

Factores que influyen en el aprendizaje de los estudiantes en el regreso a clases, educación general básica media en el Ecuador

Factors that influence the learning of the students in the return to classes, middle basic general education in Ecuador

DOI.....

AUTORES: José Balladares ^{1*}

Johanna Silva ²

Jennifer Alarcón ³

Cinthya Cevallos ⁴

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: jballadaresb@hotmail.com

Fecha de recepción: 01 / 09 / 2022

Fecha de aceptación: 21 / 11 / 2022

RESUMEN

Esta investigación se enfocó para conocer la realidad de las instituciones fiscales y particulares en el nivel de Educación General Básica Media, donde los estudiantes en el transcurso de la pandemia Covid-19 tienen un aplazamiento en el proceso enseñanza-aprendizaje por factores presentados en el ámbito escolar, donde la modalidad anterior fue completamente virtual.

El objetivo de esta investigación fue describir los factores de la situación actual de los estudiantes y sobre las consecuencias que existe en las estrategias y recursos seleccionados por el docente, donde la modalidad de aprendizaje en la actualidad retornó de manera presencial y otros de forma asistida.

Para determinar las necesidades, causas y consecuencias provocados por los recursos utilizados por el docente, se tomó como referencia la utilización de algunas aplicaciones, estrategias y de documentos científicos, donde se realizó una encuesta a los 100 estudiantes que conforma el espacio de la investigación.

^{1*} Universidad Estatal de Milagro jballadaresb@hotmail.com

² Unidad Educativa Alborada, filiación, johanna_1_07@hotmail.com

³ Unidad Educativa "El Triunfo, jennialarconf@gmail.com

⁴ en Unidad Educativa Alborada, cinthyacevallos@yahoo.com

Los resultados obtenidos del instrumento de medición, nos indican las dificultades y los factores que presentan los estudiantes del nivel educativo. Además, se podrá observar si son factibles las estrategias y métodos utilizados por el docente, en el momento de impartir una clase y alcanzar el objetivo propuesto para el proceso enseñanza-aprendizaje. Todos estos resultados fueron obtenidos por el método analítico, descriptivo/observación.

Palabras clave: *Estrategias, metodologías, regreso, clases*

ABSTRACT

This research was focused to know the reality of public and private institutions at the level of General Basic Education, where students in the course of the Covid-19 pandemic have a postponement in the teaching-learning process due to factors presented in the school environment, where the previous modality was completely virtual.

The objective of this research was to describe the factors of the current situation of the students and about the consequences that exist in the strategies and resources selected by the teacher, where the learning modality at present returned in a face-to-face way and others in an assisted way.

In order to determine the needs, causes and consequences caused by the resources used by the teacher, the use of some applications, strategies and scientific documents was taken as a reference, where a survey was made to the 100 students that make up the research space.

The results obtained from the measuring instrument indicate the difficulties and factors presented by the students of the educational level. In addition, it will be possible to observe if the strategies and methods used by the teacher are feasible, at the moment of teaching a class and reaching the objective proposed for the teaching-learning process. All these results were obtained by the analytical, descriptive/observation method.

Keywords: *Strategies, methodologies, return, classes*

INTRODUCCIÓN

En años anteriores, cuando la pandemia Covid-19 afectó a la población de nuestro país “Ecuador”, la educación tomó rumbo a la modalidad virtual, donde los docentes de cada institución educativa, se adaptaron al cambio, en consecuencia, la edad afectó a muchos de ellos porque no tenían conocimiento sobre el manejo de las herramientas tecnológicas.

Según (Mangisch Moyano, G. C & Mangisch Spinelli, M, 2020) nos dicen que las Tics (Tecnologías de la Información y Comunicación) se transformó como recurso principal para la enseñanza en todas las actividades que el docente aplicaba en su cátedra, por sus diferentes métodos y estrategias, acompañado de sus aplicaciones y herramientas.

Existen diferentes herramientas tecnológicas que acompañó al docente en el proceso enseñanza-aprendizaje, con el fin de salvaguardar la vida de los estudiantes. La educación en época de pandemia el docente, los padres de familia y las Tics siguen siendo guías fundamentales en este proceso. La casa de cada estudiante se transformó como espacios educativos principales con el objetivo de fortalecer el conocimiento adquirido en clases.

El aprendizaje en casa es un factor importante para la educación, pero existe factores para no alcanzar totalmente el objetivo de la clase, como el tiempo limitado de los padres, distractores dentro del hogar, falla del internet y manejo inadecuado de las herramientas tecnológicas, en este caso, la vigilancia es una de las causas para este problema.

El Ministerio de Educación a la disminución de contagiados en el Ecuador en diferentes provincias, promovió las clases presenciales en el año lectivo 2022 – 2023, donde el cambio de modalidad retornó a presencial para fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje. La tecnología ha evolucionado junto con la educación constantemente con el objetivo de salvaguardar vidas, así mismo, incrementar el aprendizaje significativo en los estudiantes. (CEPAL-UNESCO., 2020)

Las herramientas tecnológicas han evolucionado en el transcurso de los años con sus softwares y hadwares, donde existen diferentes aplicaciones con el fin de fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje, en el cual sirve como estrategia y recurso principal en una planificación microcurricular, transformando las clases en innovadoras. (Jiménez, 2015).

Existen varias aplicaciones utilizadas por diferentes instituciones educativas como lo muestra la figura 1.

Figura 1
Principales 100 herramientas Web utilizadas en 2020



Nota: (Hart, 2022) <https://www.toptools4learning.com/analysis-2020/>

En las aplicaciones matemáticas tenemos:

- **Educaplay:** Es una aplicación donde nos permitirá resolver actividades con los juegos tradicionales como sopa de letras, crucigramas, videos interactivos, etc. y podrán competir con otras personas mediante una cuenta personal. (Educaplay, 2022)
- **Kahoot:** Es un software multidinámico donde la competencia entre estudiantes es la base de este juego, los estudiantes podrán interactuar y a su vez aprender jugando con cuestionarios interactivos. (Kahoot, 2020)
- **Quizizz:** Es una aplicación accesible que nos permite la resolución de preguntas de forma dinámico. (Quizizz, 2020)
- **Exe-learning:** Es una herramienta que el docente puede transformar cualquier actividad como cuestionario, lecturas, videos en un libro interactivos donde el estudiante podrán participar e interactuar con sus compañeros (Exe-learning, 2020)

- **Socrative:** Es una aplicación gratuita para los teléfonos móviles que funciona como un cuestionario más formal, donde realiza informes con el objetivo de buscar mediante un análisis las falencias que tiene el estudiante al desarrollar la actividad. (Socrative, 2020)

Importancia del problema

La educación en los niños de Educación General Básica media es muy diferente a los adolescentes, porque necesitan más control y también motivación en la realización de las actividades. En la actualidad los estudiantes se encuentran en un momento de desesperación, desmotivación y temor, debido al desconocimiento que tienen sobre las asignaturas tratadas en la hora clase.

Objetivos

Identificar los factores que los estudiantes de Educación General Básica Media presentan en el regreso a clases en la realización de las actividades impartidas en clases.

METODOLOGÍA

Se ha utilizado el enfoque descriptivo, en el cual la investigación se realizará identificando cada factor que se presenta en el curso, donde el diseño es cuantitativo, en el cual se utilizó la herramienta de cuestionario para los estudiantes de Educación General Básica Media, este estudio está orientado al bienestar estudiantil y los recursos con las estrategias seleccionada por el docente.

1. **Análisis y Síntesis:** Permitió a evaluar todos los factores que se presentan al momento de impartir el docente la clase, utilizando las herramientas tecnológicas para el proceso enseñanza-aprendizaje.
2. **Inducción y Reducción:** Facilitó en describir los factores que se presenta en el análisis del problema, mediante la recolección de datos en la encuesta.
3. **Población:** El campo de estudio se realizó con los estudiantes de la institución particular “Unidad Educativa Alborada”, que

se encuentra ubicada en el cantón Milagro, provincia del Guayas, participaron 250 estudiantes, pero se tomó aleatoriamente como muestra a 100 de ellos.

4. Procedimiento: Para la recolección de los datos se manejó con los estudiantes de la Unidad Educativa Alborada mediante una encuesta durante un horario accesible, dichos resultados obtenidos serán analizados mediante la herramienta IBM-SPSS, donde será de forma anónima.

5. Medición: El cuestionario realizado se compone de 10 preguntas, donde se pregunta sobre el bienestar estudiantil, rendimiento académico y las estrategias utilizadas en el momento de impartir una clase, los ítems serán medidos por la escala Likert.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en esta investigación fueron medidos mediante la escala de Likert, donde el enfoque se realizó a través de un análisis cuantitativo con los estudiantes de Educación General Básica Media perteneciente a la Unidad Educativa Alborada, dichos datos se calcularon con el programa IBM SPSS.

En las siguientes tablas y gráficos se muestran el análisis descriptivo de las preguntas que conforma la encuesta realizada en la investigación con sus respectivos ítems:

1. ¿Cómo considera usted que influyen la metodología seleccionada en las clases virtuales para las presenciales?

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Malo	10	10.00%
Regular	2	2.00%
Intermedio	1	1.00%
Bueno	12	12.00%
Muy Bueno	75	75.00%
TOTAL	100	100.00%

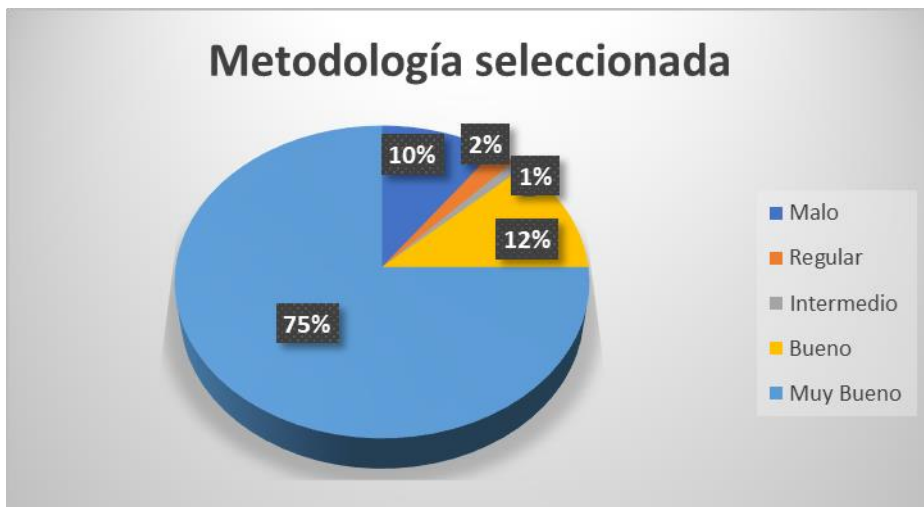


Figura 1 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

2. ¿Cree usted que las aplicaciones de la web 2.0 influyen en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 2

Proceso enseñanza-aprendizaje

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Si	70	70.00%
No	20	20.00%
Talvez	10	10.00%
TOTAL	100	100.0%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada



Figura 2 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

3. ¿Qué herramientas tecnológicas utilizan el docente para el refuerzo de clases?

Tabla 3

Herramientas tecnológicas

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Educaplay	68	68.00%
Kahoot	17	17.00%
Quizzic	8	8.00%
Exe-learning	4	4.00%
Socrative	3	3.00%
TOTAL	100	100.00%

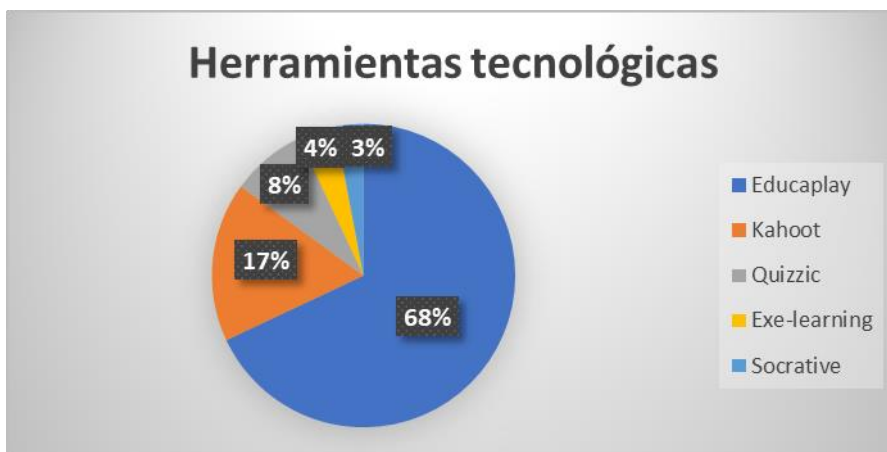


Figura 3 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

4. Las aplicaciones que se implementan en el salón de clases ¿Con qué frecuencia se ha utilizado en el desarrollo de las actividades?

Tabla 4

Frecuencia del uso de las aplicaciones

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Muy Poco	8	8.00%
Poco	10	10.00%
Intermedio	17	17.00%

Mucho	65	65.00%
TOTAL	100	100.00%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada

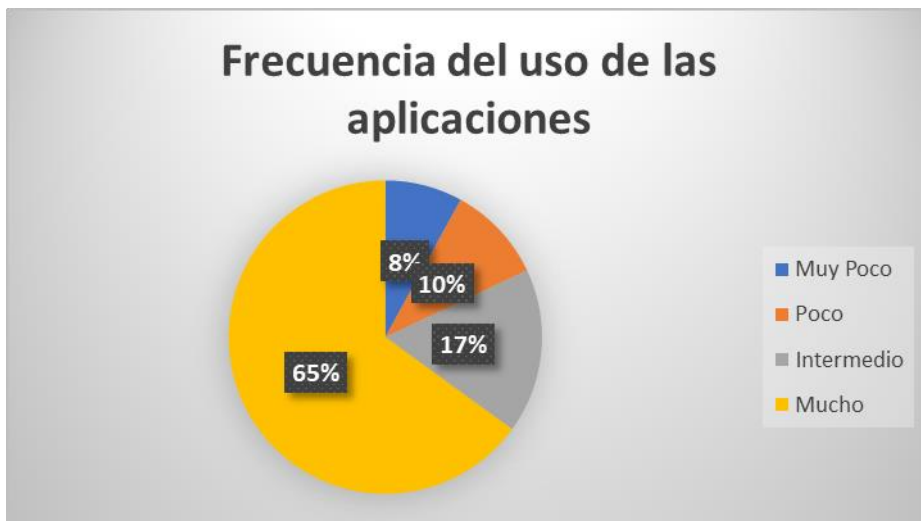


Figura 4 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

5. ¿Cree usted que los recursos tecnológicos que se utilizan en las clases virtuales son factibles en presenciales para niños de Educación General Básica Media?

Tabla 5

Aplicaciones factibles

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Si	45	45.00%
No	30	30.00%
Talvez	25	25.00%
TOTAL	100	100.00%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada



Figura 5 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

6. Con respecto a la pregunta anterior ¿Cree usted que su rendimiento académico será afectado?

Tabla 6

Rendimiento académico

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Totalmente en desacuerdo	4	4.00%
En desacuerdo	11	11.00%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	10.00%
De acuerdo	24	24.00%
Totalmente en acuerdo	51	51.00%
TOTAL	100	100.00%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada

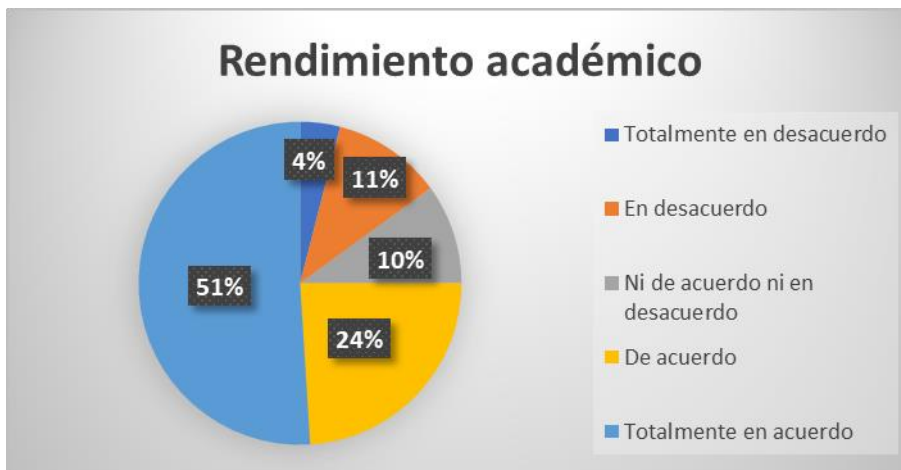


Figura 6 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

7. ¿Cree usted que la modalidad virtual en los estudiantes de Educación General Básica Media es recomendable en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 7

Modalidad virtual

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Si	30	30.00%
No	55	55.00%
Talvez	15	15.00%
TOTAL	100	100.0%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada

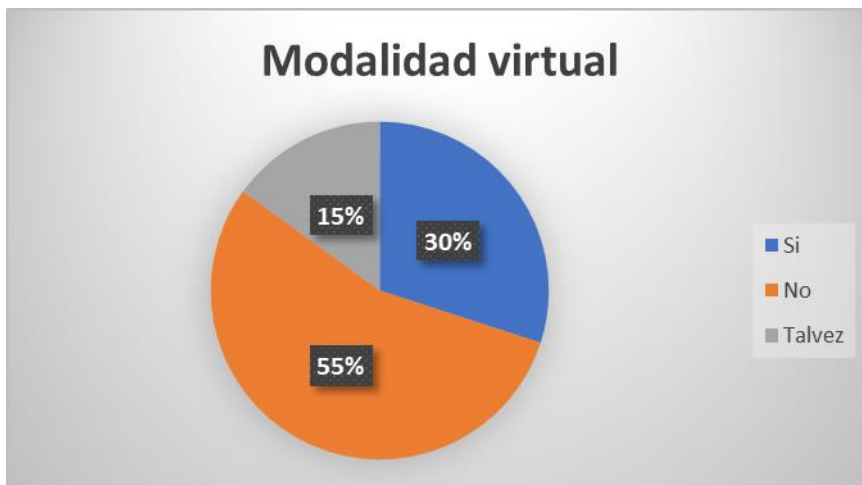


Figura 7 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

8. ¿Cree usted que la metodología empleada por el docente dentro del salón de clase requiere el uso de las TICs?

Tabla 8

Metodología del docente

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Si	15	15.00%
No	85	85.00%
Talvez	0	0.00%
TOTAL	100	100.0%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada

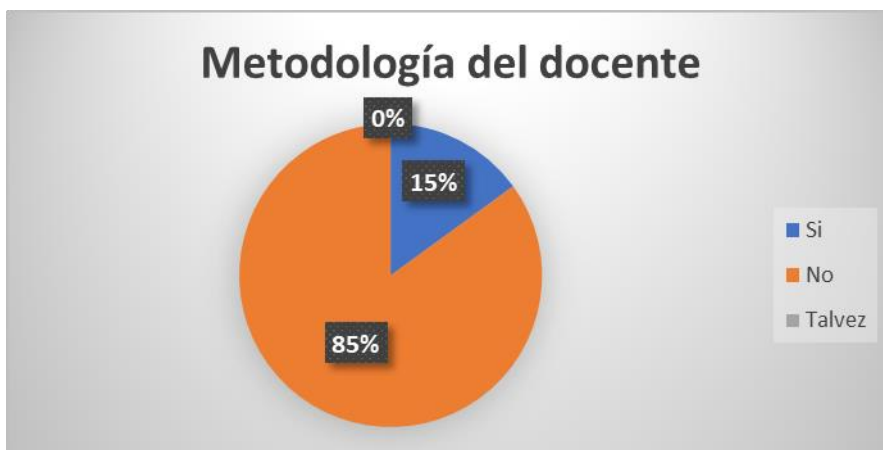


Figura 8 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

9. ¿Cree usted que la enseñanza en modalidad virtual es recomendable para los estudiantes de Educación General Básica Media?

Tabla 9

Modalidad virtual

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Totalmente en desacuerdo	60	60.00%
En desacuerdo	15	15.00%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	10	10.00%
De acuerdo	10	10.00%
Totalmente en acuerdo	5	5.00%
TOTAL	100	100.00%

Nota. Fuente: Encuesta realizada a estudiantes de Unidad Educativa Alborada

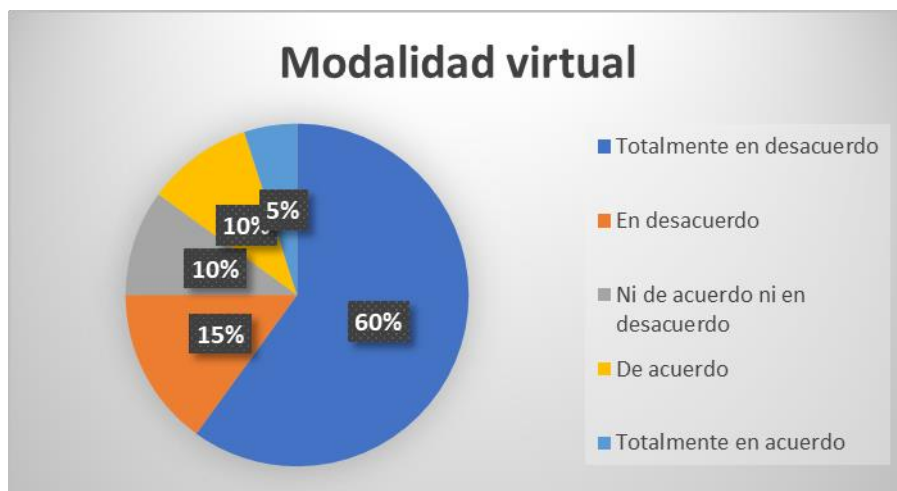


Figura 9 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

10. ¿Cree usted que el ambiente educativo en época de pandemia afectó al proceso enseñanza-aprendizaje?

Tabla 10

Ambiente educativo

OPCIONES	SEÑALADAS	PORCENTAJES
Muy Poco	7	7.00%
Poco	10	10.00%
Intermedio	18	18.00%
Mucho	65	65.00%
TOTAL	100	100%

Figura 9 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

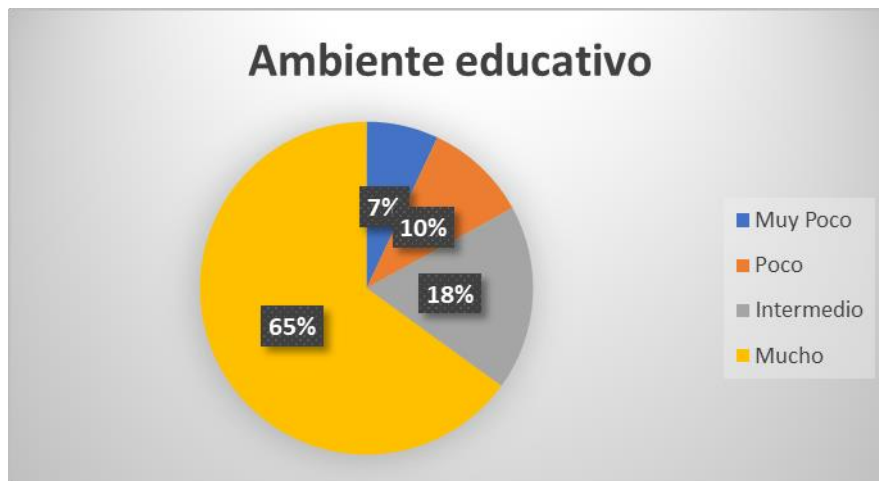


Figura 10 Encuesta realizada a estudiantes de una institución

DISCUSIÓN

Al aplicar la encuesta a los estudiantes se obtuvo los siguientes resultados en el presente artículo científico:

- En la gráfica 1, nos muestra que el 75.00 % y 12.00% de los estudiantes respectivamente, han calificado como muy bueno y bueno, donde se considera que la metodología aplicada por el docente influye directamente en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- En la gráfica 2, nos muestra que el 70.00% de los estudiantes acertaron que las aplicaciones influyen en el proceso enseñanza-aprendizaje, un 20% de forma negativa y un 10% discrepa con su respuesta.
- En la gráfica 3, nos muestra con un 68% que el estudiante conoce la aplicación de Educaplay, Kahoot con un 17.00%, Quizzic con un 8.00% y las aplicaciones que menos conoce como Exe-learning con 4.00% y Socrative con 3.00%.
- En la gráfica 4, nos muestra un 65% que el docente usa las aplicaciones dentro del aula de clase, 17% de frecuencia intermedio y el restante de poca frecuencia.
- En la gráfica 5, nos muestra con un 45.00% que los estudiantes afirman que son útiles las aplicaciones en el momento de aplicar en una hora de clase presencial, un 25% se encuentra imparcial y un 30% su respuesta fue negativa.
- En la gráfica 6, nos muestra que un 51.00% y el 24% las respuestas fueron afirmativas,

donde el uso de las aplicaciones afecta al rendimiento académico el 10% se encuentra imparciales y el 15% respondieron de forma negativa. En la gráfica 7, nos muestra el 55.00% los estudiantes confirman que la enseñanza en modalidad virtual no es recomendable para el proceso enseñanza-aprendizaje, un 15% su respuesta es imparcial y un 30% respondieron todo lo contrario.

- En la gráfica 8, nos muestra el 15.00% los estudiantes confirman que el docente debe emplear las Tics y un 85% respondieron lo contrario.
- En la gráfica 9, muestra el 75.00% los estudiantes rechazan la modalidad virtual como enseñanza en la nueva era, un 10% se encuentra imparcial y un 15% están de acuerdo sobre la enseñanza en la actualidad.
- En la gráfica 10, muestra el 65.00% que el ambiente educativo en época de pandemia no fue la mejor decisión para que cumpla el proceso enseñanza-aprendizaje y un 7% dice lo contrario.

En la actualidad, los estudiantes debido a la pandemia no alcanzaron el aprendizaje adquirido en las clases virtuales, donde en el regreso progresivo a clases los docentes observaron el desconocimiento sobre las asignaturas aplicadas en el aula, debido que la modalidad que el Ecuador optó como aprendizaje fue virtual.

La educación en niños de Educación General Básica Media nos muestra que el docente debe buscar estrategias y tácticas, donde no sólo una excelente planificación ayudará en el proceso enseñanza-aprendizaje. El docente debe seleccionar la mejor aplicación para complementar y lograr el objetivo propuesto en clases.

CONCLUSIONES

- Las aplicaciones en la web como recurso tecnológico para fomentar el proceso enseñanza-aprendizaje, pero existe diferentes distractores donde el estudiante puede distraerse y no alcanza el objetivo de la clase.
- Los docentes deben seleccionar cuidadosamente la mejor metodología para aplicar en los niños de Educación General Básica Media, con el fin de llegar al objetivo de la clase debido al desconocimiento por parte de la pandemia Covid-19.

- La educación presencial lleva ventaja a la modalidad virtual porque el docente se encuentra en constancia vigilancia para que los estudiantes logren el objetivo propuesto en clases.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*.
Copyright.

CMF, W. (2020). Las mejores técnicas y aplicaciones para enseñar matemática.

Educación, M. d. (2020). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/>

Educaplay. (2020). *Educaplay.com*. Retrieved from <https://es.educaplay.com/>

Exe-learning. (2020). Obtenido de <https://exelearning.net/>

Hart, J. (30 de Agosto de 2022). *Las 100 mejores herramientas para el aprendizaje de 2022*.

Obtenido de <https://www.toptools4learning.com/>

Jiménez, L. A. (2015). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de Español*.

López, D., Castro, G., Ruiz, N., & Martillo, I. (2020). IMPLEMENTACIÓN DE FLIPPED CLASSROOM ENFOCADO A LOS ESTUDIANTES DE INGENIERÍA DE SOFTWARE: CASO UNIVERSIDAD ECUATORIANA. *Ecociencia*.

Kahoot. (2020). Obtenido de <https://kahoot.com/>

Mangisch Moyano, G. C., & Mangisch Spinelli, M. d. (2020). El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa en la universidad. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.

Parrales, M. (2019). *¿Qué es la Educación 4.0 y por qué es tan relevante?* Obtenido de Retrieved from <https://inspire-edu.tech/educacion-4/>

Quizzic. (2020). Obtenido de <https://www.quizzicalley.com/>

Revelo Sánchez, O., Collazos Ordoñez, C., & Jiménez Toledo, J. (2018). *a gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura*. Obtenido de <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/lampsakos/article/view/2347>

Socrative. (2020). Obtenido de <https://www.socrative.com/>