

# MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 4  
Número 10 | 2025

**Director:** Ph.D. Richar Posso Pacheco

**Email:** [rjposso@revistamentor.ec](mailto:rjposso@revistamentor.ec)

**Web:** <https://revistamentor.ec/>

**Editora en Jefe:** Ph.D. Susana Paz Viteri

**Coordinador Editorial:** Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

**Coordinadora Comité Científico:** Ph.D. Laura Barba Miranda

**Coordinadora Comité de Editores:** Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

**Coordinador del Consejo de Revisores:** Ph.D. Javier Fernández-Rio

Original

**Recursos tecnológicos y el desarrollo de las habilidades cognitivas en estudiantes de educación general básica**

**Technological resources and the development of cognitive skills in basic general education students**

Lorena Paola Sabando Morán<sup>1</sup>  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-3454-384X>

Ruth Noemí Garófalo García<sup>2</sup>  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6488-2936>

Universidad Estatal Península de Santa Elena. Santa Elena-Ecuador<sup>(1)</sup>  
Universidad de Guayaquil<sup>(2)</sup>

**Autor de correspondencia**  
[lorena.sabandomoran7223@upse.edu.ec](mailto:lorena.sabandomoran7223@upse.edu.ec)

Recibido: 01-10-2024  
Aceptado: 25-11-2024  
Disponible en línea: 15-01-2025

## Resumen

El objetivo del estudio fue analizar como los recursos tecnológicos influye en el desarrollo de las habilidades cognitivas en estudiantes de educación general básica, mediante el uso de herramientas interactivas y estrategias pedagógicas efectivas, se hará una investigación cualitativa descriptiva, la técnica es la entrevista semiestructurada y la observación. La población de este estudio está constituida por 290 estudiantes y 15 docentes de la Institución de educación general básica, se aplicará a 10 estudiantes de diferentes grados y a los 15 docentes de las diferentes áreas, la selección de los participantes se realizará mediante un muestreo no probabilístico intencionado. Se utilizará: Un guion de entrevista semiestructurado que contenga las preguntas claves y una ficha de observación para registrar de manera estructurada el rol de los docentes y la institución, en el análisis se utilizará el software ATLAS.ti. Como conclusión en esta investigación, se pudo determinar que los recursos tecnológicos son viables para el desarrollo de las habilidades cognitivas, aplicándolos de manera eficaz dentro del contexto educativo, también el impacto que generan las nuevas tecnologías en la educación es incomparable, ya que estas también pueden abordar los problemas de distracción, fomentar un ambiente más inclusivo y el trabajo colaborativo.

**Palabras Clave:** Recursos tecnológicos, habilidades cognitivas, estrategias, calidad educativa.

## Abstract

The objective of the study is to analyze how technological resources influence the development of cognitive skills in basic general education students, through the use of interactive tools and effective pedagogical strategies, a descriptive qualitative research will be done, the technique is the semi-structured interview and observation. The population of this study is made up of 290 students and 15 teachers of the Basic General Education Institution, it will be applied to 10 students of different grades and 15 teachers of the different areas, the selection of the participants will be done through an intentional non-probabilistic sampling. The following will be used: A semi-structured interview script containing the key questions and an observation

form to record in a structured way the role of the teachers and the institution, the ATLAS.ti software will be used in the analysis. In conclusion, this research determined that technological resources are viable for the development of cognitive skills, applying them effectively within the educational context. The impact that new technologies generate in education is also incomparable, since they can also address distraction problems, promote a more inclusive environment and collaborative work.

**Keywords:** Technological resources, cognitive skills, strategies, educational quality.

## Introducción

Es notable que los cambios globales y la situación actual necesitan contar con ciudadanos mejor preparados, capaces de enfrentar los retos que la sociedad plantea. El entorno contemporáneo exige que, en su trayectoria educativa y de desarrollo, los niños y adolescentes generen habilidades esenciales tales como: lectura, escritura, matemáticas, competencias digitales y aquellas adaptadas a contextos específicos (UNICEF, 2020). Estos cambios no solo responden a la necesidad de adaptarse a entornos educativos en constante evolución, sino que también es respaldada por las organizaciones internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), que promueve el uso de la tecnología para mejorar la educación y garantizar el acceso equitativo al aprendizaje (UNESCO, 2024).

En Latinoamérica, el desarrollo de las funciones intelectuales se ha vuelto una prioridad en la educación, más aún en contextos donde los desafíos socioeconómicos son notables. Las competencias educativas buscan el desarrollo de las habilidades cognitivas y destrezas propias

de cada individuo (Velarde y Ureña, 2021). Según la UNESCO, más del 50% de los estudiantes en esta región, no alcanzan un nivel suficiente de comprensión lectora y matemática, y da la necesidad crítica de mejorar estas competencias (UNESCO & CEPAL, 2020). Además, iniciativas como "Conectar Igualdad" en Argentina y "Computadores para Educar" en Colombia, han demostrado que la disponibilidad de recursos tecnológicos puede mejorar no solo el rendimiento académico, también la motivación y dedicación de los estudiantes, lo que permite a las cohortes emergentes hacer frente a las complejidades del siglo XXI (Marchetti & Porta, 2023; Velasco, 2024).

El concepto de habilidades cognitivas tiene sus raíces en la psicología y la educación y ha sido desarrollado por varios teóricos a lo largo del tiempo. Uno de los pioneros en este campo fue Jean Piaget. Enfatizó que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la relación con su entorno (Piaget y Inhelder, 1997). Otro autor clave es Lev Vygotsky, quien introdujo la idea de la "zona de desarrollo próximo" según (López et al., 2011) afirma que las habilidades cognitivas se desarrollan a través de la interacción social y el apoyo de otros. Estos enfoques han sido fundamentales para diseñar las estrategias pedagógicas que integran recursos tecnológicos en el aula, lo que ha permitido un aprendizaje más relevante y efectivo.

En los últimos años, las TIC han adquirido importancia en el ámbito de la educación; debido a su amplia gama de aplicaciones y herramientas que pueden brindar experiencias educativas más dinámicas (Vera et al., 2021). Expresa Palacios et al., (2020) que se evidencia una cultura tecnológica que progresa día a día, lo que implica que, en tan solo un lapso de

meses, varios dominios del conocimiento experimentan una rápida obsolescencia a medida que surgen nuevos campos. Existe una amplia gama de juegos y aplicaciones que utilizan las TIC como: Kahoot, Quizizz, Socrative entre muchos más, que pueden ser empleadas en todos los niveles educativos para incentivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Huamaní, 2021).

En Ecuador se han suscitado una serie de procesos y avances en cuanto al uso de las tecnologías, Mendoza Bozada (2020) menciona que la incorporación de recursos tecnológicos en la educación ha cobrado relevancia en los últimos años; especialmente a través de iniciativas gubernamentales, que buscan ampliar el acceso a la conectividad en las escuelas. No obstante, aprovechar el potencial cognitivo que brinda las TIC representa un reto complejo que forma a los docentes con el compromiso y la capacitación que requiere la educación del futuro (Mendoza, 2020).

En la provincia de Santa Elena, hay una institución educativa que tiene 290 estudiantes, que no cuentan con los recursos tecnológicos necesarios en el aula, y por ende presenta escasa evidencia que demuestre su efectividad en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de educación general básica.

La problemática radica en la creciente necesidad de adaptar los nuevos métodos de enseñanza como; la integración de recursos tecnológicos, a un mundo que demanda el desarrollo de habilidades cognitivas. La escasa formación del docente y la desigualdad en el acceso a la tecnología, la baja participación estudiantil y la mala utilización de los recursos

tecnológicos por parte de los actores (docente, estudiante, padres) contribuyen a un ciclo de bajo rendimiento académico y motivación insuficiente, esto conlleva el riesgo de perpetuar una educación que no prepara a los estudiantes para los desafíos actuales.

Las competencias digitales son el conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable y eficaz de los dispositivos digitales y las herramientas tecnológicas (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021). Sin embargo, a pesar de los esfuerzos, la lucha contra las adversidades tecnológicas persiste, los paradigmas educativos tradicionales promueven la replicación de marcos educativos anticuados, lo que dificulta el desarrollo cognitivo de los estudiantes; por el contrario, las metodologías activas, como enfoque pedagógico innovador y tecnológico, permiten a los estudiantes hacerse cargo de su propio aprendizaje (Malla, 2023).

Por ello, el objetivo de esta investigación se centró en el análisis de como los recursos tecnológicos, influye en el desarrollo de las habilidades cognitivas en estudiantes de educación general básica, mediante el uso de herramientas interactivas y estrategias pedagógicas efectivas. Es esencial, que tanto educadores como instituciones reconozcan la importancia de transformar sus enfoques pedagógicos para poder garantizar que todos los estudiantes puedan desarrollar al máximo su potencial cognitivo.

## Metodología

La presente investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo descriptivo, ya que permitió analizar y describir de manera detallada el uso de los recursos tecnológicos en la

enseñanza y su relación con el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de educación general básica (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018). Este enfoque facilitó la exploración de las prácticas educativas y las percepciones de los docentes y estudiantes, proporcionando una comprensión contextualizada del impacto que tienen los recursos tecnológicos en el proceso de aprendizaje y en el fortalecimiento de capacidades intelectuales fundamentales

Para la recolección de información se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

**Entrevistas semiestructuradas:** Se realizó un guion de entrevistas semiestructuradas a docentes y estudiantes, diseñadas para explorar su conocimiento, percepción y experiencia sobre el uso de la tecnología en el aula y su impacto en las habilidades cognitivas. Este instrumento permitió recolectar información detallada, a partir, de preguntas abiertas asegurando que se cubran todos los aspectos relevantes del estudio; grabador de audio de celular, esto para capturar de manera precisa las respuestas de los participantes.

**Observación:** Mediante una ficha de observación, se registraron datos relacionados con los recursos tecnológicos disponibles, su uso en el aula y las dinámicas entre estudiantes y docentes durante las actividades de enseñanza-aprendizaje.

La población de este estudio, estuvo constituida por estudiantes de educación general básica y sus respectivos docentes. Incluye tanto a los estudiantes que interactúan regularmente con las tecnologías y los que no lo hacen, a los docentes que tienen más de 10 años en la institución, y su edad supera los 50 años y los docentes nuevos, con el fin de conocer sus prácticas pedagógicas.

Se aplicó a 10 estudiantes de diferentes grados y a 15 docentes de diferentes áreas, la selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico intencionado, es decir, la selección de los elementos no dependió de las probabilidades; más bien, fue influenciada por las condiciones que facilitan el muestreo (acceso, disponibilidad, conveniencia, etc.) (Scharager y Armijos, 2001). Posteriormente, los datos recolectados se analizaron mediante técnicas de análisis de contenido utilizando el software ATLAS.ti, para sistematizar y organizar la información.

Cabe recalcar que todas las consideraciones éticas pertinentes a la investigación se abordaron meticulosamente. Esto incluyó obtener el consentimiento informado de todos los participantes, se garantizó que comprendan el objetivo de estudio, la utilización prevista de los datos y que su participación fue totalmente voluntaria. También se garantizó la confidencialidad y el anonimato de los participantes, junto con la gestión juiciosa de los datos adquiridos.

## Resultados

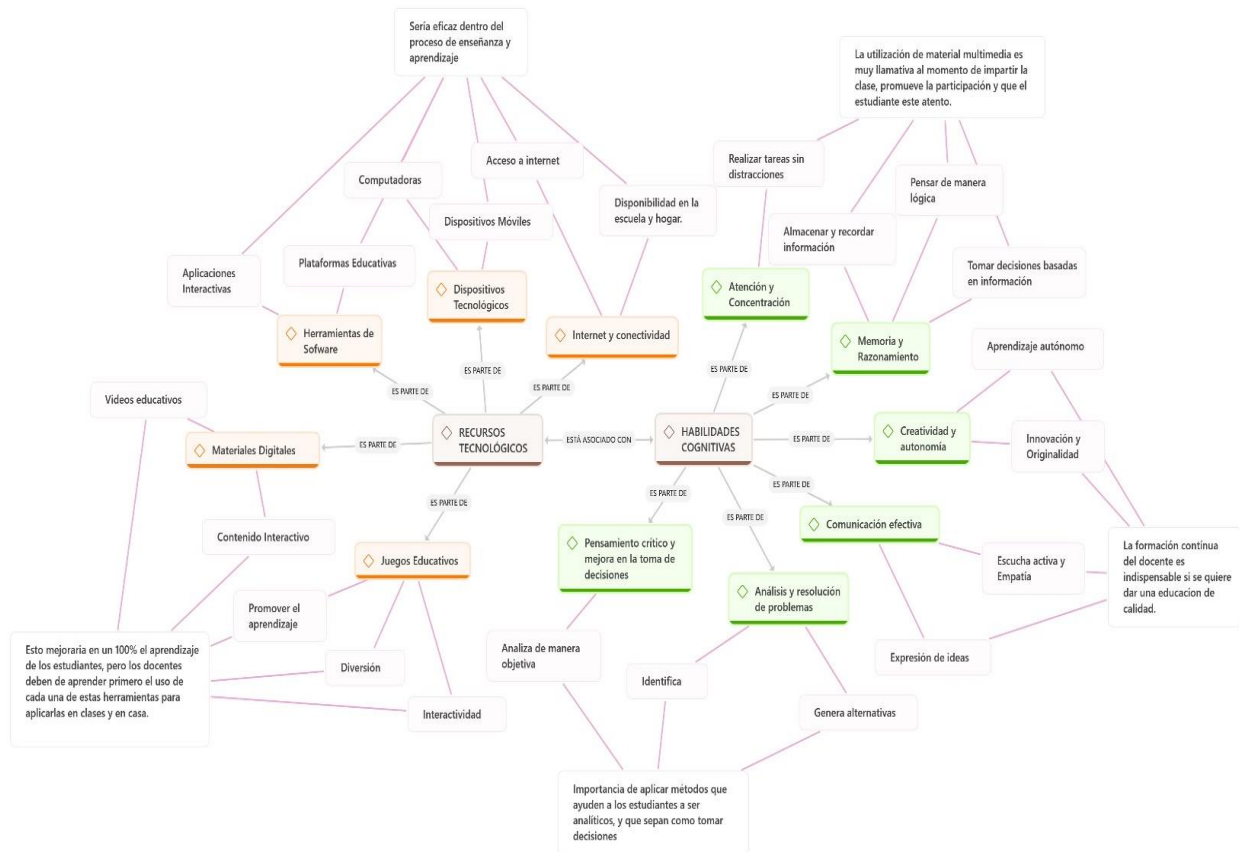
El siguiente apartado muestra el análisis de los datos obtenidos de las entrevistas semiestructuradas, relacionadas entre: docente, institución y estudiantes. Teniendo como categorías, las variables: Recursos Tecnológicos y habilidades cognitivas. Así mismo se dividen en subcategorías que serán analizadas desde cada perspectiva, como se muestra en la tabla 1. Para ello se hizo la categorización y organización de datos, para el análisis respectivo utilizando el Software ATLAS.ti como se observa en el mapa 1.

El software nos permitió hacer un análisis cualitativo mediante códigos facilitando la

identificación de los patrones, ayudando a dar una mejor visualización y creando la relación entre los datos.

## Mapa 1

### Análisis de resultados en el Software ATLAS.ti



La figura 1 muestra los criterios de los docente y estudiantes con respecto a la implementación de los recursos tecnológicos y cómo influye en el desarrollo las habilidades cognitivas. Donde se analizan las siguientes subcategorías: Herramientas de Software, juegos educativos, material digital, atención y concentración, memoria y pensamiento crítico, análisis y resolución de problemas.

Se hizo una demostración a docentes y estudiantes sobre el uso de Quizizz, y los estudiantes mostraron su interés al 100%, concordaron en que esto haría la clase más divertida ya que su mayor desafío es el aburrimiento. Los docentes constataron los beneficios relacionados a esta aplicación como: la concentración, atención, participación y análisis a través de experiencias divertidas generadas por recursos tecnológicos. Pese a ello los docentes hacen énfasis en la falta de capacitación, y como esto impide el cambio en sus estrategias pedagógicas.

La participación activa de la institución es esencial para garantizar que estos recursos se utilicen de manera efectiva y se integren en el currículo, lo que resultaría en una experiencia educativa más dinámica, inclusiva y personalizada. La inclusión de materiales digitales (videos educativos, infografías, presentaciones interactivas y recursos multimedia) y los juegos educativos que son diseñados con el propósito de educar, que pueden ser digitales o físicos, y abarcan diversas áreas del conocimiento, tiene el fin de enseñar a los estudiantes a través de la práctica y la experiencia, y pueden servir como herramienta de evaluación al observar el progreso y el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

Fomentar el uso de metodologías de enseñanza que promuevan la participación activa de los estudiantes, como: el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, se crea un ambiente de discusión abierta y el intercambio de ideas permitiendo a los estudiantes practicar el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Estas estrategias pedagógicas facilitan a el diseño de actividades no solo en asignaturas específicas sino en todas las áreas.

**Tabla 1**

*Tabla combinada de las categorías y subcategorías*

Participante	Categorías	Subcategorías	Descripción
<b>Docente</b>	Recursos tecnológicos	Herramientas de Software	<b>Recursos tecnológicos</b> Manifiestan, que la preparación en este tipo de recursos es indispensable, para saber implementarlo y dar realce a sus clases. La falta de preparación es una limitante.
	habilidades cognitivas	Juegos Educativos	<b>Habilidades cognitivas</b> Están de acuerdo que el uso de aplicaciones educativas mejoraría la concentración y el aprendizaje de los estudiantes, aunque aún no se sienten preparados en su totalidad.
		Material Digital	Atención y Concentración
<b>Estudiante</b>	Observación	Memoria y Pensamiento Crítico	<b>Recursos tecnológicos</b> Se hizo una pequeña demostración de la aplicación Quizizz, donde los estudiantes mostraron el 100% de su atención.
		Análisis y Resolución de problemas	<b>Habilidades cognitivas</b> El aburrimiento se presenta como uno de los principales obstáculos para el aprendizaje en muchos estudiantes, ya que limita su capacidad de atención, por ellos se debe innovar en clases.
<b>Investigador</b>	Observación	Dinámica estudiante docente Uso de recursos en el aula	La enseñanza tradicional sigue siendo la mayor barrera en la mayoría de docentes, pocos son quienes conocen y utilizan los recursos emergentes.

La tabla 1 muestra las diferentes perspectivas de docentes y estudiantes con respecto a las subcategorías: Dispositivos tecnológicos, Conectividad, Comunicación efectiva, Creatividad y autonomía.

La institución no cuenta con estos recursos, a excepción de algunos docentes que hacen uso de ello por adquisición personal, pero a pesar de los esfuerzos por la implementación, siguen los obstáculos: de infraestructura, falta de presupuesto, falta de capacitaciones, resistencia al cambio. Es importante ofrecer capacitaciones a docentes sobre cómo utilizar eficazmente estas herramientas en el aula, desarrollar políticas que fomenten el uso responsable, monitorear y evaluar el impacto de estas herramientas en el aprendizaje y la enseñanza para

realizar ajustes necesarios. Esto mejorara la calidad educativa, también los prepara para su posterior formación.

Se debe crear espacios y oportunidades que alienten estas habilidades, que exista una comunicación efectiva, expresión de ideas y sentimientos de manera clara, así como de escuchar y comprender a los demás esto crea un ambiente de confianza y respeto. Esta incorporación de actividades creativas como arte, trabajo en grupo, teatro, aumenta su autoestima y confianza y ayuda a que el aprendizaje sea más dinámico.

**Tabla 2**

*Tabla combinada de categorías y subcategorías*

Participante	Categorías	Subcategorías	Descripción
<b>Docente</b>	Recursos tecnológicos	Dispositivos tecnológicos	<b>Recursos tecnológicos</b> No se cuenta con los equipos suficientes ni el acceso a la conectividad, pues desean ofrecer un aprendizaje más dinámico, pero se ven atrapados en prácticas tradicionales.
		Conectividad	<b>Habilidades cognitivas</b> Captar la atención de los estudiantes recae en el educador, quien debe innovar y motivar a través de prácticas educativas que integren la tecnología de manera efectiva, incluso en contextos donde esta no esté disponible
	habilidades cognitivas	Comunicación efectiva	<b>Recursos tecnológicos</b> Implementar dispositivos como una computadora en clase o un proyector, haría la clase más entretenida. Ya que se haría uso de herramientas multimedia.
<b>Estudiante</b>		Creatividad y autonomía	<b>Habilidades cognitivas</b> Fomentar y enseñar técnicas de estudio efectivas puede potenciar la capacidad de los estudiantes para recordar y aplicar lo aprendido en clase
<b>Investigador</b>	Observación	Dinámica estudiante docente Uso de recursos en el aula	La incorporación de herramientas tecnológicas y actividades lúdicas tiene el potencial de mejorar significativamente su experiencia educativa, facilitando un aprendizaje más dinámico, autónomo y creativo.

## Discusión

Los recursos tecnológicos y habilidades cognitivas en el contexto educativo adquieren relevancia sustancial, ya que no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también

permiten interactuar de manera efectiva con el contenido, promoviendo así un aprendizaje más profundo. El desarrollo de las habilidades cognitivas es fundamental ya que influye en su capacidad para procesar la información, se convierte en el elemento clave para preparar a los estudiantes en un mundo donde a menudo se limitan a absorber información sin un análisis crítico.

Por lo tanto Mendoza (2020), en su investigación recalca, que el uso de las TIC favorece el desarrollo de habilidades cognitivas para la cooperación e investigación, permitiendo una selección y procesamiento eficiente de información relevante. De la misma manera (Ilbay Guaña y Espinoza Cevallos, 2024) dice que las habilidades de pensamiento crítico son fundamentales para el éxito académico y la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno. En comparación con los resultados de (Huamaní, 2021; Benítez Hurtado & Granda Sivilisapa, 2022), demuestran que aplicando la tecnología como herramienta de gamificación: Kahoot, Socrative, Quizizz, mejoran las habilidades cognitivas, aumenta el interés en clases, promueven el trabajo autónomo, estimula la creatividad.

También García Contador y Gutiérrez Esteban (2020) nos comenta que los docentes deben adaptarse tanto a nuevas metodologías de enseñanza como a su rol de facilitador, así mismo (Vera et al., 2021) menciona que los docentes consideran que existe un nivel intermedio a bajo de interacción tecnológica entre docentes-estudiantes, por otra parte (Mendoza Bozada, 2020) nos dice que entre las limitaciones pueden señalarse las escasas capacitaciones a las comunidades para poder incluir estas tecnologías que cambiarían los modelos pedagógicos de manera inmediata, no solo es tarea del docente sino de toda la comunidad salir del analfabetismo

tecnológico, se hace énfasis en la poca concienciación de parte de los involucrados en esta integración, como son; los docentes, estudiantes y autoridades de educación.

Es importante asentar que, en los resultados de la investigación realizada a la institución de educación básica, se manifiesta una escasa implementación de estos recursos tecnológicos, aunque los estudiantes en su mayoría no conocen estas herramientas, ellos manifestaron que sería muy útil y atractivo para romper el aburrimiento en clases, ya que han caído en la rutina y lo que les distrae es salir a jugar con sus compañeros, les gusta cuando les muestran videos, o rara vez aplican juegos.

No todos los docentes están capacitados para implementar estas herramientas, de los 15 docentes solo 4 aplican herramientas como Educaplay, Kahoot y Quizizz, se apoyan en material digital para complementar sus clases. A pesar de que en el currículo esta la implementación de estos recursos no se lo hace en su totalidad, es por esta razón es que es necesario la formación continua del docente, ya que al no tener el conocimiento sobre los beneficios que aportan en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes no se los está preparando para enfrentar los desafíos digitales.

## Conclusiones

De acuerdo con el objetivo establecido, se pudo determinar que los recursos tecnológicos son viables para el desarrollo de las habilidades cognitivas, lo que hace una evaluación favorable en la integración de las herramientas tecnológicas de aprendizaje, desplegando así un amplio abanico en la creación de nuevas estrategias pedagógicas, para aplicarlos de manera eficaz dentro del contexto educativo, ya que estos también pueden abordar

los problemas de distracción, fomentar un ambiente más inclusivo, impulsa la creatividad, y la motivación del estudiante.

Se logro identificar que, para poder implementar diferentes métodos de enseñanza, primero se debe tomar en cuenta en hacer conciencia sobre el uso responsable y apropiado de las diferentes herramientas a cada uno de los integrantes en este proceso educativo: institución, docente, estudiante. Los docentes aún tienen desconocimiento sobre los recursos que facilita la tecnología para poder implementar en clases por ello, es indispensable la formación del docente en conjunto con la institución, en estas nuevas metodologías tecnológicas, para estar a la vanguardia y poder brindar una educación de calidad. Por el contrario, en caso de pasar por alto este tema se convierte en una limitante para poder enfrentar los desafíos y cambiar la metodología tradicional a la nueva era.

Concluyendo, es importante dar la formación continua del docente sobre técnicas que mejoren el desarrollo de estas habilidades, al involucrar a los estudiantes en discusiones y actividades que estimulen la activación cognitiva y así formar individuos más completos y preparados.

## Referencias

Benítez Hurtado, O. L., & Granda Sivilapa, S. P. (2022). La gamificación en la matemática como herramienta potenciadora en el trabajo docente Gamification. *Mentor*, 1(c).

<https://doi.org/10.56200/mried.v1i1.2124>

García Contador, Y., & Gutiérrez Esteban, P. (2020). El rol docente en la sociedad digital.

*Digital Education Review*, 38, 1–22. <http://greav.ub.edu/der/>

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de investigación Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *Metodología 1. Sampieri R. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. 2018. [shorturl.at/mwS39](https://shorturl.at/mwS39)
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40.  
<https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Ilbay Guaña, E. L., & Espinoza Cevallos, P. A. (2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. *Revista Científica Kosmos*, 3(1), 3–15. <https://doi.org/10.62943/rev.cien.kos.v3i1.50>
- López, A. D. G., Matos, A. de los Á. R., & García, D. H. (2011). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior Cubana. *Revista Cubana de Educacion Medica Superior*, 25(4), 531–539.
- Malla, A. (2023). Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia: una perspectiva desde la docencia y la tecnología educativa. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(c), 281–299. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5984>
- Marchetti, B., & Porta, L. (2023). Programa Conectar Igualdad en Argentina desde las voces de sus protagonistas. Un análisis de su estructura de gestión y su trama decisional. *Revista Educación*, 47, 0–17. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i1.49953>
- Mendoza Bozada, C. (2020). Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades. *Tecnología*, 6, 496–516. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1295>

- Mendoza, F. F. (2020). *Mediación tecnológica orientada al desarrollo de habilidades cognitivas : aportes para la sociedad del conocimiento*. 190–211.  
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i2.1326>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Educación General Básica. *Ministerio de Educación*, 27. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-efasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Elemental.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-efasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf)
- Palacios, A., Loor, J., Macías, K., & Ortega, W. (2020). Incidencia de la tecnología en el entorno educativo del Ecuador grente a la pandemia del covid-19. *Polo Del Conocimiento*, 5(10), 754–773. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i10.1850>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño*.  
[https://books.google.com/books?id=etPoW\\_RGDkIC&pgis=1](https://books.google.com/books?id=etPoW_RGDkIC&pgis=1)
- Scharager, J., & Armijos, I. (2001). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN PARA LAS CIENCIAS SOCIALES* (Vol. 4, Issue 112).
- UNESCO. (2024). Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién? In *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2023: tecnología en la educación: ¿una herramienta en los términos de quién?* <https://doi.org/10.54676/neds2300>
- UNESCO, & CEPAL. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. *Geopolítica(S)*, 11, 11–13. <https://doi.org/10.5209/GEOP.69137>

UNICEF. (2020). Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. *Fondo de Las Naciones Unidas Para La Infancia (UNICEF)*, 65.

[https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC\\_0.pdf](https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf)

Velarde, L., & Ureña, M. (2021). Una propuesta de estrategias y recursos didácticos por competencias en respuesta a los estilos de enseñanza-aprendizaje de la población estudiantil. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 1–19. <https://doi.org/10.15359/ree.25-3.7>

Velasco, M. (2024). *Transformando la educación en Colombia: políticas de innovación con TIC en la era digital*. 5781, 121–142. <https://doi.org/10.61447/20240601/art05> Citar

Vera, J. D., Gellibert Merchán, S. J., & Zapata Mora, S. E. (2021). Las TIC en la educación superior durante la pandemia de la COVID-19. *Revista Científica Sinapsis*, 1(19). <https://doi.org/10.37117/s.v19i1.405>

## Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

## Contribución de los autores

Los autores han participado en la construcción del documentos en:  
Conceptualización, Ruth Noemí Garófalo, Lorena Paola Sabando; Curación de datos, Ruth Noemí Garófalo, Lorena Paola Sabando; Análisis formal, Lorena Paola Sabando; adquisición de fondos, Lorena Paola Sabando; Investigación, Lorena Paola Sabando; Metodología, Lorena Paola Sabando; Administración del proyecto, Lorena Paola Sabando; Recursos Ruth Noemí Garófalo, Lorena Paola Sabando; Software, Lorena Paola Sabando, Supervisión Ruth Noemí Garófalo, Lorena Paola Sabando; Validación, Lorena Paola Sabando; Visualización, Lorena Paola Sabando; Redacción Lorena Paola Sabando.