos puedan tener las mismas oportunidades de trabajar en un entorno virtual, por ello se debe trabajar en los puntos más claves el acceso, comprensión, y creación permitiendo posteriormente se pueda desarrollar la ciudadanía digital, pero en principio lo más importante es partir desde el desarrollo de experiencia con el uso de las herramientas.

Características

La alfabetización digital debe incluir aspectos muy importantes como ser inclusiva, accesible y también segura, por ello se han determinado pilares fundamentales como lo menciona (Vea, 2025, p. 10) a continuación:

- **Capacidad:** Incluye las destrezas técnicas conjuntamente con las habilidades necesarias para utilizar todo tipo de dispositivos y servicios digitales.
- **Seguridad:** Comprende pautas de higiene digital para evitar y detectar amenazas cibernéticas, así como técnicas para combatir la desinformación.

Tenemos varias habilidades que se buscan trabajar a través de los procesos de alfabetización digital, donde se diferencian principalmente por la capacidad de control y manejo para su aplicación de las herramientas digitales.

- **Básicas:** Se basa en actividades esenciales como encender y apagar los dispositivos, utilización de los periféricos, también incluyen saber, crear, editar, guardar y buscar un documento digital, uso de los correos electrónicos, acceso a mapas, calendarios o realizar búsquedas en navegadores web.
- **Intermedias y Avanzadas:** Se trabajan en entornos profesionales que requieren una especialización en el área tecnológica como automatizar tareas, ciberseguridad y también el uso de inteligencias artificiales.

Una vez de definidas las principales características, vamos a contemplar los principales aportes que su aplicación e incorporación traen consigo, enfocándonos al sistema educativo principalmente en el contexto del sector rural, como se verá beneficiado este grupo al incorporar el uso tecnología para el desarrollo de su aprendizaje.

Beneficios

Dentro de la educación, incorporar el uso de las tecnologías actuales, permite que los alumnos puedan realizar sus actividades, tareas escolares, de una manera mucho más rápida y

efectiva, permitiéndoles de la misma manera el uso de entornos digitales de aprendizaje como plataformas LMS, herramientas de creación de contenido, presentaciones interactivas, logrando así mejorar su proceso de aprendizaje con el uso de las TIC.

Vamos a revisar los beneficios que nos plantea (Cabrera, 2023, párr.26):

- Simplificación de tareas cotidianas.
- Nuevas oportunidades dentro del mercado laboral actual.
- Tener un acceso mucho más pronto y sencillo a documentos.
- Brinda un gran apoyo y mejorar el desarrollo del aprendizaje.
- Aumenta notablemente la productividad y eficiencia en varias actividades.
- Facilita la resolución de problemas con una manera practica y creativa.

Estos son algunos de los beneficios que contribuye una taller de alfabetización, en el ámbito educativo principalmente potencia el crecimiento del conocimiento de los alumnos, ya que al poder construir y desarrollar todo su aprendizaje con el uso tecnológico les va a permitir aplicar de una mejor manera lo visto en clases, también complementar puntos que no hayan quedado claro de manera autónoma por ella de habla siempre de lo esencial que se ha vuelto implementar la tecnología en las instituciones educativa.

La escuela de Negocios de Aicad (2021) nos plantean que implementa programas de alfabetización tecnológica dentro de las instituciones educativas nos permite “potenciar la excelencia de la educación al proporcionar a los estudiantes herramientas para aprender de manera más eficientes y desarrollar destrezas más relevantes para el siglo XXI” (párr.12).

Las instituciones educativas toman un rol clave para la potenciación de las competencias de los alumnos, las cuales se pueden complementar con el uso de las herramientas digitales, en la actualidad todo está inmerso en llevar a cabo tareas o trabajos escolares mediante el uso del internet o que requieren de algún dispositivo con conexión, al existir una brecha en cuanto a recursos disponibles tecnológicos, el beneficio si varía, pero esto

se complementa con la correcta integración adaptándose a la necesidades y recursos disponibles.

Consecuencias de no desarrollar la alfabetización digital.

Las principales consecuencias que puede acarrear el analfabetismo digital es la exclusión social cuando se habla de contextos digitales ya que, al no contar con las mismas capacidades, la población en general los separa del grupo haciendo un énfasis que no podrán desenvolver adecuadamente sin ese conocimiento previo. Destacamos los siguientes puntos importantes que se dan los diferentes ámbitos:

- Educativo: Desigualdad, Falta de acceso a la educación.
- Laboral: Desempleo, Pérdida de productividad, Brecha Salarial.
- Social: Aislamiento social, Falta de acceso a servicios, vulnerabilidad en línea.

Esto se puede dar a causa de diversos factores, como “el desconocimiento de las tecnologías, la limitada preparación y la escasez de recursos para la formación son factores determinantes que influyen en esta realidad” (Núñez-Freire et al, 2024, párr.21).

Por ello se han propuesto iniciativas de formación digital en el Ecuador, con el fin de hacer frente a esta problemática social que se vive en las diferentes regiones del país abordando los puntos mucho más importantes del uso de las nuevas herramientas tecnológicas, para así poder disminuir la brecha digital que existe no solo en el ámbito educativo sino también laboral que limita las capacidades de desarrollo en esta era digital.

Aprendizaje

Definición

El aprendizaje está directamente relacionado con adquirir nuevos conceptos, aprender nuevas habilidades, esto puede darse por diversos medios logrando el mismo resultado adaptándose a la necesidad y forma de cada persona para desarrollar una nueva experiencia.

“Entendemos el aprendizaje se entiende como la forma en que una persona adquiere, interioriza y desarrolla nuevos conocimientos, habilidades y destrezas a partir de la asimilación de información. (De Enciclopedia Significados, 2024, párr. 5).

Definido el concepto de aprendizaje podemos aplicar diferentes teorías para llevar a cabo este proceso, para ello buscaremos la se adapte de mejor manera a nuestra realidad para poder implementar y ejecutar el proyecto que consiga inculcar en los estudiantes las competencias digitales básicas.

El Constructivismo

Una de las principales teorías del aprendizaje que se adapta de mejor manera con el desarrollo de este proyecto es el constructivista, el cual plantea que el alumno es el encargado de forjar su conocimiento, con el uso de las experiencias previas que ya ha adquirido.

Se plantea trabajar con la teoría constructivista la cual es “una perspectiva educativa que plantea que cada individuo construye su conocimiento y comprensión del entorno a partir de sus experiencias y esquemas mentales previos” (Peiró, 2024, párr.8).

El enfoque del constructivismo nos menciona que cada persona tiene una comprensión distinta del mundo gracias a sus interacciones y experiencias que ha ido teniendo con el entorno, por eso se menciona que esto busca que el alumno desarrolle su propio aprendizaje, para ellos el docente se encargara de conectar los conocimientos previos para que puedan desarrollar el aprendizaje de manera autónoma.

Se destacan aspectos muy importantes que recaban las características principales que son: cada individuo forma su conocimiento propio, el aprendizaje se basa en la vivencia de cada individuo y, finalmente, la enseñanza se adapta de forma personalizada, por ello nos podemos dar en cuenta que esta teoría de aprendizaje es la que se adapta de mejor manera al enfoque del proyecto para su ejecución.

Fases del desarrollo del aprendizaje

Para el proceso del aprendizaje se mencionan diferentes etapas, las cuales implican el proceso para adquirir nuevas habilidades, como lo detalla a continuación (Garcia, 2024, p.2):

- Incompetencia inconsciente: Mantente receptivo a la retroalimentación y a la autoevaluación.
- Incompetencia consciente: Fija objetivos realistas y divide la conducta o habilidad que quieres desarrollar en pasos pequeños
- Competencia consciente: Enfócate en usar la habilidad o conducta en diferentes contextos y aprovecha cada oportunidad.
- Competencia inconsciente: Encuentra maneras de seguir retándote y superándote. Busca oportunidades para crecer y desarrollarte.

Para adquirir nuevos conocimientos y habilidades debemos motivarnos, influye mucho nuestra práctica con lo que nos enseñen para desarrollar un aprendizaje profundo de algún tema en específico, el autoaprendizaje toma un papel fundamental, ya que es indispensable trabajar en pequeños objetivos para alcanzarlos rápidamente y solicitar una retroalimentación para así crecer continuamente al punto de realizar actividades con una maestría convirtiéndole en un hábito.

Factores que inciden en el aprendizaje

Para determinar los principales que inciden necesitamos hablar de manera interna que son directamente del alumno, así como también de manera externa que se refiere al entorno donde se encuentra, estos dos determinaran como de efectivo es el aprendizaje que va a desarrollar el estudiante, independientemente del tema o asignatura que esté trabajando, vamos a ver cómo están definidos estos factores por (Bustos, 2024):

Factores Internos:

- Inteligencia.

- Los estilos de aprendizaje.
- Confianza en ti.
- Impulso a seguir aprendiendo.
- Disposición para aprender.

Los factores internos representan directamente las habilidades que presenta el estudiante al momento de aprendizaje como el grado de motivación e interés que él tiene en adquirir nuevos conocimientos, influyendo directamente su estilo de aprendizaje, ya que esto determinara la mejor forma por la cual puede aprender, siendo los más importantes un alumno que desea crecer intelectualmente lo va a conseguir con su dedicación directamente él va a ser quien dedica hasta qué punto llegar con el esfuerzo que haga.

Factores Externos:

- El entorno familiar.
- La calidad educativa.
- Situación socioeconómica.
- Principios Culturales.

El aprendizaje no solo se basará en los factores internos, si bien son los más influyentes, también se debe hablar de los externos que están relaciones directamente con el entorno del alumno, como son su hogar y la escuela, estos sí tiene una parte de influencia partiendo desde su hogar el cual le debe permitir estudiar sin molestias y también ser una motivación adicional, donde puede conseguir tranquilidad, de la misma manera hablamos de la calidad educativa que proporciona la institución la cual debe proveer al alumno un espacio adecuado y adaptado para que desarrolle todas sus habilidades, aquí también es fundamental aprovechar de forma eficiente los recursos disponibles para y del estudiante.

Con esto muy bien determinado de como influyen los factores en el aprendizaje, vamos a identificar la conexión que existe con el uso de las nuevas tecnologías para potenciar el

conocimiento, como la alfabetización digital, permitirá que el estudiante desarrolle su conocimiento y también trabaje sus habilidades.

Interconexión

El impacto tecnológico dentro del aprendizaje en el siglo XXI.

En el ámbito educativo, el uso de las TIC facilita que los estudiantes enriquezcan su proceso de aprendizaje al disponer de múltiples herramientas para llevar a cabo sus actividades escolares, consigo trae un sin número de beneficios, pero para que estos se logren es indispensable que los estudiantes puedan utilizar adecuadamente cada una de las nuevas tecnologías, analizaremos la influencia que tiene la tecnología en el desempeño académico.

La incorporación de las TIC en los contextos educativos presenta una serie de ventajas significativas, como el acceso a diversos recursos tecnológicos, la promoción del trabajo colaborativo entre los estudiantes, la utilización de instrumentos de información y comunicación. Acceso a una gran información actualizada de manera ágil, y la mejora en la comunicación con las familias, docentes, alumnos y la institución educativa (Reyes, 2023, párr.4).

A través del internet, los estudiantes podrán nutrirse de nuevos conocimientos y también complementar los ya vistos en clases, promoviendo así el autoaprendizaje, de igual modo se potencia la resolución de problemas, al hacer uso de las nuevas herramientas enfrentarán nuevo conocimiento de cómo usarlas, generando así ese interés y necesidades de aprender a cómo utilizar de mejor manera.

Las TIC brindan nuevas posibilidades para la personalización del aprendizaje. Los docentes pueden emplear plataformas digitales y herramientas de aprendizaje adaptativo para ajustar los contenidos y los recursos según las necesidades particulares de cada estudiante. Esto facilita que los estudiantes progresen a su propio ritmo y reciban apoyo extra en áreas que les resulten más desafiantes (La Hora, 2025, párr.3).

Brecha digital dentro del el sistema educacional en Ecuador

No cabe duda que el efecto que tiene la utilización de nuevas tecnologías dentro de la educación es muy amplio, permitiendo desarrollar nuevas metodologías de enseñanza, aunque la disparidad digital entre áreas urbanas y rurales sigue siendo significativa, se puede adaptar un programa el cual contribuya de manera muy positiva el fortalecimiento de las competencias digitales básicas en las áreas con recursos limitados, aprovechando lo disponible.

“La brecha digital se manifiesta con mayor intensidad en los grupos más vulnerables, como las poblaciones de zonas rurales y sectores urbanos marginales, quienes cuentan con escasos recursos económicos para poder acceder a dispositivos y aplicaciones necesarias para desenvolverse en entornos digitales” (Sagñay et al., 2025).

Para el sistema educativo moderno el empleo de recursos digitales se ha transformado en algo indispensable por ello tiene un impacto muy significativo el desarrollo de habilidades en el ámbito tecnología para que los estudiantes se desenvuelvan correctamente en la era digital que a través y que continúan, de la misma manera contribuirá a disminuir esta brecha que incluso provoca una deserción estudiantil muy significativa en el contexto rural.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

Enfoque metodológico.

Este trabajo será estructurado con un enfoque metodológico de tipo **cuantitativo**, al ser el más adecuado para las características y demandas que se requieren para la investigación planteada.

Este enfoque resulta muy adecuado, ya que el estudio está orientado a identificar el grado de destrezas y la recurrencia de uso de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes, con la aplicación de una encuesta con preguntas cerradas y escalas de frecuencia.

La investigación se va desarrollar bajo un carácter **descriptivo**, ya que se centra en observar e identificar las características del fenómeno sin ninguna manipulación. El principal objetivo es conocer las competencias digitales en los estudiantes de 7^{mo} año EGB, en la Unidad Educativa “Tres de Diciembre”, ubicada en la parroquia rural Checa.

La información recolectada mediante el cuestionario será procesada a través de hojas de cálculo mediante **Microsoft Excel**, donde se elaborarán tablas de frecuencia y diagramas circulares (pastel), para así representar de manera visual todos los resultados. Estos datos nos permitirán interpretar los niveles de alfabetización digital existentes, acceso a recursos tecnológicos disponibles y frecuencia de uso de los mismos.

Población y muestra

En la población objeto del estudio está compuesta por los alumnos de 7^{mo} año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre”, que está ubicada en la parroquia rural Checa, de la provincia de Pichincha.

Dado que el número de estudiantes es reducido y completamente manejable, se estudiará con toda la totalidad de la población, por lo cual no requiere aplicar alguna técnica de muestreo, sino que se realizará un estudio censal. Esto va permitir obtener la información de manera directa y completa del nivel de alfabetización digital de todos los estudiantes, asegurando a si los resultados mucho más representativos y precisos.

Además, el trabajar con toda la población va a asegurar tener una mayor validez en todos los resultados obtenidos del diagnóstico, al recoger toda la información como particularidades de cada alumno no existirá ningún tipo de exclusión en el caso. Esta decisión es muy acertada en un contexto de ruralidad, donde las diferencias individuales de los alumnos influyen directamente en el acceso y uso de las tecnologías es fundamental recabar toda la información para el diseño de una propuesta educativa inclusiva y contextualizada.

Instrumentos

La técnica de recolección de datos que se ejecutara en la investigación es la **encuesta**. Y de la misma manera el instrumento utilizado es un **cuestionario** que consta de preguntas cerradas de opción múltiple, escalas de frecuencia y por último la escala de Likert.

Para la recopilación de información se llevó a cabo un cuestionario dirigido a los alumnos de 7ºmo año de EGB de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre”. El instrumento está compuesto de 11 preguntas cerradas permitiendo obtener datos cuantificables sobre el acceso, uso y grado de conocimiento que poseen los alumnos.

El cuestionario está organizado entorno a las siguientes dimensiones:

Dimensión instrumental.

Categoría: Acceso y utilización de los recursos digitales.

Indicador:

- Dispositivos disponibles dentro del hogar. (Pregunta #1)
- Frecuencia de uso semanal. (Pregunta #2)
- Uso compartido de los dispositivos. (Pregunta #3)
- Herramientas digitales que conoce. (Pregunta #4)
- Frecuencia de uso de las herramientas digitales. (Pregunta #5)

Dimensión cognitiva y conductual.

Categoría: Implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje.

Indicador:

- Nivel de manejo tecnológico percibido. (Pregunta #6)
- Uso de las TIC para tareas escolares. (Pregunta #7)
- Uso tecnológico en trabajos grupales. (Pregunta #8)
- Autonomía en el desarrollo de tareas. (Pregunta #9)

Dimensión Sociocomunicacional.

Categoría: Interacción académica mediante medios digitales.

Indicador:

- Uso de TIC para comunicarse con los docentes. (Pregunta #10)
- Uso de herramientas digitales para interactuar con compañeros. (Pregunta #11)

El instrumento fue diseñado para ser aplicado de manera presencial con el acompañamiento del docente, a si garantizando la comprensión de las interrogantes y la validez de los resultados obtenidos. La mayoría de los ítems son presentados en un formato de opciones múltiple conjuntamente con escalas de frecuencia que logran facilitar la tabulación y análisis estadístico, mediante la construcción de tablas de frecuencia al igual que gráficos estadísticos.

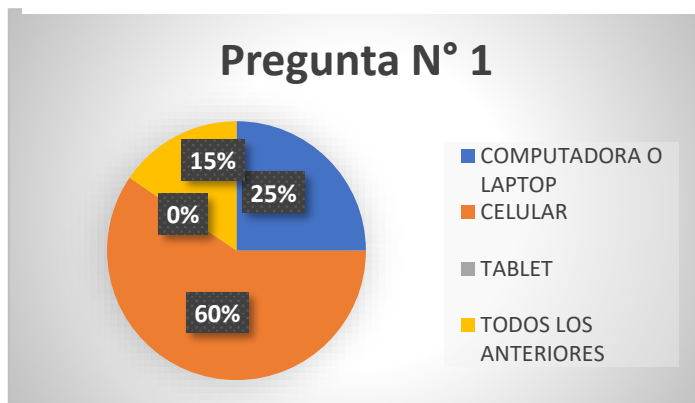
Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico.

Tabla 1

Pregunta 1: ¿Tienes acceso a algún dispositivo digital en casa?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Computadora o laptop	21	25%
Celular	50	60%
Tablet	0	0%
Todos los anteriores	13	15%
TOTAL	84	100%

Ilustración 1 ¿Tienes acceso a algún dispositivo digital en casa?



Análisis e Interpretación:

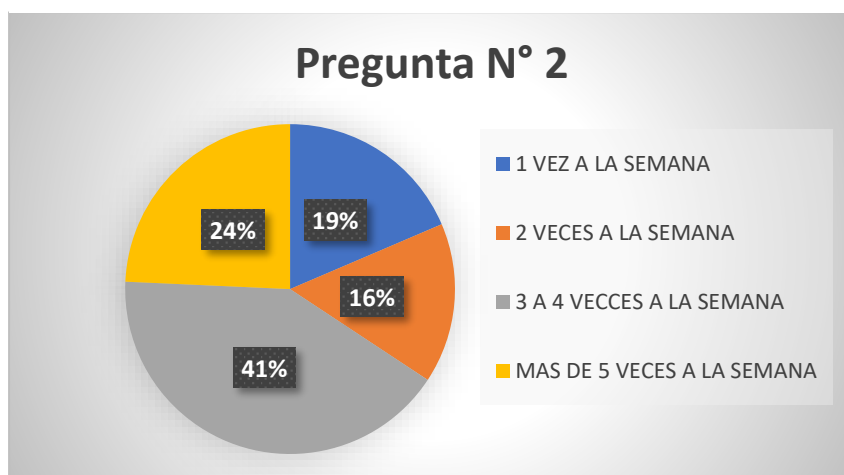
A partir de todas las respuestas recopiladas en la fase de recolección de datos, referente a la pregunta 1, acerca de si los estudiantes tienen acceso a algún dispositivo digital dentro del hogar, se obtuvo que, del total de encuestados, 50 estudiantes correspondiente al 60%, mencionan que poseen un teléfono celular, 21 estudiantes correspondiente al 25% indican que poseen un computador o laptop, 13 estudiantes correspondiente al 14% mencionan poseer todos los dispositivos, y ningún estudiante siendo el 0% indica tener una tablet.

Tabla 2

Pregunta 2: Pregunta 2: Durante la semana que tanto tiene acceso para usar diferentes recursos tecnológicos.

Opción	Cantidad	Porcentaje
1 Vez a la semana	13	19%
2 Veces a la semana	11	16%
3 a 4 Veces a la semana	29	41%
Más de 5 Veces a la semana	17	24%
TOTAL	70	100%

Ilustración 2 Durante la semana que tanto tiene acceso para usar diferentes recursos tecnológicos.



Análisis e Interpretación:

A partir de datos recopilados en la aplicación de la encuesta, referente a la pregunta 2, acerca del acceso que poseen durante la semana para usar diferentes recursos tecnológicos, se obtuvo que, del total de encuestados, 29 estudiantes correspondiente al 41%, mencionan que puede hacer uso de 3 a 4 veces a la semana, mientras que 17 estudiantes correspondiente al 24% indican que más de 5 veces a la semana, por otro lado 13 estudiantes correspondiente al 19% mencionan que únicamente 1 vez por semana, y 11 estudiantes con el 16% acceden solamente 2 veces a la semana.

Tabla 3

Pregunta 3: ¿Compartes los dispositivos digitales con otros miembros de tu hogar?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	20	29%
En ocasiones	33	47%
Casi nunca	11	16%
Nunca	6	8%
TOTAL	70	100%

Ilustración 3 ¿Compartes los dispositivos digitales con otros miembros de tu hogar?



Análisis e Interpretación:

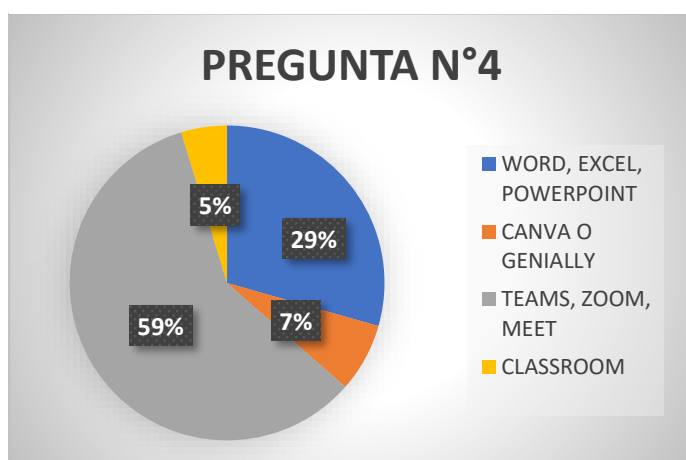
Con base en los datos recabados durante la etapa de obtención de resultados, referente a la pregunta 3, acerca de la compartición de los dispositivos entre los miembros del hogar, se obtuvo que, del total de encuestados, 33 estudiantes correspondiente al 47%, mencionan que en ocasiones comparten estos dispositivos, mientras que 20 estudiantes correspondiente al 29% indican que siempre tienen que siempre comparte los dispositivos, por otro lado 11 estudiantes correspondiente al 16% mencionan que casi nunca llegan a compartirlos y 6 estudiantes con el 8% nunca comparten los dispositivos digitales en su hogar.

Tabla 4

Pregunta 4: ¿Qué herramientas digitales conoces y has utilizado?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Word, Excel, Powerpoint	25	29%
Canva O Genially	6	7%
Microsoft Teams, Zoom, Meet	50	59%
Classroom	4	5%
TOTAL	85	100%

Ilustración 4 ¿Qué herramientas digitales conoces y has utilizado?



Análisis e Interpretación:

A partir de los datos recopilados durante la fase de recolección de información, referente a la pregunta 4, acerca de las herramientas digitales que conoce y ha utilizado, se obtuvo que, del total de encuestados, 50 estudiantes que representa al 59%, mencionan que conoce Microsoft Teams, Zoom, Meet, 25 estudiantes correspondiente al 29% indican que conocen herramientas como Excel, Word, PowerPoint, por otro lado 6 estudiantes correspondiendo al 7% únicamente conocen Canva o Geneally al 16% y 4 estudiantes con el 5% solo conoce la herramienta digital Classroom.

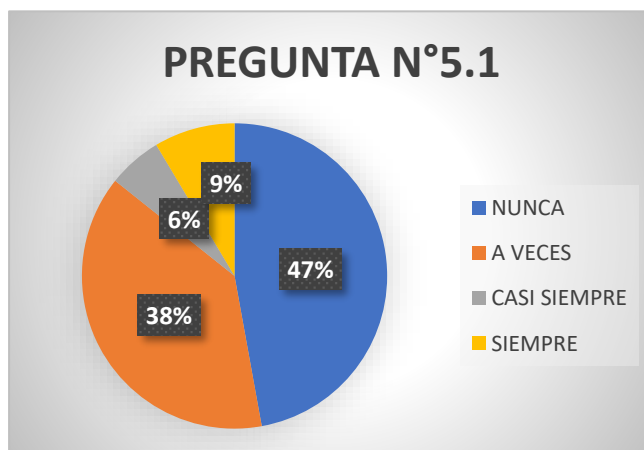
Uso de Programas.

Tabla 5

Pregunta 5.1: Uso programas como Word, Excel, PowerPoint o similares.

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	6	9%
Casi siempre	4	6%
A veces	27	38%
Nunca	33	47%
TOTAL	70	100%

Ilustración 5 Uso programas como Word, Excel, PowerPoint o similares.



Análisis e Interpretación:

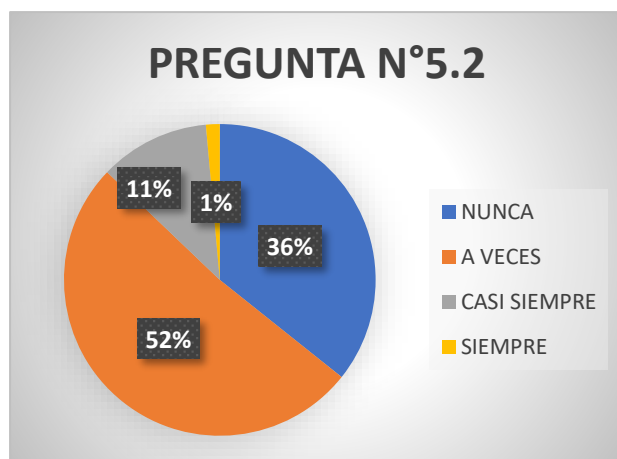
Conforme a los datos obtenidos durante la etapa de recopilación de información, referente a la pregunta 5.1, acerca del uso de programas como Word, Excel, PowerPoint o similares, se obtuvo que, del total de encuestados, 33 estudiantes que representa al 47%, mencionan que no han utilizado programas ofimáticos, 27 estudiantes correspondiente al 38% indican que solamente a veces las llegan a utilizar, por otro lado 6 estudiantes correspondiendo al 9% mencionan utilizarlas siempre y 4 estudiantes con el 6% casi siempre utilizan estas herramientas digitales como Word, Excel y PowerPoint.

Tabla 6

Pregunta 5.2: Empleo herramientas digitales (como Canva o Genially).

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	1	1%
Casi siempre	8	11%
A veces	36	52%
Nunca	25	36%
TOTAL	70	100%

Ilustración 6 Empleo herramientas digitales (como Canva o Genially).



Análisis e Interpretación:

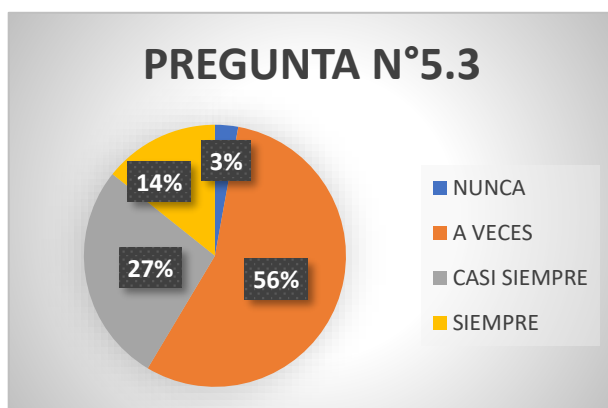
A partir de la información recopilada dentro de la fase de recolección de datos, en la pregunta 5.2, acerca de emplear herramientas digitales como Canva o Genially, se obtuvo que, del total de encuestados, 36 estudiantes que representa al 52% indican que a veces las utilizan, 25 estudiantes que corresponde al 36% menciona que nunca las han utilizado, 8 estudiantes correspondiendo al 11% mencionan que casi siempre las utilizan y 1 estudiante que representa el 1% siempre utiliza herramientas digitales como Canva o Genially.

Tabla 7

Pregunta 5.3: Accedo a plataformas educativas (como Teams, Zoom, o Meeet).

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	10	14%
Casi siempre	19	27%
A veces	39	56%
Nunca	2	3%
TOTAL	70	100%

Ilustración 7 Accedo a plataformas educativas (como Teams, Zoom, o Meeet).



Análisis e Interpretación:

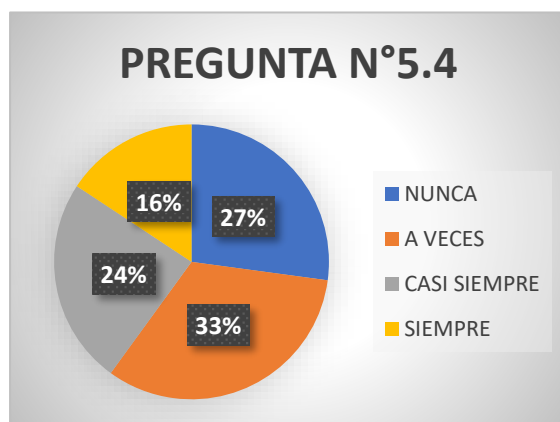
Con base en los datos recabados dentro de la fase de recolección de información, referente a la pregunta 5.3, acerca de acceder a plataformas educativas como Microsoft Team, Zoom, o Google Meet, se obtuvo que, del total de encuestados, 39 estudiantes que representa al 56% menciona que a veces accede a estas plataformas, 19 estudiantes que corresponde al 27% menciona que casi siempre accede, 10 estudiantes correspondiendo al 14% mencionan que siempre las utilizan y 2 estudiantes que representan el 3% nunca acceden a estas plataformas educativas.

Tabla 8

Pregunta 5.4: Utilizo entornos educativos digitales (Classroom)

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	11	16%
Casi siempre	17	25%
A veces	23	33%
Nunca	19	27%
TOTAL	70	100%

Ilustración 8 Utilizo entornos educativos digitales (Classroom)



Análisis e Interpretación:

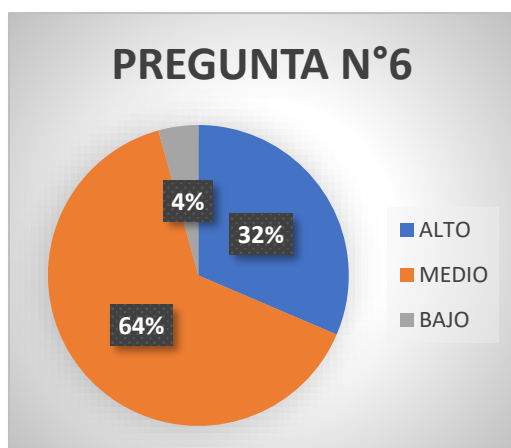
A partir de la información recopilada en la recolección de resultado, referente a la pregunta 5.4, acerca de la utilización de entornos educativos digitales como Google Classroom, se obtuvo que, del total de encuestados, 23 estudiantes que representa al 33% indica que a veces utilizan entornos educativos, mientras que 19 estudiantes que representa el 27% nunca utilizan los entornos digitales, 17 estudiantes que representa el 25% casi siempre utiliza los entornos digitales, y 11 estudiantes correspondiente al 16% siempre utilizan los entornos educativos digitales.

Tabla 9

Pregunta 6: ¿Cuál consideras que es tu nivel de manejo de las herramientas digitales?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Alto	22	32%
Medio	45	64%
Bajo	3	4%
TOTAL	70	100%

Ilustración 9 ¿Cuál consideras que es tu nivel de manejo de las herramientas digitales?



Análisis e Interpretación:

Conforme a los datos obtenidos dentro de la recolección de datos, referente a la pregunta 6, acerca de que nivel de manejo de las herramientas digitales consideran tener los

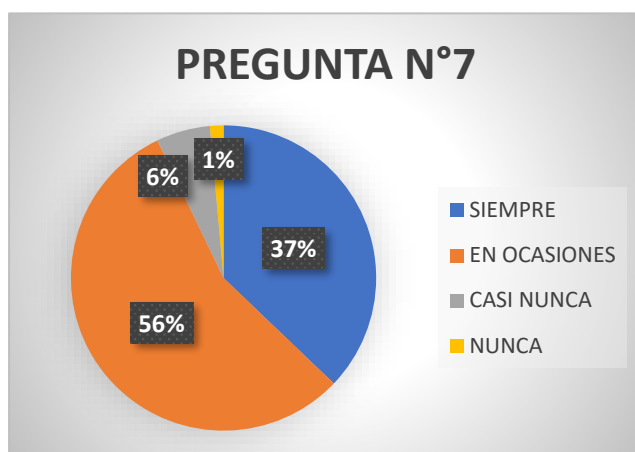
estudiantes, se obtuvo que, del total de encuestados, 45 estudiantes que representa al 64% indican poseer un nivel de manejo medio, por otro lado 22 estudiantes correspondiente al 32% mencionan tener un nivel de manejo alto y por ultimo 3 estudiantes representando el 4% indican tener un nivel de manejo bajo de las herramientas digitales.

Tabla 10

Pregunta 7: ¿Utilizas herramientas digitales para realizar tus tareas o trabajos escolares?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	26	37%
En Ocasiones	39	56%
Casi Nunca	4	6%
Nunca	1	1%
TOTAL	70	100%

Ilustración 10 ¿Utilizas herramientas digitales para realizar tus tareas o trabajos escolares?



Análisis e Interpretación:

Conforme a los resultados obtenidos en la etapa de recopilación de resultados, referente a la pregunta 7, acerca de la utilización de herramientas digitales para realizar tareas o trabajos escolares, se obtuvo que, del total de encuestados, 39 estudiantes que representa al 56%

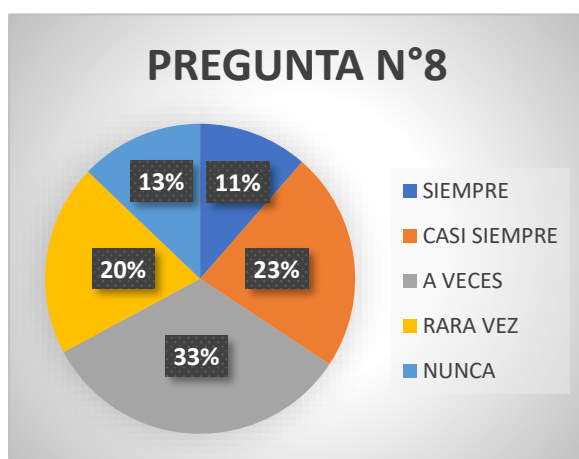
menciona que en ocasiones las utiliza para realizar sus tareas, 26 estudiantes que corresponde al 37% menciona siempre utilizar las herramientas digitales en sus tareas, por otro lado 4 estudiantes representando el 6% casi nunca llega a utilizar, y 1 estudiantes correspondiente al 1% nunca usaron las herramientas digitales para cumplir con sus tareas o trabajos escolares.

Tabla 11

Pregunta 8: ¿Cuándo realizas actividades o tareas en grupo llegas a utilizar las herramientas digitales para poder llevar a cabo estas tareas?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	8	11%
Casi siempre	16	23%
A veces	23	33%
Rara vez	14	20%
Nunca	9	13%
TOTAL	70	100%

Ilustración 11 ¿Cuándo realizas actividades o tareas en grupo llegas a utilizar las herramientas digitales para poder llevar a cabo estas tareas?



Análisis e Interpretación:

A partir de los resultados obtenidos durante el proceso de recolección de datos, referente a la pregunta 8, acerca de llegan a utilizar herramientas digitales para realizar actividades o tareas en grupo, se obtuvo que, del total de encuestados, 23 estudiantes que

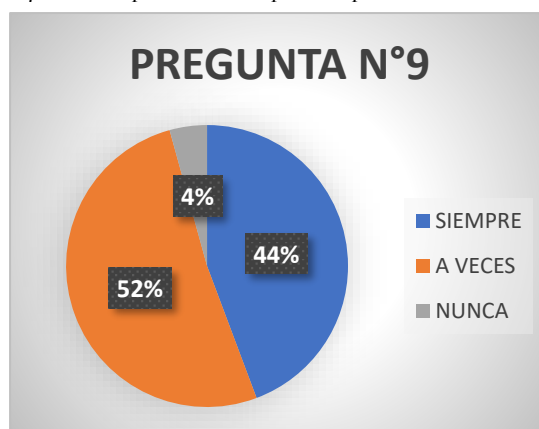
representa al 33% menciona que solamente a veces utiliza herramientas digitales, 16 estudiantes que corresponde al 23% indican casi siempre tener que utilizarlas, 14 estudiantes correspondiendo al 20% mencionan que rara vez requieren utiliza estas herramientas y 8 estudiantes que corresponde al 11% siempre hacen uso de las herramientas digitales para llevar a cabo sus tareas o actividades en grupo.

Tabla 12

Pregunta 9: ¿Con las herramientas digitales realizo consultas de información por mi cuenta para ampliar mis conocimientos?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	31	44%
A veces	36	52%
Nunca	3	4%
TOTAL	70	100%

Ilustración 12 ¿Con las herramientas digitales realizo consultas de información por mi cuenta para ampliar mis conocimientos?



Análisis e Interpretación:

A partir de la datos recopilados durante la fase de recolección de resultados, referente a la pregunta 9, acerca de que si realizan consultas de informar para ampliar los conocimientos mediante herramientas digitales, se obtuvo que, del total de encuestados, 36 estudiantes que

representa al 52% menciona que a veces realizan consultas de información en estas herramientas, , 31 estudiantes que corresponde al 44% menciona que siempre utilizan las herramientas digitales para consultas de informar y 3 estudiantes correspondiente al 4% nunca utilizan las herramientas digitales para ampliar sus conocimientos.

Tabla 13

Pregunta 10: ¿Cuándo necesito comunicarme o interactuar con mis profesores, llego a utilizar alguna herramienta digital?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	12	17%
En Ocasiones	35	50%
Casi Nunca	17	24%
Nunca	6	9%
TOTAL	70	100%

Ilustración 13 ¿Cuándo necesito comunicarme o interactuar con mis profesores, llego a utilizar alguna herramienta digital?



Análisis e Interpretación:

A partir de la información recopilada durante la fase de recolección de información, referente a la pregunta 10, acerca de que si utilizan los estudiantes alguna herramienta digital para comunicarse o interactuar con sus profesores, se obtuvo que, del total de encuestados, 35

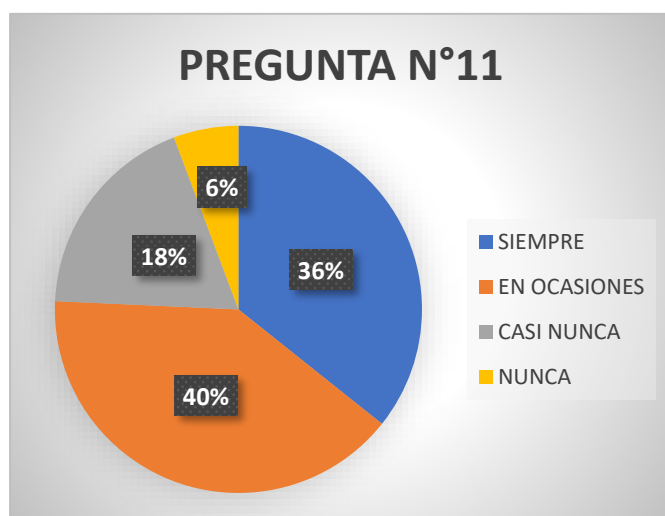
estudiantes que representa al 50% menciona que en ocasiones de comunican con sus profesores por medio de estas herramientas, 17 estudiantes que corresponde al 24% menciona que casi nunca se comunican por medio de herramientas digitales, 12 estudiantes que representa el 17% siempre utiliza alguna herramienta digital para comunicarse con sus profesores, y 6 estudiantes que corresponde el 9% nunca ha utilizado herramientas digitales para interactuar o comunicarse con sus profesores.

Tabla 14

Pregunta 11: ¿Utilizas las herramientas digitales para interactuar con tus compañeros de clase, como Redes Sociales, Foros en línea o Chats?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Siempre	25	36%
En Ocasiones	28	40%
Casi Nunca	13	18%
Nunca	4	6%
TOTAL	70	100%

Ilustración 14 ¿Utilizas las herramientas digitales para interactuar con tus compañeros de clase, como Redes Sociales, Foros en línea o Chats?



Análisis e Interpretación:

Con base en los resultados recabados durante la etapa de obtención de datos, referente a la pregunta 11, acerca de la utilización de herramientas digitales para interactuar con sus compañeros de clase, como redes sociales, foros en línea o chats, se obtuvo que, del total de encuestados, 28 estudiantes que representa al 40% indica que en ocasiones utiliza estas herramientas, 25 estudiantes que corresponde al 36% menciona que siempre utiliza las herramientas digitales, 13 estudiantes correspondiendo al 18% indican que casi nunca las herramientas, y 4 estudiantes que corresponde al 6% nunca utilizan recursos tecnológicos para interactuar con compañeros de clase, como redes sociales, foros en línea o chats.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

Fundamentos de la propuesta

Justificación

La alfabetización digital se ha convertido fundamental para desempeñarse en el entorno educacional actual. Esta propuesta busca responder a dicha problemática, proporcionando a los estudiantes de EGB Media los conocimientos y destrezas necesarios para desenvolverse con autonomía y seguridad en ambientes digitales.

Objetivo de la propuesta.

Desarrollar en los alumnos de 7ºmo año de EGB de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre” del sector rural competencias digitales básicas, mediante la implementación de actividades didácticas con recursos tecnológicos, que les permitan utilizar de manera autónoma y optima programas ofimáticos y plataformas de creación de contenido digital, fortaleciendo su rendimiento académico y su integración al entorno educativo digital.

Importancia Y Características De La Propuesta

Esta propuesta tiene gran relevancia porque responde a una necesidad educativa urgente que busca reducir la brecha digital que existe en contextos vulnerables. Con su aplicación permitirá a los estudiantes adquirir habilidades prácticas en herramientas como Word, Excel, PowerPoint, Canva, Genially, Prezi y Gamma, mejorando así su rendimiento académico, permitiéndoles participar también activamente en clases y logrando una autonomía digital.

Entre sus principales características destacan:

- Es flexible ya que implementa enfoque práctico y adaptado al nivel educativo.
- Es amigable ya que usa plataformas gratuitas y accesibles.
- Creativa y entretenida logrando motivar al estudiante en su aplicación.
- Es interactiva permitiendo evaluar continuamente el progreso del alumno.

Presentación

Esta propuesta se va desarrollar a través de un taller dividido en módulos cortos e interactivos, impartidos durante una sesión presencial, con una duración total de 3 horas. Cada módulo abordará una herramienta específica mediante actividades dinámicas y contextualizadas (como infografías, presentaciones, juegos interactivos, etc.), usando recursos gratuitos como Genially, Wordwall, Canva y Educaplay. Al final del taller se aplicará una encuesta de satisfacción y una prueba práctica para determinar el impacto del programa en los estudiantes.

Desarrollo de Actividades

Tabla 15 - Actividad N°1 Las Herramientas Digitales

Actividad 1	
Tema:	Las Herramientas Digitales
Objetivo:	Identificar cada una de las herramientas digitales con su respectivo logo.
Descripción de la actividad	

1. El docente accede anticipadamente al laboratorio de computación y enciende los equipos
2. E docente abre previamente la aplicación de Wordwall en cada computadora.
3. Los estudiantes ingresan al laboratorio y toman su lugar correspondiente.
4. El docente brinda las indicaciones generales, explicando el propósito de la actividad:
 - a. Los estudiantes dan clic en el botón “Jugar” para iniciar la dinámica.
 - b. Al comenzar, observarán en pantalla un conjunto de nombres o conceptos ubicados en la parte superior, los cuales deberán arrastrar y soltar sobre el logo o imagen correcta que los representa.
 - c. Una vez que todos los elementos hayan sido ubicados, los estudiantes levantan la mano para obtener una retroalimentación.

Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Wordwall Carteles Marcadores	En caso de que los estudiantes no reconozcan algunos de los logos presentados, se desarrollara bajo la modalidad de ensayo y error, promoviendo así el aprendizaje autónomo a través de la exploración.
Conclusiones		
Los estudiantes identificarán las herramientas digitales que trabajemos y despertará sus conocimientos previos sobre ellas.		
Enlace:	https://wordwall.net/es/resource/93394790	

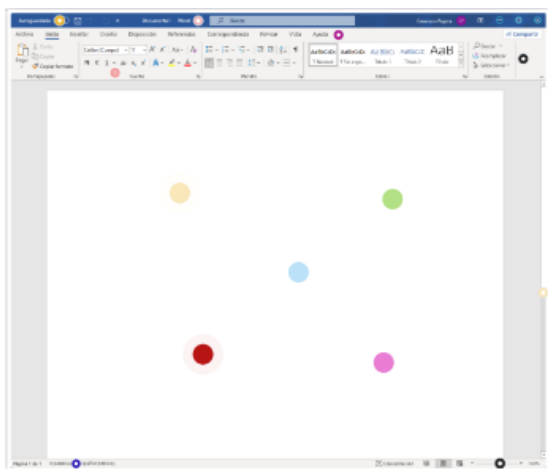
Ilustración 15 Actividad N°1 Herra.Digil.



Tabla 16 - Actividad N° 2 Conociendo Word.

Actividad 2		
Tema:	Conociendo Word.	
Objetivo:	Reconocer la interfaz de Microsoft Word y sus herramientas básicas.	
Descripción de la actividad		
1. El docente ingresa al laboratorio de computación y enciende las computadoras. 2. A continuación, abre en cada equipo el aplicativo interactivo de Genially. 3. Los estudiantes ingresan al laboratorio, se ubican en sus puestos asignados y escuchan las indicaciones del docente. 4. El docente explica el procedimiento de la actividad: a. Al abrir la ventana de Genially, los estudiantes deberán desplazar el cursor sobre los distintos elementos interactivos para explorar la interfaz de Microsoft Word. b. Al interactuar con cada ícono o sección, visualizarán información relacionada con sus funciones básicas. c. Una vez hayan recorrido y comprendido cada elemento, deberán levantar la mano para recibir retroalimentación personalizada.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Genially Carteles Marcadores	En caso de que los estudiantes requieran mayor claridad sobre alguna funcionalidad, el docente brindará una explicación adicional que refuerce su comprensión.
Conclusiones		
Los estudiantes reconocerán las principales herramientas de Word, facilitando su uso en futuras actividades de procesamiento de texto		
Enlace:	https://view.genially.com/6844981777e4bb918e09b602/interactive-content-microsoft-word	

Ilustración 16 Actividad N° 2 Conociend. Word.



Puedes crear textos de cualquier tipo, como informes, cartas, ensayos, etc., y darles formato (fuentes, tamaños, estilos, colores, etc.).

Tabla 17 - Actividad N° 3 Funciones básicas de Microsoft Excel.

Actividad 3		
Tema:	Funciones básicas de Microsoft Excel.	
Objetivo:	Introducir a los estudiantes en las funciones esenciales de Excel mediante adivinanzas que describan su uso.	
Descripción de la actividad		
1. El docente accede al laboratorio de computación y enciende los equipos. 2. En cada computadora, abre el enlace correspondiente a la actividad en Educaplay. 3. Los estudiantes ingresan al laboratorio, se ubican en sus puestos. 4. El docente indica los pasos a seguir: a. Los alumnos deberán hacer clic en “Play” para iniciar la actividad de adivinanzas. b. A medida que respondan correctamente, la plataforma les permitirá avanzar. c. Al finalizar, se mostrará la puntuación obtenida, y el docente ofrecerá la correspondiente retroalimentación.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Educaplay Carteles Marcadores	Si durante la actividad algún estudiante tiene dificultad para adivinar una palabra, el docente podrá intervenir con una breve explicación.

Conclusiones	
Los estudiantes asociarán las funciones específicas de Excel, mejorando su comprensión y aplicación.	
Enlace:	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24198273-adinanzas_de_excel.html

Ilustración 17 Actividad N° 3 Microsof. Excel.

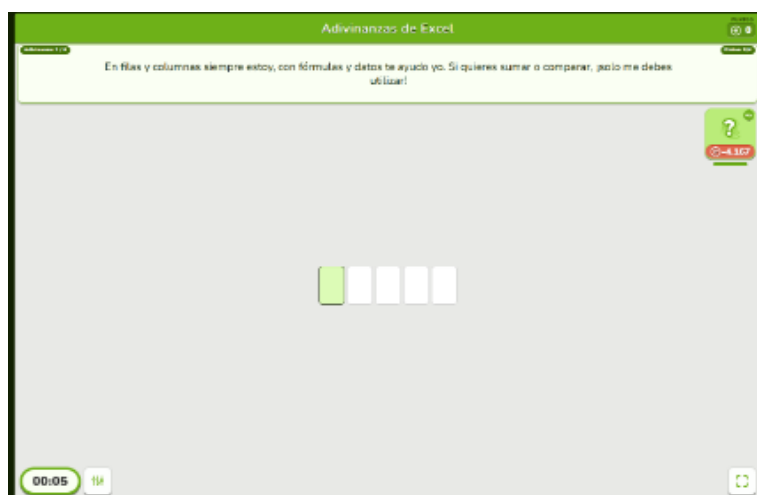


Tabla 18 - Actividad N° 4 Herramientas de Microsoft PowerPoint.

Actividad 4		
Tema:	Herramientas de Microsoft PowerPoint.	
Objetivo:	Reforzar el conocimiento de las herramientas de PowerPoint mediante un juego interactivo.	
Descripción de la actividad		
1. El docente ingresa al laboratorio de computación y enciende los equipos. 2. Accede desde cada computadora a la actividad interactiva en Wordwall. 3. Los estudiantes ingresan al laboratorio, se ubican en sus respectivos puestos. 4. El docente explica cómo hacer la actividad: a. Al iniciar, los alumnos deberán girar la ruleta digital, la cual mostrará una pregunta relacionada con las herramientas digitales vistas en el taller. b. Cada estudiante realizará tres giros en total, respondiendo a las preguntas. c. Al finalizar el docente abrirá un breve espacio de retroalimentación para resolver dudas o reforzar conceptos que hayan generado dificultad.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones

15 minutos	PC WordWall Carteles Marcadores	En caso de que algún estudiante necesite mayor claridad sobre una pregunta presentada, el docente proporcionará una explicación adicional.
Conclusiones		
A través del juego, los estudiantes consolidarán su conocimiento sobre las herramientas de PowerPoint de manera lúdica.		
Enlace:	https://wordwall.net/es/resource/93396712	

Ilustración 18 Actividad N° 4 Power Point Herramienta



Tabla 19 - Actividad N° 5 Asociación de herramientas digitales con sus funciones.

Actividad 5	
Tema:	Asociación de herramientas digitales con sus funciones.
Objetivo:	Reforzar el conocimiento de diversas herramientas digitales y sus aplicaciones prácticas.
Descripción de la actividad	
1. El docente ingresa al laboratorio de computación y enciende las computadoras. 2. El docente ingresa en cada computadora al aplicativo de Wordwall. 3. Los estudiantes ingresan al laboratorio de computación. 4. Los estudiantes escuchan las indicaciones del profesor de la actividad. a. Una vez que aparezca la ventana de juego iniciaran la actividad con PLAY. b. Aparecerán una serie de preguntas de varias respuestas en donde los estudiantes deberán ir seleccionando la herramienta adecuada.	

c. Una vez que terminen la serie de preguntas se presentara los resultados y el mejor puntaje recibe un pequeño incentivo.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Wordwall Carteles Marcadores	En el caso de que los estudiantes presenten problema en identificar las herramientas con su uso, el docente brindara apoyo para la resolución de las preguntas.
Conclusiones		
Los estudiantes reforzarán su aprendizaje y podrán autoevaluar su comprensión de las herramientas digitales estudiadas.		
Enlace:	https://wordwall.net/es/resource/94834783	

Ilustración 19 Actividad N° 5 Asociación Herramientas

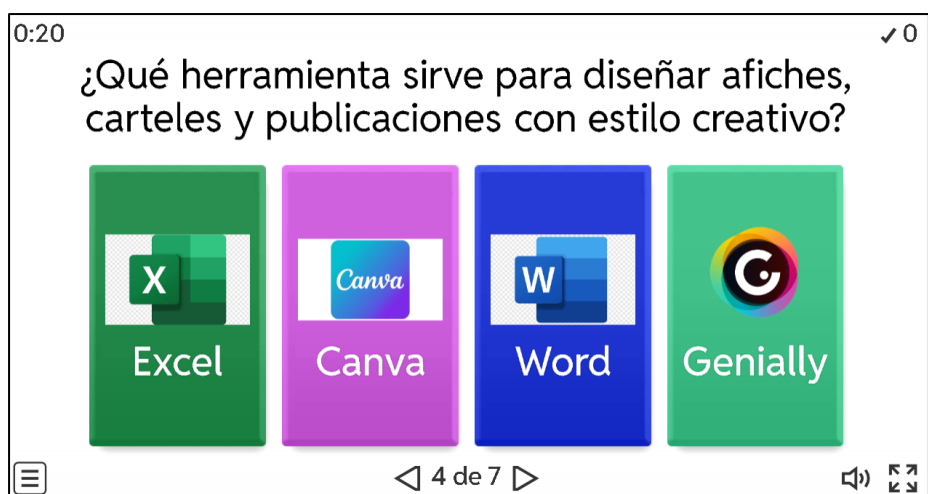


Tabla 20 - Actividad N° 6 Vista a Genially.

Actividad 6	
Tema:	Vista a Genially.
Objetivo:	Comprender las funciones que posee Genially.
Descripción de la actividad	
1. El profesor ingresa al laboratorio de computación y encienden las computadoras. 2. El profesor ingresa en cada computadora al aplicativo de Genially por el link. 3. Los estudiantes ingresan al laboratorio de computación. 4. Los estudiantes escuchan las indicaciones del profesor de la actividad.	

a. Una vez que aparezca la ventana los estudiantes deben ir interactuando con las funcionalidades de interactividad que ofrece Genially. b. Una vez conozcan las diferentes funciones todos los alumnos indicaran al profesor cual fue la que les pareció más interesante. c. Por último, el docente les pedirá a los estudiantes realizar una pequeña presentación de un plato típico con una plantilla.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
20 minutos	PC Genially Carteles Marcadores	Si los alumnos presentan alguna dificultad realizando su presentación, el docente brindara un apoyo de cómo usar cada herramienta de requerirlo.
Conclusiones		
Practican la interactividad digital a través del uso de plantillas en Genially.		
Enlace:	https://view.genially.com/6876878839d5e2971c2f7b8a/interactive-image-conoce-genially	

Ilustración 20 Actividad N° 6 Conociendo Genially

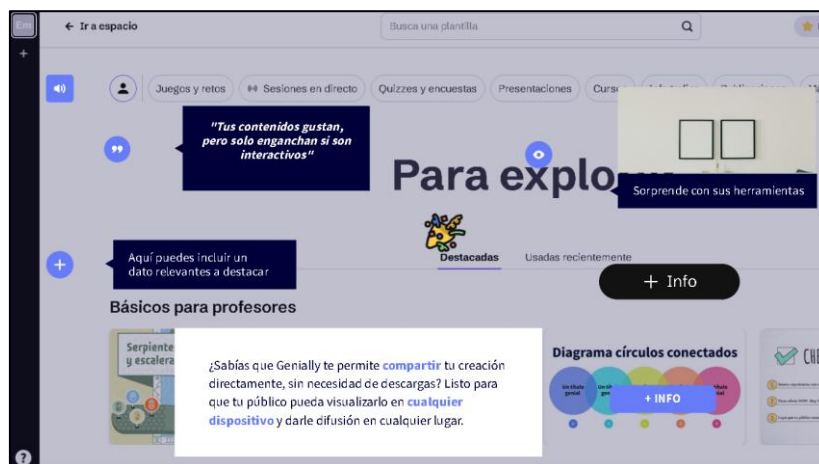


Tabla 21- Actividad N° 7 Rueda aleatoria - ¿Cuál herramienta usarías?

Actividad 7	
Tema:	Rueda aleatoria - ¿Cuál herramienta usarías?
Objetivo:	Identificar la herramienta digital más adecuada según la necesidad educativa.

Descripción de la actividad		
1. El docente enciende los equipos en el laboratorio de computación y abre el recurso de Wordwall en cada uno. 2. Los estudiantes ingresan, se ubican en sus puestos y escuchan las indicaciones del docente. 3. Inician la actividad dando clic en “Girar” la ruleta digital. 4. Cada giro presenta una situación o necesidad relacionada con el trabajo escolar, y el estudiante deberá indicar qué herramienta digital usaría y por qué. 5. Todos los participantes realizan cinco giros. Al finalizar, se comparten algunas respuestas para reflexionar en conjunto.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Wordwall Carteles Marcadores	Si algún estudiante no logra identificar la herramienta adecuada, el docente brindará pistas o ejemplos que le permitan razonar y llegar a la respuesta por sí mismo.
Conclusiones		
Los estudiantes logran reconocer con mayor claridad las funciones específicas de cada herramienta digital, fortaleciendo su criterio al momento de elegir cuál utilizar en situaciones prácticas.		
Enlace:	https://wordwall.net/es/resource/94876657	

Ilustración 21 Actividad N° 7 Rueda Aleatoria



Tabla 22- Actividad N° 8 Verdadero o Falso - “Conociendo las TIC”

Actividad 8		
Tema:	Verdadero o Falso - “Conociendo las TIC”	
Objetivo:	Distinguir afirmaciones verdaderas y falsas asociando con el uso y propósito de los recursos digitales educativos.	
Descripción de la actividad		
1. El docente abre la actividad en Wordwall desde cada equipo y da la bienvenida a los estudiantes en el laboratorio. 2. Una vez ubicados, los estudiantes escuchan las instrucciones: 3. Darán clic en “Play” para comenzar la actividad. 4. Se les presentarán afirmaciones sobre herramientas digitales, usos y funciones, las cuales deben clasificar como verdaderas o falsas. 5. Al finalizar, se mostrarán los aciertos y errores, permitiendo que el docente comente y refuerce los conceptos incorrectos.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Wordwal Carteles Marcadores	Si los estudiantes presentan dudas respecto a alguna afirmación, se abrirá un breve espacio para discutir el enunciado, clarificar conceptos y fomentar la comprensión.
Conclusiones		
A través del juego, se identifican ideas erróneas y se clarifican los usos reales de cada herramienta, reforzando así su alfabetización digital de manera activa y participativa.		
Enlace:	https://wordwall.net/es/resource/94877250	

Ilustración 22 Actividad N° 8 Verdadero o Falso Wordwall

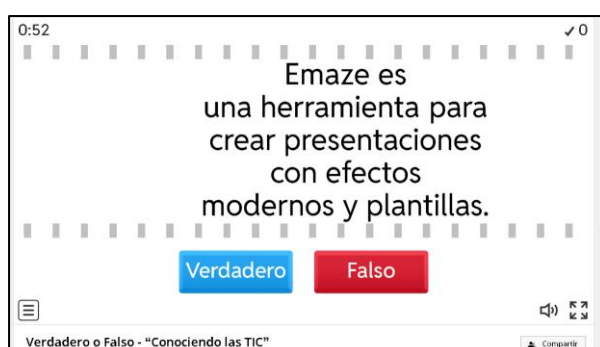


Tabla 23 - Actividad N° 9 Ordenar por secuencia

Actividad 9		
Tema:	Ordenar por secuencia “Pasos para crear una presentación digital”	
Objetivo:	Reconocer de forma organizada y paso a paso el proceso de creación de presentaciones en plataformas digitales modernas.	
Descripción de la actividad		
1. El docente enciende los equipos y carga la actividad en Wordwall para todos los estudiantes. 2. Luego de dar la bienvenida, explica que la actividad consiste en ordenar los pasos correctos para crear una presentación en Emaze, Canva o Genially. 3. Cada estudiante visualizará los pasos desordenados y deberá arrastrarlos en la secuencia adecuada, desde la elección de la plantilla hasta la presentación final. 4. Finalizada la actividad, se comentan los pasos clave y se resuelven d		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Wordwall Carteles Marcadores	En caso de confusión con los pasos de alguna herramienta, el docente podrá apoyarse con ejemplos visuales breves para reforzar la comprensión del proceso.
Conclusiones		
Esta actividad permite fortalecer su autonomía en el uso de herramientas digitales, aprendiendo a estructurar correctamente una presentación..		
Enlace:	https://wordwall.net/es/resource/94877592	

Ilustración 23 Actividad N° 9 Ordenando secuencias



Tabla 24 - Actividad N° 10 Explorando ideas con Gamma IA

Actividad 10		
Tema:	Explorando ideas con Gamma IA	
Objetivo:	Utilizar Gamma IA como herramienta de apoyo para organizar ideas y crear una presentación básica sobre un tema escolar, fomentando la autonomía digital y la creatividad.	
Descripción de la actividad		
1. El docente enciende los equipos y abre la aplicación de Gamma IA en cada uno. 2. Los estudiantes ingresan, se ubican en sus puestos, y reciben una breve explicación sobre el uso de la plataforma. 3. Se les asigna una temática sencilla (por ejemplo, “Mi proyecto escolar ideal”) y deben usar Gamma para generar ideas, organizar contenido y diseñar un esquema. 4. Al finalizar, comparten lo que lograron construir y reflexionan sobre cómo la IA puede apoyar sus tareas		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Carteles Marcadores	Si los estudiantes tienen dificultades con la interpretación del contenido generado, el docente intervendrá para orientar su lectura y brindar sugerencias prácticas.
Conclusiones		
Los estudiantes descubren una nueva forma de crear presentaciones con el apoyo de la inteligencia artificial, lo cual les permite ahorrar tiempo y estructurar sus ideas.		
Enlace:	https://gamma.app/	

Ilustración 24 Actividad N° 10 Conociendo Gamma Ia

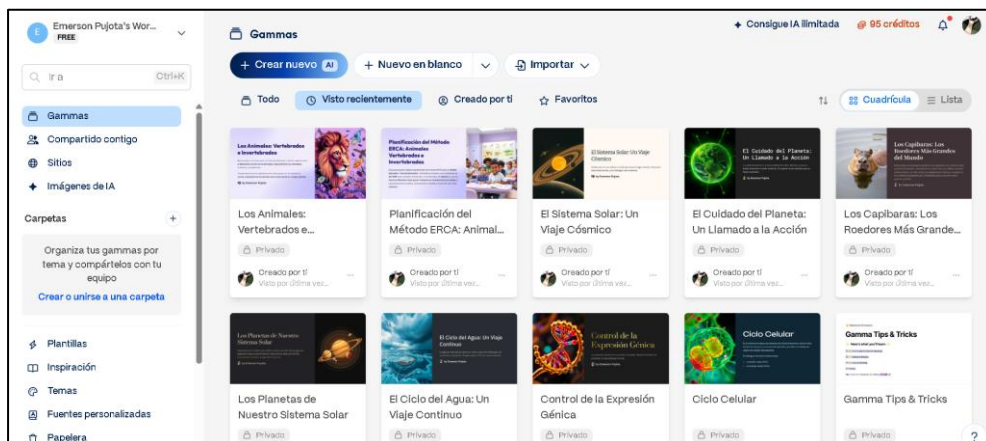


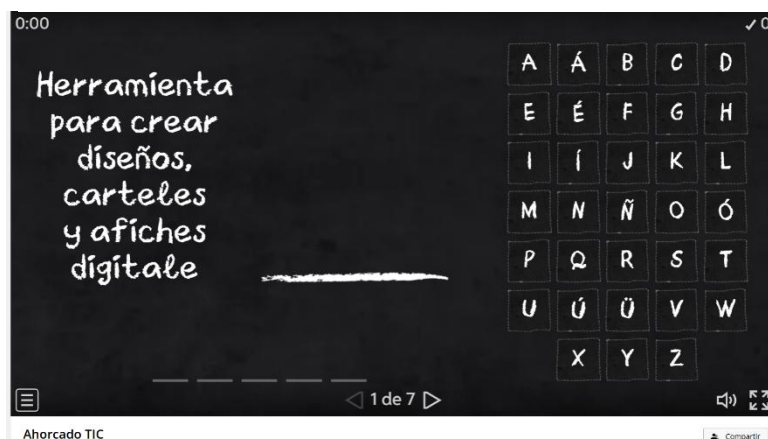
Tabla 25 - Actividad N° 11 Ahorcado TIC

Actividad 11		
Tema:	Ahorcado TIC	
Objetivo:	Reconocer y recordar términos asociados al uso de herramientas digitales mediante una actividad lúdica de repaso.	
Descripción de la actividad		
1. El docente ingresa al laboratorio, enciende las computadoras y carga la actividad del juego del Ahorcado en Wordwall. 2. Al ingresar los estudiantes, el docente les indica que deben adivinar palabras clave relacionadas con herramientas digitales y su uso. 3. Cada palabra tiene pistas visuales o textuales, y los estudiantes deben completar las letras antes de que se agote el intento. 4. Se premia la participación activa y se refuerzan los términos aprendidos al final.		
Tiempo	Recursos/Materiales	Observaciones
15 minutos	PC Carteles Marcadores	En caso de que los estudiantes no logren adivinar una palabra, el docente podrá ofrecer pistas adicionales o relacionar el término con ejemplos del aula para facilitar la comprensión.
Conclusiones		
A través de esta dinámica, los estudiantes refuerzan su memoria visual y auditiva sobre términos clave del mundo digital. La actividad estimula el trabajo en equipo, la		

concentración y el uso adecuado del vocabulario relacionado con las TIC, mientras disfrutaban de una experiencia lúdica.

Enlace: <https://wordwall.net/es/resource/94878329>

Ilustración 25 Actividad N° 11 El Ahorcado



Ejecución de la propuesta

Tabla 26

Actividad	Resultado esperado	Resultado logrado
Actividad 1: Las Herramientas Digitales	Que los estudiantes logren identificar correctamente las herramientas digitales y su logo correspondiente.	La mayoría logró reconocer las herramientas con facilidad, aunque algunos presentaron confusiones entre logos similares.
Actividad 2: Conociendo Word	Que los estudiantes reconozcan los elementos principales de la interfaz de Word.	Casi todos los estudiantes identificaron correctamente las partes de Word, demostrando familiaridad con la interfaz.
Actividad 3: Funciones básicas de Microsoft Excel	Que los estudiantes relacionen funciones básicas de Excel con sus usos a través de adivinanzas.	Aunque varios comprendieron bien las funciones, algunos tuvieron dificultades para

		asociarlas a las descripciones presentadas.
Actividad 4: Herramientas de Microsoft PowerPoint	Que los estudiantes reconozcan las herramientas principales de PowerPoint mediante una dinámica interactiva.	Una buena parte del grupo identificó las funciones, aunque algunos necesitaron apoyo para ubicar ciertas herramientas.
Actividad 5: Asociación de herramientas digitales con sus funciones	Que los estudiantes logren asociar correctamente cada herramienta con su función específica.	Los estudiantes mostraron un excelente dominio del contenido, acertando en casi todas las asociaciones propuestas.
Actividad 6: Vista a Genially	Que los estudiantes comprendan la estructura y funciones básicas de Genially.	La mayoría logró explorar con éxito las funciones, aunque algunos requirieron refuerzo en elementos interactivos.
Actividad 7: Rueda aleatoria – ¿Cuál herramienta usarías?	Que los estudiantes elijan la herramienta digital adecuada según el contexto dado.	Los estudiantes aplicaron bien su criterio y conocimientos para seleccionar herramientas acertadas en cada situación.
Actividad 8: Verdadero o Falso – “Conociendo las TIC”	Que los estudiantes distingan entre afirmaciones correctas e incorrectas sobre las TIC.	Mostraron gran seguridad al identificar correctamente las afirmaciones, con pocos errores.

Actividad 9: “Pasos para crear una presentación digital”	Que los estudiantes organicen correctamente los pasos de creación de presentaciones en línea.	Demostraron claridad en la secuencia de pasos, con mínimas confusiones entre plataformas.
Actividad 10: Explorando ideas con Gamma IA	Que los estudiantes usen Gamma IA para estructurar ideas y desarrollar una presentación.	Mostraron creatividad y buen manejo inicial, aunque algunos necesitaron apoyo técnico para adaptarse al uso de IA.
Actividad 11: Ahorcado TICs	Que los estudiantes refuercen vocabulario clave relacionado con las TIC.	La actividad fue muy efectiva y motivadora; casi todos completaron los términos con éxito y entusiasmo.

Resultados de la propuesta.

Encuesta de Satisfacción Final – Programa de Alfabetización Digital

Tabla 27 - Encuesta Satisfacción P-Nº1

Pregunta 1: ¿Te sentiste motivado/a al participar en las actividades digitales?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Mucho	38	54%
Regular	32	46%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	70	100%

Ilustración 26 ¿Te sentiste motivado/a al participar en las actividades digitales?



A partir de la información recopilada, referente a la pregunta 1, acerca de si la experiencia fue motivadora para los estudiantes, se obtuvo que 38 estudiantes (54%) respondieron “MUCHO”, mientras que 32 estudiantes (46%) marcaron “REGULAR”. Ningún estudiante seleccionó las opciones “POCO” o “NADA”.

Tabla 28 - Encuesta Satisfacción P-Nº2

Pregunta 2: ¿Las herramientas que aprendiste te parecen útiles para tus tareas escolares?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Si, Mucho	50	71%
Algo	20	29%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
TOTAL	70	100%

Ilustración 27 ¿Las herramientas que aprendiste te parecen útiles para tus tareas escolares?



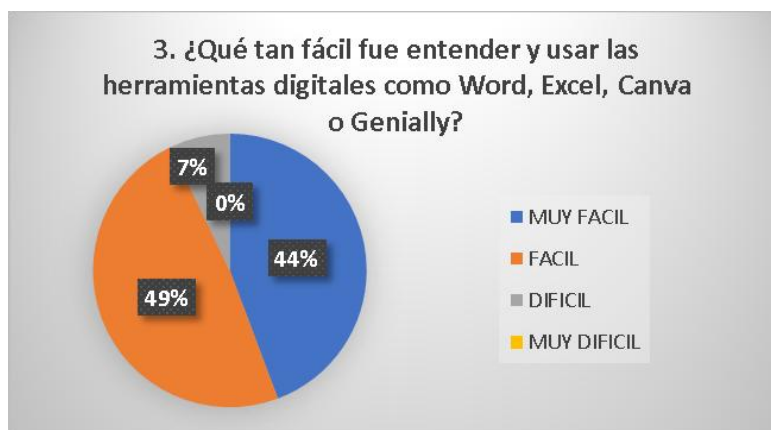
A partir de la información recopilada, referente a la pregunta 2, acerca de si las herramientas aprendidas fueron útiles para sus tareas escolares, se obtuvo que 50 estudiantes (71%) seleccionaron “SÍ MUCHO” y 20 estudiantes (29%) marcaron la opción “ALGO”. No se obtuvieron respuestas en las opciones “POCO” ni “NO”.

Tabla 29 - Encuesta Satisfacción P-Nº3

Pregunta 3: ¿Qué tan fácil fue entender y usar las herramientas digitales como Word, Excel, Canva o Genially?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Fácil	34	49%
Muy Fácil	31	44%
Difícil	5	7%
Muy Difícil	0	0%
TOTAL	70	100%

Ilustración 28 ¿Qué tan fácil fue entender y usar las herramientas digitales como Word, Excel, Canva o Genially?



A partir de la información recopilada, referente a la pregunta 3, acerca del nivel de dificultad para utilizar las herramientas digitales, se obtuvo que 31 estudiantes (44%) respondieron “MUY FÁCIL”, 34 estudiantes (49%) “FÁCIL” y 5 estudiantes (7%) “DIFÍCIL”. Ningún estudiante seleccionó la opción “MUY DIFÍCIL”.

Tabla 30 - Encuesta Satisfacción P-Nº4

Pregunta 4: ¿Crees que aprendiste nuevas habilidades digitales con estas actividades?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Si muchas	46	66%
Algunas	19	27%
Pocas	5	7%
No aprendí	0	0%
TOTAL	70	100%

Ilustración 29 ¿Crees que aprendiste nuevas habilidades digitales con estas actividades?



A partir de la información recopilada, referente a la pregunta 4, acerca de la cantidad de aprendizajes adquiridos durante el taller, se obtuvo que 46 estudiantes (66%) indicaron haber aprendido “MUCHAS” cosas, 19 estudiantes (27%) respondieron “ALGUNAS”, 5 estudiantes (7%) seleccionaron “POCAS” y ninguno respondió “NO APRENDÍ”.

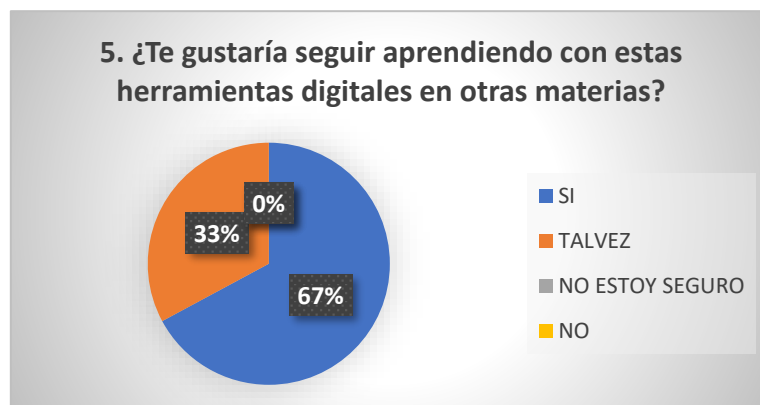
Tabla 31 - Encuesta Satisfacción P-Nº5

Pregunta 5: ¿Te gustaría seguir aprendiendo con estas herramientas digitales en otras materias?

Opción	Cantidad	Porcentaje
Si	47	67%

Tal vez	23	33%
No estoy seguro/a	0	0%
No	0	0%
TOTAL	70	100%

Ilustración 30 ¿Te gustaría seguir aprendiendo con estas herramientas digitales en otras materias?



A partir de la información recopilada, referente a la pregunta 5, acerca de si estarían dispuestos a seguir utilizando herramientas digitales en sus clases, se obtuvo que 47 estudiantes (67%) marcaron “SÍ”, mientras que 23 estudiantes (33%) respondieron “TAL VEZ”. No hubo respuestas en “NO ESTOY SEGURO” ni en “NO”.

La aplicación de la propuesta permitió fortalecer significativamente las habilidades digitales de los estudiantes, brindándoles un espacio interactivo, práctico y adaptado a su nivel. Las actividades fueron bien recibidas, generando motivación e interés por el uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje diario. Los resultados reflejan que la mayoría logró comprender y aplicar funciones básicas de programas como Word, Excel, PowerPoint, Canva y otras plataformas digitales. Además, se evidenció un aumento en la confianza y autonomía al momento de usar estas herramientas. Este tipo de experiencias demuestra que la educación digital, cuando es lúdica y contextualizada, realmente transforma y prepara a los alumnos para el mundo tecnológico actual.

CONCLUSIONES

El uso y dominio de herramientas tecnológicas se ha convertido en un pilar fundamental para los nuevos entornos educativos, evidenciando que la utilización de herramientas digitales transforma por completo la manera en que los alumnos construyen sus conocimientos y permite mejorar la comprensión de los contenidos académicos con el uso tecnológico.

En conclusión, la carencia de habilidades digitales afecta notablemente el rendimiento académico de la mayoría de alumnos del sector rural, siendo una barrera para cumplir con ciertas tareas escolares y actividades, lo que ha generado a su vez inseguridad mostrando una desmotivación y frustración para continuar su proceso de aprendizaje.

Se logró evidenciar que en las zonas rurales los estudiantes poseen un nivel de conocimiento bajo medio de herramientas digitales, como programas ofimáticos y plataformas educativas. Algunos estudiantes si tienen contacto con estas tecnologías, pero no las dominan con fluidez, confirmando la existencia de una desigualdad en el dominio tecnológico determinado por diversos factores.

Para finalizar la implementación de este proyecto contribuyó notablemente al manejo y comprensión de las herramientas digitales, la participación dentro de las actividades de forma activa y dinámica permitió generar competencias digitales básicas, despertando un interés por el aprendizaje digital generando confianza para el uso de las nuevas tecnologías, teniendo un impacto muy positivo demostrando que la propuesta ayudó a disminuir la brecha digital educativa.

RECOMENDACIONES

Se propone a las autoridades educativas, buscar alianzas con organismos locales, para que estos puedan apoyan con la dotación de equipos tecnológicos, o mejora de los disponibles, permitiendo asegurar el acceso tecnológico a todos los alumnos y que cuenten con las mismas oportunidades de fortalecer sus habilidades tecnológicas.

Es recomendable llevar a cabo una capacitación continua al personal docente referente al uso de herramientas digitales, para la creación de recursos didácticos modernos en Wordwall, Genially, Educaplay, etc. Un personal docente capacitado permitirá aplicar estos recursos de una manera mas creativa y efectiva en el aula.

Se debe incorporar el uso de tecnologías en la integración curricular, no solamente en actividades aisladas si no vinculadas a todas las asignaturas básicas para permitir la interacción continua de los alumnos con las herramientas digitales, reforzando así sus conocimientos a través de un aprendizaje significativo, con el uso tecnológico en los contextos reales.

Se recomienda al ejecutar programas de alfabetización digital se apliquen mejoras constantes, con una revisión periódica de los resultados que se han ido obteniendo, permitiendo actualizar los contenidos o metodologías en función del avance que se vaya presentando en la comunidad educativa para que todos consigan alcanzar un desarrollo equitativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aicad Business School. (2021, January 22). *Alfabetización digital*.
<https://www.aicad.es/alfabetizacion-digital>

Anguita, C., Labrador, R., & Donado Campos. (2003, May 15). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I)*. Atención Primaria. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion-elaboracion-cuestionarios-13047738>

Alejandra. (2024, March 22). *La alfabetización digital*. Qualentum.
<https://www.qualentum.com/general/alfabetizacion-digital/>

Arias F. (2012) *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 6ta edición. Editorial Espisteme.

Bustos, L. (2024, May 17). *Factores internos y externos que influyen en el aprendizaje de los estudiantes*. Edu21 I Tecnología Educativa. <https://edu21.cl/blog/estrategias-de-ensenanza/factores-internos-y-externos-que-influyen-en-el-aprendizaje/?srsltid=AfmBOoqDFRcA5ox9LanFusfnlSJecIel0Hi-cBkrx64f4hvKq-0GVAoG>

Cabrera, R. (2023, June 14). *¿Por qué es tan importante la Alfabetización digital?* Rededuca. <https://www.rededuca.net/blog/actualidad-educativa/alfabetizacion-digital>

Camana, R. (2024, October 12). *Disminuye el Analfabetismo digital en Ecuador*. Profe Roberto Camana. <https://robertocamana.wordpress.com/2024/10/18/disminuye-el-analfabetismo-digital-en-ecuador/>

Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>

De Enciclopedia Significados, E. (2024, March 18). *Aprendizaje: Qué es, Importancia, Ejemplos y Proceso*. Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/aprendizaje/>

Estupiñán, N. S. O., Canchingre, E. T., Ibarra, R. T. O., Ramírez, H. P. O., & Alban, T. R. (2024). *Factores influyentes para el uso de herramientas digitales en estudiantes universitarios*. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 5(2), 346–366. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i2.141>

Garcia, M. (2024, September 4). *Las 4 Etapas del Aprendizaje para el Crecimiento y la transformación*. Mindslines. <https://www.mindslines.com/teletrabajo/las-4-etapas-blog/>

Introspección al ‘Analfabetismo Digital’ en Ecuador. (n.d.). <https://www.lahora.com.ec/esmeraldas/introspeccion-al-analfabetismo-digital-en-ecuador/>

La Hora, R. (2025, April 21). *Impacto de las TIC en la Educación desde la docencia*. LA HORA. <https://www.lahora.com.ec/losrios/Impacto-de-las-TIC-en-la-Educacion-desde-la-docencia-20240401-0006.html>

Martí, M. C. (2008). *Alfabetización Digital: un peldaño hacia la sociedad de la información*. Recuperado el 20 de 06 de 2025, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0465-546X2008000100003&lng=es&tlng=es

Medina, M., Rojas, R., & Bustamante, W. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. Obtenido de <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/handle/123456789/1539>

MINIEDUC. (25 de Agosto de 2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.

MINIEDUC. (2021). *Agenda Educativa Digital*. pág. 9.

Núñez-Freire, L. A., Guamán-Chávez, R. E., & Mendoza-Loor, J. J. (2024). *Analphabetismo digital y su impacto en la inclusión social: Estrategias y políticas de alfabetización digital*. In Editorial Grupo AEA eBooks (pp. 21–34).
<https://doi.org/10.55813/egaea.cl.77>

Ortega, C. (2025, April 1). *Investigación mixta. Qué es y tipos que existen*. QuestionPro.
<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/>

Peiró, R. (2024, May 8). *Teoría del constructivismo: Qué es y para qué sirve*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>

Pérez, L. M., & Sánchez, R. D. (2023). *Brecha digital y desigualdad educativa en contextos rurales*. Revista Polo del Conocimiento, 6(2), 8472.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/8472/pdf>

Reyes, I. C. (2023, July 5). *Las TICs en la educación: Definición, herramientas y ventajas* | CognosOnline. CognosOnline. <https://cognosonline.com/las-tic-en-el-ambito-educativo/>

Rheingold, H. (2012). *Net Smart: How to thrive online*. MIT Press.
<https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/rheingold-net-smart.pdf>

Sagñay, S. E. A., Taípe, B. M. M., Giler, A. a. V., Giler, G. N. V., & Zambrano, A. D. C. (2025). *Brecha digital en la educación ecuatoriana: Un enfoque para la gestión del conocimiento y la equidad*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(1), 992–1003.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15833

Santoja, M. R. P. a. M. M. J. M. (n.d.). *Población y muestra* | Estadística.

http://descargas.pntic.mec.es/cedec/mat3_2/contenidos/M3_U10/poblacin_y_muestra.html

SALUSPLAY. (n.d.). *La Muestra y la Población de estudio* | SalusPlay.

<https://www.salusplay.com/apuntes/apuntes-metodologia-de-la-investigacion/tema-5-la-muestra-y-la-poblacion-de-estudio/1>

Sevilla, E. (2018, August 21). *El analfabetismo digital*. Inacorpsa Del Ecuador S.A.

<https://inacorpsa.com/analfabetismo-digital/>

UNESCO. (2025, February 11). *Qué debe saber sobre la alfabetización*.

<https://www.unesco.org/es/literacy/need-know>

Vea, A. (2025, May 8). *Alfabetización digital en la educación: definición y habilidades*.

SMOWL Proctoring | Sistema de supervisión para exámenes online.

<https://smowl.net/es/blog/alfabetizacion-digital/>

ANEXOS

Autorización De La Institución

Quito, 04 de junio 2025

Magister

SANDRO ROSERO J.

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“TRES DE DICIEMBRE”

Presente. –

Yo, **Emerson Javier Pujota Verdezoto**, portador de la cédula de ciudadanía N.º 1752766764, estudiante de la carrera Docencia e Innovación Educativa en línea del Instituto Tecnológico Universitario Rumiñahui, me permito solicitar de manera atenta y respetuosa la autorización para llevar a cabo mi proyecto de investigación titulado: “Programa de Alfabetización Digital Para Estudiantes de EBG media”, como parte del proceso para la obtención del título de Tecnólogo Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

El proyecto está dirigido a estudiantes de séptimo año de EGB, y tiene como objetivo fortalecer sus competencias digitales, aportando al desarrollo institucional.

De antemano agradezco su colaboración y la ayuda prestada para este proceso.

Atentamente,



Emerson Javier Pujota Verdezoto

C.C. 1752766764

Correo Institucional: emerson.pujota@ister.edu.ec

Teléfono: 0967915747

Autorizado
[Signature]
04-June-2025



MATRIZ SANGOLQUÍ: Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero
Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628 / 022331599
www.ister.edu.ec / info@ister.edu.ec

Encuesta:



TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

Cuestionario Dirigido a los alumnos de 7^{mo} grado de educación general básica de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre” de la parroquia rural de Checa.

Objetivo: Recoger información sobre el uso, acceso y grado de conocimiento de las herramientas digitales básicas que poseen los alumnos de la Unidad Educativa “Tres de Diciembre” de la parroquia rural de Checa.

Indicaciones: Lea cuidadosamente cada pregunta y marque con una (x) la respuesta que considere correcta acorde a su situación.

Edad: 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐

Sexo: Masculino ☐ Femenino ☐

Paralelo: A ☐ B ☐ C ☐

1. ¿Tienes acceso a algún dispositivo digital en casa?

- ☐ Computadora o Laptop.
☐ Celular.
☐ Tablet.
☐ Todos los anteriores.

2. Durante la semana que tanto tiene acceso para usar diferentes recursos tecnológicos

- ☐ 1 vez a la semana.
☐ 2 veces a la semana.
☐ De 3 a 4 veces a la semana.
☐ Más de 5 veces a la semana.

3. ¿Compartes los dispositivos digitales con otros miembros de tu hogar?

- ☐ Siempre.
☐ En ocasiones.
☐ Casi nunca.
☐ Nunca.

4. ¿Qué herramientas digitales conoces y has utilizado?

- ☐ Word, Excel y PowerPoint.
☐ Canva o Genially.
☐ Microsoft Teams, Zoom. Google Meet.
☐ Classroom.

5. Marca la opción que mejor describa cuanto usas estas herramientas digitales.

Pregunta	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
• Uso programas como Word, Excel, PowerPoint o similares.	☐	☐	☐	☐
• Empleo herramientas digitales (como Canva o Genially.)	☐	☐	☐	☐
• Accedo a plataformas educativas (como Teams, Zoom, o Meee)	☐	☐	☐	☐
• Utilizo entornos educativos (Classroom)	☐	☐	☐	☐

6. **¿Cuál consideras que es tu nivel de manejo de las herramientas digitales?**
- ☐ Alto.
 - ☐ Medio.
 - ☐ Bajo.
7. **¿Utilizas herramientas digitales para realizar tus tareas o trabajos escolares?**
- ☐ Siempre.
 - ☐ En ocasiones.
 - ☐ Casi nunca.
 - ☐ Nunca.
8. **¿Cuándo realizas actividades o tareas en grupo llegas a utilizar las herramientas digitales para poder llevar a cabo estas tareas?**
- ☐ Siempre
 - ☐ Casi siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Rara vez
 - ☐ Nunca
9. **¿Con las herramientas digitales realizo consultas de información por mi cuenta para ampliar mis conocimientos?**
- ☐ Siempre
 - ☐ A veces
 - ☐ Nunca
10. **¿Cuándo necesito comunicarme o interactuar con mis profesores, llego a utilizar alguna herramienta digital?**
- ☐ Siempre.
 - ☐ En ocasiones.
 - ☐ Casi nunca.
 - ☐ Nunca.
11. **¿Utilizas las herramientas digitales para interactuar con tus compañeros de clase, como Redes Sociales, Foros en línea o Chats?**
- ☐ Siempre.
 - ☐ En ocasiones.
 - ☐ Casi nunca.
 - ☐ Nunca.

Autorización De La Aplicación De Encuestas



Quito, 06 de junio 2025

Licenciada

NELY ROCIO GUAMÁN SIMBA
COORDINADORA EXTENSIÓN I DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“TRES DE DICIEMBRE”

Presente. –

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo y éxitos en sus funciones que acertadamente dirige, el motivo de la presente es para solicitar autorice la aplicación de la encuesta a los estudiantes de 7mo año EGB, de mi proyecto de tesis previo a la obtención del título de tercer nivel.

Cabe indicar que el tema de la investigación se centra en fortalecer las habilidades digitales de los alumnos con la incorporación de las TICs en contextos educativos.

El tema de la tesis es:

“Programa De Alfabetización Digital Para Estudiantes”

Para ello se anexan:

- Los objetivos.
- Matriz de operacionalización de variables.

De antemano agradezco su colaboración y la ayuda prestada para este proceso.

Atentamente,



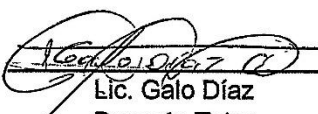
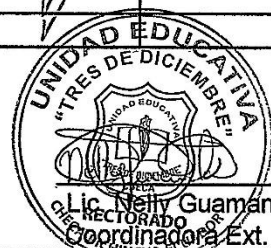
Emerson Javier Pujota Verdezoto
C.C. 1752766764



Fotografías Aplicación De Encuesta.



Asistentes

ASISTENCIA AL PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL			
Tema: Alfabetización Digital			
Institución: Unidad Educativa "Tres de Diciembre"			
Teléfonos: (02) 2300-181			
Director de la Institución: Msc. Sandro Rosero			
Docente Acompañante: Lic. Galo Díaz			
Correo: 17h01758@gmail.com			
Curso: 7mo		Paralelo: A	
Hora	09:00 a. m.	Fecha:	06/06/2025
Nº	Apellidos del Estudiante	Asistencia	Observación
1	ABAD CUEVA MATIAS IVAN	✓	
2	AIMACAÑA NIPAS VERONICA PATRICIA	✓	
3	ALQUINGA BOADA CARLOS JHOAN	✓	
4	ANDINO RAURA DILAN ZAYN	✓	
5	ARROYO FABARA FAUSTO ANDRES	✓	
6	AÑARUMBA LUNA JARDY JOEL	✓	
7	BALDERRAMO PALAGUARAY ANAHI JAMILETH	✓	
8	CARLOSAMA ULCUANGO ALEX ALDAIR	✓	
9	CASTRO GARRETA CARLOS MATEO	✓	
10	CEBALLOS CHINGO ELIZABETH NAILI	✓	
11	CHASILOA PILATUÑA ELIANA SARAI	✓	
12	CHAVEZ CARRIEL ROXANA AIMETH	✓	
13	CHICAIZA CARVAJAL JEREMI JOSE	✓	
14	CHICAIZA FARINANGO DAMARIS ANAHI	✓	
15	CHICAIZA RIVERA LEYDI ESTEFANIA	✓	
16	COBACANGO MAIGUA DAYANARA MAYLE	✓	
17	CÓNDOR QUISHPE GUADALUPE MIREYA	✓	
18	CONTERAS PEÑAFIEL ANDERSON JESUS	✓	
19	CORONEL POZO NELSON ALEJANDRO	✓	
20	DIAZ TUCANES SARITA VALERIA	✓	
21	ENDARA PEREZ ANA CRISTINA	✓	
22	GALARZA SEMANATE IKER JARIFF	✓	
23	GAVILANES HERRERA CAMILA DAYANA	✓	
24	GUARAS GUAGRILLA ROY FABIAN	✓	
25	JACOME ALQUINGA KATHALEYA JOSABETH	✓	
26	JIMENEZ SIMBAÑA JERIK DAMIAN	✓	
27	LECHON GUANGA NAYDELIN DAYANA	✓	
28	LLUMIQUINGA MAIHUA MAYKELL ISAAC	✓	
29	LOMAS ESCOBAR JUAN CARLOS	✓	
30	LOOR MIRANDA IVON TATIANA	✓	
31	MANYA ECHESI SCARLETT JULEY	✓	
32	MOLINA FLORES RENATA MONSERRATT	✓	
 Emerson Pujota 1752766765		 Lic. Galo Díaz Docente Tutor	
 Lic. Nelly Guaman Coordinadora Ext. I			

ASISTENCIA AL PROGRAMA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL
Tema: Alfabetización Digital

Institución: Unidad Educativa "Tres de Diciembre"

Teléfonos: (02) 2300-181

Director de la Institución: Msc. Sandro Rosero

Docente Acompañante: Lic. Graciela Jaramillo

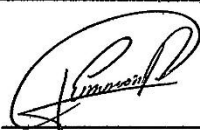
Correo: 17h01758@gmail.com

Curso: 7mo

Paralelo: B

Hora: 11:00 a. m. **Fecha:** 06/06/2025

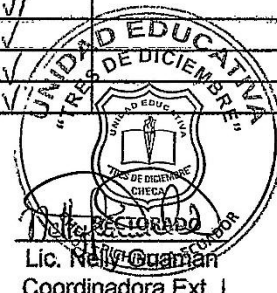
Nº	Nombres y Apellidos del Estudiante	Asistencia	Observación
1	AIMACAÑA NIPAS ANGELICA CRISTINA	✓	
2	ALCASIGA GUAGRILLA JOHAN DAMIAN	✓	
3	ALMEIDA CADENA DAMIAN MATEO	✓	
4	ANCHUNDIA AREVALO BRYAN ISAAC	✓	
5	ANDY CHIMBO ESNAIDER JOSTIN	✓	
6	ARROYO FABARA JOSE GABRIEL	✓	
7	AVILES GUALINGA AMARILIS MAILYN	✓	
8	BASTANTES MIÑO FRANCISCO LEONEL	✓	
9	CACOANGO TAGUA JUAN ALEXÁNDER	✓	
10	CASA GUANOTASIG NICOLAS JOSEPH	✓	
11	CONCOR CONDOR DEYVIN RENE	✓	
12	DIAS TOGAN MAITE ALEXANDRA	✓	
13	ENDARA ESPERANZA SHIRLEY LIZETH	✓	
14	FARINANGO FARINANGO DOMENICA AILYN	✓	
15	FARINANGO TIPAN ANDERSON DAMIAN	✓	
16	GONZALEZ SANCHEZ NAYELI GUADALUPE	✓	
17	GORDON AGUINDA AYLETH YAJAIRA	✓	
18	GUAMAN TENEMAZA JENNIFER ALEXANDRA	✓	
19	HIDALGO COELLO JOSELYN CAMILA	✓	
20	LAMINGO AYENLA MARLON ARIEL	✓	
21	LANCHIMBA ENDARA ALISON DOMENICA	✓	
22	LANDA CHASIPANTA DARIO FRANCISCO	✓	
23	LARA MEJIA FELIX YOEL	✓	
24	LLUMIQUINGA OBANDO DANNA ABIGAIL	✓	
25	MORALES GUAMAN JORDAN JAHIR	✓	
26	PIARPUEZAN PORTILLO EVELYN SAMANTHA	✓	
27	PUPIALES PUPIALES ERIKA MARIBEL	✓	
28	QUIROZ MEJIA JAIDER SAMIR	✓	
29	QUIROZ ZAMBRANO WALESKA CAMILA	✓	
30	RIOS ENDARA MIGUEL ANGEL	✓	
31	SAANT ALVARADO JUNIOR ENRIQUE	✓	
32	SAMANIEGO GAVILANES FRICKSON ARIEL	✓	
33	SANTAMARIA CUZCO ANTONY RAUL	✓	
34	TANDAZO MAZA DAMARIS ESTEFANIA	✓	
35	TIPAN REINOSO JOSUE NAYMAR	✓	
36	TUBAY DELGADO ALEJANDRO JOEL	✓	
37	URUCHIMA RAMIREZ SHIRLEY RUBI	✓	
38	VACA PARDO MAYERLY BRITNEY	✓	



Emerson Pujota
1752766765



Lic. Graciela Jaramillo
Docente Tutor



Lic. Nelly Guaman
Coordinadora Ext. I

Aplicación Propuesta



