



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

“VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE.”

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

DIANA PAULINA PAUCAR NARVAEZ

TUTORA: PhD. Raúl Marcelo Benavides Lara

OTAVALO, SEPTIEMBRE 2022

Universidad de Otavalo
Maestría en Educación

Paucar, D
Ventajas y Desventajas del uso de aplicaciones en el aprendizaje, (2022)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo/Nosotros, **DIANA PAULINA PAUCAR NARVAEZ**, declaro que este trabajo de titulación: VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE es de mi total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro/declaramos que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



DIANA PAULINA PAUCAR NARVAEZ
C.I. 1104235369

DEDICATORIAS

El presente trabajo investigativo se lo dedico principalmente a Dios y mis padres: Vicente y María quienes han sabido guiarme a lo largo de mi vida, por ser pilar y fortaleza en cada momento de dificultad y debilidad, por ser los impulsores de mis sueños, y por creer en mí siempre, y a haber recibido su apoyo siempre, por sus valiosos consejos, sus valores y principios, un gracias infinito.

Diana Paulina Paucar Narvárez

g

AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios, por ser siempre quien bendice mi vida con sabiduría y fortaleza, quien guía mis pasos y hace realidad cada sueño que tengo.

Un extenso agradecimiento a mis Padres, quienes siempre inculcan en mí el ejemplo del esfuerzo, los valores, y la valentía para enfrentar cualquier adversidad que se presenta en nuestro diario vivir.

Agradecer a la Universidad de Otavalo, directivos y docentes de tan distinguida Institución, por la organización del programa de Maestría en Educación.

Finalmente quiero agradecer al PhD. Raúl Marcelo Benavides Lara, docente de la Universidad de Otavalo, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de esta maestría, sobre todo por su paciencia, tiempo y apoyo incondicional en las tutorías que permitieron culminar este trabajo.

Diana Paulina Paucar Narváez

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad, conocer las ventajas y desventajas al utilizar las denominadas “aplicaciones” en la educación, específicamente por parte de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”. Durante el año 2020 todas las instituciones cerraron debido a la pandemia de COVID-19, por ende, se procedió a la utilización de algunas apps las cuales permitieron la continuación del proceso enseñanza – aprendizaje, en donde se identificó el problema y se determinó que el uso real de las aplicaciones educativas no ayudó a producir los resultados de aprendizaje esperados; esto es, en opinión de profesores y alumnos. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuantitativo, con el fin de lograr, los datos cuantitativos se utilizaron para encuestar a profesores y estudiantes. La población llegó a cincuenta individuos, distribuidos de la siguiente manera: (15) docentes y (35) estudiantes. De acuerdo a la valoración de estudiantes y docentes, los resultados obtenidos mostraron que tienen dificultad y falta de conocimiento para usar ciertas aplicaciones; además, hubo una activación y los estudiantes no están interesados, mientras que los beneficios son muchos, que pueden incluir la enseñanza de nuevas formas de aprendizaje, la creación de motivación para aprender fuera del aula y la curiosidad por aprender. En conclusión, los profesores y los estudiantes necesitan ampliar y saber utilizar las diferentes aplicaciones educativas para mejorar la enseñanza y aprendizaje, así como disponer de nuevas propuestas técnicas que ayuden a superar los obstáculos que puedan surgir a futuro.

Palabras clave: Aprendizaje, enseñanza, aplicaciones, pandemia

ABSTRACT

The purpose of this research was to establish the advantages and disadvantages when using the so-called "applications" in education, specifically by the students of the Seventh year of Basic education of the "Belisario Quevedo" Educational Unit. During the year 2020 all the institutions closed due to the COVID-19 pandemic, therefore, some apps were used which allowed the continuation of the teaching-learning process, where the problem was identified and it was determined that the actual use of educational applications did not help produce the expected learning outcomes or what was achieved during attendance; that is, in the opinion of teachers and students. The research is carried out under a quantitative approach, in order to achieve, quantitative data is used to survey teachers and students. The population reached fifty individuals, distributed as follows: (15) teachers and (35) students who applied these tools. According to the assessment of students and teachers, the results obtained showed that they have difficulty in the use of applications, lack of knowledge to use certain applications; In addition, there was an activation and the students are not interested, while the benefits are many, which can include teaching new ways of learning, creating motivation to learn outside the classroom and curiosity to learn. In conclusion, teachers and students need to expand and know how to use the different educational applications and improve teaching and learning, as well as having new technical proposals that help overcome obstacles that may arise in the future.

Keywords: Learning, teaching, applications, pandemic.

1. INTRODUCCIÓN

La investigación se encontró relacionada con la línea de investigación del programa de la Maestría en Educación de la Universidad de Otavalo, la cual se centró en proporcionar una serie de acciones en relación a los docentes enfocados principalmente en romper las actuales barreras que traen consigo las nuevas tecnologías que se encuentran revolucionando el mundo y en especial a la educación; esta línea tuvo relación con el estudio del “Perfeccionamiento de las didácticas especiales en los diversos niveles educativos”. (Universidad de Otavalo UO, 2021). Se procedió a la selección de la presente línea porque el estudio de la educación a través de aplicaciones guarda una estrecha relación con “el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que se persigue que la educación se basa en prácticas estratégicas que impacten en el estudiante y permitan materializar un aprendizaje significativo” (Universidad de Otavalo, 2021)

Contexto e Importancia

Debido al panorama social que provocó la revolución digital de la Web y la expansión de muchos tipos de redes sociales o comunidades virtuales, su uso constante para conocer la actualidad, consultar, participar en la compra y venta de diversos productos y para recibir información es cada vez más conocida, comunicarse, jugar, hacer colaboraciones profesionales, discutir y compartir diferentes intereses. Entonces, el entorno en el que trabajamos ha cambiado fundamentalmente la forma en que nos comunicamos y la educación no es una excepción.

Las personas conviven cada día con herramientas y recursos tecnológicos cuya función principal, al menos en teoría, es facilitar nuestras vidas y hacer nuestras rutinas cada vez más fáciles. Vivimos inmersos en lo que llamamos sociedad de la información y el conocimiento, porque nuestra cultura y nuestra sociedad han ocupado un lugar privilegiado tanto por el término como por la creación, difusión y la manipulación de la información en conocimiento se ha convertido en un componente estructural de las actividades económicas y sociales.

La sociedad de la información está asociada al aumento de las capacidades tecnológicas, que permite repensar la estructura de las relaciones sociales, económicas, culturales y políticas, de acuerdo con el desarrollo actual de la infraestructura de comunicaciones bajo un concepto social, el hecho de que la información en sí misma no significa conocimiento. La información consiste en hechos, mientras que el conocimiento se define como la interpretación de esos hechos en un contexto, con un propósito.

A través de la tecnología que hace posible la producción, el envío y la recepción en cualquier momento, en cualquier lugar, en cualquier dispositivo con la tecnología apropiada. La tecnología ha cambiado la forma en que vivimos, sin embargo, la tecnología está en constante evolución y expansión. El impacto progresivo de Internet en los sistemas de aprendizaje y cómo transformó casi todos los aspectos de la educación dio un gran cambio, para otros llamados nativos digitales, la tecnología es una cosa importante para sus vidas, permanecer allí y comercializar su desarrollo y evolucionar como humanos sería difícil para ellos saber e imaginar un mundo sin él.

El vertiginoso avance tecnológico promueve el fortalecimiento del desarrollo de la sociedad, el sistema educativo es uno de los principales sectores beneficiados ya que cada vez existen un mayor número de aplicaciones que permiten la ampliación de conocimientos de los estudiantes, en tiempos de crisis sanitaria por la pandemia, la educación virtual (sincrónica) versus la individual (asincrónica) se encuentra en una vertiginosa carrera por modificar el modelo para llenarlo de múltiples fuentes complementarias, más relacionadas con la conectividad y otros escenarios para lograr un aprendizaje sostenible de calidad.

El objeto principal de la presente investigación se constituyó en conocer cuáles son las ventajas y desventajas del uso de las aplicaciones “apps” en el sistema escolar; puesto que actualmente la sociedad se encuentra inmersa en el avance vertiginoso de la tecnología que hoy en día se acentuó con más ímpetu producto de la pandemia, por ende se procedió a la utilización de las diferentes herramientas educativas implantadas con la finalidad de evitar el retraso en la educación y de esta forma seguir proporcionando una adecuada enseñanza a los estudiantes.

Los modelos de educación virtual para niños y jóvenes son la principal alternativa que han adoptado las escuelas y otras instituciones educativas para seguir aprendiendo y formándose durante la pandemia. La variedad de servicios y la rapidez que ofrece conectarse con diferentes opciones virtuales se ha convertido en una nueva aula. Las instituciones educativas están tratando de incorporar estrategias en sus métodos y programas educativos para integrarse con este modelo virtual para contribuir aún más a la formación integral de los estudiantes.

Si bien los avances tecnológicos de hoy en día traen muchos beneficios y aportes a la sociedad, el desafío para estudiantes y docentes es adoptarlos en sus respectivos campos de educación. Adaptarse a esta nueva realidad no es fácil, pero tampoco imposible. Si por una parte la tecnología se constituye en un beneficio por otro lado se producen ciertas brechas que opacan la realidad educativa puesto que los estudiantes que no cuentan con

el equipo o la infraestructura técnica en el hogar no pueden participar en esta práctica, por lo que este modelo es principalmente la mejor condición para tener una conexión a Internet y herramientas para hacer la investigación.

Actualidad del Tema

La pandemia del coronavirus (COVID-19) ha provocado una crisis mundial sin precedentes, en el sector educativo, el estado de emergencia se ha traducido en el cierre masivo de eventos individuales en instituciones educativas de más de 190 países para evitar la propagación del virus y minimizar sus efectos, por ende, surgió como tal la enseñanza – aprendizaje a través de varias herramientas educativas las cuales se las desarrolla a través del internet como un medio masivo de comunicación que promueve un cambio en la sociedad en general. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2021) señaló que incluso antes de la pandemia, las condiciones sociales en la región se habían deteriorado debido al aumento del hambre y la pobreza.

Los fenómenos extremos han persistido, las desigualdades y el descontento social van en aumento. Tiene un impacto negativo significativo en varios sectores de la sociedad, especialmente en la salud y la educación, así como en el desarrollo del empleo y la pobreza. En el caso de la UNESCO (2020) se encontraron “brechas significativas en los resultados educativos, relacionadas con la distribución desigual general entre docentes y aquellos con mayor calificación, especialmente aquellos pagados por los docentes más calificados”. Los países, regiones y áreas rurales de bajos ingresos también tienden a concentrarse y migrar.

En el sector educativo, gran parte de las acciones de los países de la región frente a la crisis ha implicado la suspensión de los cursos presenciales en todos los niveles, lo que se ha traducido en tres ejes de acción: Dinámica clave: a través del uso de diferentes formatos y plataformas (con o sin tecnología), para poder mantener una educación continua que permita un mejor futuro a los estudiantes y con ello la interacción de la información y comunicación rompiendo esquemas detractores que limitan el conocimiento.

Las nuevas tendencias tecnológicas han cambiado muchos aspectos de nuestras vidas, como resultado, han tenido un impacto tanto en la forma en que aprendemos como en nuestras relaciones con los demás. Asimismo, se diversificaron las actividades recreativas, con foco principal en los gadgets tecnológicos y dispositivos digitales, una de estas herramientas es un videojuego que muestra las ventajas y desventajas que afectan a diferentes sectores como la educación, la salud y el entretenimiento. De hecho, hoy en

día hay muchos juegos y programas para ayudar en varios campos. Sin embargo, aún existen muchas controversias sobre los problemas que surgen al implementar este tipo de tecnología.

La presente investigación surge de la necesidad de poder establecer las ventajas y desventajas del uso de las diferentes aplicaciones en el sistema educativo, al igual que conocer sobre las características de las tecnologías de la información en la educación, pues es necesario resaltar los aspectos positivos y negativos, al igual que la inminente necesidad de capacitar a los docentes en el manejo de estas tecnologías, ya que un uso inadecuado de las mismas puede entorpecer el proceso educativo de los estudiantes.

El uso de las diferentes aplicaciones al igual que las herramientas tecnológicas que se encuentran en la actualidad permiten ampliar los horizontes ante las necesidades derivadas de la implementación de este tipo de estrategias, mejorando así el proceso de enseñanza, permitiendo la adquisición de conocimientos y el emprendimiento, además de promover una cultura digital y colectiva. La integración de saberes contribuye al fortalecimiento y cambio del método tradicional de educación proponiendo una educación alternativa que ayude a mejorar los estándares de calidad en cuanto a la educación se refiere. Hoy en día con los grandes avances tecnológicos derivados del crecimiento exponencial de diferentes apps en todos los ámbitos, exponen que se deben integrar en su formación conocimientos, ciencia, valores, habilidades comunicativas que permitan a los estudiantes desarrollarse adecuadamente.

Además es necesario tomar en cuenta que los gobiernos del mundo han invertido en la educación proporcionando becas y oportunidades de estudio en el extranjero y facilitando no solo la financiación sino la adquisición de equipos que ayuden a los estudiantes a estar más inmersos en el mundo digital sin contemplación alguna de religión, economía, cultura ya que las nuevas formas de comunicación se han hecho presentes en la actual situación que vivimos producto de la pandemia un hecho que traído consigo mucha preocupación y a salido a la luz la gran desigualdad que se presenta en todos los ámbitos.

Antecedentes y Problema

El uso de las aplicaciones en la enseñanza a nivel internacional, durante varias décadas, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, han inundado los sistemas escolares de todo el mundo pues promete mejorarlo. Durante el período pasado, los países de América Latina y el Caribe han realizado grandes esfuerzos para no desviarse de esta tendencia mundial. (CEPAL, 2011). A fines de la década de 1980 y principios de la de 1990, las políticas y programas de TIC comenzaron a tomar forma esto se debe a que se

trata de mejorar la educación, se trata de enfrentar el desafío de competir en un mercado global con una fuerza laboral más calificada y de innovar e integrar el conocimiento en el proceso de fabricación. Sin embargo, las políticas adoptadas por los países para fomentar el uso extensivo de las TIC en la educación primaria y secundaria se han opuesto a esto, dificultad para lograr los efectos prometidos en todos los sistemas escolares con la finalidad de propiciar el uso de las diferentes aplicaciones y con ello alcanzar los aprendizajes requeridos.

El proceso de integración y el uso de las nuevas tecnologías del mundo escolar son menos flexibles de lo esperado, con muchas barreras relacionadas con las condiciones, prácticas y creencias existentes lo que ocasiona una serie de impedimentos que dividen el entorno del uso de las diferentes aplicaciones como una nueva forma de aprendizaje. Estancamiento institucional y aislamiento de las escuelas Tedesco (2013) la presencia de prácticas pedagógicas tradicionales Fagúndez (2019) y la falta de integración completa de las TIC en Hinostroza (2015) y la escasa formación de los administradores escolares en un entorno TIC, son algunas de las principales condiciones y factores que inciden en la consecución de los efectos prometidos.

La pandemia de COVID-19 ha tomado al mundo por sorpresa, los países han tenido que apresurarse a cerrar sus sistemas educativos debido a la necesidad de cerrarlos. La propuesta de la UNESCO es trasladar las escuelas a casa mientras las escuelas vuelven a abrir, utilizando métodos de enseñanza virtual (en línea), con los maestros actuando como intermediarios a distancia y con la ayuda directa de los padres, sin embargo, las estadísticas de 2018 muestran que la mitad de la población mundial (51,2 %) utiliza Internet y menos de la mitad (43 %) de los hogares tiene una computadora. (UIT, 2018)

La pandemia ha dejado a América Latina incapaz de enfrentar el desafío, con un ecosistema digital en crecimiento intermedio a los de otras regiones del mundo. El 67% de la población utiliza Internet, pero existen grandes diferencias entre países y dentro de los países. En la mayoría de los países, la tasa de penetración de Internet supera el 60% a nivel urbano, mientras que la penetración promedio a nivel rural es del 10% de la población. 1 de cada 2 hogares tiene banda ancha fija. (CAF/CEPAL, 2020)

En cuanto a la edad de entre los menores de 15 años, la proporción de usuarios es inferior al 50% en algunos países, y entre los mayores de 75 años, no supera el 20%. En los hogares, la comunicación es cada vez mayor, pero Internet generalmente se usa solo como una herramienta de comunicación y redes sociales. “En otras palabras, la penetración de Internet por sí sola no indica un alto grado de resiliencia digital para las familias latinoamericanas” (CAF/CEPAL, 2020)

La pandemia ha mostrado avances en comunicación y digitalización en los últimos años. En el camino, muchos países han descubierto datos de acceso a Internet, dispositivos tecnológicos en hogares y escuelas, capacitación docente, habilidades digitales y más. Los departamentos de educación comenzaron a diseñar planes multimedia que no solo incluyen Internet, sino también radio, televisión y materiales impresos. En América Latina, este es el caso, por ejemplo, en Argentina (Seguimos Educando), Perú (Aprendo en Casa), Colombia (Profe en Tu Casa) y Ecuador (Aprendiendo juntos en casa). En lo que respecta al contexto nacional la educación de calidad se basa en el uso de métodos de enseñanza modernos y el uso de tecnología nueva e interdisciplinaria. La educación moderna mejora las actitudes de los estudiantes hacia la materia y la educación en general con la finalidad de dar un aporte hacia la sociedad.

El proceso de aprendizaje, basado en acciones e iniciativas, mejora la comprensión de los conceptos clave, la colaboración y el trabajo en equipo; en donde cada alumno aprende a su manera, pero en un entorno positivo, todos los alumnos pueden participar en función de su comprensión del aprendizaje. La principal preocupación de los docentes es despertar el interés de los estudiantes y la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza. Las investigaciones han demostrado que los estudiantes están más involucrados en el proceso educativo mediante el uso de métodos y herramientas de enseñanza de aprendizaje activo y tecnología moderna que existen en la actualidad.

Ecuador ocupa un lugar bajo no solo en términos de utilización de herramientas tecnológicas, sino también de habilidades y uso digital, tanto en el aula como en el hogar. La pandemia ha expuesto una enorme brecha entre la educación pública y privada en términos de internet y acceso a dispositivos digitales 6 de cada 10 ecuatorianos tienen teléfono móvil; 5 de ellos tienen un teléfono inteligente. (INEC, 2019). En los últimos años, se han distribuido tabletas y computadoras portátiles a estudiantes y docentes de todo el país, en medio de importantes luchas políticas. En 2020, hay 4.374.799 estudiantes de secundaria y preparatoria. 3 millones (75%) para el sistema público, 150.000 instituciones educativas. De esos, 2 millones están conectados; un millón de personas no tienen computadora ni internet en casa ni en sus teléfonos celulares.

De las 12.863 unidades de educación del país, 4.747 cuentan con acceso a internet (cifras Secretaría de Educación, 2020). La sociedad ecuatoriana tiene un bajo nivel de desarrollo en educación a distancia y poca sofisticación y uso de la educación en línea. El sistema educativo ha utilizado poco las tecnologías de la información tanto para la enseñanza y el aprendizaje en el aula como para la formación y mejora de las cualificaciones de los docentes. Debido a la pandemia y al cierre de escuelas, las expectativas de la sociedad se

han desplazado hacia Internet, que combina la educación a distancia y la educación virtual, la mayor parte de la sociedad ya es consciente de la accesibilidad de las computadoras e Internet, independientemente de lo que se haga a través de la radio, la televisión y los medios impresos. Los medios prácticamente ignoran esto último y en su mayoría se conforman con quejarse de la falta de acceso a Internet.

Muchos ecuatorianos no son conscientes o no son plenamente conscientes de que esta es una iniciativa global, con muchos países que enfrentan problemas similares a los de Ecuador en términos de conectividad, equipamiento y capacitación. Hay ideas simples y equivocadas sobre cómo resolver la enorme brecha digital y la conectividad. Muchos creen que el problema se resuelve distribuyendo computadoras portátiles y/o teléfonos inteligentes a los pobres. El problema es solo el acceso, no la calidad de las comunicaciones y dispositivos, y las necesidades de formación tanto de profesores como de padres. Abordar el déficit de conectividad local llevará años y requerirá una inversión que el estado no puede permitirse actualmente.

Por otro lado, con la participación de la educación privada en el estado (1.800.000 alumnos y 800.000 docentes, que representan cerca del 25% de la educación), la prioridad en propuestas y necesidades es de industrias con niños, donde estudian de forma privada. Escuelas, que anteriormente eran usuarios de la educación pública (la mayoría de la población), se encuentran en clara desventaja tecnológica en comparación con la educación privada. (Ministerio de Educación, 2021). Las escuelas tradicionales han sufrido cambios debido a la forma en que las TIC han ingresado en el sistema educativo, según Carneiro (2021).

Las instituciones educativas han sufrido cambios en sus modelos, la enseñanza como servicio y la construcción del aprendizaje, esto no va más allá de la forma en que se hizo ya que los roles y acciones de cada participante siguen siendo los mismos a pesar de la entrada de las TIC en el campo. Las instituciones educativas se enfrentan a un sinnúmero de dificultades al momento de aplicar las TIC en cada una de ellas, como podemos citar la falta de infraestructura, conectividad, reducida capacitación docente sobre el manejo de plataformas y diferentes herramientas tecnológicas utilizadas por docentes y estudiantes sumándose a ello la falta de un adecuado control del uso de las TIC dentro de los espacios académicos, como se evidencia en la escuela de Educación Básica de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

En lo que respecta a la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, pese a este tipo de dificultades la institución educativa ha venido insertándose dentro del mundo tecnológico de a poco tratando de romper aquellos paradigmas y esquemas tradicionales que aún se

encuentran muy arraigados dentro de la comunidad educativa donde únicamente el maestro es quien actúa bajo su conocimiento, durante largos períodos los estudiantes no han sido considerados dentro del proceso de aprendizaje, por ende, surge la desmotivación por parte de este grupo en su proceso formativo, lo que ha provocado una falta de interés y responsabilidad al momento de realizar sus actividades académicas.

Para la autora Barbera, (2012) refiere:

Que, las aplicaciones han generado un gran impacto en la forma de vivir de las personas y más aún dentro del ámbito educativo, pero a pesar de los grandes esfuerzos que llevan a cabo las instituciones educativas con la finalidad de incluir a los estudiantes dentro del proceso formativo con la ayuda de varias aplicaciones tecnológicas y de las múltiples dificultades que se han presentado para su adecuado uso e implementación en el espacio académico.

Una de las principales fuentes de evidencia es el bajo rendimiento académico visualizado por parte de los estudiantes quienes no están motivados en aprender nuevas cosas mucho menos en el uso de aplicaciones que les permita insertarse dentro de la comunidad tecnológica lo que da origen a un bajo rendimiento, los docentes de la institución tienen grandes expectativas sobre el uso de las apps dentro del aula de clase, varios de ellos ya las utilizan de forma continua y recurrente dentro de su proceso de enseñanza – aprendizaje, pero aún existen algunos que se resisten a los cambios y todo ello se da a conocer dentro de las diferentes reuniones que mantienen los maestros donde se evidencian este tipo de situaciones.

Area (2014) afirma:

las apps en el ámbito educativo generan un paradigma donde se establecen una serie de ventajas siempre y cuando sean bien aprovechadas ya que promueven el autoconocimiento y una formación más amplia puesto que la globalización y los diferentes aspectos que engloban su estructura se sistematizan como una forma de desarrollo social, económico, humano y que cada vez sigue creciendo, mientras que en las desventajas podemos mencionar que las aplicaciones son mal utilizadas puesto que los estudiantes solo se interesan en buscar información vacía sin contenido, pasar solo en redes sociales lo que ocasiona que ellos se centren en otras cosas desviando la atención a la educación. (p. 76)

A través de la presente investigación se busca conocer las ventajas y desventajas sobre el uso de las diferentes apps en el ámbito educativo especialmente en la Unidad Educativa Belisario Quevedo, con la finalidad de establecer la realidad de la institución a fin de

promover una relación entre el proceso de enseñanza y aprendizaje donde coexista el trabajo en equipo entre maestros y alumnos a fin de dinamizar e innovar las diferentes prácticas que ayuden a un desarrollo sostenido en la comunidad educativa.

El presente proyecto tiene una utilidad metodológica puesto que podría aplicarse hacia futuras investigaciones que utilizarán metodologías compatibles, propiciando un análisis en conjunto a través de comparaciones entre períodos permitiendo una evaluación entorno a las ventajas y desventajas del uso de las diferentes aplicaciones, considerando a la investigación como viable, ya que se dispone de los recursos necesarios para poder llevarla a cabo, dentro del problema científico se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cuáles son las ventajas y desventajas sobre el uso de las diferentes apps en el ámbito educativo?; para ello se establecen las interrogantes de la investigación ¿Qué importancia tienen las apps en el proceso de enseñanza – aprendizaje?; ¿Qué aplicaciones son las más utilizadas dentro de la enseñanza?; ¿Los docentes se encuentran capacitados para manejar las apps?; ¿Cuál es la apertura de los estudiantes para conocer más sobre las ventajas y desventajas del uso de las diferentes aplicaciones dentro del proceso educativo?

Objetivos

El objetivo general es conocer las ventajas y desventajas al utilizar las denominadas “aplicaciones” en la educación, específicamente por parte de los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”, para la consecución del objetivo general y dando cumplimiento al proyecto se establecen los siguientes objetivos específicos de entre los cuales son sustentar de forma teórica el uso de las herramientas digitales las cuales nos han permitido acceder a un sinnúmero de cambios y aún más en el área académica de la Institución educativa.

Como segundo objetivo específico tenemos el identificar las aplicaciones que han tenido mayor uso al momento de impartir las clases por parte de los docentes y la aceptación por parte de los estudiantes, para lo cual se aplicará una encuesta dirigida a docentes y estudiantes con la finalidad de establecer ciertos datos que nos ayuden en el trabajo investigativo y como tercer objetivo se planteó el determinar las ventajas y desventajas que ha traído consigo el uso de las diferentes aplicaciones en el proceso de aprendizaje en el nivel escolar, y su efectividad el proceso enseñanza-aprendizaje, la identificación de las aplicaciones que permitan mejorar el desarrollo de clases virtuales, el desenvolvimiento de los estudiantes y la determinación de la aplicación o aplicaciones que contribuyen con mayor efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Justificación

El enfoque virtual para educar a niños y jóvenes se ha convertido en la principal alternativa que han adoptado las escuelas y otras instituciones educativas para continuar su educación y aprendizaje durante la pandemia. La variedad de servicios y la agilidad que ofrece conectarse a diferentes oportunidades virtuales se han convertido en nuevas aulas y formas de aprender. Las instituciones educativas se esfuerzan por incorporar estrategias en su enfoque educativo y planean incorporar este enfoque virtual para contribuir aún más a la preparación integral de sus estudiantes.

Hoy más que nunca la necesidad de integrar las TIC al sistema educativo comienza a nivel familiar, los avances de este nuevo milenio y la influencia social que nos está sacudiendo deben convertirse en la mejor oportunidad para comprometer y reinventar la enseñanza, y qué mejor que a través de metodologías innovadoras, contextualizadas y consideradas en el marco de las nuevas tecnologías, la educación es la base para mejorar nuestras vidas y el desarrollo sostenible, además de promover la salud y el bienestar de la población, el uso de las TIC en las escuelas facilitará el acceso a una educación inclusiva y equitativa.

A fin de que los habitantes cuenten con las herramientas necesarias para la igualdad de condiciones y el cumplimiento de las nuevas políticas promulgadas en la normatividad ecuatoriana, que resalta y enfatiza que las condiciones actuales del país y por ende del contexto, obligan a adoptar nuevas herramientas y con ellas construir nuevos escenarios que permitan el desarrollo continuo de actividades de aprendizaje. En la actualidad es indispensable el contar con las herramientas y los conocimientos necesarios para poder realizar una adecuada enseñanza que propicie un verdadero cambio en la educación, cabe señalar que las instituciones públicas sufren de una gran desventaja en relación a aquellas unidades educativas que son privadas ya que la poca gestión en cuanto a equipos que permitan un adecuado desarrollo de las apps en el sistema fiscal en comparación con el sistema particular se vuelve muy controversial donde las autoridades poco o nada han podido hacer en beneficio de este sector.

Por ende es sumamente importante dar un cambio en este sentido, además es necesario que los docentes también sean entes participativos que traten de buscar estrategias que les permitan fomentar el adecuado uso de las diferentes aplicaciones y no se constituyan en una especie de seres receptivos que no buscan un cambio en la educación, sino más bien se manifiesten y den lo mejor de sí a fin de lograr que los estudiantes se constituyan

en los portadores de grandes cambios en un futuro, donde la tecnología cada vez ira cambiando y desarrollándose a grandes pasos por lo tanto no debemos quedarnos atrás sino más bien ir a la par con todo ello.

Por lo tanto, es fundamental que las escuelas sean más flexibles y receptivas a las necesidades, intereses, gustos y habilidades de cada estudiante, independientemente de sus características individuales, sociales y culturales, y que permitan a cada estudiante ser Los estudiantes son constructores de su propio aprendizaje, con la noción que todos desarrollen competencias y habilidades pertinentes a los tiempos que viven y a la crisis que enfrentan, colocando centros de aprendizaje de personalización y dejando atrás prácticas homogéneas, y así dejar espacio a una educación que responda a las necesidades del contexto para construir una sociedad más justa e igualitaria, abierta al camino de la educación para todos, esto fundamenta los centros educativos que aseguren la continuidad de las escuelas, así como que respondan a las necesidades, expectativas y demandas de la sociedad en esta época.

Una de las principales razones de este artículo es señalar las ventajas y desventajas del uso de aplicaciones en el proceso de enseñanza en el sector educativo actual, para poder lograr los resultados deseados a nivel de escuela, estudiante o docente en cualquier tema. Es casi posible obtener un resultado satisfactorio, cumpliendo su finalidad y las condiciones que brindan su aplicación, finalidad, ventajas y eficacia, ya que gracias a esta herramienta se brindará un apoyo visual y práctico para el desarrollo del tema y resolución del problema.

Es necesario que el estado invierta de mejor manera sus recursos y proporcione a la educación un verdadero cambio que no solo se queden en palabras sino más bien que se transformen en una realidad donde toda la población pueda ser la beneficiada, por lo tanto la realización del presente trabajo investigativo es relevante ya que no nos podemos negar a que la tecnología avanza a gran velocidad por lo tanto es indispensable que docentes y estudiantes vayan a la par en este proceso.

2. METODOLOGÍA

La presente investigación es cuantitativa puesto que se expresa a través de números y gráficos con la finalidad de probar o confirmar teorías y a su vez suposiciones; por medio de este tipo de investigación se pueden establecer aquellos hechos generales sobre el tema objeto de estudio, en los métodos cuantitativos se incluyen aquellas observaciones registradas como números y encuestas que contienen preguntas cerradas. La investigación se define de carácter exploratorio ya que se orienta a conocer los problemas de investigación desconocidos usándolos de una manera más profunda para conocer el contexto de la naturaleza de un fenómeno.

Además es correlacional ya que permite obtener la información de forma más detallada de un fenómeno. El uso de las aplicaciones en el campo educativo promueve a la generación de ventajas y desventajas en su aplicación ya que las diferentes apps se constituyen en las nuevas tendencias en tecnología que faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje de una forma dinámica que va acorde a los avances tecnológicos. La recolección de datos de la información se lo realizo de forma presencial a través de una encuesta diseñada a base de tres parámetros que permiten adquirir información y fundamentos para la investigación, con la escala de Likert para la cuantificación de resultados, además de un análisis aplicado en el Alfa de Cron Bach que establezca la confiabilidad del caso.

Exploratorio: Se orienta a conocer un problema de investigación que es desconocido y que permite investigar la naturaleza de un fenómeno.

Correlacional: Permite la obtención de información de una forma detallada con relación a un fenómeno que se encuentra en el caso de estudio.

La investigación aplicada se constituye en una necesidad de índole social que necesita una respuesta ya que las ventajas y desventajas que supone el uso de las diferentes aplicaciones en el entorno educativo se han vuelto un hábito que de una u otra forma aportan al proceso de enseñanza de los niños de la unidad educativa. Posteriormente se procedió a recolectar y analizar los instrumentos a través de los cuales el investigador obtuvo la información necesaria para poder establecer la realidad educativa, permitió observar el estado actual de proceso de enseñanza – aprendizaje de las ventajas y desventajas del uso de las diferentes apps en la educación bajo un paradigma más práctico y eficiente en los estudiantes de la Unidad Educativa Belisario Quevedo.

Enfoque

En el presente trabajo de Investigación se utilizó una metodología cuantitativa, con un nivel descriptivo, la misma que nos permitirá comprender mejor la problemática, sin duda este enfoque servirá para recolectar datos informativos que permitan realizar un análisis cuantitativo y obtener resultados más concretos. A la vez nos servirá para establecer o determinar estrategias pedagógicas para óptimos resultados en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Metodológicamente se obtuvieron los resultados cuantitativos de las variables; una de ellas es las Ventajas y Desventajas de las apps; la segunda es el aprendizaje y como tercer variable, el uso de las apps, cumpliendo con el enfoque cuantitativo de la Investigación.

La información recolectada se analizó a través del programa SPSS, para identificar diferentes parámetros en cuestión como son las ventajas y desventajas del uso de las apps en el aprendizaje, así como una encuesta aplicada a Docentes y estudiantes de E.G.B del nivel descriptivo en base a los datos recolectados mediante el alfa de cron Bach que nos permite analizar su confiabilidad, los cuales podemos evidenciar las mediante gráficos descriptivos.

Tipos de Investigación

Para analizar las ventajas y desventajas del uso de las apps en la enseñanza se aplicó los siguientes tipos de investigación; Hernández et al. (2010); La investigación descriptiva que busca establecer las propiedades, características o rasgos de un fenómeno a analizar, la investigación correlacional que analiza las variables que se asocian con un patrón predecible para un grupo de población y la investigación documental que consiste en un análisis de la información escrita sobre el tema a fin de establecer conceptos, relaciones, diferencias posturas respecto al tema objeto de estudio.

Niveles de Investigación

La investigación es de carácter descriptivo, correlacional y documental, la cual se desarrolló en la Unidad Educativa Belisario Quevedo, para el análisis de las ventajas y desventajas del uso de las aplicaciones en el proceso de enseñanza se aplicó a los estudiantes de séptimo año de educación básica una encuesta estructurada, la investigación es de tipo descriptiva por cuanto permitió determinar las ventajas y desventajas del uso de las aplicaciones en la enseñanza de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Belisario Quevedo. También es de tipo correlacional ya que permitió el empleo de las aplicaciones en el proceso de enseñanza de los estudiantes de séptimo año, luego de su aplicación permitió obtener los resultados para analizarlos.

Técnicas e Instrumentos de la Investigación

Como principal técnica se utilizó la encuesta la misma que se estructuró una para los 15 docentes y otra para los 35 estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” (Ver Anexo 1 y 2). Para desarrollar la presente investigación se utilizó un cuestionario con escala de valoración, el cual consistió en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, por medio de los cuales se solicita la reacción de los participantes, para ello se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que manifieste su reacción eligiendo uno de los puntos de la escala; a cada punto se le asigna un valor numérico y de esta forma se van sumando las puntuaciones obtenidas con las todas las afirmaciones. (Hernández, 2014).

El cuestionario incluirá 7 preguntas para docentes y 8 preguntas para estudiantes los cuales se encuentran orientados a evaluar los siguientes indicadores:

- Conocer las ventajas y desventajas que tienen las aplicaciones en la enseñanza
- Definir cuáles son las aplicaciones con las que mejor se relacionan los estudiantes a la hora de su aprendizaje.

La técnica cuantitativa utilizada fue la encuesta, mientras que la herramienta diseñada para recolectar información para estudiantes y docentes es un cuestionario similar con preguntas dicotómicas y escalas tipo Likert; la primera herramienta fue creada a partir de una encuesta a docentes, consta de cuatro partes, en la primera parte se recogen sus datos tales como: edad, género, formación pedagógica; en la segunda parte, las preguntas incluyen preguntas sobre el espacio virtual, las aplicaciones utilizadas en el aula virtual, su conocimiento sobre el mismo y las falencias que presenta, en la tercera parte, se les pregunta a los docentes sobre las dificultades que encuentran para impartir sus conocimientos a través de cierta aplicación, el tipo de aplicación y en la cuarta parte, preguntas que se enfocan en conocer el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes y las estrategias utilizadas en el aula virtual.

El segundo cuestionario está diseñado para estudiantes y consta de cuatro partes distribuidas de la siguiente manera; en la primera parte se generaron los datos de control; edad, género y año, en la parte dos, se desarrollan preguntas sobre la enseñanza virtual en detención después de la pandemia de COVID-19, la satisfacción de los estudiantes al utilizar ciertas aplicaciones, los métodos de enseñanza desarrollados por los docentes y las desventajas de la enseñanza virtual, en la parte tres, las preguntas se enfocan en el uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje y en la cuarta parte se formulan preguntas en base a los conocimientos adquiridos por los estudiantes que les darán una ventaja frente al acompañamiento virtual que brinda el docente.

3. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presenta el análisis estadístico aplicado a los datos recabados a través de una encuesta dirigida tanto a docentes como estudiantes de la Unidad Educativa Belisario Quevedo y su respectiva interpretación, sobre el tema ventajas y desventajas del uso de aplicaciones en la enseñanza. Se utiliza la escala de Likert teniendo como objetivo analizar si los docentes y estudiantes están aptos para utilizar estas aplicaciones académicamente, cuál es el conocimiento de las mismas y sus dificultades para ejecutarlas en el ámbito académico.

La presentación de los resultados se realizó en tres segmentos, dando lugar al primer segmento de análisis el cual hace referencia a la información general (género, edad, año que cursa) de los estudiantes del séptimo año de la Unidad Educativa Belisario Quevedo, en segundo lugar el segmento que representa las gráficas (desarrolladas a través del programa Excel) de los resultados los cuales fueron tabulados de las respuestas más significativas las cuales fueron recopiladas por medio de un cuestionario y a su vez se procedió a realizar una comparación de los datos más sobresalientes.

Los datos de encuestas aplicadas a los estudiantes ($n = 35$) ayudaron a determinar los pros y los contras del uso de aplicaciones en la educación y respaldaron su disposición a aprender, además de las ideas recopiladas de los maestros que fueron consultados ($n = 15$) sobre los pros y los contras de utilizar la app en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno.(ver figura 3), encuesta en la que los docentes (100%) manifiesta que conocen las aplicaciones de enseñanza para el desarrollo de sus actividades y su nivel de comprensión en el uso de estos medios técnicos en el aprendizaje virtual.(ver tabla 5)

Podemos destacar de acuerdo con las preguntas realizadas obtenidas de forma cuantitativa, que en la pregunta número tres de la encuesta dirigida a los docentes (28%) acerca de las complicaciones que tuvieron con respecto a la utilización de las aplicaciones virtuales educativas en el proceso de aprendizaje fue que muchos de los estudiantes no pudieron conectarse a este tipo de herramientas por la falta de dinero para contratar el servicio de internet y por desconocimiento del uso de estas aplicaciones, y por ende dificultó el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cuando se preguntó a los estudiantes la mayoría de ellos (57%) expresaron sentirse satisfechos con las aplicaciones utilizadas por parte de sus docentes para su enseñanza virtual, para el aprendizaje las aplicaciones virtuales educativas en este período de confinamiento producto de la pandemia se encuentran WhatsApp en un (80%), Microsoft Teams (65%) y Zoom (57%) constituyéndose en las tres aplicaciones utilizadas para el proceso enseñanza – aprendizaje. (ver tabla 6)

La utilización de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza - aprendizaje, podemos indicar que hay varias aplicaciones que nos ayudarían en el desarrollo del conocimiento en los estudiantes. En estudios anteriores García & Martín (2016) destacan las ventajas por el uso de aplicaciones a nivel educativo entre ellas están la capacidad de comunicarse con diferentes tipos de medios (sincrónicos o asincrónicos) interrelacionándose virtualmente beneficiaria al entorno en el que se desenvuelve, las tareas compartidas, las opiniones vertidas serian como una terapia para desarrollar su personalidad.

Resultado de la Investigación

Datos de control

Dentro de los datos de información sobre la población estudiantil encuestada en relación al género como se presentan los resultados en la siguiente tabla.

Tabla 1

Género de los encuestados

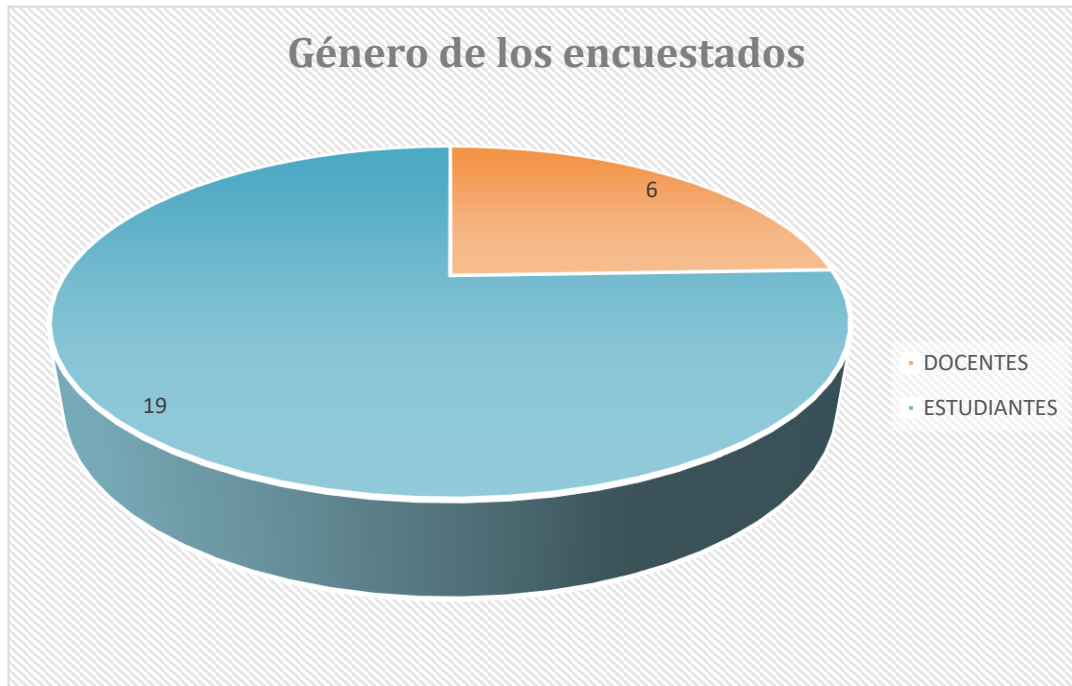
Género	Docentes	Estudiantes
Hombres	6	19
Mujeres	9	16
Total	15	35

Fuente: Encuesta estudiantes y docentes (2022)

Análisis

De los (n=35) encuestados en relación a los estudiantes de la Unidad Educativa Belisario Quevedo nos manifiesta lo siguiente: la mayoría son varones con un 53% (19) y el resto son Mujeres con un 47% (16), mientras que en comparación con los docentes encuestados son quince (15); Nueve (mujeres) y seis (6) hombres.

Género de los encuestados



Fuente: Encuesta estudiantes y docentes (2022)

Como podemos ver en la gráfica en relación al género de los encuestados la mayoría de estudiantes representa al género masculino, mientras que en relación a los docentes el género que más sobresale es el género femenino, es así que se procede a la aplicación de las demás interrogantes a fin de conocer su apreciación en torno a las ventajas y desventajas del uso de las aplicaciones en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Datos del uso de aplicaciones para el proceso de Enseñanza – Aprendizaje

Criterio de estudiantes del uso de aplicaciones

La mayoría de los estudiantes (57%) expresaron sentirse satisfechos con las aplicaciones utilizadas por parte de sus docentes para su enseñanza virtual; mientras que un (28%) lo califican de muy satisfechos, por su parte (15%) se sintieron insatisfechos con dichas aplicaciones utilizadas por sus docentes, pese a que existe un gran número de estudiantes que saben manejar dichas aplicaciones lo que se supondría como una ventaja que facilito el impartir las clases de forma virtual.

También hay un pequeño grupo que sostiene que existió muchos limitantes que les ayudaran a estudiar por medio de dichas aplicaciones principalmente un factor negativo fue lo económico ya que la mayoría de estudiantes tuvo que estar recargando saldo en sus celulares por que no cuentan con una computadora, además de ciertas desventajas como el uso de las pantallas de los celulares que son muy pequeñas y que no permiten una adecuada interacción con los docentes, como también el acceso a distintas opciones que ofrecen las aplicaciones.

Un inconveniente mas es el no contar con acceso a internet y el desconocimiento de las aplicaciones. (ver tabla 3). Se pudo evidenciar que entre las ventajas que proporcionan la utilización de las diferentes aplicaciones tecnológicas enfocadas al ámbito académico promueve una comunicación más asertiva, permiten la interrelación con personas que se encuentran lejos, además ayuda a la educación bajo un espacio virtual más práctico con un enfoque más significativo que ayuda a la generación de conocimientos.

En relación con las aplicaciones virtuales más conocidas se encuentran WhatsApp (90%), Microsoft Teams (65%), YouTube (53%), Moodle de Google (5%), Zoom (57%) y otros (4%), según este tipo de indicadores podemos notar que la aplicación con un mayor porcentaje de conocimiento para estudiantes y con la que mayor se relacionan es con WhatsApp. Para el aprendizaje las aplicaciones virtuales educativas en este período de confinamiento producto de la pandemia se encuentran WhatsApp en un (80%), Microsoft Teams (65%) y Zoom (57%) constituyéndose en las tres aplicaciones que fueron de suma importancia dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

En relación con la complicación en la realización de las actividades tuvieron dificultades para realizarlas los estudiantes respondieron Si (67%) a mientras que No respondió el (43%). Con relación a las aplicaciones que más les gusta utilizar se encuentra WhatsApp (75%) ya que consideran que es una aplicación fácil de utilizar a través del cual se pueden realizar un intercambio de mensajes de forma más rápida, Zoom (54%) esta aplicación proporciona una ventana que permite la interacción entre docente y estudiantes.

Tabla 2

Nivel de satisfacción de los estudiantes en las clases virtuales

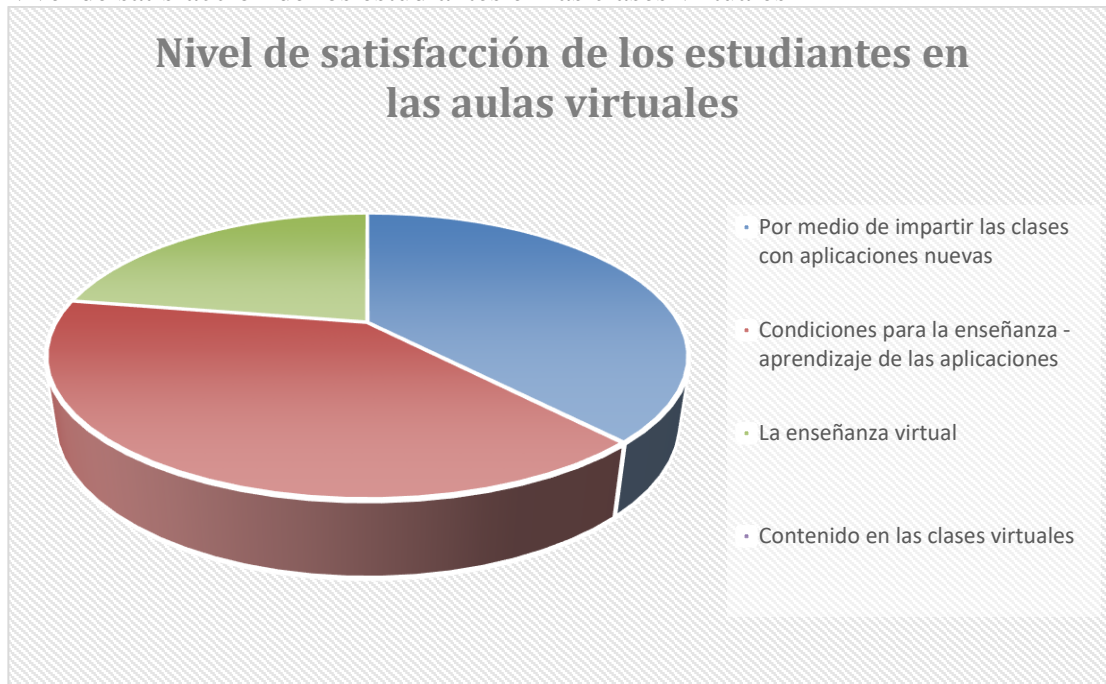
Crterios	Totalmente Satisfecho	Muy satisfecho	Muy Insatisfecho	Totalmente insatisfecho
Por medio de impartir las clases con aplicaciones nuevas	29%	57%	29%	0%
Condiciones para la enseñanza - aprendizaje de las aplicaciones	30%	27%	59%	0%
La enseñanza virtual	17%	17%	56%	0%
Contenido en las clases virtuales	0%	74%	29%	0%
Los aprendizajes alcanzados en la educación virtual para asumir el rol de profesional	0%	76%	35%	0%

Fuente: Encuesta estudiantes (2022)

Como podemos visualizar en la tabla 4 los estudiantes se encontraron muy satisfechos en relación al proceso enseñanza – aprendizaje desarrollado a través de las aplicaciones virtuales lo que provocó un reto tanto para estudiantes como docentes ya que no existía una familiaridad con el uso de este tipo de herramientas que se pusieron de moda dentro del confinamiento ocasionado por el COVID – 19, y que con el paso del tiempo permanecerán y se convertirán en aplicaciones necesarias para el desarrollo escolar.

Ilustración 1

Nivel de satisfacción de los estudiantes en las clases virtuales



Fuente: Encuesta estudiantes (2022)

Como docente pude evidenciar que los estudiantes se sintieron presionados al aparecer este tipo de herramientas para su aprendizaje puesto que antes de la pandemia no se las utilizaba es más existía un total desconocimiento por ende se transformó en un reto para los docentes, como sugerencias es necesario que los estudiantes como docentes se auto eduquen sobre este tipo de herramientas con la finalidad de poder alcanzar el éxito deseado.

Criterio de docentes sobre las ventajas y desventajas de aplicaciones en el proceso Enseñanza – Aprendizaje

El total de docentes (100%) manifiesta que conocen las aplicaciones de enseñanza para el desarrollo de sus actividades, calificaron su nivel de comprensión en el uso de estos medios técnicos en el aprendizaje virtual como promedio. En otras palabras, la única situación negativa posible para un docente es ser un recién llegado, que no tiene un alto conocimiento para operar herramientas de aprendizaje en línea.

El mayor problema que encontraron los docentes al momento de impartir sus clases fue que muchos de los estudiantes no se podían conectar a este tipo de herramientas por la falta de dinero para contratar el servicio de internet, muchos no sabían cómo utilizar estas herramientas y por ende dificultó el proceso de enseñanza aprendizaje. El 28% de los

docentes respondió que el nivel promedio de dificultad para impartir sus cursos en línea es visto como negativo, lo que les permite afirmar que a los docentes también les cuesta poder trabajar con el tipo de herramientas que les ayudaron. A su vez, creando una brecha existencial entre la educación pública y la educación privada.

Criterios conjuntos estudiantes – docentes sobre las ventajas y desventajas de las aplicaciones

Las desventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se pudo evidenciar en la educación virtual durante el confinamiento tras la pandemia del COVID-19, tanto docentes como estudiantes coinciden en que los efectos más significativos son el desinterés y la baja motivación, así lo revisan (45%) docentes y sobre 6 en diez estudiantes (45%) del séptimo año de educación básica en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” como podemos observar en la Tabla 4.

Tabla 3

Desventajas de las aplicaciones de enseñanza – aprendizaje

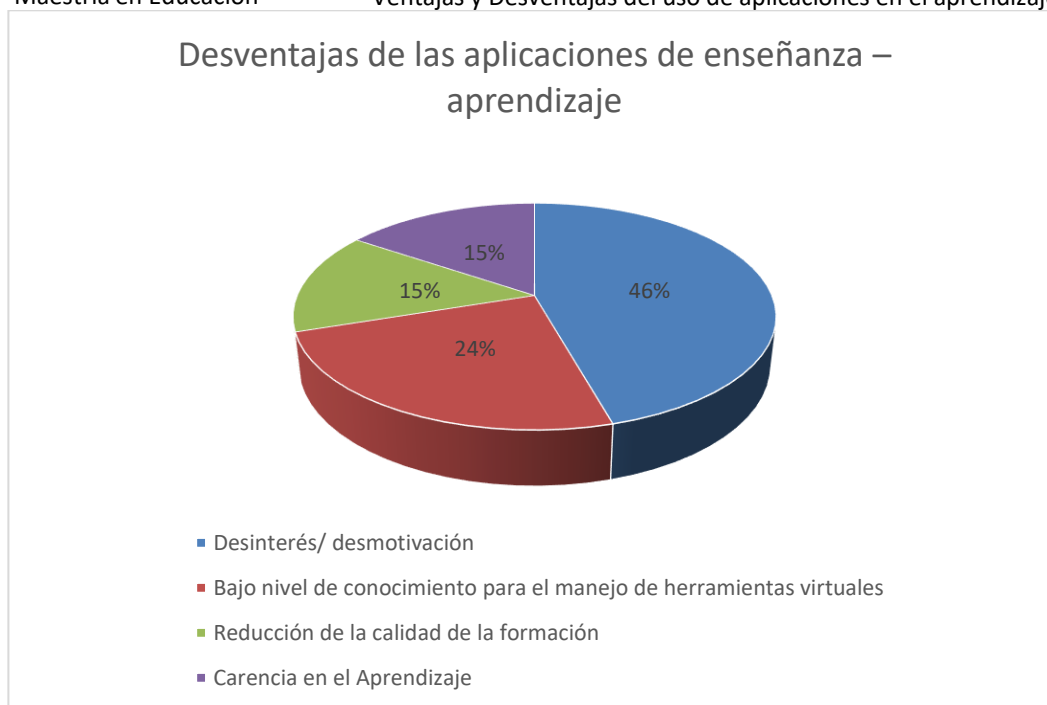
Criterio	Docente	Estudiantes
Desinterés/ desmotivación	47%	35%
Bajo nivel de conocimiento para el manejo de herramientas virtuales	25%	36%
Reducción de la calidad de la formación	15%	7%
Carencia en el Aprendizaje	16%	23%
TOTAL	100%	100%

Fuente: Encuestas a docentes y estudiantes (2022)

El segundo factor que incidió y que coincide es la falta de conocimiento para el manejo de las herramientas virtuales las cuales se suman a constituirse una desventaja puesto que ocasionan una gran desigualdad en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, además la disminución de la calidad de la formación lo que cae en una deficiencia de Aprendizaje, todos estos resultados nos dan a conocer las desventajas que se encontraron en el uso de las diferentes aplicaciones educativas y que se ahondaron más producto de la pandemia.

Ilustración 2

Desventajas de las aplicaciones de enseñanza – aprendizaje



Fuente: Encuesta estudiantes (2022)

A raíz de la pandemia todo cobró un cambio diferente al igual que la inserción de las diferentes herramientas tecnológicas en las instituciones educativas con la finalidad de que los estudiantes se encuentren en proceso de aprendizaje constante, ya que el confinamiento trajo consigo un encierro total de la población limitando la interacción social y con ello la presencialidad a las instituciones educativas por ende se aplicó la virtualidad.

Criterio de estudiantes del proceso Enseñanza – Aprendizaje a través de aplicaciones

En función de las estrategias didácticas que fueron utilizadas por los docentes en las clases virtuales todos los estudiantes coinciden que fueron adecuadas (100%) y que de una u otra manera ayudaron a su aprendizaje. A la interrogante de los instrumentos, programas y aplicaciones que fueron utilizadas en el confinamiento se obtuvo los siguientes resultados, las plataformas digitales (81%), el correo electrónico (45%) y las videoconferencias con un (57%) (ver Tabla 5)

Las herramientas, programas y aplicaciones que se utilizan poco en el aula virtual, según el criterio de los estudiantes son: foros (28%), redes sociales (38%), editores de video (54%), herramientas de autor (52%), espacio para almacenar archivos digitales (75%) y similares para crear encuestas. Finalmente, un gran porcentaje de estudiantes (48 %) dijo que nunca utiliza software de edición de video y foros (22 %). Ninguno de los estudiantes dijo que desconocía que las herramientas incluidas en el cuestionario se habían aplicado a los estudiantes.

Tabla 4

Criterios de estudiantes sobre la enseñanza y aprendizaje de las aplicaciones

INSTRUMENTOS	Ventajas y Desventajas del uso de aplicaciones en el aprendizaje, (2022)			
	Utilizo Mucho	Utilizo Poco	No utilizo Nada	Desconoce
	%			
Correo electrónico (Gmail, Outlook, Yahoo!)	45	30	0	0
Foros (Moodle, Google groups)	28	45	25	0
Videoconferencias (teams, Skype, Zoom)	50	54	0	0
Redes Sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn)	38	46	16	0
Editores de video (Movie Marker)	0	54	45	0
Herramientas de creación de contenidos (Prezi, Office, Powtoon)	45	52	0	0
Plataforma de gestión de aprendizaje (Moodle, Google Classroom)	74	28	0	0
Espacios para almacenar archivos digitales (Dropbox, Google Drive, OneDrive)	24	75	0	0
Creación de cuestionarios (Google Forms)	24	75	0	0

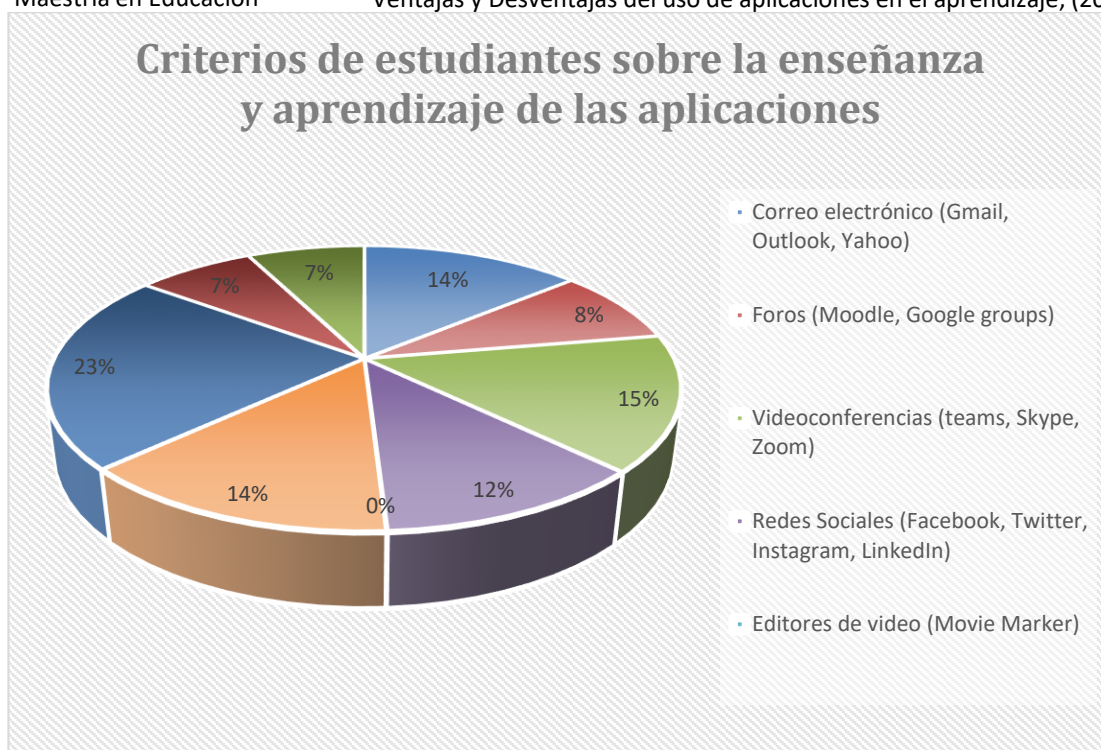
Fuente: Encuesta estudiantes (2022)

Las diferentes aplicaciones educativas se están convirtiendo en una herramienta que ayuda a la generación de conocimientos, además de constituirse en una estrategia de aprendizaje que ayudan al desarrollo académico de los estudiantes y con ello a mejorar la calidad educativa propuesta dentro del sistema educativo, por ende, es necesario que docentes se capaciten de manera permanente y puedan replicar sus conocimientos a los estudiantes, siendo motivadores a la inserción y adaptación de aplicaciones en el aula clase de una manera divertida que incentive el correcto uso de estas herramientas tecnológicas que están al borde de la sociedad actual.

El aprendizaje adaptado a la utilización de las aplicaciones facilita la gestión docente, las clases que imparten mediante plataformas diseñadas explícitamente para el proceso de enseñanza – aprendizaje, es una de las ventajas que ofrece la tecnología, la interacción entre docente – estudiante crean un ambiente positivo, además de crear comunidades virtuales que estimulan a la participación y el buen comportamiento en el aula. A demás se puede utilizar tanto para las clases en línea como también presenciales, incluso permite crear y compartir documentos, debatir de forma diversa asociativa, a la vez agendar reuniones e incluso trabajar interactuar y negociar.

Ilustración 3

Criterios de estudiantes sobre la enseñanza y aprendizaje de las aplicaciones



Fuente: Encuesta estudiantes (2022)

En la presente ilustración se recopilan los resultados de las preguntas que tienen relación con el indicador de las aplicaciones que influyen en el proceso de enseñanza a los estudiantes de la Unidad Educativa Belisario Quevedo, como se puede visualizar las herramientas que son poco utilizadas dentro de los entornos educativos tenemos foros (28%), redes sociales (38%), editores de video (54%), herramientas de autor (52%), espacio para almacenar archivos digitales (75%) y similares para crear encuestas.

Finalmente, un gran porcentaje de estudiantes (48 %) dijo que nunca utiliza software de edición de video y foros (22 %). Ninguno de los estudiantes encuestados dijo que desconocía que las herramientas incluidas en la encuesta aplicada.

Validación de la encuesta Alfa Cron Bach

Para la validación se usó Alfa de Cron Bach empleando el software libre SPSS, el mismo que nos sirve para medir el valor de consistencia interna de la escala utilizada, obteniendo los siguientes resultados;

Tabla 5

Resumen de proceso de casos

	N	%
Válido	15	100,00
Casos Excluido	0	0,00
Total	15	100,00

La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento

Análisis de confiabilidad de la encuesta a docentes y estudiantes.

Luego de realizar el análisis de los datos en Alfa Cron Bach se puede determinar un cálculo final de ,95 de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Belisario Quevedo, donde se establece que su confiabilidad es positiva destacando a excelente, que da lugar a que un porcentaje de preguntas que indican la existencia de ventajas y desventajas del uso de las aplicaciones en el proceso de enseñanza.

Después de haber aplicado la encuesta a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Belisario Quevedo se determina que los docentes no pueden utilizar al 100% la tecnología en el proceso de enseñanza porque no conocen como hacerlo, mencionan que son herramientas un poco desconocidas y que se empezaron a utilizar de forma más notable en la época de pandemia, en relación a los estudiantes ellos mencionaron que los costos de los equipos así como del internet son elevados por ende no cuentan en sus hogares con un internet fijo, también expresaron que las aplicaciones les provoca desmotivación, es decir no existe un adecuado control sobre el uso de las diferentes aplicaciones.

Tabla 6

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cron Bach	Nº de elementos
,95	7

Elaborado por: (Paucar, 2022)

Fuente: Encuesta aplicada a docente de la UEBQ

Tabla 7

Resumen de proceso de casos

		N	%
Casos	Válido	35	100,00
	Excluido	0	0,00
	Total	35	100,00

La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento

Elaborado por: (Paucar, 2022)

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la UEBQ

Tabla 8

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cron Bach	Nº de elementos
,95	8

Elaborado por: (Paucar, 2022)

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la UEBQ

Información general

Antecedentes y descripción de la Propuesta.

A partir del trabajo investigativo "Ventajas y Desventajas del uso de aplicaciones en el Aprendizaje" ejecutado con estudiantes y docentes de la Unidad Educativa "Belisario Quevedo" se busca lograr implementar aplicaciones tecnológicas en el aula, de entre las aplicaciones más destacadas para ser utilizada en el ámbito académico esta la plataforma de Zoom que permite realizar los trabajos de investigación dentro o fuera de una aula clase, además de la interacción entre docentes y estudiantes permite emitir clases virtuales a corto y largo plazo obteniendo óptimos resultados que afianzan un mejor desarrollo motivacional e intelectual.

- Objetivo

La obtención de habilidades y destrezas en el uso de las aplicaciones de estudio, relacionadas con el proceso enseñanza – aprendizaje que permitan crear un entorno basado en aprendizaje.

- Importancia

A través de la presente propuesta se pretende establecer como una necesidad el incluir en el pensum de estudios un sistema que incluya utilizar las diferentes aplicaciones para la realización y envío de trabajos, fomentando de esta manera la interacción entre docentes con sus estudiantes, la capacidad para interactuar entre alumnos y docentes mediante la promoción y motivación al uso de aplicaciones de estudio y la práctica consecuente en el uso de plataformas educativas en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es importante considerar los múltiples beneficios que conlleva el uso correcto de las aplicaciones en el ámbito educativo, pues permiten crear un entorno de aprendizaje más personalizado, adaptado a las necesidades que la sociedad actual lo requiere fomentando el aprendizaje auto-dirigido, que impulsa la creatividad propia de cada estudiante, además permite la interacción con su entorno de una manera entretenida, manejar información al instante y en tiempo real y mejorar su aprendizaje.

- Beneficios

Son varios los beneficios que otorga el implementar las apps en el ámbito educativo ya que beneficia no solo a docentes y estudiantes de la Institución Educativa, sino también a la comunidad educativa, pues será notorio el desarrollo de habilidades no solo tecnológico si no también cognitivo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, que facilitan eficientemente la comunicación, adaptándose a una nueva forma de aprendizaje, mediante la motivación al aprendizaje fuera de las aulas.

Cronograma

Actividad	Abril				Mayo				Junio				Julio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación	X	X														
Investigación Bibliográfica y de campo			X	X	X	X	X	X	X	X	X					
Elaboración del informe									X	X	X	X				
Corrección													X	X		
Presentación final															X	X

Aprobación

Nombre	Cargo	Fecha
--------	-------	-------

4. CONCLUSIONES

- La mayoría de los estudiantes (57%) expresaron sentirse satisfechos con las aplicaciones utilizadas por parte de sus docentes para su enseñanza virtual; mientras que un (28%) lo califican de muy satisfechos, por su parte (15%) se sintieron insatisfechos con dichas aplicaciones utilizadas por sus docentes, pese a que existe un gran número de estudiantes que saben manejar dichas aplicaciones lo que se supondría como una ventaja.
- En relación con las aplicaciones virtuales que conocen se encuentran WhatsApp (90%), Microsoft Teams (65%), YouTube (53%), Moodle de Google (5%), Zoom (57%) y otros (4%), según este tipo de indicadores podemos notar que la aplicación con un mayor porcentaje de conocimiento para estudiantes y con la que mayor se relacionan es con WhatsApp. En base a los resultados de la investigación se demuestra que los docentes y estudiantes de la unidad educativa Belisario Quevedo tienen limitados conocimientos de aplicación del uso de las diferentes herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza.
- Un pequeño grupo que sostiene que existió muchos limitantes que les ayudaran a estudiar por medio de dichas aplicaciones principalmente un factor negativo fue lo económico ya que la mayoría de estudiantes tuvo que estar recargando los celulares ya que no cuentan con una computadora, además de ciertas desventajas como el uso de las pantallas de los celulares que son muy pequeñas y que no permiten una adecuada interacción con los docentes, no contaban con acceso a internet, desconocimiento de las aplicaciones
- Entre las desventajas se encontró la gran brecha existente que comprende a lo económico que se pone en evidencia la inaccesibilidad a las diferentes aplicaciones ya que es necesario contar con un teléfono o laptop que permita conectarse al Internet y para acceder a ello es necesario contar con dinero para poder adquirir este servicio y a raíz de la pandemia se puso al descubierto la desigualdad en la que nos encontramos pues las personas que contaban con un empleo estable podían acceder a dicho servicio mientras que los demás no lo podían hacer.
- Las desventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se pudo evidenciar en la educación virtual durante el confinamiento tras la pandemia del COVID-19, tanto docentes como estudiantes coinciden en que los efectos más significativos son el desinterés y la baja motivación, así lo revisan (45%) docentes y sobre 6 en diez estudiantes (45%) del séptimo año de educación básica en la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre. (2020). Covid y la Educación Virtual. *Investigación Académica*, 53 - 61.
- Area Moreira, M. (2014). *Los medios y las tecnologías en la educación*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Artero, B. (2020). Obtenido de <http://www.educaweb.com/noticia/2011/01/31/interaccion-como-ejeaprendizaje-redes-sociales-14570.html>
- Barberá, E. (2012). *La educación en la red: actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Paidós.
- Bejarano, L. (2010). *Más Educación con Calidad, Equidad y Calidez*. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Bonilla, J. (2019). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista de Investigación · ashtag*, 124 - 131.
- Bonilla, J. (2019). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista de investigación · ashtag*, 124 - 132.
- CAF/CEPAL. (2020). *Las oportunidades de digitalización de América Latina frente al COVID-19*. Observatorio CAF del ecosistema digital. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45360/4/OportDigitalizaCovid-19_es.pdf
- Carneiro, T. y. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana.
- Cheng, X. C. (2007). *Understanding the Characteristics of Internet Short*.
- Crespo, N. (2010). *La clave del éxito en todo el proceso educativo*. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Díaz Levicoy, D. (2021). *TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas*. *Educación y Tecnología* N° 04, 44 - 50.
- Fagúndez, L. (2019). *Las condiciones de la innovación para la incorporación de las TIC en la educación "Los desafíos del cambio educativo"*. España: Fundación Santillana.
- Flores, T. (2011). *Educa new*. Fundación Fidal.
- Furman. (2016). *La aventura de enseñar*. Aique.
- Galeano M., M. E. (2018). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- García - Valcárcel, A., & Martín, M. (2016). *¿Se sienten preparados los graduados en maestro de primaria para afrontar la profesión docente?* *Bordón*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (Quinta ed.). México D.F.: Mc Graw Hill.
- Hinojosa, J. E. (2015). *Integración de TIC al currículum: propuestas y realidades en Latinoamérica, Serie Políticas Educativas y TIC en Latinoamérica, Publicación N°2*, Ministerio de Educación, Gobierno de Chile. Santiago.
- INEC. (2019). *Tecnologías de la Información y Comunicación, Encuesta Multipropósito 2019*, Quito. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2019/201912_Principales_resultados_Multiproposito_TIC.pdf
- Jiménez, L. (2018). *El impacto de WhatsApp en la vida cotidiana de las personas*. Eskibel.
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de Mercados*. Pearson Educación.

- Universidad de Otavalo Paucar, D
Maestría en Educación Ventajas y Desventajas del uso de aplicaciones en el aprendizaje, (2022)
- Morales, & Puentes. (2019). El uso de la Herramienta Zoom y el aprendizaje colaborativo en el entorno virtual. Obtenido de Repositorio Académico: <https://deadv.uta.edu.ec/index.php>
- Pazmiño, P. (2014). Idukay.
- Plaza, J. (2018). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC: visión de los. Revista Complutense de Educación , 17 - 24.
- Rodríguez Parrales, D. H., Orellana Rosado, J. M., Moreno Lozada, D. Y., & Pincay Reyes, K. D. (2021). Ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas en las actividades académicas . Revista Científica Dominio de las Ciencias , 182 - 195.
- Román Tárraga, F. R. (2017). Ventajas y desventajas pedagógicas en torno a la irrupción de las NTICXs en los procesos de enseñanza aprendizaje derivados de su triple y simultánea función educativa, de ocio y de relaciones interpersonales. Universidad de Castilla La Mancha.
- Suárez Lantarón, B. S. (2018). WhatsApp: su uso educativo, ventajas y desventajas. Revista de Investigación en Educación , 121 - 135.
- Sudarsana, I., Putra, B., Astawa, I., Lara - Vásquez, C., & Yogantara. (2018). The use of Google classroom in the learning process. 1st International Conference on Advance and Scientific Innovation (ICASI).
- Tedesco, J. C. (2013). Educación y sociedad del conocimiento y de la información documento presentado en Encuentro internacional de educación media. Secretaría de Educación Bogotá.
- UIT. (2018). Unión Internacional de las Telecomunicaciones. Obtenido de <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2018/MISR2018-ES-PDF-S.pdf>
- Zurita del Pozo, R. J., Apolinario Arzube, O. O., Chicala Arroyave, J. A., & Pinos Medrano, V. F. (2020). Los beneficios del uso de las aplicaciones móviles en las Instituciones Educativas Públicas. Atlante, 37 - 42.
- .

6. ANEXOS

Instrumentos Diseñados

Anexo 1: Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

OBJETIVO:

Determinar cuál fue la aplicación que se utilizó con mayor recurrencia para la enseñanza-aprendizaje en tiempos de confinamiento por la COVID-19 sus ventajas y desventajas.

DATOS INFORMATIVOS:

EDAD	
GÉNERO	
FORMACIÓN ACADÉMICA	
AÑOS DE DOCENCIA	

INDICACIONES GENERALES

Lea pausadamente las siguientes preguntas antes de contestarlas.
Marque con una X su respuesta.
Responda con honestidad.
Los resultados se procesarán de forma anónima.

PREGUNTAS

A DEFINICION CONOCIMIENTO

¿Qué conoce de las aplicaciones virtuales educativas?

Es un programa multimedia, ideado para ser usado a través de dispositivos electrónicos y usado como una herramienta de Mobile learning.	
Son herramientas utilizadas para la enseñanza- aprendizaje de distintas cátedras en instituciones educativas.	
Ambas	

Describe la utilización de los siguientes instrumentos, programas y aplicaciones.

Herramientas Tecnológicas	Utilizo mucho	Utilizo algunas veces	No utilizo nunca
Correo electrónico (Gmail, Outlook, Yahoo)			
Foros (Moodle, Google groups)			

Videoconferencia (Teams, Skype, Hangout, Zoom.)			
Redes Sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn)			
Editores de Video (Movie Marker)			
Herramientas de creadores de contenido (Prezi, Office, Powtoon)			
Plataforma de gestión de aprendizaje (Moodle, Google Classroom)			
Espacios para almacenar archivos digitales (Dropbox, Google Drive, One Drive)			
Creación de cuestionarios (Google Forms)			

B. VENTAJAS

¿En la exposición de sus clases virtuales tuvo complicaciones para ejecutarlas?

Si ()

No ()

Porque son muy complicadas	
Por desconocimiento y falta de uso	
Porque no tenía internet	
Por ninguna razón	

¿Qué grado de conocimiento considera usted que maneja esta aplicación?

Mucho	Más o menos	Poco	Nada

¿Qué aplicación sugiere usted conveniente utilizar para la enseñanza – aprendizaje en forma virtual?

Microsoft Teams		WhatsApp		You tube	
Moodle de Google		Zoom		Otros	

C. DESVENTAJAS

¿Desde su experiencia como docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje, qué complicaciones percató que tuvieron sus estudiantes en el manejo o desarrollo de las actividades en sus clases virtuales?

Criterio	Siempre	Casi Siempre	Nada
Falta de Interés y desobligo.			
No tenían acceso a Internet			
No contaban con computador			
Desconocían el manejo de las aplicaciones			

¿Sugeriría en la catedra de Informática la enseñanza de utilización de las apps educativas?

Si	No	¿Por qué?

Anexo 2: Encuesta dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo”

OBJETIVO:

Determinar cuál fue la aplicación que se utilizó con mayor recurrencia para la enseñanza-aprendizaje en tiempos de confinamiento por la COVID-19 sus ventajas y desventajas

DATOS INFORMATIVOS:

EDAD	
GÉNERO	
FORMACIÓN ACADÉMICA	
AÑOS DE DOCENCIA	

INDICACIONES GENERALES

Lea pausadamente las siguientes preguntas antes de contestarlas.
Marque con una X su respuesta.
Responda con honestidad.
Los resultados se procesarán de forma anónima.

PREGUNTAS

¿Qué complicaciones tuviste con respecto a la utilización de las aplicaciones virtuales educativas en tu proceso de aprendizaje?

	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca
Falta de equipos Tecnológicos.					
Desconocimiento de la aplicación.					
Sin acceso a Internet					
Ambas					

¿Cuáles de las aplicaciones virtuales descritas a continuación conoce?

Microsoft Teams		WhatsApp		You tube	
Moodle de Google		Zoom		Otros	

Microsoft Teams		WhatsApp		You tube	
Moodle de Google		Zoom		Otros	

4. ¿En la elaboración de sus actividades tuvo complicación alguna para ejecutarlas?

Si ()

No ()

Criterio	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
Por desconocimiento y falta de uso				
Porque no tenía internet				
Por ninguna razón				
Porque son muy complicadas				

¿Qué grado de conocimiento considera usted que maneja la aplicación que utilizo en su proceso de aprendizaje?

Mucho	Más o menos	Poco	Nada

¿Qué aplicación considera usted conveniente utilizar para el proceso de aprendizaje en forma virtual?

Microsoft Teams		WhatsApp		You tube	
Moodle de Google		Zoom		Otros	

¿Desde su experiencia como docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje, qué complicaciones percató que tuvieron sus estudiantes en el manejo o desarrollo de las actividades en sus clases virtuales?

Criterio	Siempre	Casi Siempre	Nada
Falta de Interés y desobligo.			
No tenían acceso a Internet			
No contaban con computador			
Desconocían el manejo de las aplicaciones			

¿Cómo estudiante que sugeriría en el proceso de enseñanza – aprendizaje se adopte para lograr mejorar el desempeño académico en clases virtuales?

Sugiero....
