



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PRESENCIAL.**

TEMA:

**“PLATAFORMAS INTERACTIVAS PADLET, WORDWALL Y NEARPOD EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE
SÉPTIMO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA
“PRESIDENTE VELASCO IBARRA” EN EL PERÍODO 2021-2022”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la
Educación Básica.**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas.**

Autor (a): Jonathan Alexander Salas Tapia.

Director (a): MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez.

Ibarra - 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	105026431-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Salas Tapia Jonathan Alexander		
DIRECCIÓN:	Imantag-Centro		
EMAIL:	jasalast@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0960679141

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	PLATAFORMAS INTERACTIVAS PADLET, WORDWALL Y NEARPOD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "PRESIDENTE VELASCO IBARRA" EN EL PERIÓDO 2021-2022
AUTOR (ES):	Salas Tapia Jonathan Alexander
FECHA: DD/MM/AAAA	20/12/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 20 días del mes de diciembre de 2022

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Jonathán Alexander Salas Tapia

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 03 de octubre de 2022

MSc. Evelyn Hernández

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

MSc. Evelyn Hernández

C.C.: ... 1003333620

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "PLATAFORMAS INTERACTIVAS PADLET, WORDWALL Y NEARPOD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "PRESIDENTE VELAZCO IBARRA" EN EL PERÍODO 2021-2022" elaborado por Salas Tapia Jonathan Alexander, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f): 
MSc. Verónica Melo
Presidente del Tribunal
C.C.: 1002795092

(f): 
MSc. Evelyn Hernández
Director
C.C.: 100333620

(f): 
MSc. Verónica Melo
Opositor
C.C.: 1002795092

DEDICATORIA

A Dios por darme las fuerzas para seguir adelante en cada uno de mis objetivos, a mi madre Aida Salas, que partió a la eternidad, mi abuelita Guadalupe Tapia y mi hermana Paola Ramos, quienes ha sido las que me han guiado en este proceso de estudios familia y amigos que con una palabra de aliento o un consejo ayudaron a que siga adelante y no decaiga en este proceso de formación académica.

Jonathan Salas

AGRADECIMIENTO

A la carrera, a los profesores que me enseñaron más allá de un conocimiento la parte humana y sus experiencias que se rescata. A mi tutora de tesis MSc. Evelyn Hernández y mi docente opositora MSc. Verónica Melo por haber colaborado de manera eficaz en cada uno de los lineamientos para construir mi trabajo de titulación a mi familia por apoyarme en todo el transcurso de la carrera con altos y bajos y a todos quienes prestaron una ayuda cuando lo necesitaba.

Jonathan Salas

RESUMEN

El uso de plataformas interactivas y su integración en cada una de las actividades se han vuelto importantes en el proceso educativo, dando así un buen uso a cada una de ellas con su estructura y como su uso hace que la enseñanza-aprendizaje mejore y tenga resultados positivos ante sus actores, analizando el uso de plataformas Interactivas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de séptimo de educación general básica en la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” en el período 2021-2022, con una investigación mixta con carácter cuantitativa y cualitativa en la cual nos arrojó resultados favorables en los estudiantes para la utilización de estas plataformas y sus actividades para llegar a su aprendizaje de una manera más motivadora y participativa, la importancia del uso de estas plataformas y poder integrarlas a su planificación y la acogida por parte de los docentes, el diseño de la guía y la integración de contenidos permitirán que la propuesta sea comprensible y de fácil aplicación para que pueda ser utilizada en la institución en las diferentes áreas.

Palabras clave: Padlet, Wordwall, Nearpod, plataformas, tecnología, educación, enseñanza-aprendizaje.

ABSTRACT

The use of interactive platforms and their integration in each of the activities have become important in the educational process, thus giving good use to each of them with their structure and how their use makes teaching and learning improve and have positive results for their actors. By analyzing the use of interactive platforms to improve the teaching and learning process in the students of seventh grade of general basic education in the Educational Unit "Presidente Velasco Ibarra" in the period 2021-2022, with mixed quantitative and qualitative research. The students' positive results for using these platforms and their activities demonstrated the importance of using these platforms and being able to integrate them into their planning and teacher reception. The design of the guide and the integration of content will allow the proposal to be understandable and easy to apply in the institution in the various areas.

Keywords: Padlet, Wordwall, Nearpod, platforms, technology, education, teaching-learning.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
Objetivos de la investigación.....	2
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
CAPÍTULO I.....	3
MARCO TEÓRICO.....	3
1.1 Plataformas interactivas educativas.....	3
1.1.1 Tipos de plataformas interactivas.....	3
1.1.2 Características.....	3
1.1.3 Opciones de las plataformas educativas.....	4
1.1.3.1 Padlet.....	5
Actividades.....	5
1.1.3.2 Wordwall.....	5
Actividades.....	5
1.1.3.3 Nearpod.....	6
Actividades.....	6
1.1.4 Cuestionarios.....	6
1.1.5 Temas integrados en la enseñanza.....	6
1.2 Proceso enseñanza-aprendizaje.....	7
1.2.1 Teorías del aprendizaje.....	7
1.2.1.1 Teoría constructivista Jean Piaget.....	7
1.2.1.2 Teoría del aprendizaje significativo David Ausubel.....	7
1.2.1.3 Teoría del aprendizaje de Vygotsky.....	8
1.2.2 Tipos de aprendizaje.....	8
1.2.2.1 Aprendizaje cooperativo.....	8
1.2.2.2 Aprendizaje colaborativo.....	9
1.2.2.3 Aprendizaje emocional.....	9
1.2.3 Tecno-pedagogía en la escuela.....	9
1.2.3.1 Flipped Classroom.....	10
1.2.3.2 Gamificación.....	10
1.2.3.3 Basado en Proyectos.....	11
1.2.4 Modelos didácticos.....	11
1.2.4.1 Activo-situado.....	11
1.2.4.2 Comunicativo-interactivo.....	12

CAPÍTULO II.....	13
METODOLOGÍA.....	13
2.1 Tipo de investigación.....	13
2.2 Métodos, técnicas e instrumentos	13
2.2.1 Métodos.....	13
2.2.2 Técnicas.....	13
2.2.3 Instrumentos	14
2.3 Preguntas de investigación.....	14
2.4 Matriz de operacionalización de variables.....	15
2.5 Participantes.....	17
2.6 Procedimiento y análisis de datos	17
CAPÍTULO III	18
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
3.1 Encuesta aplicada a estudiantes del séptimo de Educación General Básica.....	18
3.1.1 Tablas cruzadas.....	24
3.2 Encuesta aplicada a docentes del séptimo de Educación General Básica	25
CAPÍTULO IV	33
PROPUESTA	33
4.1 Nombre de la propuesta:	33
4.2 Presentación de la guía.....	33
4.3 Objetivos de las plataformas	33
4.3.1 Objetivo general.....	33
4.3.2 Objetivos específicos	33
4.4 Plataforma N° 1:	34
a. Nombre de la Plataforma: PADLET	34
b. Objetivos de la plataforma	34
c. Desarrollo del uso de la plataforma	34
d. Tarea	41
4.5 Plataforma N° 2:	41
a. Nombre de la Plataforma: WORDWALL.....	41
b. Objetivos de la plataforma	41
c. Desarrollo del uso de la plataforma	41
d. Tarea	45
4.6. Plataforma N° 3:	45
a. Nombre de la Plataforma: NEARPOD	45

b. Objetivos de la plataforma	45
c. Desarrollo del uso de la plataforma	45
d. Tarea	49
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	51
REFERENCIAS	52
ANEXOS	57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Opciones de las plataformas educativas</i>	4
Tabla 2 <i>Utilización de alguna plataforma en línea en sus estudios</i>	18
Tabla 3 <i>Docentes que han utilizado alguna plataforma online en la clase</i>	18
Tabla 4 <i>Docentes que han utilizado plataformas online para proponer actividades o tareas</i>	19
Tabla 5 <i>Plataformas interactivas que conocen los estudiantes</i>	19
Tabla 6 <i>Importancia del uso de plataformas online en la clase</i>	21
Tabla 7 <i>Utilización de herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases</i>	21
Tabla 8 <i>Actividades, tareas o deberes para reforzar los contenidos revisados en clases a través de plataformas online</i>	22
Tabla 9 <i>Utilización de las plataformas Padlet, Wordwall y Nearpod para reforzar su aprendizaje</i>	22
Tabla 10 <i>Utilización de las plataformas online para el proceso de evaluación</i>	23
Tabla 11 <i>Utilización de las plataformas interactivas para trabajar en equipos de forma colaborativa</i>	23
Tabla 12 <i>Tabla cruzada Género*Utilización de alguna plataforma en línea en sus estudios</i>	24
Tabla 13 <i>Tabla cruzada Género*Utilización de herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases</i>	24
Tabla 14 <i>Importancia del uso de plataformas online en las clases</i>	25
Tabla 15 <i>Capacitaciones sobre el uso de plataformas online para reforzar el aprendizaje por parte de la institución</i>	25
Tabla 16 <i>Utilización de plataformas online para realizar actividades o tareas para los estudiantes</i>	26
Tabla 17 <i>Principales limitaciones para el uso de plataformas online</i>	26
Tabla 18 <i>Utilización de alguna plataforma en línea en su planificación</i>	27

Tabla 19 <i>Utilización de alguna plataforma online para dictar clases.....</i>	27
Tabla 20 <i>Plataformas interactivas que conocen los docentes.....</i>	28
Tabla 21 <i>Enviar actividades para reforzar los contenidos impartidos en la clase a través de herramientas interactivas</i>	29
Tabla 22 <i>Empleo de herramientas interactivas en clases para reforzar los contenidos y motivar la participación de sus estudiantes</i>	29
Tabla 23 <i>Utilización de las plataformas online en el proceso de evaluación para sus estudiantes</i>	30
Tabla 24 <i>Utilización de una guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod</i>	30
Tabla 25 <i>Aplicación de la guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Portada de la guía interactiva</i>	32
Figura 2 <i>Logo del programa exe-learning</i>	34
Figura 3 <i>Pantalla principal de la guía</i>	34
Figura 4 <i>Presentación de la guía.....</i>	35
Figura 5 <i>Objetivos de las plataformas.....</i>	36
Figura 6 <i>Plataforma Padlet</i>	36
Figura 7 <i>Registro en la plataforma</i>	37
Figura 8 <i>Elementos de la plataforma</i>	38
Figura 9 <i>Actividades en la plataforma</i>	39
Figura 10 <i>Video de la plataforma.....</i>	40
Figura 11 <i>Tarea de la plataforma</i>	40
Figura 12 <i>Plataforma Wordwall.....</i>	41
Figura 13 <i>Registro de la plataforma</i>	42
Figura 14 <i>Elementos de la plataforma</i>	42
Figura 15 <i>Actividades de la plataforma</i>	43
Figura 16 <i>Video de la plataforma.....</i>	44
Figura 17 <i>Tarea de la plataforma</i>	44
Figura 18 <i>Plataforma Nearpod</i>	45
Figura 19 <i>Registro de la plataforma</i>	46
Figura 20 <i>Elementos de la plataforma</i>	46
Figura 21 <i>Actividades de la plataforma</i>	47

Figura 22 <i>Video de la plataforma</i>	48
Figura 23 <i>Tarea de la plataforma</i>	48
Figura 24 <i>Material de apoyo</i>	49

INTRODUCCIÓN

La tecnología y uso de las plataformas interactivas se ha vuelto un desafío en los docentes de cada una de las instituciones educativas y más en este periodo de clases, donde se vienen realizando varias adaptaciones para su inicio, por lo cual es muy importante para el proceso aprendizaje de los estudiantes que tengan una participación activa y motivadora que les permita alcanzar la adquisición de conocimientos impartidos en el aula, permitiendo así una interacción y estado de confianza entre estudiante y maestro, el buen uso de estos recursos hará que se integren en cada una de las actividades y tener un mejor desempeño.

La importancia de aplicar y dar conocimiento de esta guía de plataformas interactivas ayudará a que cada uno de los profesores pueda incluir en sus planificaciones semanales o mensuales, una o varias actividades de los diferentes recursos presentados como Padlet, Wordwall y Nearpod, que mejorará a tener una mejor comprensión y participación por parte del estudiante en el aula de clases.

Los beneficiarios serán los docentes y estudiantes con el uso de estas tres plataformas interactivas, ya que cuentan con muchas alternativas dentro de cada sección de la guía presentada, en la cual encontrara desde el registro, actividades, ejemplos y un video donde se presente el uso de estos recursos, con material de apoyo alternativo a lo presentado, para tener un mejor desempeño en la enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación se llevará a cabo en la ciudad de Ibarra en la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” en los estudiantes de séptimo de educación general básica con la ayuda de docentes y autoridades de la institución para resolver y dar una solución a la problemática planteada a la investigación.

Problema de investigación

La educación tiene constantes cambios en como presentar sus diversas estrategias y metodologías, la utilización de estas plataformas va a la par, el desconocimiento del uso de hacen que no tengan una innovación en cada una de las aulas, por lo que la motivación y participación se vea reflejada de una manera negativa, la mala utilización de estos recursos también hace que se presenten dificultades a la hora de ser efectuadas en las diversas asignaturas, el trabajo del docente de actualizarse y capacitarse en la utilización de estas plataformas tiene que ser constante para que puedan manejar y posteriormente implementadas (García & Santillán, 2022).

El manejo de estas plataformas en la institución educativa, no se ha evidenciado por lo que se emplea el método tradicional en cada una de las clases, dando así que los estudiantes no tengan una participación y se sientan motivados a realizar cada una de las actividades, generando espacios limitados al uso de estos recursos, por eso la implementación de esta guía para que pueda ser acogida por cada uno de los docentes y se integren al menos una actividad diaria en cada una de sus planificaciones.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

- Analizar el uso de plataformas interactivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” en el periodo 2021-2022.

Objetivos específicos

- Investigar las bases teóricas y científicas sobre las plataformas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitan optimizar el trabajo docente y mejorar el desempeño de los estudiantes de séptimo Educación General Básica.
- Diagnosticar la aplicación de las plataformas interactivas de los docentes en sus diferentes clases y a los estudiantes de séptimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.
- Diseñar una guía didáctica para los docentes, de la utilización de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Breve descripción de la estructura o contenido del informe

Capítulo I.- Se describe el marco teórico, en el cual se presenta la investigación de las plataformas interactivas, Padlet, Wordwall, Nearpod, teorías del aprendizaje, tipos de aprendizajes, tecno-pedagogía, modelos didácticos.

Capítulo II.- Se detallan los materiales y métodos para la elaboración del trabajo de investigación, en el cual constan de: tipo de investigación, métodos, técnicas, instrumentos, preguntas de investigación, matriz de operacionalización de variables, participantes, procedimiento y análisis de datos.

Capítulo III.- Se describe el análisis y discusión de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento realizado por la encuesta.

Capítulo IV.- Se estructura la propuesta con el nombre “Guía interactiva de utilización de las plataformas Padlet, Wordwall y Nearpod”.

Para finalizar se presentan las conclusiones, recomendaciones y anexos que se obtuvieron en el trabajo investigativo.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Plataformas interactivas educativas

Las plataformas interactivas son medios por los cuales programas, aplicaciones, plataformas y sitios web, ayudan al docente sea más motivador y creativo en cada una de las actividades que se puedan realizar, integrándolas para alcanzar un mejor aprendizaje significativo como menciona López et al. (2018) consideran que estas plataformas mejoran los espacios de aprendizaje y cada una de las actividades para que su enseñanza sea más interactiva y eficaz. Optimizando cada planteamiento que se maneje con su estructura llamativa y sea interesante para captar la atención y puedan interactuar entre los estudiantes en el aula.

Cada una de estas plataformas tienen diferentes herramientas para diversos fines en la cual señala varios elementos, generando varias dificultades para aprender que contienen cada una de estas como afirma,

Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial. (Fernández-Pampillón, 2009, p.2)

1.1.1 Tipos de plataformas interactivas

Existen variedad de plataformas de connotación educativa, en las que se pueden añadir contenidos, recursos y actividades para la enseñanza y aprendizaje; las plataformas de evaluación por ejemplo, sirven para medir los conocimientos adquiridos a lo largo del estudio, las plataformas colaborativas en su caso, son espacios que permiten el trabajo grupal y cooperativo en donde se pueden realizar actividades en conjunto compartiendo ideas y alternativas de ejecución, y las interactivas que presentan espacios muy atractivos para integrar contenidos y así poder impartirlos de una manera más dinámica y que sea del agrado del estudiante.

1.1.2 Características

Las plataformas son utilizadas en el ámbito educativo por los docentes para integrarlas a su planificación y son utilizadas en su enseñanza o como medios de evaluación. Díaz (2009), menciona que las plataformas virtuales, ofrece distintas opciones que el profesor puede manejar, integrando contenidos y actividades para su enseñanza con fines educativos.

También estas plataformas ayudan al estudiante a estar activo y motivado ya que estará pendiente de lo que tenga y le presente el docente dando así una mejor relación y participación entre todos los miembros educativos. Afirma Fernández (2009), “Estas plataformas se diseñan con sólidos fundamentos didácticos que han sido previamente experimentados en entornos reales y que han demostrado mejorar la eficacia de los procesos de aprendizaje” (p.8).

1.1.3 Opciones de las plataformas educativas

Las plataformas ofrecen muchos elementos al estudiante para realizar cada una de las actividades educativas, es importante que el docente analice y seleccione que herramienta deberá utilizar conforme a la descripción de cada una para una mejor implementación en su planificación.

Se presenta a continuación, una tabla con las plataformas que se utilizarán en esta investigación con la correspondiente descripción de las características y opciones que nos brinda:

Tabla 1

Opciones de las plataformas educativas

Plataforma	Opciones de la herramienta
<p>Padlet</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Realizar preguntas y respuestas.• Realizar opiniones y argumentos.• Colocar archivos adjuntos de cualquier tipo.• Poner enlaces para dirigir a otras páginas.• Realizar murales entre otros.• Acceso gratuito a todo el contenido.• Realizar evaluaciones.• Realizar retroalimentaciones.
<p>Wordwall</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Realizar actividades por medio de juegos.• Crear actividades de refuerzo.• Integrar temas a su interés o ya realizados.• Acceso con código y registro.

<p>Nearpod</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de videos al interés de cada uno. • Colección de actividades ya realizadas. • Retroalimentación y actividades dentro de cierto tiempo del video. • Acceso con código y registro. • Acceso gratuito.
--	--

1.1.3.1 Padlet

Esta plataforma nos ayuda mucho en el campo de la educación por cómo está estructurada cada uno de sus elementos, no muy conocida en el campo de integrar en sus actividades de los docentes, fomenta a la interacción y la participación por parte del estudiante, en la cual transforme la metodología implementada para generar ambientes que sean llevaderos y motivadores (Giler et al., 2020).

Por consiguiente, esta herramienta nos posibilita la creación de varias actividades a ser implementadas en diferentes momentos de la clase, como conocimientos previos al inicio, evaluativa, actividad de refuerzo y por su parte para finalización o envío de tareas a la casa.

Actividades

- ✓ Lista
- ✓ Tablero
- ✓ Columna
- ✓ Mapa
- ✓ Lienzo
- ✓ Cronología

1.1.3.2 Wordwall

Una plataforma interactiva con actividades que al estudiante le ayuden a recordar y comprender cada uno de los temas estudiados en su aprendizaje, con actividades entretenidas para ser incluidas en las planificaciones, donde por medio del juego puedan seguir aprendiendo, generando así, ambientes propicios entre los estudiantes y docentes, en la cual generan cambios positivos para sus estudios (Rodríguez & Vera, 2022).

Wordwall es una herramienta online que permite crear y editar actividades para la enseñanza, admitiendo crear una gran cantidad de juegos enfocados a la educación.

Actividades

- ✓ Une las correspondencias
- ✓ Cuestionario
- ✓ Ordenar por grupo
- ✓ Cartas al azar
- ✓ Rueda del azar
- ✓ Pares iguales

- ✓ Busca la coincidencia
- ✓ Abre la caja
- ✓ Juego de concurso
- ✓ Anagrama
- ✓ Palabra faltante
- ✓ Reordenar
- ✓ Aplasta topos
- ✓ Persecución en laberinto
- ✓ Diagrama etiquetado
- ✓ Estallidos de globos
- ✓ Verdadero o falso
- ✓ Avión entre otros.

1.1.3.3 Nearpod

Esta plataforma es muy interactiva ya que mediante actividades de videos se pueden generar preguntas en cada sección a la medida que va avanzando el video, con una participación del estudiante, dando un aprendizaje activo y motivador (Casado, 2020). Permitiendo comprender en tiempo real como se presentan cada uno de los contenidos por parte del docente con preguntas que asimilen lo que están observando.

Esta herramienta también ayuda en la retroalimentación de temas impartidos en la clase, reforzando su aprendizaje a través de la interacción con el video, ofreciendo una mejor comprensión de sus conocimientos en el estudiante.

Actividades

- ✓ Videos interactivos
- ✓ Diapositivas interactivas

1.1.4 Cuestionarios

Este tipo de plataformas, darán a conocer los conocimientos adquiridos a lo largo de su aprendizaje, mediante un enlace, donde se estructuran preguntas en base a su contenido proporcionado en las diferentes clases por el docente. Este tipo de cuestionarios nos permite una llegada rápida de los resultados y así con las calificaciones proporcionadas poder reforzar los contenidos necesarios en su aprendizaje (Platas & Vallés, 2013).

En estas plataformas también, podremos realizar encuestas para el público, con una llegada rápida de la información respondida y así acortar el tiempo en la entrega de cada uno de los servicios que se preste.

1.1.5 Temas integrados en la enseñanza

Los contenidos de las asignaturas designados por el currículo son integrados a estos tipos de plataformas para mejorar la enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de tener una clase activa y motivadora, con la utilización de estos espacios virtuales como menciona Fernández (2009) son espacios de internet que tanto para estudiantes y profesores tenga actividad y puedan compartir la enseñanza aprendizaje a través de estas plataformas y el internet.

Las plataformas ayudan a tener nuestra propia creatividad para integrar cada uno de los contenidos dando así que sea flexible para integrarlo en el desarrollo de enseñanza-

aprendizaje como menciona González et al. (2016) son áreas en las cuales integramos contenidos para el aprendizaje ayudado a tener una mejor participación de los estudiantes con la interacción en dichas actividades.

1.2 Proceso enseñanza-aprendizaje

En el proceso enseñanza-aprendizaje se encuentra varios métodos de enseñanza en el cual el docente puede utilizar la óptima para que sus estudiantes se sientan mejor, generando varias actividades interactivas y que sean pertinentes a los temas adecuados, por lo que hay diversas teorías, metodologías, modelos y recursos que ayudan a llegar a un aprendizaje significativo, relacionando cada uno de los temas y subtemas que mejoraran a adecuar cada una de las actividades a realizar.

1.2.1 Teorías del aprendizaje

Son conceptos que se pueden describir y explicar en relación con la persona y en su proceso de aprendizaje, experimentando respuestas de los postulantes en sus investigaciones realizadas.

1.2.1.1 Teoría constructivista Jean Piaget

El desarrollo cognitivo y la intervención hacen relevante a esta teoría, así como sus procesos para que el ser humano pueda interpretar y estructurar sus ideas. Mencionan Saldarriaga et al. (2016), “Es decir, los cambios en nuestros conocimientos, visto como el proceso donde a partir de la experiencia se incorporan nuevos conocimientos, se explican por una recombinación que actúa sobre los esquemas mentales que tenemos a mano” (p.129). Según lo expuesto, las experiencias que adquiere el estudiante se encuentran asociadas a lo largo de su adquisición de saberes que experimente y lo asocia con cada uno de los procesos cognitivos que intervienen y hacen que esta teoría se pueda fundamentar.

En relación con la educación, en el transcurso del aprendizaje se presentan varias etapas, en donde estos procesos cognitivos van desarrollándose y con el paso de los cursos y niveles se están estructurando y construyendo de tal manera que entienda y pueda manejarlo a lo largo de su aprendizaje.

Por su parte manifestó en esta teoría que el conocimiento no se basa entre las dos partes en separado sino el conocimiento se llega a partir de la interacción y como estas mismas comparten cada una de sus actividades como se menciona en relación de la teoría de Piaget “Desde el punto de vista piagetiano el conocimiento resulta de la interacción entre sujeto y objeto, es decir que el conocimiento no radica en los objetos, ni en el sujeto sino en la interacción entre ambos” (Saldarriaga et al., 2016, p.5). Por lo que, la adquisición del conocimiento es resultado de la interacción del sujeto con el entorno.

1.2.1.2 Teoría del aprendizaje significativo David Ausubel

En esta teoría se postuló haciendo a un lado el aprendizaje memorístico y tomando en cuenta sus bases, este es más centrado en lo que hace, permitiendo que sea más reflexivo y que interactúe en las actividades propuestas para llegar a comprender y mejorar su aprendizaje como afirma Rivera (2004), “La concepción cognitiva del aprendizaje postula que el aprendizaje significativo ocurre cuando la persona interactúa con su entorno y de esta manera construye sus representaciones personales, por lo que, es necesario que realice

juicios de valor” (p.43). Permitiendo que quien aprenda tenga su participación y pueda conectar cada una de sus ideas y relacionándolas con su entorno para que este mismo llegue a ser significativo.

Para llegar a este aprendizaje el aprendiz tiene que conocer y estructurar los conocimientos previos y asimilarlos en su entorno realizando una reflexión de cada conocimiento manteniendo así una relación con lo que realice como afirma Rivera (2004), “Los requisitos básicos a considerar en todo aprendizaje significativo son: -Las experiencias previas - La presencia de un profesor mediador, facilitador, orientador de los aprendizajes. - Los alumnos en proceso de autorrealización. - La interacción para elaborar un juicio” (p.12). Siguiendo así esta serie de pasos con la implementación de plataformas interactivas hacen que se pueda llegar mejor a este tipo de aprendizaje y como este interactúe.

En este tipo de aprendizaje es importante la evaluación donde es factible utilizar recursos innovadores para su desempeño ya que tienen que dar una reflexión crítica y valorativa donde interactúen con su medio y se evidencie cada una de las enseñanzas dando así a quien sea evaluado dar su opinión y así mismo relacionarlo.

1.2.1.3 Teoría del aprendizaje de Vygotsky

Una teoría que en su tiempo atrás no era muy reconocida o hablada y con la ayuda de los estudios realizados y como está enfocado le hacen relevancia a este concepto, dando así un aprendizaje en el desarrollo con dos instrumentos que menciona para su fundamentación. Severo (2012), “El tipo más simple de instrumento sería la herramienta que actúa materialmente sobre el estímulo, modificándolo” (p.13). Donde una acción relacionando al aprendizaje cambia a la persona y también lo que hace en su entorno estructurando así su medio y como lo asimila.

En el segundo instrumento que hizo referencia esta teoría son los signos y la persona con su relación con los demás, interactuando por medio de un objeto, aprendiendo y asimilándolo en su aprendizaje como mencionó Severo (2012), “Para Vygotsky los significados provienen del medio social externo, pero deben ser asimilados o interiorizados por cada niño o individuo concreto” (p.10). Una teoría similar a la de Piaget, pero más en esta se relaciona el objeto y la persona para alcanzar dicho aprendizaje y más en los niños por medio de la observación.

En el aprendizaje se encuentra con dos estructuras el efectivo y potencial por lo que el efectivo lo hace realizar de una manera autónoma por el mismo construyendo sus propios medios para alcanzarlo, en cambio el potencial si va de la mano de la ayuda de personas que en conjunto se realiza para alcanzar y estructurar así su aprendizaje con un éxito con mayor esfuerzo y colaborativo.

1.2.2 Tipos de aprendizaje

1.2.2.1 Aprendizaje cooperativo

En este tipo de aprendizaje favorece mucho al docente y la interacción en el aula ayudando así a los estudiantes con problemas de integración con sus compañeros mejorando sus habilidades comunicativas con sus amigos. Pérez (2010) considera este aprendizaje permite la interpretación y argumentación entre los estudiantes para resolver problemas

grupales y puedan sacar soluciones a partir de la discusión. El estudiante mediante su resolución hace que, con la ayuda de sus compañeros puedan resolver y argumentar cada actividad que este designada para cumplirla.

El trabajo cooperativo hace que se realice grupos donde los estudiantes puedan generar cada uno de sus conocimientos y poder comprenderlo con una mejor comprensión del tema, una mejor supervisión por parte del docente como. El aprendizaje cooperativo es el trabajo de grupos pequeños para una mejor supervisión en la que trabajen juntos y así generar el aprendizaje realizando actividades para cada grupo donde puedan participar y lograr entender (Pujolás, 2009).

1.2.2.2 Aprendizaje colaborativo

Un término muy relevante en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que la colaboración en el aula con los diversos métodos para realizarlo hace que se tenga una visión del aprendizaje sea más efectuado e integrado con la ayuda del docente y el conjunto de estudiantes hacen que se obtengan buenos resultados dando opiniones, argumentos, e ideas para la creación y exposición de sus resultados como afirma Roselli (2016), “dicho modelo integra y sistematiza diversas técnicas de animación grupal con fines académicos desarrolladas dentro del campo del Aprendizaje Colaborativo” (p.6). Obteniendo resultados satisfactorios y con la motivación con las actividades propuestas para colaborar en conjunto y resolverlas.

Cada persona tiene diferentes aportes que realizar donde colaborar hace que se tenga una gran variedad de ideas dando así diferentes estrategias para elaborar sus actividades y sean presentadas con el aporte de todos los integrantes para una mejor presentación.

1.2.2.3 Aprendizaje emocional

La parte emocional del estudiante o quien está aprendiendo y enseñando, es muy importante para el desarrollo del aprendizaje, porque dependiendo de cómo se siente y en general de su estado pueda generar dificultades a la hora de entender y comprender los contenidos impartidos en la clase, ayudando que dentro del aula el docente ponga diversas estrategias para que esto no afecte mucho y se pueda mejorar en estos aspectos. Paladino & Gorostiaga (2008), “El aprendizaje emocional involucra al desarrollo de las competencias emocionales, también denominadas competencias socioemocionales, que son un conjunto de destrezas que permiten comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (p.7). Estructurando así el mejor manejo de la clase y hacerlas activas y tener en cuenta que se presentaran estos conflictos emocionales que hay que regularlos y dar una mejor solución.

Este tipo de aprendizaje hace que la persona no tenga que depender de algo en sí mismo, sino que sea la protagonista y pueda generar sus propias soluciones ante cualquier tipo de problema o actividades que dependa de su pensamiento crítico y argumentativo.

1.2.3 Tecno-pedagogía en la escuela

La tecno-pedagogía es la implantación de herramientas digitales para responder a una necesidad educativa, teniendo en cuenta el uso que el docente le puede dar en cada actividad

y en qué momento se pueda implementar cada una de estas herramientas para fortalecer su enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

La tecnología juega un papel muy importante en la educación, sobre todo en que hoy en día la era digital en los estudiantes está muy avanzada, estas herramientas son mucha ayuda ya que docentes y estudiantes las utilizan según la actividad que sea presentada (Tandayamo & Gómez, 2022). Cada uno de estos recursos tienen su respectiva función y como sea utilizado, por lo que facilita y mejora la comprensión de los diversos contenidos, dando así un mejor aprendizaje.

1.2.3.1 Flipped Classroom

Los métodos tradicionales ya no son tan relevantes en la actualidad, la innovación educativa a echo que se planteen metodologías activas y motivadoras para el aprendizaje como se presenta en esta metodología, más conocida como aula invertida, enfocada en interactuar más con el estudiante y mejorar su aprendizaje con el uso de las Tics y plataformas interactivas como dicen los autores:

Flipped Classroom también cuenta con la virtud ser una herramienta óptima para los alumnos más capaces. Ofrece la posibilidad de enseñar al alumnado a sus ritmos individuales, lo que supone una personalización superior para cada uno. Este modelo puede resultar idóneo para el desarrollo de talento de los más capaces (Aguilera et al., 2017).

Presentando al estudiante como centro de sus actividades y la integración de diversos recursos para su aprendizaje, haciendo que esté dentro de la planificación del docente y enfocándose más en la práctica.

Su finalidad es que el estudiante pueda centrarse en él y estar más activo manifestando así una mejor asimilación de los conocimientos, de una forma que se genere sus propias habilidades y así perfeccionarlas. Berenguer (2016) el autor considera que este tipo de metodología hace que el estudiante cumpla su desempeño más activo en el aula mejorando cada una de sus capacidades y habilidades para su aprendizaje. Obteniendo así una mejor comprensión y motivación para que realice sus actividades con más confianza y se obtenga un producto final muy satisfactorio.

1.2.3.2 Gamificación

Una metodología entretenida y activa ya que los estudiantes estudian mediante el juego con el enfoque de aprender y entender los conocimientos para el desarrollo de su aprendizaje, utilizando recursos tanto tecnológicos como hechos por el docente con materiales diversos para la construcción de la enseñanza como menciona Vargas et al. (2015) “Es la utilización de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Las estrategias para el aprendizaje incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso” (p.76). Direccionando el juego al aprendizaje y no solo por jugar donde puedan comprender, reflexionar, argumentar cada actividad en la cual ayudan las diversas plataformas interactivas en su desarrollo.

Ayuda a generar más posibilidades en el estudiante de aprender ya que hay diversos juegos que ellos lo hacen muy frecuentemente y así poder combinarlos con la enseñanza aprendizaje y cada uno de los contenidos necesarios para su aprendizaje. Rodríguez & Santiago (2015) consideran que este método se estructura a partir de juegos, para que su diseño sea interactivo e interesante en los estudiantes y puedan ser complementados con su aprendizaje.

1.2.3.3 Basado en Proyectos

Esta metodología es muy utilizada en la actualidad, ya que los estudiantes son protagonistas de su aprendizaje con el docente siendo una guía para ellos, en la que se distribuyen actividades y plantean temas que les interese y se conformen para realizarlo con la investigación y su producto final que les servirá para ellos en su formación y para la sociedad como afirman,

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática. Entendemos por proyecto el conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas, o satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado. (Cobo & Valdivia, 2017, p.5)

Solucionando y dando ideas para cada actividad y como la van a hacer para elaborarla escuchando y con el docente revisando para dar pautas en la construcción del proyecto a realizarse.

Ayuda a que el estudiante esté motivado y pueda solucionar diversas problemáticas que esta metodología lleva generando varios puntos y tengan una opinión para poder resolverlos.

1.2.4 Modelos didácticos

1.2.4.1 Activo-situado

Este modelo se centra en el estudiante para su aprendizaje de una forma autónoma y donde pueda individualizarse, por lo que es el protagonista el aprendiz y así pueda transformar su forma de realizarlo como menciona Mayorga & Dolores (2010) “Predominio de los estudiantes como los verdaderos protagonistas del aprendizaje, sus intereses, el estudio de su singularidad y problemas, la aceptación de la autonomía y la libertad individualizada” (p.13). Centrándose en el aprendizaje del estudiante incorporando los recursos necesarios para que pueda alcanzarlo y poder asimilarlos.

El estudiante aprovecha cada una de sus habilidades para llegar al aprendizaje, dando así un ser que se sitúe en diversas posibilidades para llegar al conocimiento como nos menciona el modelo activo destacado por Stern & Huber (1977) el estudiante es quien toma las decisiones en su aprendizaje, respondiendo a sus necesidades educativas y mejorando sus relaciones interpersonales y sociales, aprovechando cada uno de los escenarios que le ofrece para el fortalecimiento de estas habilidades.

1.2.4.2 Comunicativo-interactivo

Este modelo proporciona la argumentación y la reflexión donde se debata y se de opiniones respetando cada una de las ideas que manifieste, influye mucho la interacción entre todos y como se lo haga con la comunicación adecuado y dependiendo la actividad que se esté realizando para mejorar el resultado como afirma Mayorga & Dolores (2010), “El proceso instructivo-formativo requiere el dominio y desarrollo de la capacidad comunicativa, en sus dimensiones semántica, sintáctica y pragmática, que hemos de hacer realidad elaborando modelos que las interpreten y clarifiquen” (p.23). Manteniendo la comunicación asertiva se logrará mejor la comprensión de las dos partes, respetando las opiniones dadas por todos los miembros y que las actividades que se realicen lleguen a una conclusión para evaluar y presentar los resultados obtenidos.

Este modelo hace que sea necesaria la comunicación y la práctica para generarlo y estructurar el conocimiento dando así una mejor visión de cada una de las actividades planteadas.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación está constituida en un foque mixto; es decir es de carácter cuantitativa y cualitativa. En el marco de la investigación cuantitativa es de alcance descriptivo, ya que nos permiten ver las características de un grupo, como se estructuran cada uno de sus partes y especificar lo que contienen para demostrar como resultado (Hernández & Mendoza, 2018). Su diseño es no experimental y su tipo es transversal porque la información recolectada fue recibida en su momento y en el tiempo establecido (Hernández & Mendoza, 2018).

En el contexto de la investigación cualitativa el proyecto tiene un diseño de investigación acción porque su norma lleva a realizar cambios y así integrarse en el proceso de investigación, donde se averigua al mismo tiempo que se actúa para la recopilación de información (Hernández & Mendoza, 2018).

2.2 Métodos, técnicas e instrumentos

2.2.1 Métodos

En el desarrollo del proyecto se utilizó los siguientes métodos generales o lógicos de la siguiente manera:

- a) Método inductivo. – Se utilizó este método porque se basa en el conocimiento y análisis de los indicadores de las variables, es decir, examinar los aspectos específicos de estas variables, para llegar a conclusiones generales sobre las variables de estudio.
- b) Método deductivo. _ Se utilizó este método y permitió llegar al diseño de la propuesta en el capítulo IV, la misma que es una particularidad para el séptimo de educación general básica de la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra”, partiendo del conocimiento general de la estructura de una guía didáctica y de la teoría general sobre el tema.
- c) Método analítico sintético. _ Este método se utilizó en todos los capítulos del informe de investigación, pero especialmente en el marco teórico. Porque para comprender los temas generales relacionados con las plataformas interactivas y los procesos de enseñanza y aprendizaje, fue necesario dividirlos en subsecciones teóricas. Creando temas y realizado integraciones explicativas o descriptivas.

2.2.2 Técnicas

Las siguientes fueron las técnicas de investigación utilizadas en el proyecto:

- a) Encuesta. _ Se aplicó una encuesta a los estudiantes y docentes de séptimo de educación básica de la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra” en la tercera semana de mayo, para lo cual en las diferentes asignaturas se les entregó la encuesta impresa para la aplicación.

2.2.3 Instrumentos

Para operacionalizar la técnica de investigación se utilizó el siguiente instrumento: cuestionario, con preguntas con única opción a marcar y con preguntas a opción múltiple.

2.3 Preguntas de investigación

Los ejes investigativos planteados sobre la base de los objetivos específicos del plan de investigación fueron las siguientes preguntas de la investigación:

¿Cuáles fueron las bases teóricas y científicas sobre las plataformas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permitan optimizar el trabajo docente y mejorar el desempeño de los estudiantes de séptimo Educación General Básica?

¿En qué medida se diagnostica la aplicación de las plataformas interactivas de los docentes en sus diferentes clases y a los estudiantes de séptimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”?

¿Cómo diseñar una guía de las plataformas interactivas para los docentes, de la utilización de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

2.4 Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	OBJETIVOS	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	FUENTE
V. Independiente	Analizar el uso de recursos virtuales en los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Tipos de plataformas interactivas Opciones de las plataformas educativas	Características Padlet Wordwall Nearpod Cuestionarios Temas integrados en la enseñanza.	Encuesta	Estudiantes/docentes
Plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod.				Encuesta	Estudiante/ docentes
V. Dependiente	Analizar los tipos de aprendizaje para la integración de las plataformas interactivas.	Teorías del aprendizaje	Teoría del constructivismo Teoría del aprendizaje significativo Teoría del aprendizaje Vygotsky	Encuesta	Estudiantes/docentes
Proceso de enseñanza aprendizaje					

		Tipos de aprendizaje	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje colaborativo Aprendizaje emocional	Encuesta	Estudiantes/docentes
		Tecno-pedagogía en la escuela	Flipped Classroom Gamificación Basado en Proyectos	Encuesta	Estudiantes/docentes
		Modelos didácticos	Activo-situado Comunicativo-interactivo	Encuesta	Estudiantes/docentes

2.5 Participantes

La muestra investigada está realizada por los estudiantes y docentes del séptimo de educación básica de la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra” ubicada en la ciudad de Ibarra, de la provincia de Imbabura.

Como la muestra está constituida de cincuenta y uno estudiantes y cinco docentes tres con título de tercer nivel y dos con título de cuarto nivel las mismas que están agrupadas en dos paralelos, se tomó la decisión de realizar un censo; es decir, aplicar la encuesta a todo el universo a investigar.

2.6 Procedimiento y análisis de datos

Una vez que se elaboró el instrumento sobre la base de la matriz de operacionalización de variables este pasa a reconocimiento de un profesional y, además, se aplicó una encuesta piloto para determinar la confiabilidad del instrumento, obteniéndose un Alfa de Cronbach 0,6 equivalente a moderado en la encuesta a los docentes y 0,59 equivalente a pobre.

Por consiguiente, previa autorización de la autoridad máxima del plantel, rector del establecimiento se aplicó la encuesta definitiva, para la cual se ingresó a cada aula de clase y se explicó a los estudiantes y docentes el objetivo de la investigación y forma de llenar del instrumento, dándoles aproximadamente veinte minutos para realizar la encuesta.

Los datos recogidos de la encuesta fueron integrados al SPSS versión 25.0 para la tabulación y pertinente análisis de la información que se los desarrollo sobre la base de tabla de frecuencia.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Encuesta aplicada a estudiantes del séptimo de Educación General Básica

Tabla 2

Utilización de alguna plataforma en línea en sus estudios

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	3,9	3,9
	Raramente	10	19,6	23,5
	Ocasionalmente	16	31,4	54,9
	Frecuentemente	16	31,4	86,3
	Muy frecuentemente	7	13,7	100,0
	Total	51	100,0	

Cabe destacar que, debido a la pandemia se efectuaron muchas adaptaciones para trabajar virtualmente, mediante diversas plataformas educativas. Según los resultados, tan solo el 31,4 % de los estudiantes encuestados afirman haber empleado frecuentemente alguna plataforma en línea para sus estudios. El maestro es responsable de como integrar estas plataformas en cada actividad que realice, centrándose en los métodos para enseñar a su clase, mejorando el aprendizaje de sus estudiantes (Barrera & Guapi, 2018). Por lo tanto, ha llevado a los docentes a utilizar o enseñar recursos virtuales para que puedan conocer sus estudiantes y tengan estructurado cada uno de sus criterios para la incorporación de estas plataformas en sus estudios.

Tabla 3

Docentes que han utilizado alguna plataforma online en la clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	9,8	9,8
	Raramente	10	19,6	29,4
	Ocasionalmente	13	25,5	54,9
	Frecuentemente	8	15,7	70,6
	Muy frecuentemente	15	29,4	100,0
	Total	51	100,0	

Es importante la utilización de plataformas virtuales en la educación presencial, ya que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, los resultados muestran que, de acuerdo con los estudiantes encuestados, tan sólo el 29,4 % de docentes han utilizado

muy frecuentemente una plataforma online en la clase. Los maestros que tienen conocimiento en temas de recursos online, fue más fácil poder integrarlas en cada una de las instituciones, pero también docentes en los cuales se les dificulta a la hora de poder utilizar estos recursos para su clase (Muñoz, 2020). Por lo tanto, se han ido integrando cada uno de los recursos y como estos han sido un reto para la enseñanza aprendizaje en adaptar y cómo se utilizan para integrarlos en sus actividades diarias para sus estudiantes.

Tabla 4

Docentes que han utilizado plataformas online para proponer actividades o tareas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2,0	2,0
	Raramente	11	21,6	23,5
	Ocasionalmente	18	35,3	58,8
	Frecuentemente	12	23,5	82,4
	Muy frecuentemente	9	17,6	100,0
	Total	51	100,0	

En lo que compete a la realización de actividades utilizando plataformas virtuales se puede observar que 21 estudiantes de 51 afirman que los docentes han propuesto tareas en estas herramientas en su aprendizaje. Los estudiantes con el ingreso a clases presenciales han hecho que tengan un cambio y adaptarse y manejar actividades con sus compañeros, en lo cual ese cambio genera dificultades en su aprendizaje y no se sientan motivados, el rol del docente en estas situaciones es muy importante para adaptar cada uno de sus contenidos en su enseñanza (Mosquera, 2020). En la que genera un cambio y poder adaptarles con el uso de estas herramientas por el cambio en el sistema escolar.

Tabla 5

Plataformas interactivas que conocen los estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
<i>Liveworksheets</i>				
Válido	No	30	58,8	58,8
	Si	21	41,2	100,0
	Total	51	100,0	
<i>Educaplay</i>				
Válido	No	29	56,9	56,9
	Si	22	43,1	100,0
	Total	51	100,0	
<i>Quizizz</i>				
Válido	No	34	66,7	66,7

	Si	17	33,3	100,0
	Total	51	100,0	
<i>Padlet</i>				
Válido	No	49	96,1	96,1
	Si	2	3,9	100,0
	Total	51	100,0	
<i>Wordwall</i>				
Válido	No	41	80,4	80,4
	Si	10	19,6	100,0
	Total	51	100,0	
<i>Nearpod</i>				
Válido	No	47	92,2	92,2
	Si	4	7,8	100,0
	Total	51	100,0	
<i>Otras</i>				
Válido	No	16	31,4	31,4
	Si	35	68,6	100,0
	Total	51	100,0	

Según los resultados, se evidencia la escasa integración de las plataformas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual genera un alto desconocimiento de estas herramientas por parte de los estudiantes. En su lugar, son empleados recursos educativos multimedia o plataformas ya vistas como es Educaplay, una herramienta interactiva que nos ofrece varias actividades que ayudara en su aprendizaje, esta plataforma tenga esta acogida por un poco más de la mitad de los encuestados. Por parte de los maestros no tienen conocimiento de cómo utilizar estas plataformas e integrarlas a sus actividades, lo cual genera que se mantenga una enseñanza tradicional y poco motivadora (León, 2016). Por lo cual, estos datos dan a conocer que se utiliza otro tipo de plataformas ya sea para realizar cuestionarios o evaluaciones para los estudiantes y la importancia de que lo docentes conozcan cada una de estas plataformas para integrarlas en el proceso educativo y en sus planificaciones.

Tabla 6*Importancia del uso de plataformas online en la clase*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Sin importancia	2	3,9	3,9
	Poco importante	9	17,6	21,6
	Algo importante	16	31,4	52,9
	Importante	10	19,6	72,5
	Muy importante	14	27,5	100,0
	Total		51	100,0

Es esencial la integración de las plataformas educativas como herramientas, que dinamicen el aprendizaje y generen motivación en los educandos. Sin embargo, los estudiantes encuestados consideran muy importante e importante el uso de plataformas online en la clase, con un índice alto sobre el uso de estos recursos virtuales. El uso de plataformas interactivas ayuda al estudiante en su aprendizaje, motivándolo y generando espacios donde su desempeño se optimiza y pueda potenciar cada una de sus habilidades tanto para el estudio como en su vida cotidiana (Ortega, 2020). Ya que por medio de estas plataformas se logrará un mejor ambiente de aprendizaje tanto para docentes y estudiantes que les gusta que integren algunas plataformas en sus diferentes clases.

Tabla 7*Utilización de herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	4	7,8	7,8
	Indeciso	12	23,5	31,4
	De acuerdo	19	37,3	68,6
	Totalmente de acuerdo	16	31,4	100,0
	Total	51	100,0	

El rezago escolar ocasionado por la pandemia hace que sea urgente realizar actividades de refuerzo en todas las asignaturas. En este contexto, más de la mitad de los estudiantes encuestados afirman estar totalmente de acuerdo y de acuerdo con la utilización de herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases. Una nueva transformación se viene dando en la actualidad, en la que el docente con enseñanza tradicional ha estado presente con sus clases memorísticas, el cambio a incorporar estas plataformas interactivas es un reto, pero tiene que hacerlo por el aprendizaje de sus estudiantes (Pérez et al., 2018). Desde la integración de estas plataformas hacer un cambio en la educación de antes y proponer nuevas alternativas que generen un cambio positivo a la educación actual.

Tabla 8

Actividades, tareas o deberes para reforzar los contenidos revisados en clases a través de plataformas online

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	7	13,7	13,7
	En desacuerdo	2	3,9	17,6
	Indeciso	18	35,3	52,9
	De acuerdo	13	25,5	78,4
	Totalmente de acuerdo	11	21,6	100,0
	Total	51	100,0	

Según los resultados obtenidos, 27 de 51 estudiantes encuestados muestran una posición indecisa y en desacuerdo sobre estar de acuerdo en el envío de actividades, tareas o deberes para reforzar los contenidos revisados en clases. Esto podría generarse por dificultades de conectividad. Las plataformas no han sido utilizadas por desconocimiento, tanto por docentes y estudiantes, también no han sido presentadas en las diferentes clases, ya que su uso limitado hace que se formulen estos problemas y las actividades presenten dificultades (Contreras & Garcés, 2019). Esto genera que las actividades planteadas sean de poco agrado o no tenga una alta relevancia a ponerlos en práctica por diversos motivos.

Tabla 9

Utilización de las plataformas Padlet, Wordwall y Nearpod para reforzar su aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	7	13,7	13,7
	Indeciso	22	43,1	56,9
	De acuerdo	17	33,3	90,2
	Totalmente de acuerdo	5	9,8	100,0
	Total	51	100,0	

Se observa según los resultados, que más de la mitad de los estudiantes encuestados, afirman sentirse indecisos y en desacuerdo sobre la utilización de la plataforma, cabe destacar ya que, en preguntas anteriores realizadas sobre este tipo de plataformas, en el cual se genera un mal uso de cada una estas y así generando cada uno de estos resultados. La adquisición de conocimientos utilizando recursos virtuales, ayuda mucho en su tiempo libre, ya que los estudiantes pueden tener que visitar cada una de estas plataformas con su contenido específico, colaborando con sus compañeros, ofreciendo un cambio de experiencias que ayudaran en su formación (Ministerio de Educación Ecuador, 2020). En la que garantice el uso de cada una de estas plataformas en generar actividades y así llegar a un aprendizaje significativo.

Tabla 10*Utilización de las plataformas online para el proceso de evaluación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	5,9	5,9
	En desacuerdo	6	11,8	17,6
	Indeciso	9	17,6	35,3
	De acuerdo	16	31,4	66,7
	Totalmente de acuerdo	17	33,3	100,0
	Total	51	100,0	

Según los datos obtenidos, 33 de los 51 estudiantes encuestados señalan estar totalmente de acuerdo y de acuerdo con la utilización de las plataformas online para el proceso de evaluación. Los contenidos que tiene el docente y sean integrados en sus actividades evaluativas, hacen que sean más agradables y participativas, dependiendo como se presente el enfoque para cada recurso virtual, esto hace que sea una propuesta innovadora que las actividades tradicionales (Roncancio, 2019). Por lo que los datos están relacionados a generar espacios interactivos para el proceso de evaluación en los estudiantes, generando nuevas expectativas a lo que se viene con la evaluación tradicional, también generando una interacción más creativa y que le guste al estudiante y así poder estructurarlas de mejor manera.

Tabla 11*Utilización de las plataformas interactivas para trabajar en equipos de forma colaborativa*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	2	3,9	3,9
	En desacuerdo	4	7,8	11,8
	Indeciso	9	17,6	29,4
	De acuerdo	15	29,4	58,8
	Totalmente de acuerdo	21	41,2	100,0
	Total	51	100,0	

En el proceso de enseñanza-aprendizaje el trabajo colaborativo es muy importante para generar conocimientos los datos generan, 36 de 51 de los estudiantes encuestados están de acuerdo que a través de estas plataformas quieran trabajar en grupos para el intercambio de ideas o saberes que tenga estructurado el docente para generar un ambiente más llevadero. El compartir experiencias académicas de manera grupal es muy positiva, en el aula este tipo de actividades hacen que tengan una organización e intercambio de opiniones, el trabajarlos con estas plataformas interactivas ayudan en el proceso enseñanza-aprendizaje (René et al.,

2020). Generando altas expectativas para trabajar en conjunto con los estudiantes del aula en la cual el uso de estas plataformas es muy enriquecedor para fomentar dicho trabajo.

3.1.1 Tablas cruzadas

Tabla 12

*Tabla cruzada Género*Utilización de alguna plataforma en línea en sus estudios*

		¿Con qué frecuencia utiliza alguna plataforma en línea en sus estudios?					Total	
		Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuentemente	Muy frecuentemente		
Género	Masculino	Recuento	0	8	8	8	4	28
		%	0,0%	28,6%	28,6%	28,6%	14,3%	100,0%
	Femenino	Recuento	2	2	8	8	3	23
		%	8,7%	8,7%	34,8%	34,8%	13,0%	100,0%
Total		Recuento	2	10	16	16	7	51
			3,9%	19,6%	31,4%	31,4%	13,7%	100,0%

En la tabla, podemos observar que 8 estudiantes del género masculino marcaron raramente, 8 ocasionalmente, 8 frecuentemente y 4 muy frecuentemente en la utilización de alguna plataforma en línea, por su parte en el género femenino son 2 que marcaron nunca, 2 raramente, 8 ocasionalmente, 8 frecuentemente y 3 muy frecuentemente en cuanto a utilizar estos recursos en línea. La importancia que el docente haya utilizado estos recursos hace que el estudiante tenga conocimiento de cada una, generando así espacios interactivos entre sus compañeros e implantación de cada uno de sus contenidos.

Tabla 13

*Tabla cruzada Género*Utilización de herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases*

		¿Le gustaría que los docentes utilicen herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases?				Total	
		En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
Género	Masculino	Recuento	3	6	10	9	28
		%	10,7%	21,4%	35,7%	32,1%	100,0%
	Femenino	Recuento	1	6	9	7	23
		%	4,3%	26,1%	39,1%	30,4%	100,0%
Total		Recuento	4	12	19	16	51
		%	7,8%	23,5%	37,3%	31,4%	100,0%

Los resultados obtenidos en la encuesta muestran que 3 estudiantes están en desacuerdo, 6 indecisos, 10 de acuerdo y 9 totalmente de acuerdo en el género masculino, en la utilización por parte de los docentes de estas herramientas en cada una de sus clases para reforzar su aprendizaje, por su parte 1 este desacuerdo, 6 indecisos, 9 de acuerdo y 7 totalmente de acuerdo en el género femenino por parte de la misma pregunta. Dando así un alto porcentaje

por parte de los estudiantes que si se refuercen los contenidos impartidos en sus clases por medio de estas plataformas.

3.2 Encuesta aplicada a docentes del séptimo de Educación General Básica

Tabla 14

Importancia del uso de plataformas online en las clases

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Muy importante	5	100,0	100,0

De acuerdo con los resultados, la totalidad de los docentes encuestados consideran muy importante el uso de plataformas online en las clases, con los cambios que vienen inmersos en el sistema educativo hace que se utilicen estrategias para construir la enseñanza y se vea reflejada en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes dando así un porcentaje alto en la importancia de utilizar las plataformas educativas. Este tipo de herramientas contienen una serie de elementos que ayudan a la interacción entre docente y estudiante, para su aprendizaje sea más eficaz y aprendido de forma que se obtenga avances significativos (Hernández, 2021). Mejorando así su aprendizaje y como cada uno de los contenidos pueden ser integrados en estas diferentes plataformas en su interacción en el aula como fuera de la misma.

Tabla 15

Capacitaciones sobre el uso de plataformas online para reforzar el aprendizaje por parte de la institución

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	1	20,0	20,0
	Ocasionalmente	3	60,0	80,0
	Frecuentemente	1	20,0	100,0
	Total	5	100,0	

Según los resultados obtenidos, es preocupante que los docentes encuestados mencionen que ocasionalmente se capacitan sobre el uso, el compromiso por parte de la institución educativa y por parte de la red educativa a quien pertenece son muy útiles para que los docentes tengan cada una de las capacitaciones necesarias en su respectivo uso con un resultado, 1 de 5 docentes que han recibido estas capacitaciones frecuentemente para su integración. La constante actualización de estos recursos virtuales permite que sus enseñanzas sean mejor recibidas por parte de los estudiantes, por lo que las capacitaciones en el uso de las nuevas tecnologías le ayudaran mucho en sus conocimientos (Martínez, 2022). Según el mencionado autor, es necesario que los docentes sean parte de un proceso de capacitaciones continuas para fortalecer y comprender el uso de las plataformas que ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 16*Utilización de plataformas online para realizar actividades o tareas para los estudiantes*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	1	20,0	20,0
	Frecuentemente	2	40,0	60,0
	Muy frecuentemente	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Los resultados muestran que, 4 de 5 de los docentes encuestados afirman utilizar frecuentemente y muy frecuentemente las plataformas online para realizar alguna actividad en la clase. La avanzada tecnología digital, ha ido transformando las estrategias y metodologías de los docentes, tienen que ir de la mano de sus conocimientos y puesta en práctica para dejar a un lado la educación tradicional de sus tiempos (Parra et al., 2020). Dando así un gran salto en el uso de los recursos tecnológicos generando un buen uso y determinando en que actividades se pueden realizar para su desarrollo y puesta en el aula.

Tabla 17*Principales limitaciones para el uso de plataformas online*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Poco tiempo para aplicar en las clases	1	20,0	20,0
	Desconocimiento del manejo	1	20,0	40,0
	Infraestructura tecnológica de la institución	3	60,0	100,0
	Total	5	100,0	

Es lamentable saber que muchas instituciones rurales y dentro de la ciudad cuentan con insuficientes recursos tecnológicos para la implementación y uso de las diferentes plataformas que ayudan en su proceso de aprendizaje. 3 de 5 de los docentes encuestados señalan como una de las principales limitaciones para el uso de plataformas online, la infraestructura tecnológica de la institución. Es necesario que las instituciones cuenten con recursos tecnológicos en cada aula, para que el docente pueda acceder y utilizar cada una de las plataformas virtuales, para que sean complementadas con las actividades en sus planificaciones curriculares (Sierra et al., 2016). En el cual se vive, en este caso en resultado de otro país hay el problema de diversas instituciones educativas sin la infraestructura

necesaria para el uso de herramientas tecnológicas y su gestión para poder dotar a todas las instituciones educativas.

Tabla 18

Utilización de alguna plataforma en línea en su planificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	2	40,0	40,0
	Frecuentemente	1	20,0	60,0
	Muy frecuentemente	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Como se muestra en la Tabla 20, existe una contrariedad en los resultados, ya que, por un lado, el 2 de 5 de los docentes encuestados afirman que emplean de forma ocasional alguna plataforma en línea en su planificación. Al mismo tiempo, otro 40 % de los docentes encuestados, lo emplea muy frecuentemente. La utilización de estos recursos virtuales no está, seguro que mejore en el aprendizaje de los estudiantes, por motivos diversos que se frecuentan ver como mal uso de las plataformas, la falta de comprensión en las diversas actividades de los estudiantes puede ser negativo para su aprendizaje (Núñez et al., 2019). Por lo que el mal uso y como emplearlas en las actividades puede ser perjudiciales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes por eso su mejor empleo y guiarse de cómo realizar cada una de las actividades.

Tabla 19

Utilización de alguna plataforma online para dictar clases

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	3	60,0	60,0
	Frecuentemente	1	20,0	80,0
	Muy frecuentemente	1	20,0	100,0
	Total	5	100,0	

Los docentes desde la pandemia donde utilizaron gran parte de plataformas tecnológicas en la vuelta a la normalidad este uso ha ido bajando por diversos motivos como: el desconocimiento del manejo o dificultades en la integración de contenidos. Es así como, según los resultados, es preocupante que 3 de los 5 docentes encuestados mencionan que emplean ocasionalmente alguna plataforma online para dictar clases. La educación en la actualidad está viviendo cambios y la incorporación de estos recursos tienen que ser según la estrategia y lo vea pertinente el docente, ya que él es el encargado de que funcione de una manera adecuada, permitiendo el uso limitado en cada uno de sus planificaciones y actividades diarias (Oviedo, 2020). Por lo que, después de la pandemia, es importante

retomar el uso de las plataformas educativas, para integrarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje presencial y con ello aprovechar los beneficios de la tecnología e integrar los contenidos de aprendizaje de forma adecuada.

Tabla 20

Plataformas interactivas que conocen los docentes

<i>Liveworksheets</i>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	No	1	20,0	20,0
	Si	4	80,0	100,0
	Total	5	100,0	
<i>Educaplay</i>				
Válido	Si	5	100,0	100,0
<i>Quizizz</i>				
Válido	Si	1	20,0	20,0
	No	4	80,0	100,0
	Total	5	100,0	
<i>Padlet</i>				
Válido	No	5	100,0	100,0
<i>Wordwall</i>				
Válido	No	3	60,0	60,0
	Si	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	
<i>Nearpod</i>				
Válido	No	5	100,0	100,0
<i>Otras</i>				
Válido	No	3	60,0	60,0
	Si	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Se puede evidenciar que las plataformas más conocidas como Liveworksheets y Educaplay son acogidas por los docentes para sus diferentes actividades en las cuales ya vienen integrados contenidos o para realizar evaluaciones interactivas por otro lado el desconocimiento de las plataformas mencionadas en el trabajo que serán de gran ayuda para generar un amplio conocimiento es estos diversos instrumentos. El uso de recursos virtuales, buscan que se tenga una distribución de los contenidos en sí, con actividades donde se trabaje grupal y hacer refuerzos, para que sus estudiantes puedan revisarlo y presenten las diferentes dudas (Ramírez & Barajas, 2017). Por lo que en esta investigación se pueden resaltar los resultados que las plataformas son utilizadas para realizar actividades amplias o de evaluaciones y no para ser integradas con un contenido que se genere para la impartición de la clase y de ahí realizar las actividades correspondientes.

Tabla 21

Enviar actividades para reforzar los contenidos impartidos en la clase a través de herramientas interactivas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	60,0	60,0
	De acuerdo	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Según los resultados, es preocupante que 3 de los 5 docentes encuestados señalen estar en desacuerdo con enviar actividades para reforzar los contenidos impartidos en clase, a través de herramientas interactivas. Pueden ser varios los factores que afecten o tengan algún problema para enviar dichas actividades. Hay una barrera que se tiene en el uso de estos recursos virtuales, los docentes que quieren cambiar la educación y los que solo se presentan a dar las diferentes clases y se concentran solo en la enseñanza sin la innovación y la implantación de estas plataformas virtuales que ayudaran al estudiante (Muñoz, 2012). Por lo que puede ser una barrera para los docentes seguir en lo que es el tradicionalismo y no generar nuevas alternativas para su enseñanza.

Tabla 22

Empleo de herramientas interactivas en clases para reforzar los contenidos y motivar la participación de sus estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	60,0	60,0
	De acuerdo	1	20,0	80,0
	Totalmente de acuerdo	1	20,0	100,0
	Total	5	100,0	

Al igual que en la anterior pregunta, 3 de los 5 docentes encuestados señalan estar en desacuerdo para emplear herramientas interactivas en clases orientadas al refuerzo de contenidos, motivación y participación de los estudiantes, lo cual, es preocupante. En nuestro continente ha sido un reto la incorporación de estos recursos virtuales ya que la pandemia del Covid-19, ha hecho que nos sumerjamos en la educación presencial a detrás de una computadora donde docentes tuvieron que integrar cada una de estas plataformas, también ahora en el regreso de vuelta, la importancia de que no se quede olvidado el manejar y presentar actividades con estos recursos que ayudan en la enseñanza-aprendizaje (Momborg, 2021). Por lo que, el cambio ha sido para todos, pero incorporarlo ha sido un poco lento por parte de diferentes instituciones y docentes.

Tabla 23*Utilización de las plataformas online en el proceso de evaluación para sus estudiantes*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	4	80,0	80,0
	De acuerdo	1	20,0	100,0
	Total	5	100,0	

Los resultados muestran que, 4 de los 5 docentes nuevamente afirman estar en desacuerdo sobre el uso de plataformas. Esto puede ser ocasionado por el desconocimiento del uso de cada uno de los elementos que contienen cada una o el tiempo requerido para realizar cada una de las actividades. Es complicado que la educación presencial cambie drásticamente ya que tenemos docentes que se enfocan en lo tradicional y solo esa es la forma de presentar y dictar sus clases, pero los cambios se van generando de a poco a poco, en la utilización de recursos virtuales para mejorar el aprendizaje (Rumiche & Solís, 2021). En lo cual si no se maneja adecuadamente puede haber diversos problemas tanto para la integración de contenidos como para las evaluaciones.

Tabla 24*Utilización de una guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	60,0	60,0
	De acuerdo	2	40,0	100,0
	Total	5	100,0	

Según los resultados, 3 de los 5 docentes encuestados está en desacuerdo y 2 de los 5 docentes estén en acuerdo en la utilización de una guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod, lo cual, es preocupante ya que no conocen la estructura de cómo está definida esta guía que se realiza de una manera que el docente pueda entender y mediante un enlace tenerlo a la mano facilitando así una mejor enseñanza en cada uno de sus estudiantes.

Tabla 25*Aplicación de la guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas Padlet, Wordwall y Nearpod como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente desacuerdo	3	60,0	60,0
	De acuerdo	1	20,0	80,0
	Totalmente de acuerdo	1	20,0	100,0
	Total	5	100,0	

Es lamentable, que 3 de los docentes encuestados, estén en desacuerdo sobre la aplicación de esta guía interactiva, pueden ser por diversos motivos tanto de uso o desconocimiento hacen que también por la falta de tiempo y sean integradas estas plataformas, es una opción en la cual pueden en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje estén incorporadas no siempre sino en algunas actividades que realmente son necesarias para un ambiente más llevadero y puedan tanto motivarse y a la vez aprender cómo será mostrado en la guía realizada de cada una de estas plataformas.

Figura 1

Portada de la guía interactiva



Guía interactiva de utilización de las plataformas Padlet, Wordwall y Nearpod. por [Jonathan Salas](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Nombre de la propuesta: Guía interactiva de utilización de las plataformas, Padlet, Wordwall y Nearpod.

Enlace: <https://bit.ly/3z6QUsG>

Enlace alternativo realizado en Canva de la misma guía presentada:
<https://bit.ly/3VUszzX>

4.2 Presentación de la guía

La utilización de recursos tecnológicos es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se pueda integrar contenidos de las diferentes clases en cualquier área del conocimiento donde haya la interacción y motivación por parte del docente y estudiante participando y llegando a un aprendizaje significativo, con la ayuda de esta guía será de vital uso generando actividades para los mismos estudiantes.

Esta guía es dirigida a los docentes de la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra” del séptimo de educación general básica ubicada en la provincia de Imbabura en la ciudad de Ibarra como beneficiarios directos, por lo cual será también de uso de todos los docentes de la institución y estudiantes tanto dentro como fuera, abierta al público en general donde quieran generar actividades o contenidos en general como beneficiarios indirectos, evidenciando en los resultados la acogida por parte de los estudiantes para que se generen e integren en sus planificaciones los docentes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La siguiente guía se diseñó y no se aplicó por motivos de tiempo debido a que prácticamente se acabó el año lectivo por lo que serán cada uno de los docentes quienes realicen su integración de estas plataformas, generando así resultados positivos en los estudiantes de la institución.

4.3 Objetivos de las plataformas

4.3.1 Objetivo general

Diseñar una guía interactiva de las plataformas Padlet, Wordwall y Nearpod mediante videos e instrucciones para su uso para la integración de contenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

4.3.2 Objetivos específicos

- Realizar actividades en las cuatro materias generales, Matemática, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Ciencias Naturales como ejemplo para un mejor manejo de las plataformas.
- Diseñar una guía de cómo usar cada una de las plataformas con una explicación de cada uno de los elementos para una mejor utilización.

4.4 Plataforma N° 1:

a. Nombre de la Plataforma: PADLET

b. Objetivos de la plataforma

- Desarrollar actividades mediante la herramienta Padlet en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

c. Desarrollo del uso de la plataforma

La presente guía interactiva se realizó en el programa exe-learning, luego se subió en una carpeta OneDrive para generar el enlace que se encuentra en la parte principal de la propuesta, por lo cual describiré lo que cada apartado contiene sobre el uso de las plataformas mencionadas.

Figura 2

Logo del programa exe-learning



Es una plataforma accesible al público en general, en la que se podrá realizar actividades interactivas, que el autor puede manejar según su necesidad, ordenado así cada sección y contenidos a su gusto, culminado el trabajo poder exportarlo para subirlo a la web y ser compartido con un enlace al público en general (Yáñez & Nevárez, 2018).

Figura 3

Pantalla principal de la guía



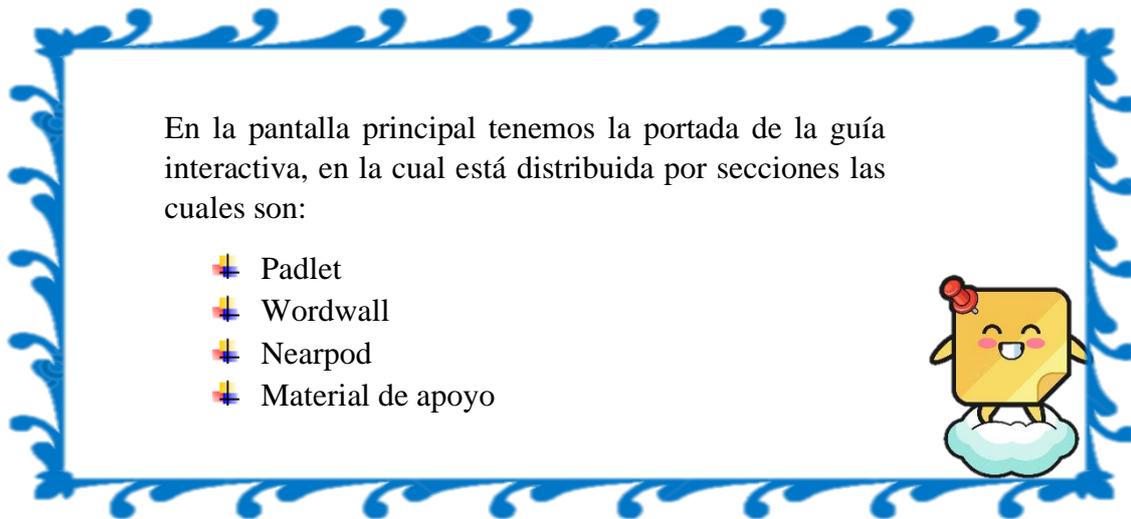


Figura 4

Presentación de la guía

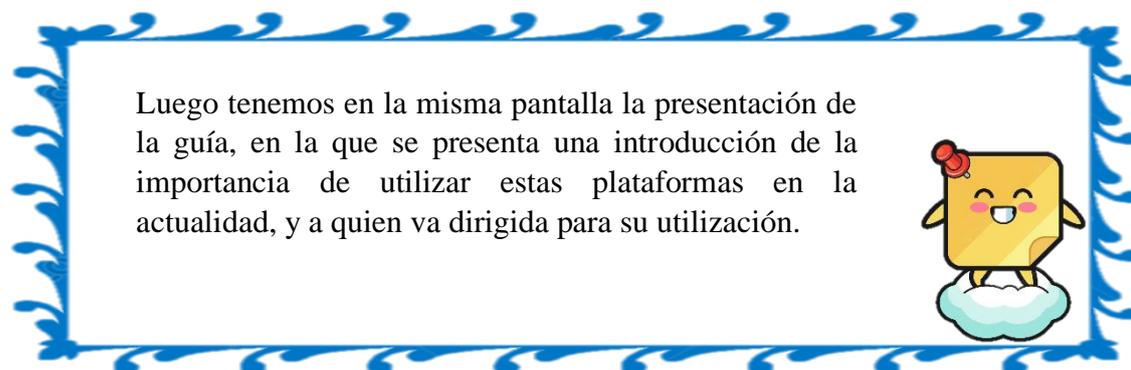
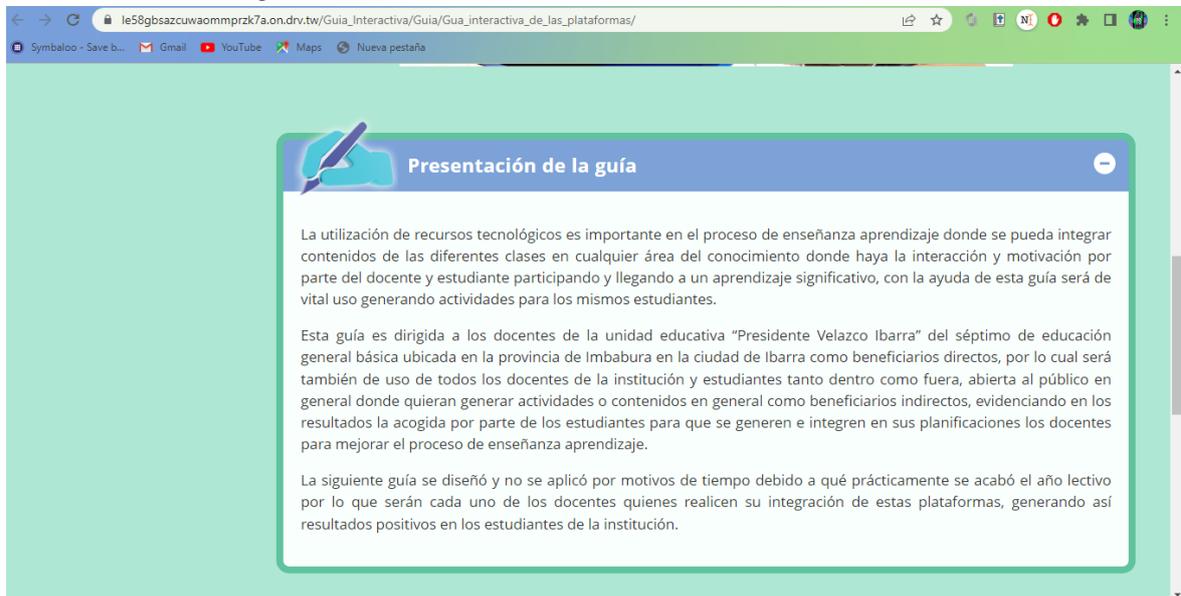
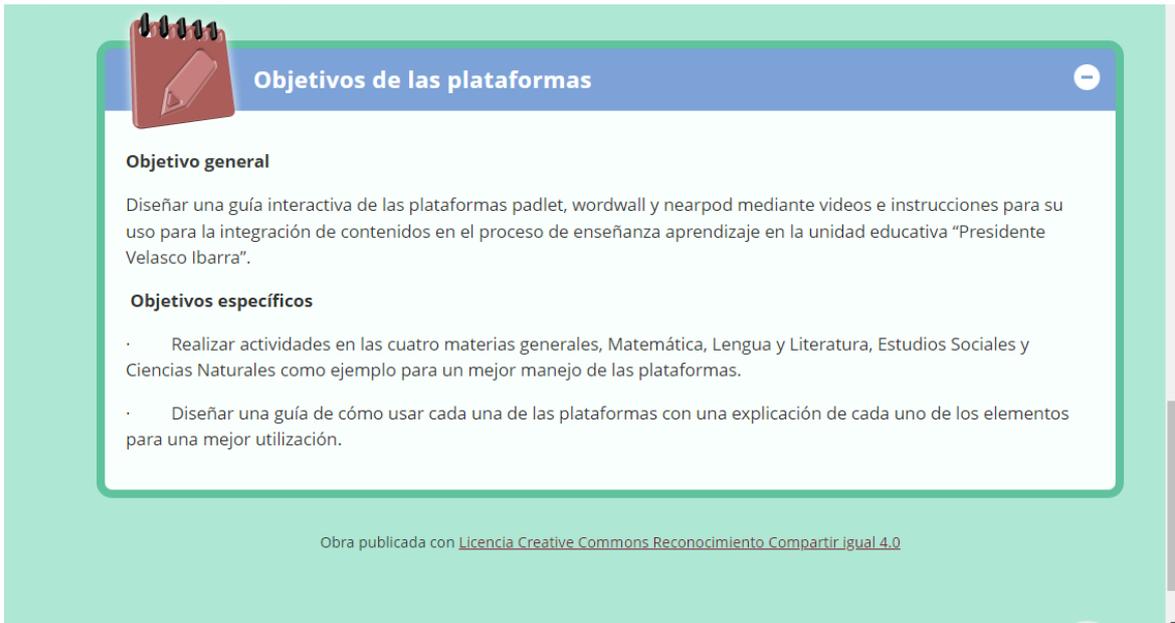


Figura 5

Objetivos de las plataformas



Objetivos de las plataformas

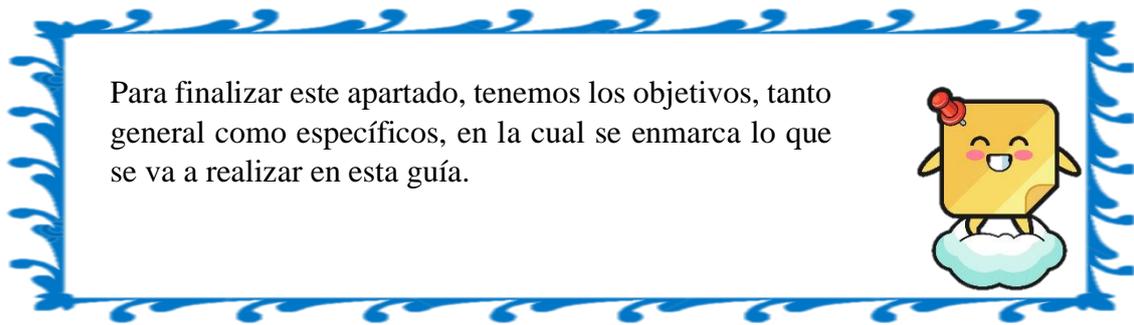
Objetivo general

Diseñar una guía interactiva de las plataformas padlet, wordwall y nearpod mediante videos e instrucciones para su uso para la integración de contenidos en el proceso de enseñanza aprendizaje en la unidad educativa "Presidente Velasco Ibarra".

Objetivos específicos

- Realizar actividades en las cuatro materias generales, Matemática, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Ciencias Naturales como ejemplo para un mejor manejo de las plataformas.
- Diseñar una guía de cómo usar cada una de las plataformas con una explicación de cada uno de los elementos para una mejor utilización.

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)



Para finalizar este apartado, tenemos los objetivos, tanto general como específicos, en la cual se enmarca lo que se va a realizar en esta guía.

Figura 6

Plataforma Padlet



menú

PADLET

PLATAFORMAS INTERACTIVAS

- PADLET**
- Registro
- Elementos
- Actividades
- Video
- Tarea

WORDWALL

NEARPOD

MATERIAL DE APOYO

En esta plataforma se puede realizar conversatorios y debates en el cual el docente planteara una pregunta con su descripción para contestarla y los estudiantes según la actividad descrita pueden abordar y contestar de diferentes maneras con elementos que se encuentran en la plataforma.

Enlace de la plataforma

<https://padlet.com/>

En esta sección, de la primera plataforma se podrá observar una breve presentación de la plataforma con su respectivo enlace.

Enlace: <https://padlet.com/>



Figura 7

Registro en la plataforma

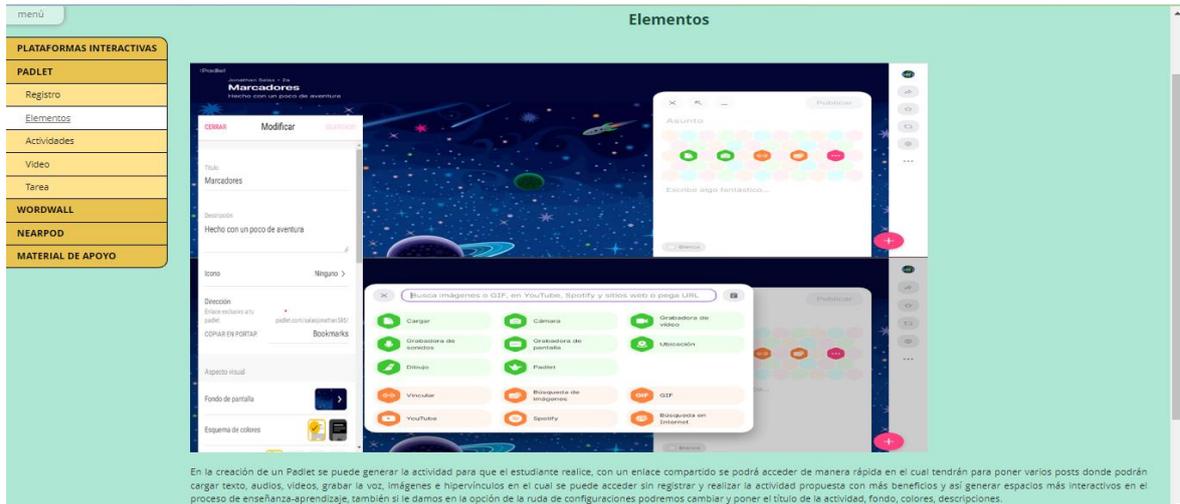
Para el registro entramos al enlace de la plataforma y nos dirigimos a registro en el cual tenemos varias formas de poder registrarse como cuenta de Google y de Microsoft damos clic en cualquiera de las cuentas y estaremos registrados para realizar actividades, también podemos realizar en la parte superior unirse a un Padlet ya realizado, buscar un Padlet ya echo que están guardados en esta plataforma o realizar uno mismo.

- ✚ Entramos al enlace de la plataforma
- ✚ Nos dirigimos a registro
- ✚ Nos registramos con una cuenta de Google o Microsoft.

Podemos realizar en la parte superior, unimos a una actividad realizada, buscar un Padlet ya echo que están guardados en esta plataforma o comenzar a elaborarlo uno mismo.



Figura 8
Elementos de la plataforma



En la creación de un Padlet se puede generar la actividad para que el estudiante realice, con un enlace compartido se podrá acceder de manera rápida en el cual tendrán para poner varios posts donde podrán cargar texto, audios, videos, grabar la voz, imágenes e hipervínculos en el cual se puede acceder sin registrar y realizar la actividad propuesta con más beneficios y así generar espacios más interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, también si le damos en la opción de la rueda de configuraciones podremos cambiar y poner el título de la actividad, fondo, colores, descripciones.

En la creación de un Padlet se puede generar la actividad para que el estudiante realice:

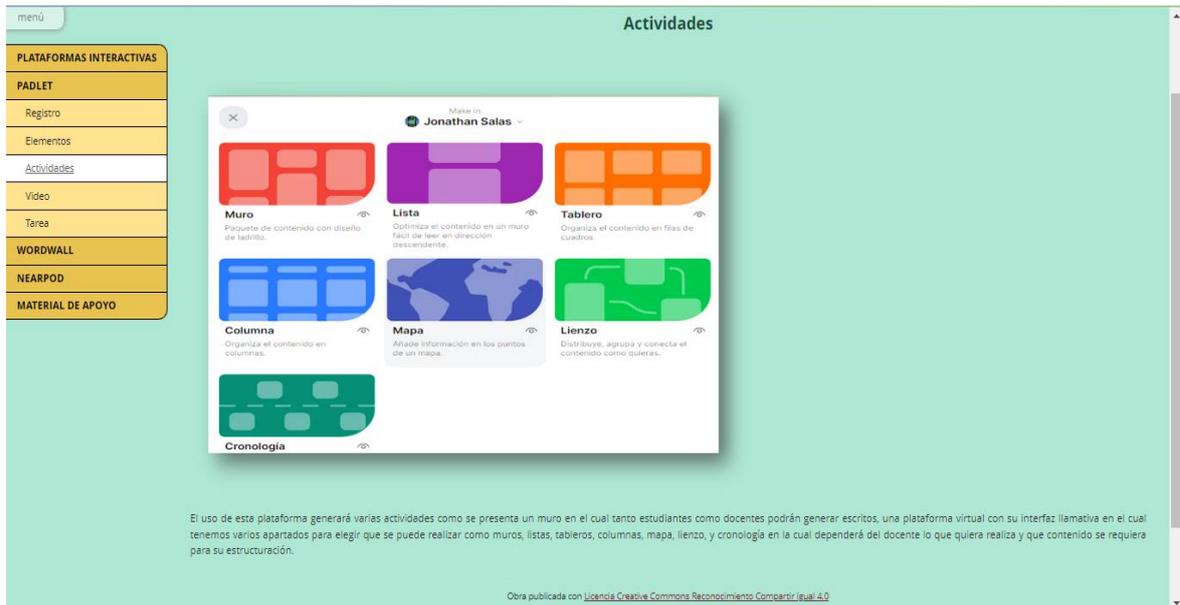
- ✚ Cargar texto
- ✚ Audios
- ✚ Videos
- ✚ Grabadora de video
- ✚ Imágenes e hipervínculos
- ✚ Gifs
- ✚ Dibujo
- ✚ Grabadora de pantalla.

Se puede acceder sin registrar y realizar la actividad propuesta con más beneficios y así generar espacios más interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También si le damos en la opción de la rueda de configuraciones podremos cambiar y poner el título de la actividad, fondo, colores, descripciones.



Figura 9

Actividades en la plataforma



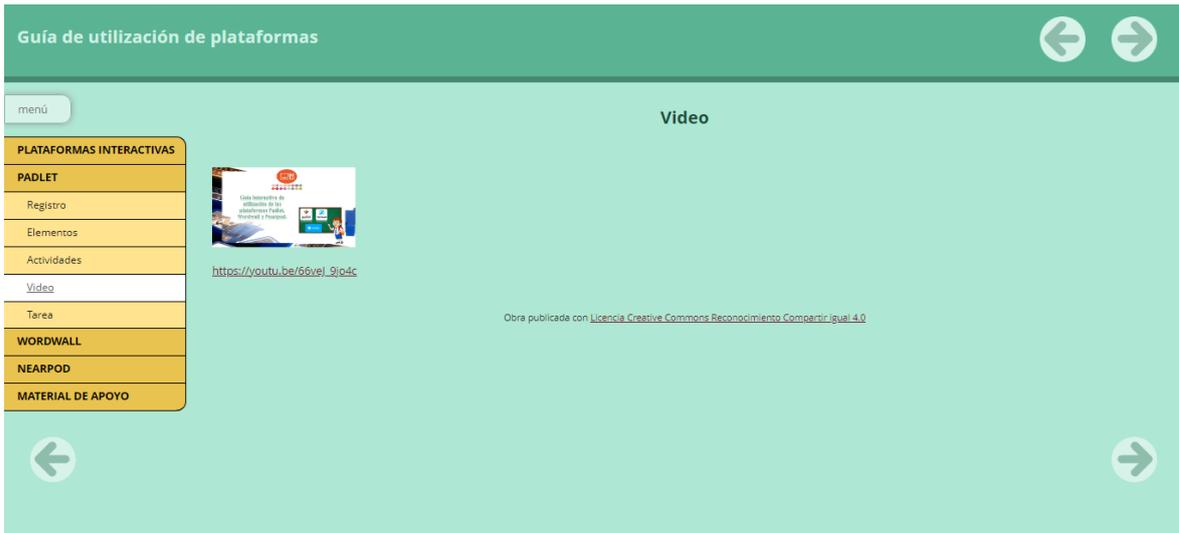
El uso de esta plataforma generará varias actividades, como se presenta:

-  Muros
-  Listas
-  Tableros
-  Columnas
-  Mapa
-  Lienzo
-  Cronología.

En la que dependerá del docente lo que quiera realiza y que contenido se requiera para su estructuración.



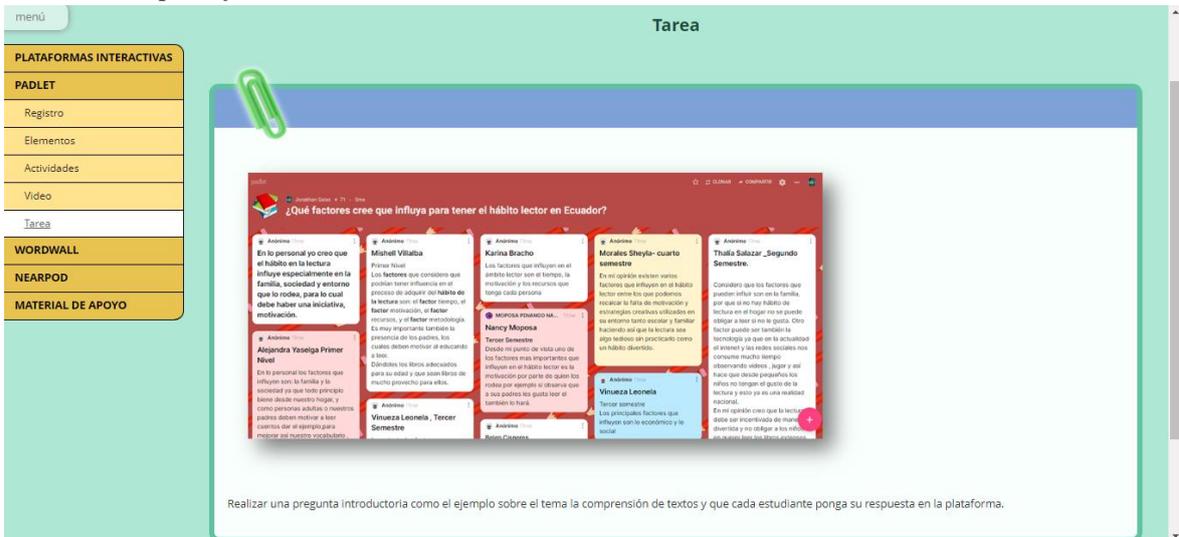
Figura 10
Video de la plataforma



En este apartado se encuentra un video con la explicación de toda la plataforma, con el ejemplo para realizar una actividad.

Enlace: https://youtu.be/66veJ_9jo4c

Figura 11
Tarea de la plataforma



En esta sección tenemos una tarea para el docente pueda poner en práctica el uso de esta plataforma.

d. Tarea

Realizar una pregunta introductoria al tema sobre la comprensión de textos y que cada estudiante ponga su respuesta en la plataforma.

4.5 Plataforma N° 2:

a. Nombre de la Plataforma: WORDWALL

b. Objetivos de la plataforma

- Desarrollar actividades mediante la herramienta Wordwall en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

c. Desarrollo del uso de la plataforma

Esta plataforma nos ayuda a crear actividades que se ajusten a los estudiantes en la cual se podrá modificar o realizarlas a su preferencia con varios elementos que contiene en la que se podrá realizar juegos pequeños que se podrá estructurar cada uno de los contenidos curriculares y sean más activos donde se puedan divertir y al mismo tiempo aprender.

Figura 12

Plataforma Wordwall

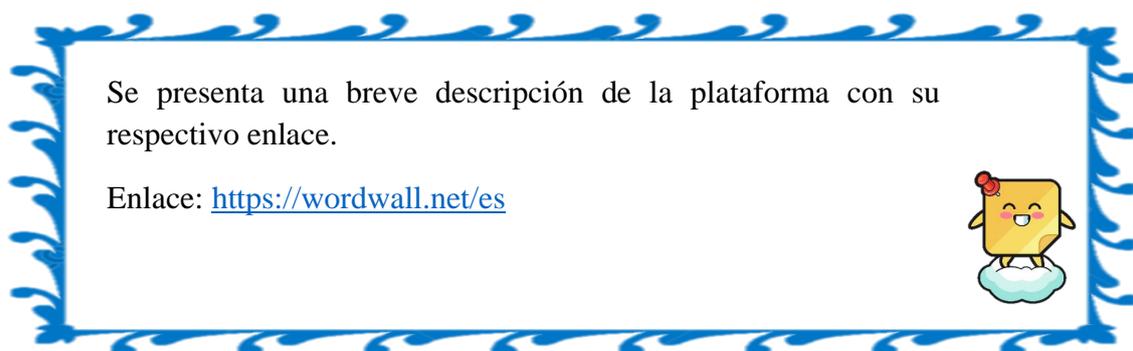
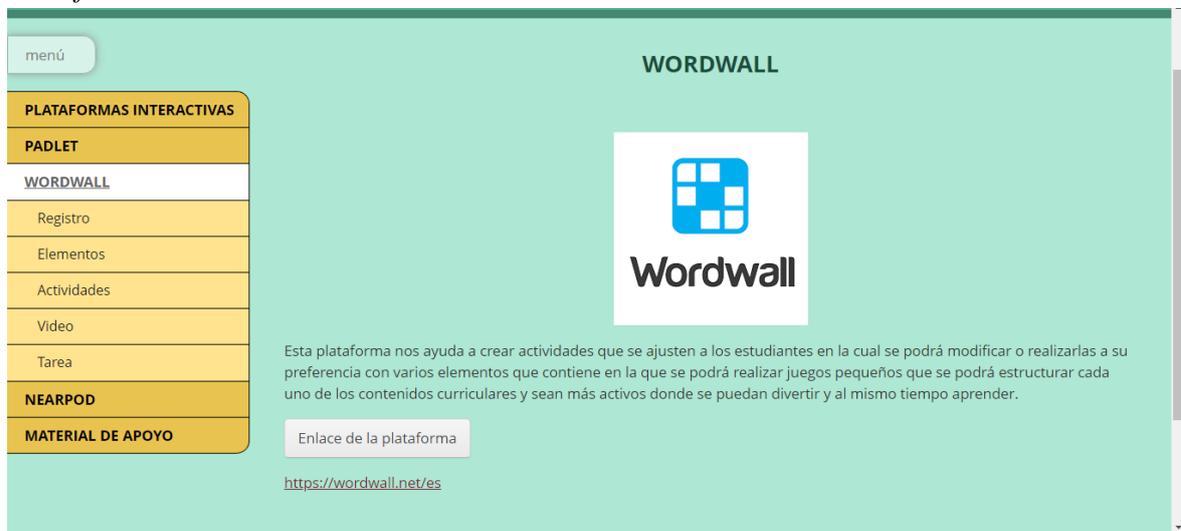
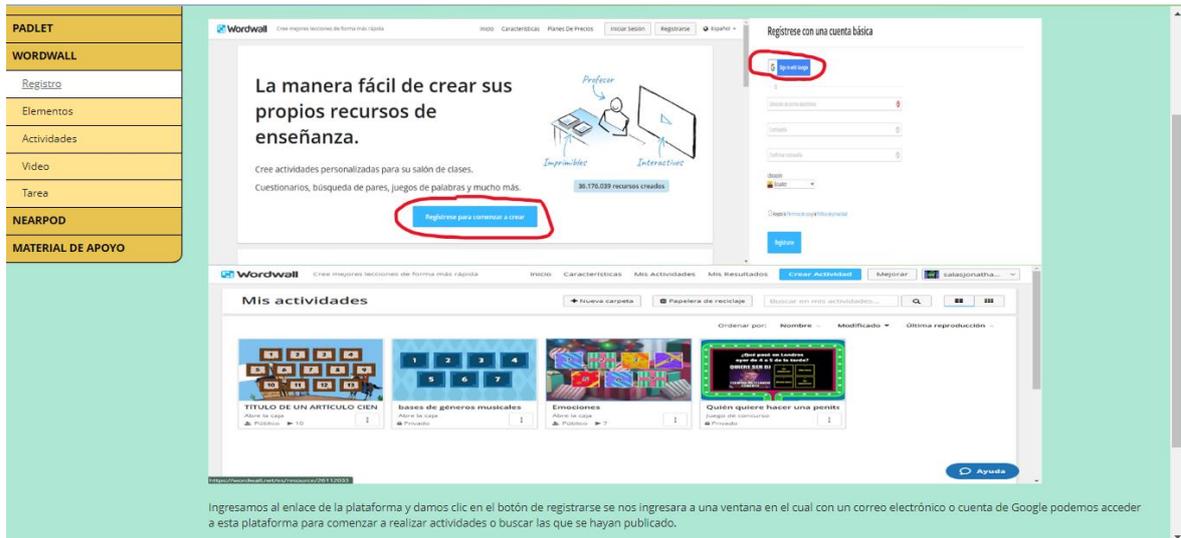


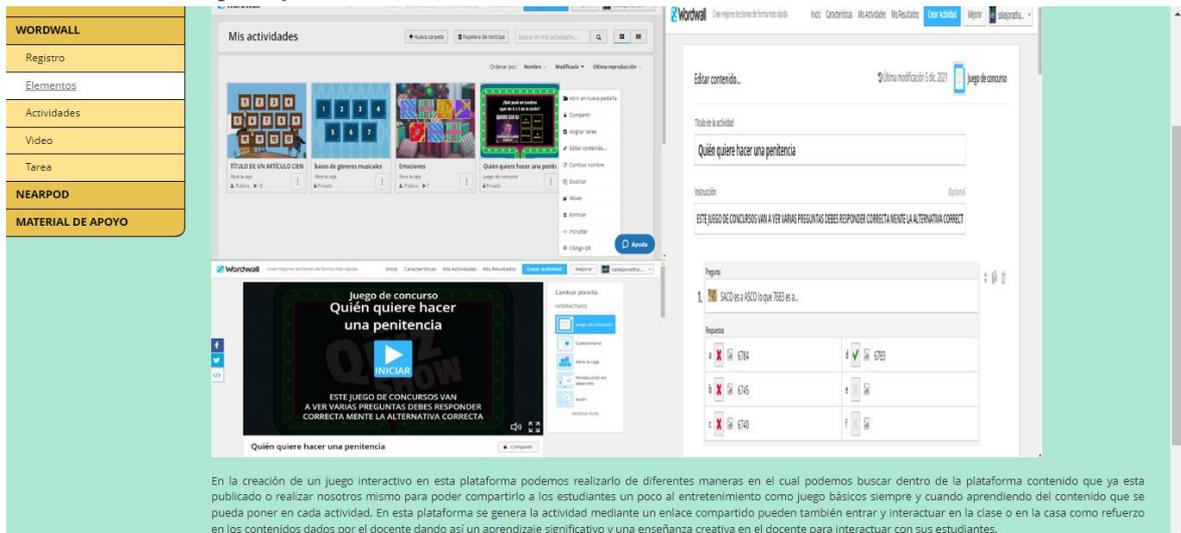
Figura 13
Registro de la plataforma



- ✚ Ingresamos al enlace de la plataforma
- ✚ Damos clic en el botón de registrarse
- ✚ Se nos ingresara a una ventana en el cual con un correo electrónico o cuenta de Google nos registraremos.



Figura 14
Elementos de la plataforma



En la creación de un juego interactivo en esta plataforma podemos realizarlo de diferentes maneras en el cual podemos buscar dentro de la plataforma contenido que ya está publicado o realizar nosotros mismo.



Figura 15

Actividades de la plataforma



En esta plataforma tiene varios recursos interactivos donde se pueden editar y crear a manera de juegos que les gustará a los estudiantes.

- ✚ Crear ruletas
- ✚ Cuestionarios
- ✚ Crucigramas
- ✚ Sopa de letras
- ✚ Laberintos
- ✚ Pares iguales
- ✚ Abre la caja
- ✚ Verdadero falso entre otras actividades.

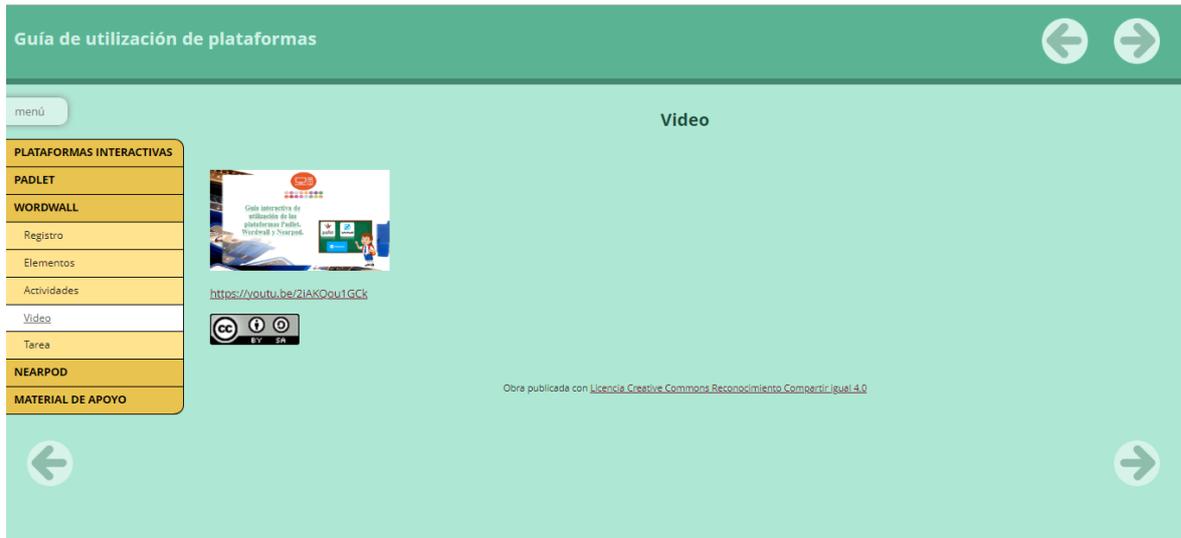
Con su interfaz fácil de usar con un registro con una cuenta para poder entrar a este tipo de plataforma con un acceso a crear cinco actividades y las puedes editar al gusto para ser integradas en contenidos del docente.



En esta plataforma se genera la actividad mediante un enlace compartido pueden también entrar e interactuar en la clase o en la casa como refuerzo en los contenidos dados por el docente dando así un aprendizaje significativo y una enseñanza creativa en el docente para interactuar con sus estudiantes.

Figura 16

Video de la plataforma



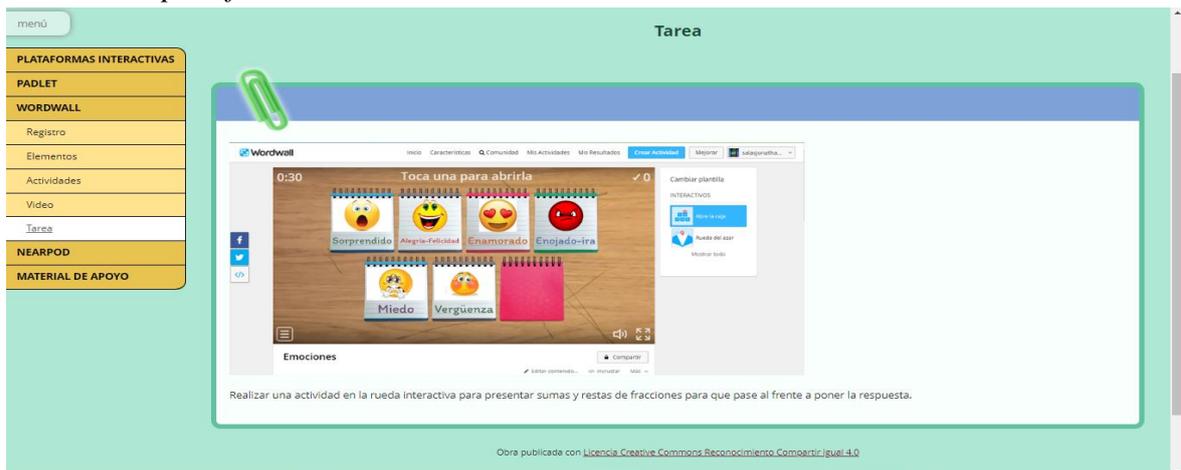
En este apartado se encuentra un video con la explicación de toda la plataforma, con el ejemplo para realizar una actividad.

Enlace: <https://youtu.be/2iAKQou1Gck>

Este tipo de actividades son muy llamativas para la clase en la cual se generará ambientes muy interactivos con los estudiantes con la actividad de ejemplo un tema diverso como las emociones en la cual tienen que escoger cada estudiante una caja para abrir y que de un ejemplo de la misma es una de las varias actividades que se puede hacer y al gusto del docente integrarlas a su planificación con sus diversos contenidos con tareas o ejercicios en clase y en la casa como un refuerzo dependiendo lo que se realice.

Figura 17

Tarea de la plataforma



En esta sección tenemos una tarea para el docente pueda poner en práctica el uso de esta plataforma.



d. Tarea

Realizar una actividad en la rueda interactiva para presentar las emociones y que los estudiantes den conceptos de su vida cuando sintieron esa emoción.

4.6. Plataforma N° 3:

a. Nombre de la Plataforma: NEARPOD

b. Objetivos de la plataforma

- Desarrollar actividades mediante la herramienta Nearpod en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

c. Desarrollo del uso de la plataforma

En esta plataforma se pueden realizar videos y actividades creativas donde se presenta y se integra cualquier video con alguna temática de la clase y los estudiantes mientras el video se reproduce hay en diferentes partes donde el docente haya puesto varias preguntas en lo cual estarán atentos para poder contestarlas y se pueda hacer una retroalimentación de cada uno de los temas expuestos por el docente.

Figura 18

Plataforma Nearpod

menú

NEARPOD

PLATAFORMAS INTERACTIVAS

PADLET

WORDWALL

NEARPOD

Registro

Elementos

Actividades

Video

Tarea

MATERIAL DE APOYO

nearpod

En esta plataforma se pueden realizar videos y actividades creativas donde se presenta y se integra cualquier video con alguna temática de la clase y los estudiantes mientras el video se reproduce hay en diferentes partes donde el docente haya puesto varias preguntas en lo cual estarán atentos para poder contestarlas y se pueda hacer una retroalimentación de cada uno de los temas expuestos por el docente.

Enlace de la plataforma

<https://nearpod.com/>

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0](#)

Se presenta una breve descripción de la plataforma con su respectivo enlace.

Enlace: <https://nearpod.com/>



Figura 19

Registro de la plataforma

WORDWALL
NEARPOD
Registro
Elementos
Actividades
Video
Tarea
MATERIAL DE APOYO

Para registrarse en la siguiente plataforma da clic en el enlace y saldrá la pestaña en la cual se podrá unir por código de una actividad realizada para sus estudiantes, nos registramos con un correo electrónico y con cuenta de Google que son las más utilizadas para iniciar dentro de la plataforma.

Para registrarse en la siguiente plataforma:

- ✚ Clic en el enlace
- ✚ Saldrá la pestaña en la cual se podrá unir por código de una actividad realizada para sus estudiantes.
- ✚ Nos registramos con un correo electrónico o cuenta de Google.

Que son las más utilizadas para iniciar dentro de la plataforma.

Figura 20

Elementos de la plataforma

WORDWALL
NEARPOD
Registro
Elementos
Actividades
Video
Tarea
MATERIAL DE APOYO

En esta plataforma podemos buscar actividades ya realizadas para editarlas cada uno de los contenidos, se integran videos que ya tengamos o buscar en diferentes fuentes para agregar a nuestro gusto después de un determinado tiempo preguntas para que contesten y así no perder el aprendizaje al final del video recordando lo mas destacado de cada video.

En esta plataforma podemos buscar actividades ya realizadas para editarlas cada uno de los contenidos, se integran videos que ya tengamos o buscar en diferentes fuentes para agregar a nuestro gusto, después de un determinado tiempo preguntas para que contesten y así no perder el aprendizaje al final del video recordando lo más destacado de cada video.



En esta plataforma se puede realizar la integración de la actividades en el cual tendrá que registrarse e ingresar el video para poder ponerlo las diferentes preguntas en el cual los estudiantes con un código realizarán la puesta en práctica para su aprendizaje que ayudarán a que tengan una interacción por parte de estos recursos visuales y así también poder presentarlos en el aula como actividad introductoria en la mitad de la clase o al final para una mejor asimilación de cada uno de los conocimientos y llegar a un aprendizaje significativo.

Figura 21

Actividades de la plataforma

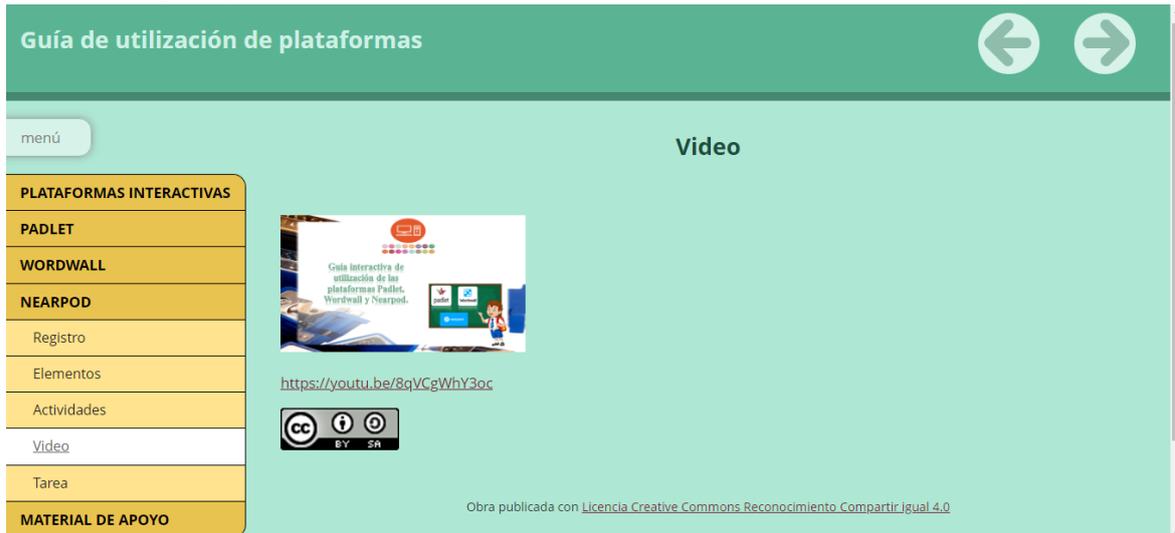
En esta plataforma se puede integrar los contenidos y hay también actividades realizadas para poder compartir a los estudiantes en la cual puedan aprender interactivamente, como vemos en el ejemplo de las estaciones del año por medio de videos y actividades que se pueden realizar en la misma plataforma y así relacionarse con este tipo de plataformas que ayudaran en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En esta plataforma se puede integrar los contenidos y hay también actividades realizadas para poder compartir a los estudiantes en la cual puedan aprender interactivamente, como vemos en el ejemplo de las estaciones del año por medio de videos y actividades que se pueden realizar en la misma plataforma y así relacionarse con este tipo de plataformas que ayudaran en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Figura 22

Video de la plataforma



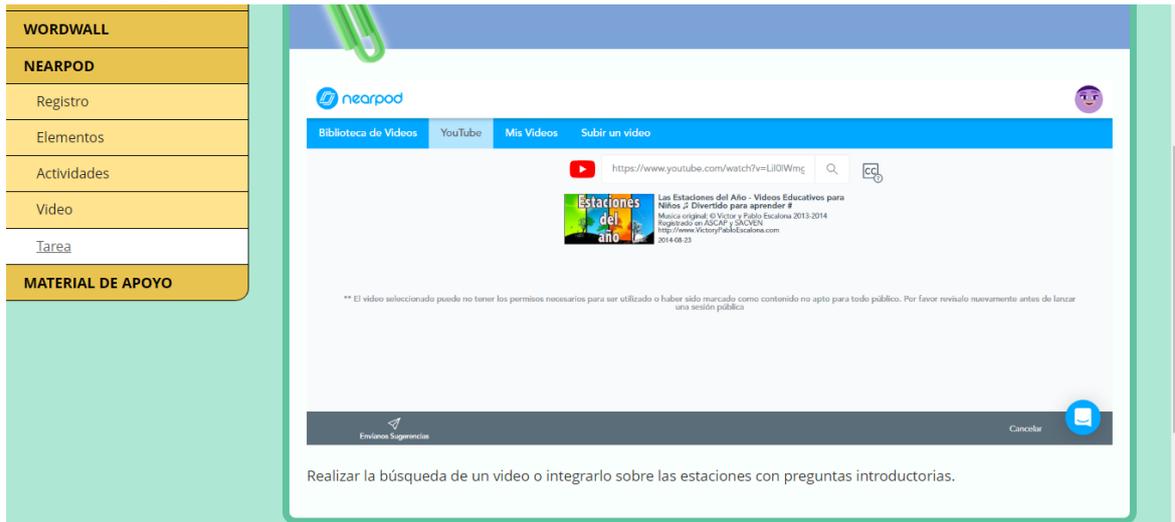
En este apartado se encuentra un video con la explicación de toda la plataforma, con el ejemplo para realizar una actividad.

Enlace: <https://youtu.be/8qVCgWhY3oc>



Figura 23

Tarea de la plataforma



En esta sección tenemos una tarea para el docente pueda poner en práctica el uso de esta plataforma.

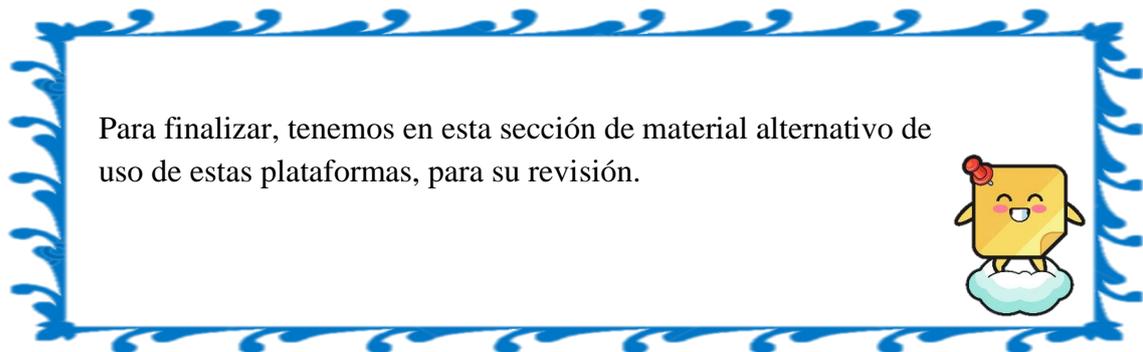


d. Tarea

Realizar la búsqueda de un video o integrarlo sobre las estaciones con preguntas introductorias.

Figura 24

Material de apoyo



CONCLUSIONES

Mediante la elaboración investigativa se evidenció la importancia que tiene el uso de estas plataformas interactivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que permite su uso libre y fácil acceso, que facilitara al docente en sus actividades realizadas en su planificación, permitiendo que sea un medio para ser fortalecidas en sus teorías y metodologías que apliquen en su clase.

En las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes se puede evidenciar, por parte de los estudiantes quieren que utilicen estas plataformas en sus clases, fortaleciendo así su aprendizaje y generando espacios interactivos entre sus compañeros, por parte de los profesores se evidencio la acogida por utilizar e implementar estos recursos en sus clases pero por falta de infraestructura tecnológica no pueden realizarlo, también al no conocer como está estructurada la guía les generó incertidumbre a ser utilizada en sus enseñanzas.

El conocimiento de las plataformas Padlet, Wordwall y Nearpod es casi nulo por parte de estudiantes y docentes, por lo que se han visto a utilizar presentaciones, videos, archivos pdf, que están enfocados a una metodología tradicional. Por lo que es necesario que se ponga en práctica la utilización de estos recursos para reforzar y motivar a sus estudiantes.

La presente guía está elaborada de tal forma que sea fácil de comprender que será entregada en la institución educativa “Presidente Velasco Ibarra” para que sea socializada e implementada.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que autoridades por parte de la institución o distrito educativo se mantenga en constantes capacitaciones a los docentes en el uso de recursos online, para que tengan conocimiento para su implementación en sus planificaciones y actividades de refuerzo.

Se recomienda a la autoridad superior de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra” de la institución dar conocimiento de esta guía a todos sus profesores como apoyo pedagógico para que sean beneficiarios de dicho material, necesario para la enseñanza-aprendizaje.

Luego de la implementación de esta guía se recomienda dar seguimiento y evaluarla para conocer resultados tanto en estudiantes y docentes, ampliando las variables de estudio para futuras investigaciones.

REFERENCIAS

- Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M. C., & Casiano Yanicelli, C. (2017). El modelo Flipped Classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 4(1), 261. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349853537027>
- Barrera-Rea, V. y Guapi-Mullo, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante Cuadernos de Educación Y Desarrollo*, julio. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Berenguer, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. *RUA*, 1–17. <http://hdl.handle.net/10045/59358>
- Casado, E. (2020). *APRENDIZAJE ACTIVO y ONLINE MEDIANTE LA HERRAMIENTA INTERACTIVA NEARPOD* [Tesis de Magister]. Universidad Pública de Navarra. Recuperado de: <https://academica-e.unavarra.es/xmlui/handle/2454/37922>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos* (5.ª ed.). Colección Materiales de Apoyo a la Docencia #1. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170374/5.%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos.pdf?sequence=1>
- Contreras, A. & Garcés, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria1. *Prospectiva*, 27, 215–240. <https://www.redalyc.org/journal/5742/574262076009/html/>
- Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Temas para la educación*, 2, 2. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Docentes se capacitan en una cultura digital – Ministerio de Educación.* (2016). Educacion.gob.ec. <https://educacion.gob.ec/docentes-se-capacitan-en-una-cultura-digital/>
- Educación General Básica Elemental – Ministerio de Educación.* (2016). Educacion.gob.ec. <https://educacion.gob.ec/curriculo-elemental/>
- Fernández-Pampillón, A. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet.* Universidad Complutense. Madrid. Recuperado de: https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/1/capituloE_learning.pdf
- García Calle, J. G., & Santillán Picuasi, Ñ. M. (2022). *Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utm.edu.ec/handle/123456789/12077>

- Giler-Loor, D., Zambrano-Mendoza, G., Velásquez-Saldarriaga, A., & Vera-Moreira, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1322-1351. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>
- González, I. Vialart, M. Chacón, E. (2016). Los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje en la asignatura morfología humana. *Educación Médica Superior*, 30(3), 591–598. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S086421412016000300012
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1.ª ed.). McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. <http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf>
- Hernández-Granados, L. (2021). La importancia del uso de las Plataformas Educativas. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de La Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 3(6), 20–21. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/7621>
- La Educación a través de plataformas digitales – Ministerio de Educación.* (2020). Educacion.gob.ec. <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/#:~:text=El%20aprendizaje%20mediante%20una%20plataforma,el%20desarrollo%20de%20competencias%20digitales>
- León, Taípe, V. A. (2016). *Plataformas virtuales y proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Atahualpa de la parroquia Atahualpa del cantón Ambato provincia de Tungurahua*. [Tesis de tercer nivel, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/21385/1/Viviana%20Le%C3%B3n.pdf>
- Lopez, J. Pérez, A. Izquierdo, J. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. *MEDISAN*, 22(4), 440–448. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192018000400014
- Mayorga Fernández, M., & Dolores Vivar, M. (2010). *Modelos didácticos y Estrategias de Enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Tendencias pedagógicas, 91-111. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3221568>
- Momberg, M. (2021, 10 diciembre). *El gran desafío docente del 2022*. ProFuturo. Recuperado 15 de julio de 2022, de <https://profuturo.education/topics/el-gran-desafio-docente-del-2022/>

- Mosquera, I. (2020, March 30). *Actividades y herramientas para trabajar desde casa*. Magisnet; Magisnet. <https://www.magisnet.com/2020/03/actividades-y-herramientas-para-trabajar-desde-casa/>
- Muñoz, D. J. (2020). Educación virtual en pandemia: una perspectiva desde la Venezuela actual. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 387–404. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1377>
- Muñoz, J. (2012). *Apropiación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la Institución Educativa Núcleo Escolar Rural Corinto (Trabajo de Maestría)*. Universidad Nacional de Colombia. Palmira, Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/9742>
- Núñez, R. Hernández, C. Gamboa, A. (2019). Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas[1]. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 57, 137–156. <https://www.redalyc.org/journal/1942/194260035010/html/>
- Ortega, R. (25 de Junio de 2020). *ACADEMIUM*. Obtenido de <https://www.cruzrojainstituto.edu.ec/plataformas-academicas-un-aliado-de-la-educacion-superior-y-la-ensenanza-virtual/#:~:text=Los%20beneficios%20que%20tenemos%20en,la%20web%2C%20ellos%20pueden%20ser>
- Oviedo, Montaña, M. (2020) “Las plataformas educativas en la pandemia ¿solución o reproducción de las desigualdades?,” *TRAMANDO REVISTA::: ISSN 2796-9738*, <https://www.tramared.com/revista/items/show/62>
- Platas A, Vallés X. (2013). Análisis estadístico del uso de cuestionarios on-line como herramienta de evaluación. XI Jornadas de redes en Investigación en Docencia Universitaria. <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/peru2019/tPeZfNtdTNHoRedY0QnkQJgyc9vu7p5EFxkS0rmV.pdf>
- Paladino, C. Gorostiaga, D. (2008) “Diferencias de género en variables emocionales” Proyecto de investigación acreditado UNLP. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/3244/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Parra-Zhizhingo, Y. V., García-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Plataformas Virtuales: retos y perspectivas a partir de Docentes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 233. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1041>

- Pérez, C., Suárez, R., & Rosillo, N. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. *Atenas*, 4(44), 144–157.
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/html/>
- Pérez, S. (2010, mayo). EL APRENDIZAJE COOPERATIVO. *Temas para la educación*, 8, 1. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7194.pdf>
- Pujolás, P. (2009). La calidad en los equipos de aprendizaje cooperativo. Algunas consideraciones para el cálculo del grado de cooperatividad. *Revista de Educación*, 349, 225-239.
- Ramírez Valdez, W., & Barajas Villarruel, J. I. (2017). *Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de san luis potosí*. Edutec. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (60), a360.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2017.60.798>
- René, E., Javier, W., César, J., & Soledispa, J. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. *Sinergias Educativas*, 1(5).
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581025/html/index.html>
- Rivera Muñoz, J. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes e el aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes aprendizaje significativo. Recuperado de: http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rodríguez, J., E. & Vera, J., X. (2022). *Wordwall como estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la escuela de educación básica Doce de julio* [Tesis de grado]. UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA. Recuperado de: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7436>
- Roncancio, Becerra, C. Y. (2019). *Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (evea) de la universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema learning object review instrument (lori)*. [Tesis Doctoral, Universitat de les Illes Balears].
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos Y Representaciones*, 4(1), 219–280.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475188.pdf>
- Rumiche, M. y Solis, B. (2021). *Los efectos positivos y negativos en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en educación*. Hamu'ay, 8 (1), 23-32.
<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i1.2233>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. & Looor-Rivadeneira, M. (2016, octubre). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominios de las ciencias*, 2, 129. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>
- Severo, A. (2012). *TEORÍAS DEL APRENDIZAJE*. Recuperado de:
<https://profesorailianartiles.files.wordpress.com/2013/04/piaget-y-vigotsky.pdf>
- Sierra, J. Giraldo, I. & Monroy, S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías TIC por parte de los docentes de las Instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. *Omnia*, 22(2), 50–64.
<https://www.redalyc.org/journal/737/73749821005/html/>
- Stern, D. y Huber, G.L. (1997) (eds). *Active Learning for students and teachers: report from eight countries*. Frankfurt: Frankfurt am Main Verlag. Recuperado de:
<https://cupdf.com/document/active-learning-for-students-and-teachers.html?page=1>
- Tandayamo Romero, L. M., & Gómez Morales, F. P. (2022). *La tecnopedagogía en la enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de EGB de la unidad educativa Rafael Suárez. Ibarra, febrero-julio 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12190>
- Vargas-Henríquez, J., Garcia-Mundo, L., Genero, M. y Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática. 105-112. Recuperado de:
http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/procJenui/Jen2015/va_anal.pdf
- Yáñez Ortiz, V. y Nevárez Toledo, M. (2018). *Exelearning: recurso digital de una estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje de matemática 3C TIC*. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 7(4), pp.98-121. doi:
<http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2018.62.98-121>

ANEXOS

Encuestas aplicadas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta sobre el uso de plataformas digitales dirigido a docentes y estudiantes.

Objetivo: Diagnosticar la aplicación de las plataformas interactivas de los docentes en sus diferentes clases y a los estudiantes de séptimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Instrucciones: Por favor lea detenidamente, señale con una X en el espacio correspondiente. La información que aquí provea es de carácter confidencial y anónima también será utilizada para fines de investigación.

1. Edad:años	3. Autodefinición étnica: <input type="checkbox"/> Mestizo
2. Género: <input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Indígena
<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Afroecuatoriano
	<input type="checkbox"/> Blanco

4. Según su experiencia, ¿Con qué frecuencia utiliza alguna plataforma en línea en sus estudios?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

5. Según su experiencia, ¿Los docentes han utilizado alguna plataforma online en la clase?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

6. Según su experiencia, ¿Los docentes han utilizado plataformas online para realizar actividades o tareas?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

7. Señale las plataformas interactivas que conoce:

- | | | |
|---|-----------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Liveworksheets | <input type="checkbox"/> Padlet | <input type="checkbox"/> Otras |
| <input type="checkbox"/> Educaplay | <input type="checkbox"/> Wordwall | |
| <input type="checkbox"/> Quizizz | <input type="checkbox"/> Nearpod | |

8. Según su opinión ¿Considera importante el uso de plataformas online en la clase?

- Muy importante
- Importante
- Algo importante
- Poco importante
- Sin importancia

9. Según su opinión, ¿Le gustaría que los docentes utilicen herramientas interactivas online para reforzar los contenidos revisados en clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

10. Según su opinión ¿Le gustaría que los docentes enviaran actividades, tareas o deberes para reforzar los contenidos revisados en clases a través de plataformas online?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente desacuerdo

11. Según su opinión ¿Le gustaría que los docentes utilicen las plataformas padlet, wordwall y nearpod para reforzar su aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

12. Según su opinión ¿Le gustaría que los docentes utilicen las plataformas online para el proceso de evaluación?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

13. Según su opinión ¿Le gustaría utilizar las plataformas interactivas para trabajar en equipos de forma colaborativa?

- Totalmente de acuerdo

- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Gracias por su colaboración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta sobre el uso de plataformas digitales dirigido a docentes y estudiantes.

Objetivo: Diagnosticar la aplicación de las plataformas interactivas de los docentes en sus diferentes clases y a los estudiantes de séptimo de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Presidente Velasco Ibarra”.

Instrucciones: Por favor lea detenidamente, señale con una X en el espacio correspondiente. La información que aquí provea es de carácter confidencial y anónima también será utilizada para fines de investigación.

1. Edad:años	3. Autodefinición étnica:	<input type="checkbox"/> Mestizo		
2. Género:	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Indígena		
	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> Afroecuatoriano		
	<input type="checkbox"/> LGBT	<input type="checkbox"/> Blanco		
4. Título:	<input type="checkbox"/> Bachiller	<input type="checkbox"/> Técnico	<input type="checkbox"/> Tercer Nivel	<input type="checkbox"/> Maestría
4.1 Especialidad:.....				

5. Según su opinión, ¿Considera importante el uso de plataformas online en la clase?

- Muy importante
- Importante
- Algo importante
- Poco importante
- Sin importancia

6. ¿Con qué frecuencia recibe capacitaciones sobre el uso de plataformas online para reforzar el aprendizaje por parte de la institución?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

7. Según su experiencia, ¿Con qué frecuencia utiliza plataformas online para realizar actividades o tareas para los estudiantes?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente

Nunca

8. Según su criterio, señale las principales limitaciones para el uso de plataformas online.

Poco tiempo para aplicar en las clases

Desconocimiento del manejo

Infraestructura tecnológica de la institución

Desmotivación para el uso de herramientas tecnológicas

Desconocimiento de los beneficios de las herramientas tecnológicas para fortalecer el aprendizaje

9. Según su experiencia, ¿Con qué frecuencia incluye alguna plataforma en línea en su planificación?

Muy frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

10. Según su experiencia, ¿Con qué frecuencia utiliza alguna plataforma online para dictar clases?

Muy frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

11. Señale las plataformas interactivas que conoce:

Liveworksheets

Padlet

Otras

Educaplay

Wordwall

Quizizz

Nearpod

12. Según su opinión, ¿Le gustaría enviar actividades para reforzar los contenidos impartidos en la clase a través de herramientas interactivas?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indeciso

En desacuerdo

Totalmente desacuerdo

13. Según su opinión, ¿Le gustaría emplear herramientas interactivas en clases para reforzar los contenidos y motivar la participación de sus estudiantes?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indeciso

En desacuerdo

Totalmente desacuerdo

14. Según su opinión, ¿Le gustaría utilizar las plataformas online en el proceso de evaluación para sus estudiantes?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

15. Según su opinión, ¿Estaría de acuerdo en la utilización de una guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas padlet, wordwall y nearpod?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

16. Según su opinión, ¿Estaría de acuerdo en aplicar la guía didáctica sobre el uso de las plataformas interactivas padlet, wordwall y nearpod como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Gracias por su colaboración

Validación de las encuestas aplicadas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENCUESTA A ESTUDIANTES

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	
13	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....
.....
.....

Datos del Validador
MSc. Evelyn Hernández

Firma

MSc. Evelyn Hernández



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT
Carrera de Educación Básica

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENCUESTA A DOCENTES

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	
13	E	E	E	
14	E	E	E	
15	E	E	E	
16	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....

Datos del Validador
MSc. Evelyn Hernández

Firma

MSc. Evelyn Hernández

Actividades realizadas en las plataformas

Jonathan Salas + 71 • 9me

¿Qué factores cree que influya para tener el hábito lector en Ecuador?

- Anónimo 1a:** En lo personal yo creo que el hábito en la lectura influye especialmente en la familia, sociedad y entorno que lo rodea, para lo cual debe haber una iniciativa, motivación.
- Mishell Villalba:** Primer Nivel Los factores que considero que podrían tener influencia en el proceso de adquirir del hábito de la lectura son: el factor tiempo, el factor motivación, el factor recursos, y el factor metodología.
- Karina Bracho:** Los factores que influyen en el ámbito lector son el tiempo, la motivación y los recursos que tenga cada persona
- Morales Sheyla- cuarto semestre:** En mi opinión existen varios factores que influyen en el hábito lector entre los que podemos recalcar la falta de motivación y estrategias creativas utilizadas en su entorno tanto escolar y familiar haciendo así que la lectura sea algo tedioso sin practicarlo como un hábito divertido.
- Thalia Salazar_Segundo Semestre:** Considero que los factores que pueden influir son en la familia, por que si no hay hábito de lectura en el hogar no se puede obligar a leer si no le gusta. Otro factor puede ser también la tecnología ya que en la actualidad el internet y las redes sociales nos consume mucho tiempo observando videos , jugar y así hace que desde pequeños los niños no tengan el gusto de la lectura y esto ya es una realidad nacional. En mi opinión creo que la lectura debe ser incentivada de manera divertida y no obligar a los niños en querer leer los libros
- Alejandra Yaelga Primer Nivel:** En lo personal los factores que influyen son: la familia y la sociedad ya que todo principio viene desde nuestro hogar, y como personas adultas o nuestros padres deben motivar a leer cuentas dar el ejemplo, para mejorar así
- Vinueza Leonela, Tercer Semestre:** Tercer semestre Los principales factores que influyen son lo económico y lo
- Nancy Moposa Tercer Semestre:** Desde mi punto de vista uno de los factores mas importantes que influyen en el hábito lector es la motivación por parte de quien los rodea por ejemplo si observa que a sus padres les gusta leer el también lo hará.
- Belen Cisneros:**

Enlace: <https://padlet.com/salasjonathan585/4ajw9c5xdg5wysa2>

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Mis Actividades Mis Resultados Crear Actividad Mejorar salasjonatha...

0:30 Toca una para abrirla 0

1 2 3 4

5 6 7

Emociones por Salasjonathan58

INTERACTIVOS

- Abre la caja
- Rueda del azar

Mostrar todo

Compartir

Enlace: <https://wordwall.net/es/resource/26112033>

nearpod Todo Buscar por tema o estándar Crear Inicio Rápido

Dispositivo 1 / 1

Related Content

- Suma y resta de fracciones: Problemas
- Suma y resta de números enteros de 3 dígitos
- Las fracciones: Definiciones
- Dividiendo fracciones: Vocabulario

Instrucciones

- Número mixto
- Numerador
- Fracción unitaria
- Un número formado por un número entero y una fracción
- Una fracción cuyo numerador es uno
- Denominador
- Número que está por encima de la línea de la fracción y que indica el número de partes de la unidad
- Número que está por debajo de la línea de la fracción y que indica en cuántas partes se divide la unidad

Información Agregar a Lecciones

Enlace: <https://nearpod.com/t/math/4th/suma-y-resta-de-fracciones-definiciones-L99776400>

Abstract



ABSTRACT

The use of interactive platforms and their integration in each of the activities have become important in the educational process, thus giving good use to each of them with their structure and how their use makes teaching and learning improve and have positive results for their actors. By analyzing the use of interactive platforms to improve the teaching and learning process in the students of seventh grade of general basic education in the Educational Unit "Presidente Velazco Ibarra" in the period 2021-2022, with mixed quantitative and qualitative research. The students' positive results for using these platforms and their activities demonstrated the importance of using these platforms and being able to integrate them into their planning and teacher reception. The design of the guide and the integration of content will allow the proposal to be understandable and easy to apply in the institution in the various areas.

Keywords: Padlet, Wordwall, Nearpod, platforms, technology, education, teaching-learning.

Reviewed by Víctor Raúl Rodríguez Viteri

Informe urkund



Document Information

Analyzed document	Salas_Jonathan_Tesis_Completa (5).docx (D150631017)
Submitted	11/22/2022 10:52:00 PM
Submitted by	
Submitter email	jasalast@utn.edu.ec
Similarity	8%
Analysis address	eehernandezm.utn@analysis.orkund.com

Sources included in the report

SA	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE / TRABAJO_TITULACIÓN_FINAL revisado_URKUND.docx Document TRABAJO_TITULACIÓN_FINAL revisado_URKUND.docx (D150495453) Submitted by: amromeroi@utn.edu.ec Receiver: mbzabrano.utn@analysis.orkund.com		4
W	URL: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf Fetched: 11/22/2022 10:54:00 PM		2
W	URL: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475188.pdf Fetched: 11/22/2022 10:54:00 PM		2
W	URL: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/3244/Documento_completo.pdf?sequence=1 Fetched: 11/22/2022 10:54:00 PM		2
W	URL: https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170374/5.%20Aprendizaje%20Bas... Fetched: 11/22/2022 10:52:00 PM		1
SA	Santamaria Marlon Tesis -URKUND.docx Document Santamaria Marlon Tesis -URKUND.docx (D110702596)		3
W	URL: https://bit.ly/3z6QUsG Fetched: 11/22/2022 10:52:00 PM		1
SA	TESIS FINAL _ MARCO VALVERDE R.-signed-signed.pdf Document TESIS FINAL _ MARCO VALVERDE R.-signed-signed.pdf (D143303230)		2
W	URL: https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html Fetched: 11/22/2022 10:52:00 PM		1
SA	Tesis fina_Luis Luisa-URKUND.docx Document Tesis fina_Luis Luisa -URKUND.docx (D110603458)		1
W	URL: https://www.redalyc.org/journal/5742/574262076009/html/ Fetched: 11/22/2022 10:52:00 PM		1
W	URL: http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12077 Fetched: 11/22/2022 10:52:00 PM		1
https://secure.orkund.com/view/143559625-388755-843296#/exported			1/34