



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**TEMA:**

**“BITÁCORA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE EVALUACIÓN  
PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS  
SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER PERÍODO 2015-2016”**

**Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en  
Ciencias de la Educación Especialización Contabilidad y  
Computación.**

**AUTORA: Espinoza Aldas Mayra Alejandra**

**DIRECTORA: Msc. Andrea Verenice Basantes Andrade**

**Ibarra, 2016**

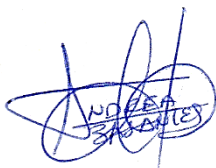
## ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

Luego de haber sido designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como directora del Trabajo de Grado del siguiente tema: **“BITÁCORA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER PERÍODO 2015-2016”**. Trabajo realizado por la señorita egresada: Espinoza Aldas Mayra Alejandra, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la especialización de Contabilidad y Computación.

Al ser testiga presencial y corresponsable directa del desarrollo del presente trabajo de investigación, afirmo que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal

Atentamente,



Msc. Basantes Andrade Andrea V.

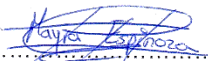
**DIRECTORA TRABAJO DE GRADO**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO**  
**A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, **Espinoza Aldas Mayra Alejandra**, con cédula de identidad Nro. **100371918-2**, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o Trabajo de Grado denominada “**BITÁCORA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER PERÍODO 2015-2016**” que ha sido desarrollada para optar por el título de: **Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Contabilidad y Computación**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los veinticuatro días del mes de febrero del 2016

(Firma).....  
Nombre: Espinoza Aldas Mayra Alejandra  
Cédula: 100371918-2



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

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

<b>DATOS DE CONTACTO</b>			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>		100371918-2	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>		Espinoza Aldas Mayra Alejandra	
<b>DIRECCIÓN:</b>		El Olivo 2-45	
<b>EMAIL:</b>		mayasol14@hotmail.com	
<b>TELÉFONO :</b>	2640259	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0969139435
<b>DATOS DE LA OBRA</b>			
<b>TÍTULO:</b>	"BITÁCORA DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER PERÍODO 2015-2016".		
<b>AUTOR (ES):</b>	Espinoza Aldas Mayra Alejandra		
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2016-02-24		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>		
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización      Contabilidad      y Computación.		
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. Basantes Andrade Andrea Verenice		

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

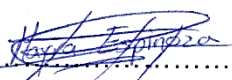
Yo, **Espinoza Aldas Mayra Alejandra**, con cédula de identidad Nro. **100371918-2**, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o Trabajo de Grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. 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 24 días del mes de febrero del 2016

### EL AUTOR:

(Firma).....  
Nombre: Espinoza Mayra  
Cédula: 100371918-2

### ACEPTACIÓN

(Firma).....  
Nombre:.....*Betty Chávez*.....  
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

## **DEDICATORIA**

A mi familia en general porque siempre me han brindado su apoyo incondicional cada vez que lo he necesitado y han compartido conmigo tantas experiencias.

En especial a mi tía Cristina a quien quiero como una madre por haber estado en todo momento dispuesta a escucharme y ayudarme de forma incondicional.

A mi hermano Santiago porque me ha ayudado siempre y en cualquier momento sin importar que haya estado ocupado.

A mis amigas de forma especial a Cristina quien ha estado a mi lado en las buenas y en las malas desde que nos conocimos siempre haciendo equipo sin el cual no habríamos alcanzado nuestras metas.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia por haberme enseñado a perseverar siempre hasta el final, gracias por sus consejos.

A la MSc. Andrea Basantes por su asesoramiento en la realización de mi Trabajo de Grado.

Gracias a todas las personas que de alguna manera contribuyeron con la realización de este proyecto.

## RESUMEN

La investigación tiene como finalidad potenciar el uso de herramientas tecnológicas de evaluación en aprendizaje de los segundos años de Bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer período 2015-2016. La evaluación es un proceso que puede ser llevado a cabo de forma mucho más simplificada si se usa la tecnología, esto no minimiza la importancia de la misma y mucho menos le quita el valor que posee, por el contrario permite que docentes y estudiantes lleven el proceso de forma interactiva. Este trabajo se sustentó a través del marco teórico que recoge las fundamentaciones filosófica, psicológica, pedagógica, social y tecnológica con las teorías humanista, cognitiva, constructivista, socio-crítica y conectivista respectivamente, además de los subtemas correspondientes a cada tema. En lo que se refiere a metodología se utilizó la investigación de campo y documental para recopilar la información aplicando como técnica investigativa la encuesta. Una vez realizado el análisis e interpretación de resultados obtenidos en las encuestas se obtuvo como principal conclusión que los docentes no utilizan herramientas tecnológicas para desarrollar las evaluaciones y por consiguiente se recomienda dar un buen uso a los recursos tecnológicos con los cuales cuenta la institución. Finalmente se concluye con la creación de una bitácora sobre las herramientas tecnológicas de evaluación, con la finalidad de innovar el proceso de evaluación a través de la incorporación de las TIC. Este trabajo investigativo puede servir como referente para que otras instituciones educativas incorporen las herramientas tecnológicas de evaluación en clase mediante la revisión de la bitácora digital propuesta.



## SUMMARY

This research aims to promote the use of technological tools in learning assessment of second-year Bachelor of “Unidad Educativa San Vicente Ferrer”, 2015- 2016. The evaluation is a process which can be carried out much more simplified if technology is used, this does not minimize its importance or withdraw the value it has, on the contrary, it allows teachers and students the process interactively. This work was supported by the theoretical framework which includes the philosophical, psychological, educational, social and technological foundations with humanistic, cognitive, constructivist, socio-critical and connectivist theories respectively, as well as subtopics for each topic. Field research and documentation methodology were used to collect the information by applying the survey as a research technique. Once the analysis and interpretation of results of conducted surveys were obtained the main conclusion was teachers do not use technological tools to develop assessments and therefore it is recommended making good use of the technological resources the institution has. Finally, it was concluded with the creation of a blog on technology assessment tools, in order to innovate the evaluation process through the incorporation of ICT. This researching work could serve as a benchmark and other educational institutions could incorporate technology tools classroom assessment by reviewing the proposed digital logbook.

## Índice

DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN .....	viii
SUMARY .....	ix
Índice de Tablas.....	xiv
Índice de Figuras .....	xvi
CAPÍTULO I.....	1
1.EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes .....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	4
1.3 Formulación del Problema .....	5
1.4 Delimitación .....	5
1.4.1 Unidades de Observación.....	5
1.4.2 Delimitación Espacial .....	5
1.4.3 Delimitación Temporal .....	5
1.5 Objetivos .....	6
1.5.1 Objetivo General .....	6
1.5.2 Objetivos Específicos.....	6
1.6 Justificación .....	6
CAPÍTULO II.....	8
2.MARCO TEÓRICO .....	8
2.1 Fundamentación Teórica .....	8
2.1.1 Fundamentación Filosófica .....	9
2.1.1.1 Teoría Humanista .....	9
2.1.2 Fundamentación Psicológica .....	10
2.1.2.1 Teoría Cognitiva.....	10
2.1.3 Fundamentación Pedagógica .....	11
2.1.3.1 Teoría Constructivista .....	11
2.1.4 Fundamentación Social.....	12
2.1.4.1 Teoría Socio-crítica.....	12
2.1.5 Fundamentación Tecnológica .....	13

2.1.5.1 Teoría Conectivista .....	13
2.1.5.2 Sociedad de la Información.....	13
2.1.6 Herramientas tecnológicas de evaluación .....	14
2.1.6.1 Características .....	14
2.1.6.2 Requerimientos.....	15
2.1.6.3 ThatQuiz .....	15
2.1.6.4 Go Conqr .....	17
2.1.6.5 Quiz Revolution.....	20
2.1.6.6 Educaplay .....	21
2.1.6.7 Flubaroo.....	22
2.1.6.8 Hot Potatoes .....	23
2.1.6.9 Bitácora.....	26
2.1.7 Aprendizaje.....	26
2.1.7.1Aprendizaje Significativo .....	26
2.1.7.2 Estilos de Aprendizaje.....	27
2.1.7.3 Evaluación .....	28
2.1.7.4 Evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	29
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	30
2.3 Glosario de Términos.....	31
2.4 Interrogantes de Investigación .....	33
2.5 Matriz Categorical.....	34
CAPÍTULO III.....	36
3.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1 Tipo de Investigación .....	36
3.1.1 De campo.....	36
3.1.2 Documental.....	36
3.1.3 Descriptiva .....	36
3.1.4 Propositiva .....	36
3.2 Métodos .....	37
3.2.1 Método Analítico-Sintético .....	37
3.2.2 Método Inductivo-Deductivo.....	37
3.3 Técnicas e Instrumentos.....	37

3.3.1 Técnicas.....	37
3.3.1.1 La Encuesta .....	37
3.3.2 Instrumentos .....	38
3.3.2.1 Cuestionario .....	38
3.4 Población .....	38
Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” .....	38
Investigadora: Mayra Espinoza.....	38
3.5 Muestra .....	38
CAPÍTULO IV.....	39
4.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	39
4.1 Encuestas Aplicadas a Docentes.....	39
4.2 Encuestas Aplicadas a Estudiantes .....	64
CAPÍTULO V.....	93
5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	93
5.1 Conclusiones .....	93
5.2 Recomendaciones .....	94
5.3 Contestar los resultados de la investigación en base a los resultados obtenidos. ....	95
6.PROUESTA ALTERNATIVA .....	97
6.1 Título de la propuesta .....	97
6.2 Justificación e Importancia.....	97
6.3 Fundamentación .....	98
6.3.1 Fundamentación Pedagógica .....	98
6.3.1.1 Teoría Constructivista .....	98
6.3.2 Fundamentación Tecnológica .....	99
6.3.2.1 Teoría Conectivista .....	99
6.3.3. Bitácora.....	99
6.3.3.1 Aplicación Educativa.....	100
6.4 Objetivos.....	101
6.4.1 Objetivo General .....	101
6.5 Ubicación Sectorial y Física .....	101
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	102

6.7 Impactos .....	117
6.7.1 Análisis de Impactos .....	117
6.8 Difusión .....	118
Bibliografía .....	119
ANEXOS .....	122
Anexo N° 1. Árbol de Problemas .....	122
Anexo N° 2. Matriz de Coherencia.....	123
Anexo N° 3. Encuestas Aplicadas.....	125
Anexo N° 4. Fotografía Encuestas.....	130
Anexo N° 5. Fotografía Difusión.....	131
Anexo N° 6. Certificado de Encuestas.....	132
Anexo N° 9. Urkund .....	135

## Índice de Tablas

Tabla 1. Unidades de Observación .....	5
Tabla 2. Población .....	38
Tabla 3. Nivel de Conocimientos .....	39
Tabla 4. Uso.....	40
Tabla 5. Herramientas Tecnológicas de Evaluación .....	41
Tabla 6. GoConqr .....	42
Tabla 7. Educaplay .....	43
Tabla 8. Otros .....	44
Tabla 9. Uso.....	45
Tabla 10. Recursos.....	46
Tabla 11. Pizarrón.....	47
Tabla 12. Hojas.....	48
Tabla 13. Computador .....	49
Tabla 14. Internet.....	50
Tabla 15. Proyector.....	51
Tabla 16. Aplicaciones online .....	52
Tabla 17. Aplicaciones off line .....	53
Tabla 18. Estilos de Aprendizaje.....	54
Tabla 19. Visual .....	55
Tabla 20. Auditivo .....	56
Tabla 21. Lúdico .....	57
Tabla 22. Tipo de Evaluación .....	58
Tabla 23. Contribución.....	59
Tabla 24. Bondades.....	60
Tabla 25. Retroalimentación .....	61
Tabla 26. Ahorro de Tiempo .....	62
Tabla 27. Bitácora.....	63
Tabla 28. Nivel de Conocimientos .....	64
Tabla 29. Uso.....	65

Tabla 30. ThatQuiz y Educaplay .....	66
Tabla 31. GoConqr .....	67
Tabla 32. Quiz Revolution y Flubaroo .....	68
Tabla 33. Hot Potatoes .....	69
Tabla 34. Otros .....	70
Tabla 35. Uso.....	71
Tabla 36. Recursos.....	72
Tabla 37. Recursos.....	73
Tabla 38. Hojas.....	74
Tabla 39. Computador .....	75
Tabla 40. Internet.....	76
Tabla 41. Proyector.....	77
Tabla 42. Aplicaciones online .....	78
Tabla 43. Aplicaciones offline .....	79
Tabla 44. Memorístico .....	80
Tabla 45. Visual .....	81
Tabla 46. Auditivo .....	82
Tabla 47. Lúdico .....	83
Tabla 48. Tipo de Evaluación .....	84
Tabla 49. Contribución.....	85
Tabla 50. Bondades.....	86
Tabla 51. Calificación automática .....	87
Tabla 52. Retroalimentación .....	88
Tabla 53. Contenidos dinámicos.....	89
Tabla 54. Ahorro de tiempo .....	90
Tabla 55. Disminución del uso del papel .....	91
Tabla 56. Bitácora.....	92

## Índice de Figuras

Figura 1. Página de inicio ThatQuiz .....	15
Figura 2. Página inicio GoConqr .....	17
Figura 3. Ejemplo Mapa Mental .....	17
Figura 4. Ejemplo de Fichas .....	18
Figura 5. Ejemplo de Apuntes.....	18
Figura 6. Ejemplo de Test.....	19
Figura 7. Ventana inicio de Quiz Revolution .....	20
Figura 8. Logo de Educaplay .....	21
Figura 9. Logo Flubaroo.....	22
Figura 10. Herramientas Hot Potatoes.....	23
Figura 11. Nivel de Conocimientos .....	39
Figura 12. Uso .....	40
Figura 13. Aplicaciones.....	41
Figura 14. Go Conqr .....	42
Figura 15. Educaplay .....	43
Figura 16. Otros.....	44
Figura 17. Uso .....	45
Figura 18. Tiza .....	46
Figura 19. Pizarrón .....	47
Figura 20. Hojas.....	48
Figura 21. Computador .....	49
Figura 22. Internet.....	50
Figura 23. Proyector .....	51
Figura 24. Aplicaciones online .....	52
Figura 25. Aplicaciones off line .....	53
Figura 26. Memorístico .....	54
Figura 27. Visual .....	55
Figura 28. Auditivo.....	56
Figura 29. Lúdico .....	57
Figura 30. Tipo de Evaluación .....	58
Figura 31. Contribución.....	59



Figura 32. Mucho .....	60
Figura 33. Retroalimentación .....	61
Figura 34. Ahorro de Tiempo .....	62
Figura 35. Bitácora.....	63
Figura 36. Nivel de Conocimientos .....	64
Figura 37. Uso .....	65
Figura 38. ThatQuiz y Educaplay .....	66
Figura 39. GoConqr .....	67
Figura 40. Quiz Revolution y Flubaroo.....	68
Figura 41. Hot Potatoes .....	69
Figura 42. Otros .....	70
Figura 43. Uso .....	71
Figura 44. Tiza .....	72
Figura 45. Pizarrón .....	73
Figura 46. Hojas.....	74
Figura 47. Computador .....	75
Figura 48. Internet.....	76
Figura 49. Proyector .....	77
Figura 50. Aplicaciones online .....	78
Figura 51. Aplicaciones offline .....	79
Figura 52. Memorístico .....	80
Figura 53. Visual .....	81
Figura 54. Auditivo .....	82
Figura 55. Lúdico .....	83
Figura 56. Tipos de Evaluación.....	84
Figura 57. Contribución.....	85
Figura 58. Facilidad proceso de evaluación.....	86
Figura 59. Calificación Automática.....	87
Figura 60. Retroalimentación .....	88
Figura 61. Contenidos Dinámicos .....	89
Figura 62. Ahorro de Tiempo .....	90
Figura 63. Disminución uso de papel.....	91

Figura 64. Bitácora..... 92

## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes**

Por sugerencia de Fray Tito Belisario Florián O.P. Prior Provincial durante el período 2003-2007, el Lic. Miguel Ángel Vega asumió la responsabilidad de llevar adelante la creación de una nueva institución educativa en la ciudad de Ibarra con sello dominicano.

En la regeneración de la estructura física utilizada hoy por la institución hubo la colaboración eficaz del Ministerio de Patrimonio Natural y Cultural, como el gobierno provincial. Igualmente, para la creación de la cancha polifuncional, el bar y los espacios verdes cooperaron el Ilustre Municipio de Ibarra y el Vicariato General de Santa Catalina de Siena.

Para el mobiliario y equipamiento en general, compartieron gastos la parroquia y el Vicariato. Paralelamente, fue preciso preparar el Proyecto Educativo tendiente a conseguir la aprobación de creación por parte de la Dirección de Educación de Imbabura mismo que conto la participación activa y desinteresada del Dr. Luis Enríquez, prestigioso y competente educador y el Lic. Patricio Andino. Fueron necesarios cuatro meses para armar el proyecto. La dirección en base a los informes presentados por los señores Supervisores: Msc. Esperanza Vinueza, MSc. Danilo Paspuel y Dr. Galo Pule dieron su visto bueno. Sin embargo, la Supervisora del Jardín condicionó postergando la resolución hasta que se disponga de espacios verdes.

El Director de Educación, Lic. Lui Rea Reyes expidió las resoluciones de creación de Segundo de Básica (Escuela) y Octavo de Básica (Colegio) el 5 de agosto del 2010 y Primero de Básica (jardín) el 15 de septiembre del 2010.

Estas resoluciones dieron luz verde para iniciar abierta y legalmente una campaña de publicidad masiva a través de la prensa escrita, radio y televisión.

Por otra parte luego de haber investigado en los repositorios digitales de las Universidades del Ecuador, se encontró algunos trabajos similares que sirvieron como base para la investigación.

- “Utilización de los test online de evaluación y su repercusión en el desempeño pedagógico de los docentes del colegio Universitario “Juan Montalvo” en la ciudad de Ambato”. El cual promueve la incorporación de las tecnologías para el fortalecimiento del desempeño docente. (Saillema Rosa, 2013)

Quien en su trabajo de investigación concluye que:

- La metodología aplicada a los docentes del colegio “Juan Montalvo” es tradicional basada en lápiz y papel.
- Los test online de evaluación se aplicaron a todos los docentes de la institución.
- Los test online de evaluación se realizaron en google drive y daypo.
- “Desarrollo e implementación de un sistema de generación de test on-line para dispositivos móviles”. El cual busca crear una aplicación que permita generar test on-line que puedan ser cargados o ejecutados en dispositivos móviles (Céspedes Erik, González Miguel, 2012)

Quienes en su trabajo concluyen lo siguiente:

- Se utilizaron dos metodologías; la primera fue la metodología de Software OOHDM que se utilizó para los requerimientos y la segunda la metodología pedagógica que permitió el desarrollo de la aplicación siguiendo estándares pedagógicos cómo elaborar test.
- “Sistema de exámenes en línea orientado a centros de idiomas”. El objetivo de este proyecto es optimizar tiempo a directivos y profesores en la realización y aplicación de un examen adecuado. (Moyano Gustavo, 2010)

Quien en su trabajo llega a concluir lo siguiente:

- La definición de procesos, subprocesos y responsabilidades evitan esfuerzos duplicados.
- Garantizar el acceso mediante usuario y clave personal para un mejor manejo de información.

Las investigaciones encontradas sirvieron de referencia para la investigación.

## 1.2 Planteamiento del Problema

En la actualidad a pesar de que cada día se usan más las tecnologías de la información y comunicación en la educación, su aplicación aún no es completa y existen áreas del proceso de enseñanza-aprendizaje como la evaluación que han sido relegadas a permanecer dentro de la enseñanza tradicional.

Uno de los principales problemas de los docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” es el limitado uso de herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje, ya que en la actualidad son más quienes implementan la tecnología al momento de impartir sus clases pero no lo hacen al momento de evaluar.

Luego se encuentra la desactualización de los docentes que generalmente pertenecen a diferentes áreas del conocimiento y desconocen de la existencia de herramientas tecnológicas que permiten la creación de evaluaciones online facilitando el proceso de aplicación y calificación de las mismas.

También está la falta de interés de los docentes en adquirir los conocimientos necesarios para utilizar la tecnología en el momento de evaluar a los estudiantes, debido a que tendrían que capacitar a los mismos en el manejo de las herramientas de evaluación digital, con la finalidad de que puedan resolver las evaluaciones de manera correcta y resulte beneficioso para los docentes y los estudiantes.

Por otro lado está el hecho de que no existen suficientes propuestas didácticas para que los docentes y estudiantes conozcan los beneficios de realizar las evaluaciones de forma digital; esto genera que el conocimiento de docentes y estudiantes respecto a herramientas de evaluación digital sea limitado y en algunas ocasiones nulo.

### 1.3 Formulación del Problema

¿Cómo usar las herramientas tecnológicas de evaluación para fortalecer el aprendizaje de los segundos años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer período 2015-2016?

### 1.4 Delimitación

#### 1.4.1 Unidades de Observación

Docentes y estudiantes de los segundos años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer.

Tabla 1. Unidades de Observación

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>DOCENTES</b>
Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”	72	8
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>8</b>

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.  
Investigadora: Mayra Espinoza.

#### 1.4.2 Delimitación Espacial

La investigación se realizó con los estudiantes de los segundos años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer que se encuentra ubicado en la ciudad de Ibarra, parroquia Sagrario, barrio Santo Domingo.

#### 1.4.3 Delimitación Temporal

Esta investigación se realizó en el año lectivo 2015-2016.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo General**

- Usar las herramientas tecnológicas de evaluación para fortalecer el aprendizaje de los segundos años de Bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer período 2015- 2016.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Diagnosticar las herramientas tecnológicas de evaluación que usan los docentes de los segundos años de Bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer, a través de una encuesta con la finalidad de medir el conocimiento de los mismos.
- Seleccionar las herramientas tecnológicas de evaluación idóneas, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a docentes y estudiantes.
- Plantear una propuesta alternativa para ayudar a docentes y estudiantes a usar herramientas tecnológicas de evaluación.
- Difundir la propuesta a los estudiantes y docentes de los segundos años de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, para que hagan uso de la misma.

## **1.6 Justificación**

La evaluación es una de las partes más importantes dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que a través de la misma se mide en qué grado los estudiantes dominan los conocimientos impartidos por los docentes a lo largo del período académico, pero para docentes y



estudiantes la evaluación puede significar también una de las etapas más difíciles de atravesar principalmente si se encuentran enfocadas desde el método de enseñanza tradicional.

En la actualidad existen diversos programas que ayudarán al docente a realizar las evaluaciones de forma rápida y sencilla, permitiendo al estudiante su resolución de manera dinámica y con menor presión, pero sin restarle la importancia que las mismas ameritan, por estos motivos se hace importante el estudio de las herramientas tecnológicas de evaluación.

Por otro lado se encuentra también la preservación del ambiente, porque gracias a la aplicación de las evaluaciones de forma digital se disminuye de manera considerable el uso de papel que si bien puede ser reciclado en la mayoría de los casos será un total desperdicio.

Por lo tanto como beneficiarios directos de la presente investigación se tiene a docentes, estudiantes y el medio sustentable, por una parte y por otra los beneficiarios indirectos como la institución educativa y la comunidad.

Es factible el desarrollo de la investigación porque se cuenta con el apoyo de las autoridades, personal docente y estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer". Así como también, se cuenta con los recursos materiales, económicos, la capacidad, disposición y tiempo del investigador para el desarrollo de la investigación.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Fundamentación Teórica**

Hoy en día todas las instituciones educativas deben reajustar sus sistemas de educación dejando de lado los procesos tradicionales y dando paso a la innovación tecnológica.

El docente debe usar métodos de enseñanza más dinámicos, activos e interesantes para que pueda captar la atención de los estudiantes, sin olvidar su lado más humano con la finalidad de ofrecer a los estudiantes una amplia gama de conocimientos que podrá usar a lo largo de su vida estudiantil y profesional.

Es deber del docente, actualizarse respecto a las tecnologías de la información y comunicación para que se encuentre preparado y pueda responder a cualquier interrogante o reto que la tecnología actual le presente.

Por otro lado a pesar de la tecnología actual existente el docente no puede dejar de inculcar en sus estudiantes valores éticos y morales, mismos que deberán formar el carácter y moldear la personalidad de los jóvenes a fin de complementar los conocimientos teóricos y prácticos recibidos por parte del docente.

## **2.1.1 Fundamentación Filosófica**

### **2.1.1.1 Teoría Humanista**

Desde la perspectiva de la teoría humanista el ser humano es único, con características individuales por lo que sería ilógico usar esquemas previamente elaborados para explicar su conducta, la cual puede tener similitudes con los demás, pero las diferencias serán mayores.

Baron (1997) “enfatisa la importancia de las tendencias al crecimiento personal. Asume que los individuos tienen libre voluntad con respecto a su propia conducta” (p.14).

El ser humano tiene la voluntad de escoger y decidir por sí mismo, libre de las presiones externas, esto le brinda la posibilidad de crecer como persona, además desarrolla todos sus talentos y habilidades, así como la posibilidad de lograr nuevas destrezas para convertirse en mejor persona.

Los jóvenes que se encuentran en pleno desarrollo de su personalidad sin duda necesitarán una guía, pero la adolescencia es una etapa difícil y en la cual no sienten confianza en los padres, por lo tanto buscan el consejo de personas externa, es aquí donde el docente juega un rol importante, porque son ellos quienes tienen la responsabilidad de impartir una educación integral que permita a los estudiantes expresarse tal y como son; seguros de sí mismos, de sus ideas y con un criterio propio, formado pero principalmente sin atacar la integridad de los demás.

Por otro lado a pesar de ser los docentes parte principal en la formación integral de los estudiantes, son ellos los únicos que pueden potenciar su aprendizaje, mediante sus experiencias, las conclusiones y decisiones que tomen a partir de las mismas.

## **2.1.2 Fundamentación Psicológica**

### **2.1.2.1 Teoría Cognitiva**

La teoría cognitivista considera al ser humano como un individuo capaz de construir, elaborar, transformar la información que recibe del medio ambiente que lo rodea. El proceso que realiza la mente con la información es similar al proceso que realizan las computadoras cuando reciben los datos, los procesan y almacenan para después producir información que será utilizada con un fin en particular, los seres humanos actúan de manera similar reciben la información del medio en el que se encuentra, el cerebro la procesa y almacena para usarla después en el momento propicio.

Baron (1997) “la psicología cognitiva es aquella que estudia las actividades mentales que comprenden la adquisición, la representación, el almacenamiento, la recuperación o el uso de la información” (p. 10).

Al docente desde el punto de vista de la teoría cognitivista no le pertenece el rol protagónico, ya que actúa en el proceso de enseñanza como un facilitador que genera un aprendizaje productivo y transforma a sus estudiantes en individuos activos capaces de construir su propio conocimiento.

En consecuencia el estudiante constituye un sujeto activo en el proceso de aprendizaje capaz de tomar todos los conocimientos que tiene al alcance; transformarlos en propios para aplicarlos en la solución de problemas reales logrando nuevos conocimientos y habilidades estratégicas, y aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.

La base de la relación entre el docente y el estudiante es la retroalimentación, el estudiante participa de forma activa en la

construcción de su propio aprendizaje, el docente crea el ambiente propicio para la estimulación y motivación del estudiante por aprender a buscar el conocimiento, a experimentar con lo que sabe, plantear nuevas hipótesis y desarrollar sus teorías personales.

Con la aparición del cognitivismo también cambia la forma con la que se concibe a la evaluación sin disminuir su función principal la cual consiste en medir hasta qué punto los estudiantes son capaces de aplicar las enseñanzas recibidas por parte de los docentes, claro que la evaluación ya no se basa en los resultados obtenidos sino el proceso pues lo que se busca es comprender la manera en qué actúa el funcionamiento mental del estudiante, importa más las estrategias utilizadas para alcanzar un objetivo, que el grado en que se alcanza y finalmente los datos obtenidos son cualitativos se utilizan cuestionarios preestablecidos que omiten las preguntas que impliquen la memorización de los contenidos, también se observa el comportamiento del estudiante y su interacción con los demás.

### **2.1.3 Fundamentación Pedagógica**

#### **2.1.3.1 Teoría Constructivista**

El constructivismo toma en cuenta tres aspectos de los individuos los cognitivos, sociales y afectivos mismos que no son resultado del ambiente que los rodea, sino de construcciones hechas con los conocimientos adquiridos sobre la base de experiencias anteriores.

Según Bruning (2004) citado por Vines & Campaña menciona que el constructivismo “es una perspectiva psicológica y filosófica que sostiene que las personas forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden” (p. 24).

Desde el punto de vista constructivista el conocimiento no es medible, porque al ser una reconstrucción interna de las experiencias propias de cada estudiante es único para cada uno de los individuos que aprende.

Los estudiantes no solo construyen sus propios aprendizajes, también alcanzan nuevas competencias con las cuales son capaces de relacionar conocimientos anteriores con nuevas situaciones, esto con la finalidad de resolver cualquier problema que se les presente. Dicho de otra forma los estudiantes buscan en sus memorias fragmentos de experiencias pasadas que en conjunto con las enseñanzas recientes les permitan resolver problemas actuales, así la cadena de construcción no termina, un aprendizaje tras otro al ritmo de cada uno.

#### **2.1.4 Fundamentación Social**

##### **2.1.4.1 Teoría Socio-crítica**

La teoría socio-crítica busca formar individuos libres y con autonomía a través del trabajo colaborativo. Rescatando la personalidad de cada uno busca transformar el aprendizaje de los estudiantes, ya que se basa en las experiencias y reflexiones a las que los individuos pueden llegar, fomentando así el criterio personal.

El ser humano es el principal actor del aprendizaje que es una actividad social y por esta razón se construye desde situaciones cotidianas, valores sociales y posiciones políticas todo con la finalidad de procurar el desarrollo integral del estudiante en la sociedad.

## **2.1.5 Fundamentación Tecnológica**

### **2.1.5.1 Teoría Conectivista**

Según el conectivismo el aprendizaje puede darse en ambientes que no están bajo el control del ser humano o simplemente están fuera del mismo, pueden encontrarse en dispositivos no humanos mismos que realizan operaciones cognitivas antes realizadas por los estudiantes como el almacenamiento y procesamiento de información.

### **2.1.5.2 Sociedad de la Información**

La sociedad de la información es aquella en la cual todas las tecnologías coexisten relacionadas entre sí ampliando los horizontes de todas las personas más allá de un país, globalizando el conocimiento y facilitando la forma de compartirlo.

Por otro lado se encuentra la brecha digital que representa un obstáculo para la sociedad de la información, esto se debe a que algunos sectores y personas por diferentes causas como su condición económica y social se mantienen al margen de los últimos acontecimientos tecnológicos, de la innovación y de los cambios.

También están las exigencias que implica vivir dentro de esta sociedad, mantenerse actualizado, informado y lo más importante crear conocimiento basado en los datos que circulan en internet y su capacidad para compartirlo con todo el mundo, el eje central de la sociedad de la información es la persona enfocada al desarrollo.

Dentro de la Sociedad de la Información se encuentran las tecnologías de la información y comunicación que son un grupo de herramientas que

permiten manipular la información y el conocimiento de forma didáctica en varios ámbitos, entre ellos la educación.

### **2.1.6 Herramientas tecnológicas de evaluación**

Las herramientas tecnológicas de evaluación son programas y aplicaciones diseñadas para facilitar la difícil tarea de realizar cuestionarios o bancos de preguntas para diferentes asignaturas.

Un ejemplo claro de este tipo de herramientas tecnológicas es la web 2.0, la misma que permite la interacción entre los usuarios gracias a elementos multimedia que pueden ser incorporados y compartidos a través de la red (web).

#### **2.1.6.1 Características**

Las características de las herramientas tecnológicas de evaluación son varias entre las más importantes se encuentran las siguientes:

- Bajo Costo
- Calificación Automática
- Calidad y Fiabilidad
- Naturaleza Interactiva
- Ahorro de tiempo
- Retroalimentación
- Disminución del uso de papel.
- Trabajo Colectivo.
- Simplicidad.



- Tecnología multimedia
- Transparencia y accesibilidad.
- Rapidez y sencillez.
- Adaptabilidad
- Motivación por diseños atractivos.

### 2.1.6.2 Requerimientos

Los requerimientos para usar estas herramientas tecnológicas de evaluación son básicos, las aplicaciones online solo se necesita una conexión a internet y si se trata de aplicaciones offline se requiere no más de 15MB de espacio disponible en el disco duro.

### 2.1.6.3 ThatQuiz



Figura 1. Página de inicio ThatQuiz  
Investigadora: Mayra Espinoza.

“ThatQuiz es un sitio web para maestros y estudiantes. Les facilita generar ejercicios y ver resultados de manera muy rápida. En particular es una buena herramienta en la enseñanza de las matemáticas.”

ThatQuiz ofrece una amplia gama de ejercicios para diferentes asignaturas, los cuales pueden ser resueltos directamente desde la página principal sin necesidad de registrarse. Los docentes pueden registrarse e inscribir a sus estudiantes para una mejor organización de tareas, talleres o evaluaciones.

ThatQuiz también ofrece una variedad de idiomas para facilitar la comprensión del usuario, es una aplicación gratuita y funciona con cualquier navegador moderno como Mozilla Firefox, Google Chrome e Internet Explorer 8.

Las características de este sitio web son las siguientes:

- Aplicación online gratuita para usos educativos. (Copyright © 2015 Andrew Lyczak).
- Cuenta con serie de ejercicios preestablecidos que pueden ser resueltos por los estudiantes sin necesidad de registro.
- Permite asignar, administrar y eliminar evaluaciones.
- Ofrece la posibilidad de crear una clase, además de editar y eliminar la misma.
- Calificación automática de las evaluaciones.
- Notificación con e-mail sobre los exámenes.
- La versión completa de la aplicación funciona solo con internet.
- Cuenta con cuatro tipos de preguntas diferentes: emparejamiento, opción múltiple, diapositivas y ensayo.

## 2.1.6.4 Go Conqr



Figura 2. Página inicio GoConqr  
Investigadora: Mayra Espinoza.

“Es un entorno de aprendizaje personalizado que permite crear, descubrir y compartir recursos de aprendizaje”.

El entorno de aprendizaje GoConqr anteriormente conocido como examtime es utilizado por un gran número de usuarios para diferentes actividades personales, profesionales e incluso empresariales. En el ámbito educativo Goconqr presenta algunas alternativas como: mapas mentales, fichas, apuntes, diapositivas, test.

## Mapas Mentales

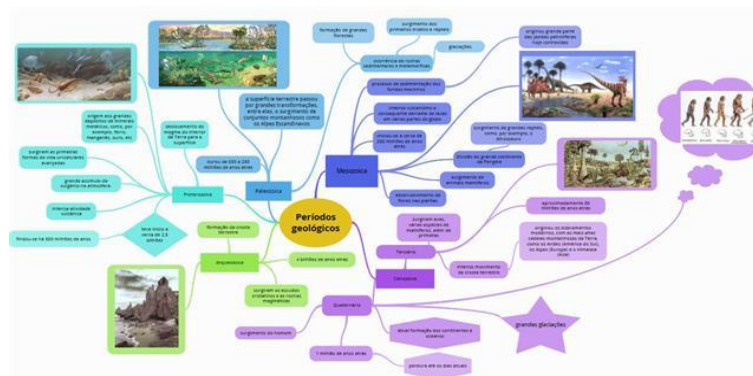


Figura 3. Ejemplo Mapa Mental  
Investigadora: Mayra Espinoza.

La creación de mapas mentales es un método efectivo para organizar grandes cantidades de información y GoConqr permite la elaboración de los mismos de forma rápida y sencilla.

## Fichas para memorizar información



Figura 4. Ejemplo de Fichas Investigadora: Mayra Espinoza.

Las fichas son una herramienta útil para memorizar datos información como fórmulas, fechas o vocabulario en inglés, datos que se debe retener en la memoria de una manera u otra.

## Apuntes



Figura 5. Ejemplo de Apuntes Investigadora: Mayra Espinoza.

La herramienta online que GoConqr ofrece para realizar apuntes permite transformar las ideas en palabras, imágenes, videos o cualquier elemento multimedia.

## Diapositivas

Permite reunir varios recursos de aprendizaje en el mismo lugar y presentarlos de forma visual y atractiva, las diapositivas de Goconqr cuentan con plantillas para organizar el contenido mucho más rápido.

## Test



Figura 6. Ejemplo de Test  
Investigadora: Mayra Espinoza.

Son sencillos de elaborar y además aumentan la motivación e interés del estudiante debido a su amigable apariencia.

Este entorno de aprendizaje posee diferentes características entre ellas:

- Entorno online gratuito.
- Impulsa el trabajo colaborativo.
- Respaldo de información en una unidad externa al CPU.
- Cuenta con un blog con información y ejemplos útiles en el ámbito educativo.

- Es un entorno reconocido internacionalmente.
- Se necesita conexión a internet, con un buen ancho de banda.
- Los tipos de preguntas de los test de Goconqr son: opción múltiple, selección múltiple, verdadero o falso, rellenar el espacio (texto, menú desplegable, arrastra y suelta), etiquetar imagen con (texto, menú desplegable, arrastra y suelta).

### 2.1.6.5 Quiz Revolution



Figura 7. Ventana inicio de Quiz Revolution  
Investigadora: Mayra Espinoza.

Es una herramienta anteriormente conocida como MyStudiyo con la cual se pueden crear cuestionarios interactivos que permiten incluir imágenes y videos. Estos cuestionarios pueden ser compartidos en la red y son excelentes para actividades audiovisuales.

QuizRevolution posee diferentes características las mismas que se enlistan a continuación.

- Aplicación online con dos versiones una gratuita y una Premium.
- Permite insertar elementos multimedia como videos e imágenes.
- No se necesita tener conocimientos sobre programación o diseño, ya que es muy fácil de usar.

- Permite compartir las evaluaciones mediante enlaces.
- Al terminar de crear la evaluación automáticamente se genera un código embed.
- Necesita internet para ser utilizada.
- Se encuentra en inglés.
- Esta aplicación admite evaluaciones con tres tipos de preguntas: opción múltiple, selección múltiple y llenar el espacio en blanco.

### 2.1.6.6 Educaplay



Figura 8. Logo de Educaplay  
Investigadora: Mayra Espinoza.

Educaplay es una plataforma en la cual se pueden elaborar actividades educativas multimedia, no se necesita ningún software en particular. Las actividades hechas en Educaplay pueden ser incorporadas en plataformas e-learning y están sujetas a licencia.

La plataforma Educaplay tiene algunas características y son:

- Las actividades creadas con Educaplay están basadas en las tecnologías HTML5 Y Flash.
- No necesita software de instalación.

- Los recursos generados con Educaplay pueden ser impresos.
- Las actividades creadas con Educaplay pueden ser descargadas en formato flash scorm y grabadas en dispositivos de almacenamiento externos.
- Permite insertar imágenes y archivos de audio.
- Facilidad para producir y compartir contenido.
- La configuración de privacidad y modo de ejecución solo se encuentran disponibles para las cuentas Premium.
- Una vez descargado el recurso no puede ser modificado.
- Los test elaborados a través de esta plataforma pueden tener preguntas de: opción múltiple, selección múltiple y de forma escrita.

#### 2.1.6.7 Flubaroo



Figura 9. Logo Flubaroo  
Investigadora: Mayra Espinoza.

Es un complemento gratuito que permite calificar test o exámenes mediante la creación de formularios en Google Drive. La calificación se obtendrá por cada registro y el resultado puede ser enviado a cada estudiante a través de correo electrónico. El resultado no se procesa en el momento que el estudiante envía su formulario, sino que se procesa hasta que docente accede a la hoja de respuestas y ejecuta Flubaroo.



Flubaroo cuenta con diferentes características entre ellas:

- Para utilizar Flubaroo no es necesario crear una cuenta, pero si se necesita seguir una serie de pasos para activarlo.
- Flubaroo se encuentra en inglés pero una vez instalado, este puede ser cambiado a español.
- Recalificación de las evaluaciones automáticamente.
- Permite enviar las calificaciones a los estudiantes a través de e-mail.
- Muestra un resumen estadístico, luego de haber calificado las evaluaciones.
- Se necesita una conexión a internet para utilizar Flubaroo.
- Los tipos de preguntas que Flubaroo puede calificar son: texto, opción múltiple, casillas de verificación, elegir de una lista.

#### 2.1.6.8 Hot Potatoes

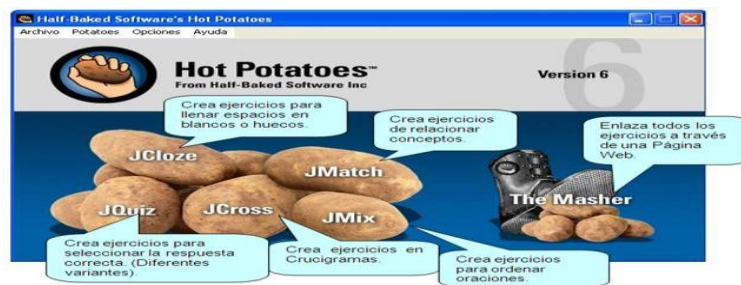


Figura 10. Herramientas Hot Potatoes  
Investigadora: Mayra Espinoza.

Hot potatoes es una suite conformada por seis herramientas las mismas que permiten la creación de material educativo como exámenes tipo test y su posterior publicación en la web.

## **JQuiz**

Es una herramienta que permite realizar ejercicios basados en preguntas las cuales pueden ser ilimitadas, se pueden realizar cuatro tipos de preguntas que son: respuestas múltiples, respuestas cortas, pregunta híbrida, preguntas multi-selección.

## **JCloze**

Es utilizado para crear ejercicios que consistan en completar espacios en blanco dentro de un párrafo, la aplicación permite incluir un botón pista que indicará al estudiante una letra de la respuesta correcta.

## **JMatch**

Permite crear ejercicios de emparejamiento que pueden ser de dos tipos: modelo estándar y modelo arrastrar y soltar, el primero se recomienda cuando el ejercicio es extenso y está formado solo por texto mientras que el segundo permite incorporar imágenes pero su uso se vuelve complicado si el ejercicio es largo.

## **JMix**

Se utiliza para desarrollar ejercicios que consistan en ordenar frases o palabras, esta aplicación permite ordenar las palabras de una frase o las letras de una palabra, al igual que JMatch cuenta con dos modalidades: modelo estándar y modelo arrastrar y soltar.

## **JCross**

Permite elaborar crucigramas, la elaboración consta de dos partes, primero incluir las letras de la cuadrícula y luego las definiciones.

## **The Masher**

Es diferente al resto de aplicaciones de Hot Potatoes y sirve para enlazar los ejercicios creados con las demás aplicaciones y de esta forma construir recursos más complejos, también permite subir a la red ejercicios que no son de Hot Potatoes. The Masher solo puede ser usado con una clave de registro independiente que se obtiene con la versión comercial, sin esta clave los beneficios de The Masher son mínimos.

Las características de este programa son las siguientes:

- Consta de varios programas o esquemas predeterminados para la creación de ejercicios interactivos multimedia.
- Su licencia no es libre, pero desde el 01-09-2009 se distribuye la versión sin limitaciones a través de la sección descargas de su sitio web.
- Cuando se trabaja con alguno de las herramientas se crea un archivo propio de Hot Potatoes que puede ser editado posteriormente y también se puede crear uno en formato HTML.
- No se necesita internet para trabajar con la aplicación una vez instalada.
- Las actividades que se pueden desarrollar desde Hot Potatoes son: test, ejercicios para completar, emparejamiento, ordenar y crucigramas.

### **2.1.6.9 Bitácora**

El blog o weblog también conocido en español como bitácora es un sitio web de una o varias personas al cual el público tiene acceso. Los blogs pueden tener diferentes temáticas todo depende de lo que se quiere mostrar, son fáciles de usar y no representan mayor costo, debido a que existen herramientas gratuitas para crearlos.

Un blog educativo cuenta con recursos, experiencias y contenidos didácticos actualizados que son de utilidad a docentes, estudiantes y la comunidad educativa en general.

### **2.1.7 Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso psicológico que permite a los seres humanos adaptarse a diferentes ambientes, captar las influencias del entorno y modificar la conducta con los aprendizajes adquiridos.

En la vida de los seres humanos aprender es esencial, gran parte de las actividades que realizan en el día son repeticiones de conductas aprendidas con anterioridad; además todo el tiempo están adquiriendo información, alguna destreza o habilidad que antes no tenían.

También está el aprendizaje escolar que propone rutinas específicas a las cuales los estudiantes deben adaptarse con la finalidad de lograr un rendimiento homogéneo en una población heterogénea, en muchos casos olvidando la individualidad de cada estudiante.

#### **2.1.7.1 Aprendizaje Significativo**

Los estudiantes logran un aprendizaje significativo cuando relacionan los aprendizajes previos con la nueva información sin que exista un atropello entre estos y dejando a un lado la repetición de los contenidos.

Los contenidos aprendidos significativamente serán menos vulnerables al olvido, para alcanzarlos los estudiantes deben tener una actitud favorable para extraer el significado, lo cual no pasará si el estudiante no cuenta con la motivación suficiente misma que debe ser lograda por el docente.

### **2.1.7.2 Estilos de Aprendizaje**

Son las diferentes formas en que una persona puede aprender, pero estos estilos son solo una preferencia, ninguno encapsula completamente la forma en que una persona construye su aprendizaje.

#### **a) Aprendizaje Memorístico**

Se considera la actividad de aprendizaje más básica adoptada por el método de enseñanza tradicional, misma que consiste en recibir información y luego repetirla al pie de la letra sin comprender lo que se guardó en la memoria a corto plazo.

#### **b) Aprendizaje Lúdico**

Conjunto de estrategias creadas para motivar el interés de los estudiantes en el tema tratado a través de juegos y establecer un entorno agradable y amigable entre el docente y el estudiante.

#### **c) Aprendizaje Visual**

Los estudiantes que aprenden de esta forma prefieren gráficos, diagramas, mapas conceptuales, videos, imágenes sobre los textos escritos, también tienen tendencia a plasmar en dibujos sus ideas y prefieren docentes con un lenguaje descriptivo.

#### **d) Aprendizaje Auditivo**

Es una forma de enseñanza enfocada en quienes asimilan la información a través del oído, este tipo de estudiantes prefieren escuchar a observar o tomar apuntes.

#### **e) Aprendizaje Kinestésico**

Es el sistema de aprendizaje más lento pero el más efectivo aprender haciendo, los estudiantes que aprenden de esta forma prefieren llevar las cosas a la práctica y analizar la información por sí mismos.

### **2.1.7.3 Evaluación**

La evaluación debe constituir una oportunidad para el estudiante de perfeccionar su aprendizaje, en lugar de representar un instrumento por el cual sentirse amenazado y sin ningún propósito de formación o retroalimentación.

Giné y Parcerisa (2000) “la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje debe considerarse como una actividad necesaria, en tanto que le puede aportar al profesor un mecanismo de autocontrol para regular y conocer los factores y problemas que pueden promover o perturbar dicho proceso” (p.307).

Las evaluaciones deben ser usadas para medir los conocimientos adquiridos por cada estudiante, pero no tomando en cuenta únicamente el resultado obtenido, sino considerando el proceso realizado para resolver cada interrogante.

La evaluación estudiantil puede ser de los siguientes tipos según su propósito:

### **a) Evaluación diagnóstica**

Es aquella que se aplica al inicio del período académico con el objetivo de determinar las características previas con las cuales el estudiante ingresa al proceso de aprendizaje.

### **b) Evaluación Formativa**

Es la que se realiza durante el proceso de aprendizaje con la finalidad de que el docente pueda cambiar la metodología de enseñanza de ser necesario, además informar a los actores del proceso educativo de los resultados.

A través de la evaluación formativa el docente intenta comprender como están ocurriendo los procesos cognitivos de aprendizaje en el estudiante, así como también los errores porque pone en evidencia la calidad de los mismos.

### **c) Evaluación Sumativa**

Es considerada la evaluación por excelencia, también conocida como la evaluación final por ser la que se lleva a cabo al culminar un período académico, con la finalidad de establecer el grado de los aprendizajes alcanzados.

#### **2.1.7.4 Evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**

**Desde el marco de interpretación constructivista de la enseñanza y el aprendizaje, la evaluación es una actividad que debe realizarse tomando en cuenta no sólo el aprendizaje de los estudiantes, sino también las actividades de enseñanza que**

**realiza el docente y su relación con dichos aprendizajes (Coll y Martín, 1996, p.309)**

Al realizarse una evaluación pueden tomarse dos tipos de decisiones basados en dos funciones con las que cumple una evaluación, la función pedagógica y la función social.

La función pedagogía está presente antes, durante y después del proceso de enseñanza aprendizaje, mientras la función social aparece al final para dar a conocer resultados tales como si el estudiante aprobó o no el año escolar.

La función pedagógica debe ser respetado por el importante papel que cumple como mediadora y reguladora del proceso de enseñanza aprendizaje porque si bien es cierto la educación es una actividad social como tal debe tener límites, ya que la evaluación no siempre está supeditada a calificación y a la aprobación del año escolar, no es este el fin con el que se aplica una evaluación.

## **2.2 Posicionamiento Teórico Personal**

Luego de haber analizado las diferentes teorías de aprendizaje se considera a la teoría constructivista para la utilización de herramientas tecnológicas al momento de la elaboración y aplicación de las evaluaciones.

Evaluar desde la perspectiva constructivista es reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje entendiendo que la evaluación es parte integral del mismo el cual busca promover aprendizajes con sentido y valor atendiendo a la diversidad del estudiantado y no obstaculizar como la evaluación tradicional.



La evaluación como parte de un aprendizaje significativo no puede perder de vista la función de retroalimentación, hoy en día no se aplica una evaluación con la finalidad de discriminar al estudiante por su rendimiento, por el contrario lo que se busca es conocer donde están las fallas y que estrategias metodológicas necesitan cambiar o implementarse para corregirlas.

### **2.3 Glosario de Términos**

Para el desarrollo del glosario de términos se utilizó las siguientes fuentes de consultas:

1. (Real Academia de la Lengua)
2. (Glosario de Informática e Internet, 2015)

**Análisis.-** distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos.

**Aplicación.-** cualquier programa que corra en un sistema operativo y que haga una función específica para un usuario.

**Aprender.-** adquirir el conocimiento de alguna cosa por medio del estudio o de la experiencia.

**Aprendizaje. –** acción de aprender.

**Bitácora.-** sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores.

**Eficaz.-** que tiene eficacia.

**Enseñar.-** instruir, doctrinar, amaestrar con reglas o preceptos.

**Enseñanza.-** acción y efecto de enseñar.

**Evaluación.-** la evaluación estudiantil es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje y que incluye sistemas de retroalimentación.

**Herramientas Tecnológicas.-** son programas y aplicaciones que pueden ser utilizadas en diversas funciones fácilmente y de forma gratuita.

**Información:** está constituida por un grupo de datos ya supervisados y ordenados, que sirven para construir un mensaje basado en un cierto fenómeno o ente.

**Interactivo.-** dicho de un programa: que permite interacción, a modo de dialogo, entre el ordenador y el usuario.

**Multimedia.-** que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

**Navegador.-** es un programa que permite visualizar la información que contiene una página web.

**Online.-** en línea. Se llama así a las conexiones a la red donde las respuestas del sistema se generan casi de forma inmediata.

**Plataforma.-** se refiere a la tecnología utilizada para la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la web.

**Proceso:** acción de avanzar o ir para adelante, al paso del tiempo y al conjunto de etapas sucesivas advertidas en un fenómeno natural o necesario para concretar una operación artificial.

**Software.-** se refiere a programas en general, aplicaciones, juegos, sistemas operativos, utilitarios, antivirus. Lo que se pueda ejecutar en la computadora.

**Test.-** voz que significa prueba, y que se emplea en medicina, en pedagogía, enseñanza profesional.

**TIC.-** tecnologías de la Información y Comunicación.

**Web 2.0.-** término utilizado para referirse de forma general, a todo sitio en internet que sea más que páginas estáticas

## **2.4 Interrogantes de Investigación**

2.4.1 ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas de evaluación que los docentes utilizan en clase?

2.4.2 ¿Cómo seleccionar las herramientas tecnológicas de evaluación idóneas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje docentes y estudiantes?

2.4.3 ¿Cómo plantear una propuesta alternativa para ayudar a docentes y estudiantes a usar herramientas tecnológicas de evaluación?

2.4.4 ¿A través de qué herramienta se difundirá la propuesta a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer, para que hagan uso de la misma?

## 2.5 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Son programas y aplicaciones que pueden ser utilizadas en diversas funciones y de forma gratuita	Herramientas Tecnológicas Evaluación	Online Off line	-Nivel de Conocimiento  -Uso  - Tipos de Herramientas -ThatQuiz -Go Conqr -Quiz Revolution -Educaplay -Flubaroo -Hot Potatoes  -Importancia de Uso  -Bondades -Facilidad -Calificación automática -Retroalimentación -Contenidos Dinámicos -Ahorro de tiempo -Disminución del uso de papel.

<p>Acción de aprender, adquirir conocimientos por estudio o experiencia.</p>	<p>Aprendizaje</p>	<p>Metodología</p>	<p>-Estilo: -Memorístico, -Lúdico, -Visual, -Auditivo.</p>
		<p>Recursos</p>	<p>Formas, Recursos para desarrollar el aprendizaje. - Tiza -Pizarrón -Hojas -Computador, -Internet -Proyector -Aplicaciones online -Aplicaciones offline</p>
		<p>Evaluación</p>	<p>-Tipos de la Evaluación: -Diagnóstica, -Formativa, -Sumativa.  -Contribución  -Bitácora</p>

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo de Investigación**

##### **3.1.1 De campo**

Este tipo de investigación sirvió para realizar un diagnóstico de las herramientas tecnológicas de evaluación utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de los segundos años de bachillerato de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”.

##### **3.1.2 Documental**

Esta investigación también es de tipo documental porque todo el contenido científico fue recopilado de fuentes bibliográficas, revistas científicas, folletos e Internet con el fin de sustentar el marco teórico y el desarrollo de la propuesta de investigación.

##### **3.1.3 Descriptiva**

La investigación permitió determinar las herramientas tecnológicas de evaluación que usa el docente y describir la realidad actual de los docentes y estudiantes en cuanto al uso de las mismas.

##### **3.1.4 Propositiva**

También es de tipo propositiva porque después la investigación permitió elaborar una propuesta alternativa de solución al problema.

## **3.2 Métodos**

### **3.2.1 Método Analítico-Sintético**

En esta investigación se utilizó este método para analizar los componentes y partes de la investigación, además permitió procesar la información recolectada y llegar a una propuesta de solución al problema.

### **3.2.2 Método Inductivo-Deductivo**

A medida que avanzó la investigación, se adquirió más información gracias a actividades como el análisis, partiendo de generalizaciones como la evaluación y tecnología, para llegar a casos particulares de estudio, en este caso herramientas tecnológicas de evaluación, con la finalidad de que estas se utilicen como una nueva modalidad de evaluación.

### **3.2.3 Método Estadístico**

Este método ayudó a la recolección de información a través de encuestas, además permitió procesar e interpretar los datos que se obtuvieron de las mismas y finalmente presentar cuadros estadísticos que faciliten la comprensión lectora.

## **3.3 Técnicas e Instrumentos**

### **3.3.1 Técnicas**

#### **3.3.1.1 La Encuesta**

Esta técnica permitió recopilar información sobre los conocimientos actuales de los docentes y estudiantes a cerca de las herramientas tecnológicas de evaluación, mediante la aplicación de una serie de

preguntas escritas.

### 3.3.2 Instrumentos

#### 3.3.2.1 Cuestionario

Fue elaborado por la investigadora y estuvo compuesto por 10 preguntas cerradas, se aplicó a los docentes y estudiantes de los segundos años de bachillerato general unificado.

### 3.4 Población

La investigación se realizó con los estudiantes que se encuentran en segundo año de bachillerato y con los docentes que imparten clases en los mismos años.

Tabla 2. Población

Institución	Docentes	Estudiantes		
		BGU 2° "A"	BGU 2° "B"	
Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"	8	38	34	
TOTAL	8	38	34	80

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer".  
Investigadora: Mayra Espinoza

### 3.5 Muestra

Debido a que la población es un número pequeño, no se calculó la muestra y la investigación se desarrolló con toda la población.



## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuestas Aplicadas a Docentes

1. ¿Cuál es el nivel de conocimientos que usted tiene acerca de las herramientas tecnológicas de evaluación?

Tabla 3. Nivel de Conocimientos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	3	37,50%
Poco	5	62,50%
Ninguno	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

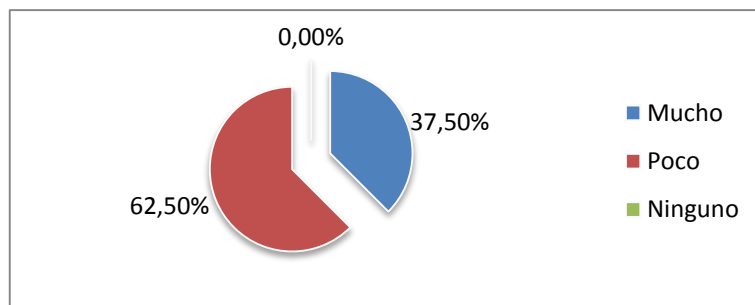


Figura 11. Nivel de Conocimientos

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

#### Interpretación

Más de la mitad de los docentes encuestados afirman que sus conocimientos en herramientas tecnológicas de evaluación no son elevados, dando como resultado limitados conocimientos también en los estudiantes.

**2. ¿Utiliza herramientas tecnológicas al momento de realizar evaluaciones?**

Tabla 4. Uso

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	6	75,00%
NO	2	25,00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

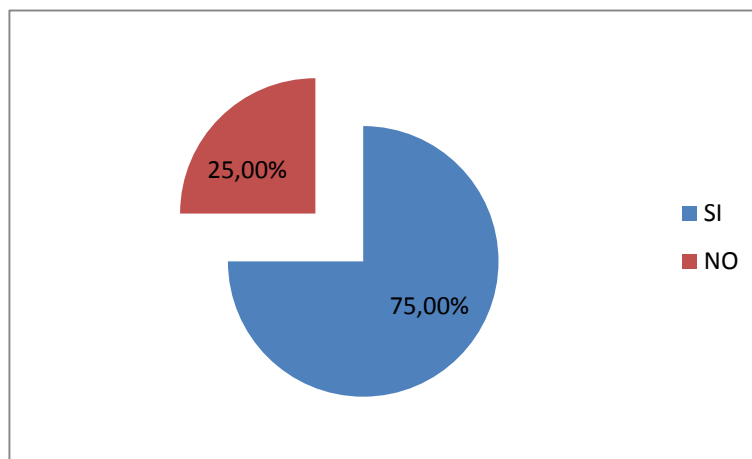


Figura 12. Uso

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Las tres cuartas partes de los docentes encuestados afirman no usar herramientas tecnológicas de evaluación al momento de realizar las evaluaciones; en parte esto se debe a la falta de conocimiento sobre las mismas; por lo que se sugiere a los docentes revisar las ventajas que aportan al aprendizaje estas herramientas.

2.1. Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 5. Herramientas Tecnológicas de Evaluación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
ThatQuiz	0	6	6	0,00%	100,00%	100,00%
Quiz Revolution	0	6	6	0,00%	100,00%	100,00%
Flubaroo	0	6	6	0,00%	100,00%	100,00%
Hot Potatoes	0	6	6	0,00%	100,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

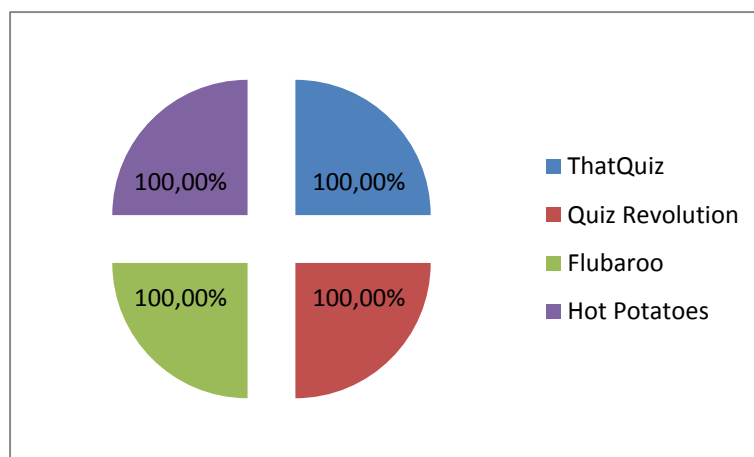


Figura 13. Aplicaciones

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La totalidad de los docentes encuestados mencionan no usar ThatQuiz, QuizRevolution, Flubaroo y Hot Potatoes como herramientas tecnológicas de apoyo para realizar evaluaciones u otros recursos educativos; por lo que se concluye que el conocimiento de estas herramientas es mínimo.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 6. GoConqr

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
GoConqr	2	4	6	33,33%	66,67%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

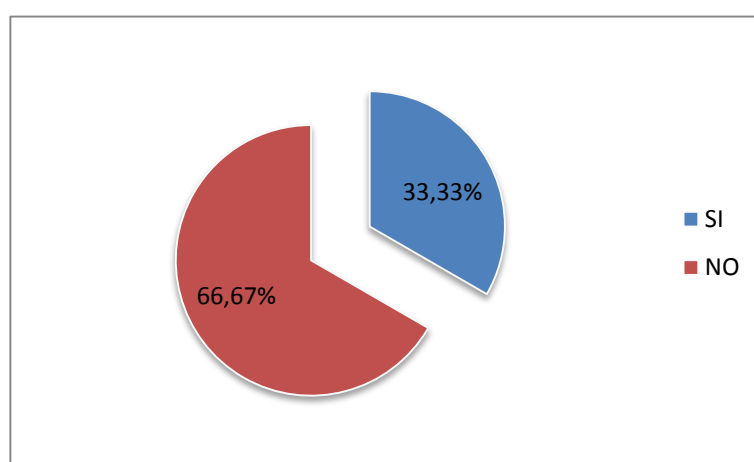


Figura 14. Go Conqr

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Menos de la mitad de los docentes utilizan GoConqr para elaborar evaluaciones, debido a esto el conocimiento acerca de las actividades que se pueden desarrollar en este entorno de aprendizaje es limitado; en consecuencia se propone a los docentes revisar las características y beneficios de este entorno de aprendizaje.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 7. Educaplay

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
Educaplay	2	5	7	33,33%	83,33%	116,67%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

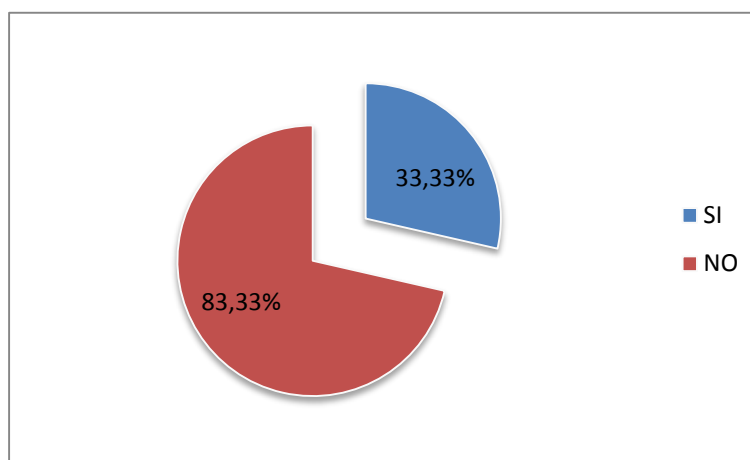


Figura 15. Educaplay

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Educaplay es una plataforma en la cual se puede generar una variada lista de actividades con objetos multimedia entre ellas evaluaciones tipo test, sin embargo es usada por menos de la mitad de los docentes; por tanto se recomienda incrementar el uso de objetos multimedia interactivos durante las clases.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 8. Otros

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
Otros	3	3	6	50,00%	50,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

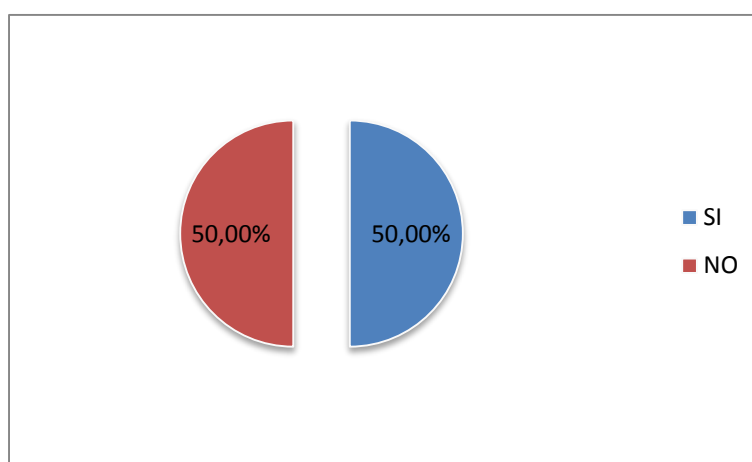


Figura 16. Otros

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mitad de los docentes encuestados aseguran usar otras herramientas tecnológicas para elaborar sus evaluaciones dando como resultado final que solo GoConqr y Educaplay son herramientas conocidas pero poco utilizadas, estos resultados apoyan esta investigación la cual pretende dar a conocer los diferentes beneficios de usar estas herramientas tecnológicas en el proceso de evaluación y aprendizaje en general.

3. ¿En qué medida considera importante el uso de herramientas tecnológicas para evaluar?

Tabla 9. Uso

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
En gran Medida	0	0,00%
Mucho	7	87,50%
Poco	1	12,50%
Nada	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

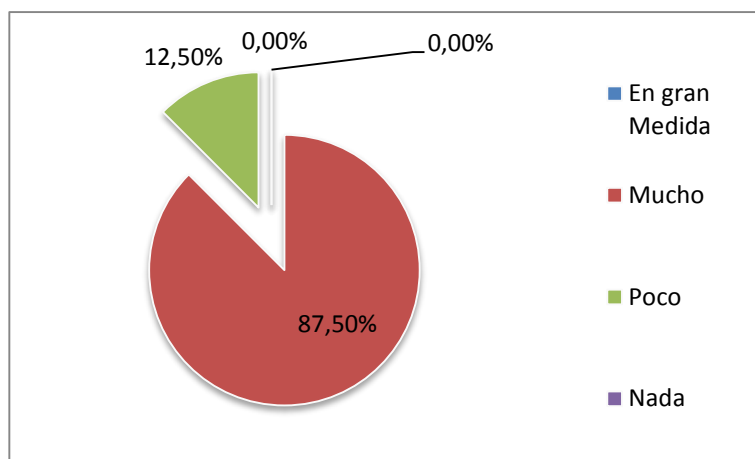


Figura 17. Uso

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mayor parte de docentes encuestados consideran que es muy importante el uso de herramientas tecnológicas para evaluar a sus estudiantes; con la finalidad de crear evaluaciones mucho más dinámicas, interactivas y facilitar el proceso de evaluación sin disminuir su importancia y rigurosidad.

#### 4. ¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 10. Recursos

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Tiza	4	4	8	50,00%	50,00%	100,00%

Fuente De Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

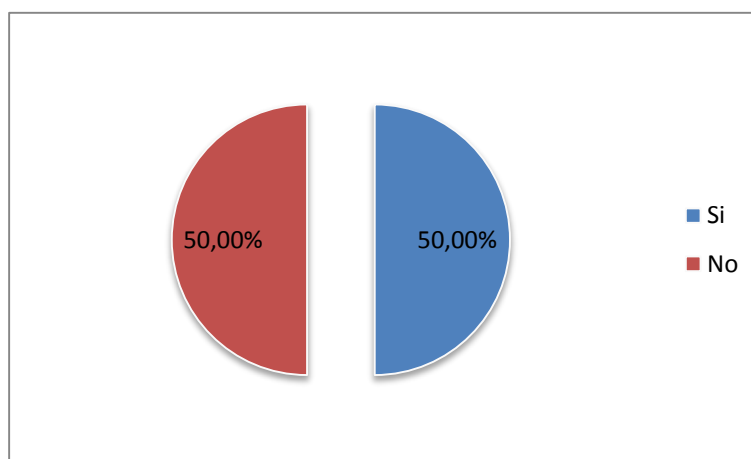


Figura 18. Tiza

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

#### Interpretación

La mitad de los docentes encuestados respondieron que si utilizan tiza al momento de impartir su clase, lo que significa que la mitad de los docentes ejemplifican con gráficos o texto sus explicaciones, convirtiendo a la tiza en una de sus principales herramientas al momento de impartir la clase.



¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 11. Pizarrón

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Pizarrón	8	0	8	100,00%	0,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

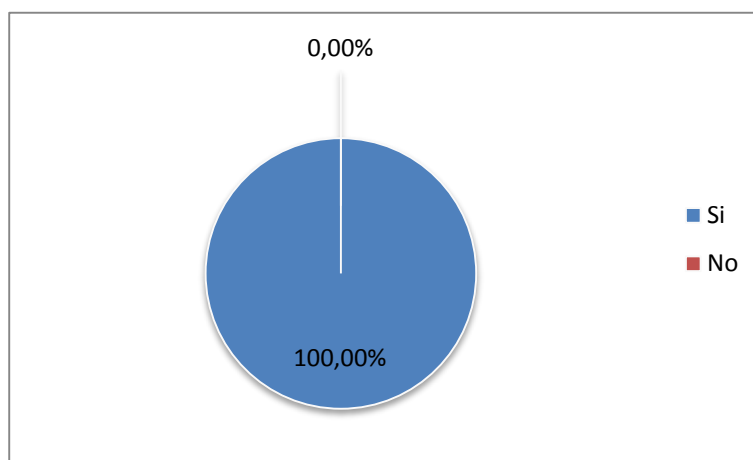


Figura 19. Pizarrón

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

El pizarrón es utilizado por la totalidad de los docentes lo que demuestra que las herramientas tecnológicas son poco usadas incluso durante el transcurso normal de las clases, por consiguiente el pizarrón es una herramienta difícilmente reemplazable en el aula de clases, pero refuerza el método de enseñanza tradicional.

¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 12. Hojas

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Hojas	6	2	8	75,00%	25,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

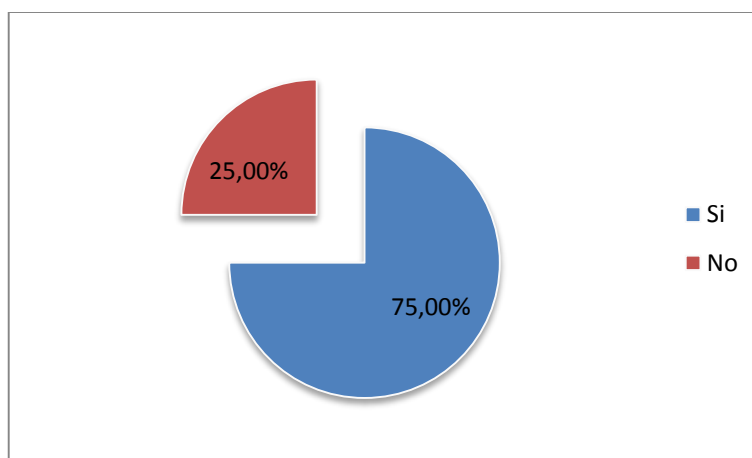


Figura 20. Hojas

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Solo una parte de los docentes utiliza hojas en el desarrollo de la clase, esto muestra que la mayoría de los docentes utilizan libros de texto los cuales resultan ser más interesantes que las hojas de papel o cuadernos que si bien es cierto son usados por casi la totalidad de los estudiantes para tomar apuntes no contribuyen mucho al aprendizaje de los mismos.

¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 13. Computador

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Computador	5	3	8	62,50%	37,50%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

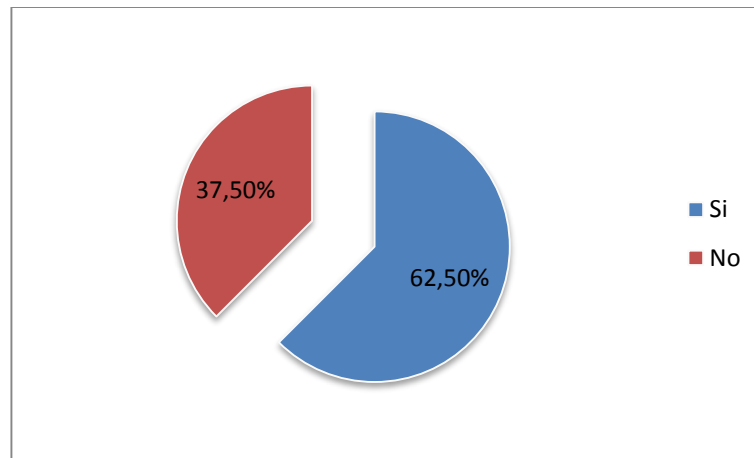


Figura 21. Computador

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Más de la mitad de los docentes utilizan un computador en el aula de clases pero el uso que se da al mismo no es significativo para el proceso de aprendizaje, esto demuestra el poco interés de los docentes en las herramientas tecnológicas de evaluación que pueden ser usadas en el aula.

¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 14. Internet

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Internet	1	7	8	12,50%	87,50%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

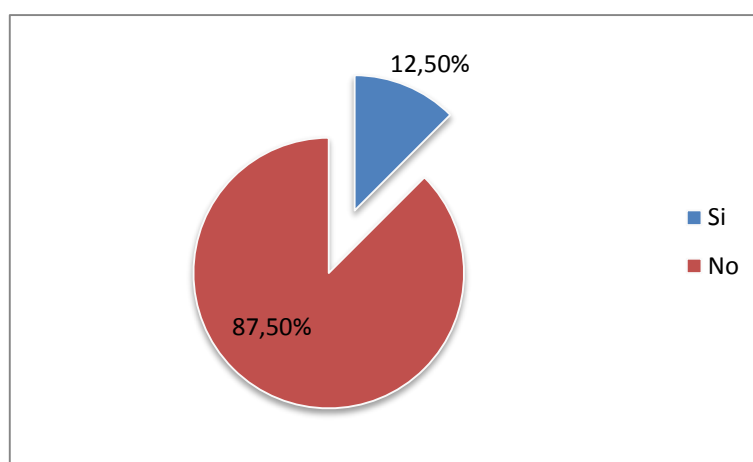


Figura 22. Internet

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Internet es usado por una pequeña parte de los docentes encuestados a pesar que hoy en día prácticamente se ha convertido en un servicio básico usado por todas las personas sin importar su condición, lugar de procedencia, nivel de educación entre otros; se propone dar un uso productivo al servicio de internet de la institución.

¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 15. Proyector

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Proyector	7	1	8	87,50%	12,50%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

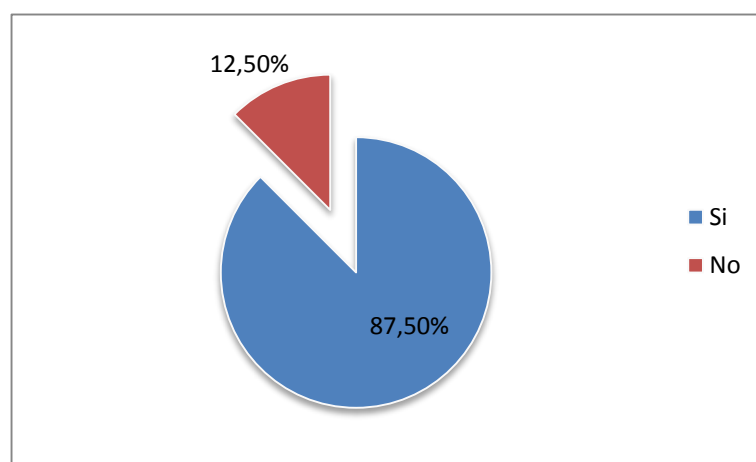


Figura 23. Proyector

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

La mayor parte de la población encuestada afirma que utiliza el proyector durante sus clases pero, solo usar el proyector no genera interactividad con los estudiantes ni mayor calidad en su aprendizaje; por esta razón se aconseja implementar otro tipo de recursos didácticos en clase.

¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 16. Aplicaciones online

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Aplicaciones online	0	8	8	0,00%	100,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

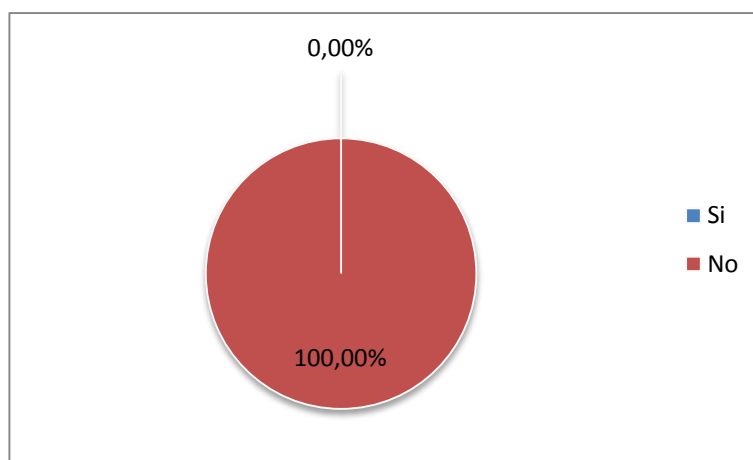


Figura 24. Aplicaciones online

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

El total de la población indica que no utilizan aplicaciones online para llevar a cabo la clase señalando la poca interacción que existe por parte de docentes y estudiantes con las herramientas tecnológicas, también pone en evidencia el poco conocimiento respecto a la clasificación de las mismas.

¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 17. Aplicaciones off line

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Aplicaciones off line	2	6	8	25,00%	75,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

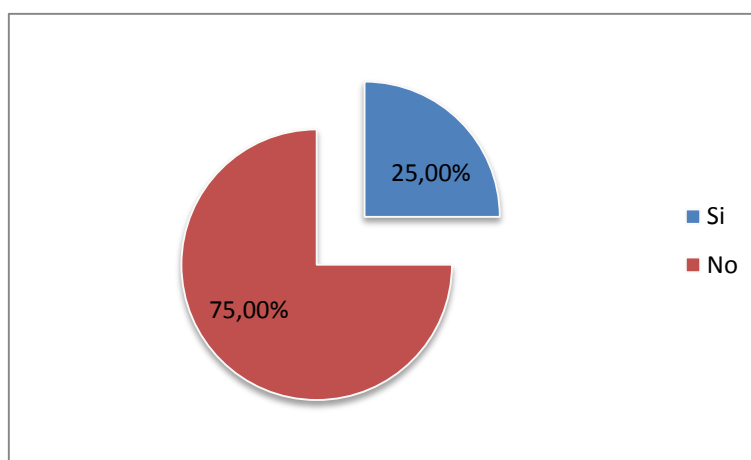


Figura 25. Aplicaciones off line

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una pequeña parte de los docentes utilizan aplicaciones off line mismas que mejoran el desarrollo de la clase y facilitan la interacción entre docentes, estudiantes y las herramientas tecnológicas educativas; esto permite concluir que los docentes prefieren trabajar con aplicaciones o programas que no requieran internet.

5. ¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más sus estudiantes?

Tabla 18. Estilos de Aprendizaje

Alternativas	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Memorístico	1	7	8	12,50%	87,50%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

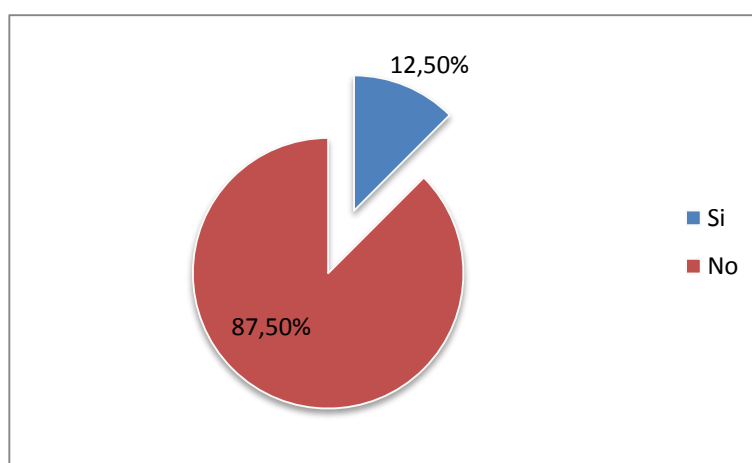


Figura 26. Memorístico

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una pequeña parte de los docentes afirma que los estudiantes aprenden mejor memorizando, estilo que solo genera aprendizajes repetitivos y para el momento sin mayor valor a largo plazo en la cotidianidad.



¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más sus estudiantes?

Tabla 19. Visual

Alternativas	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Visual	5	3	8	62,50%	37,50%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

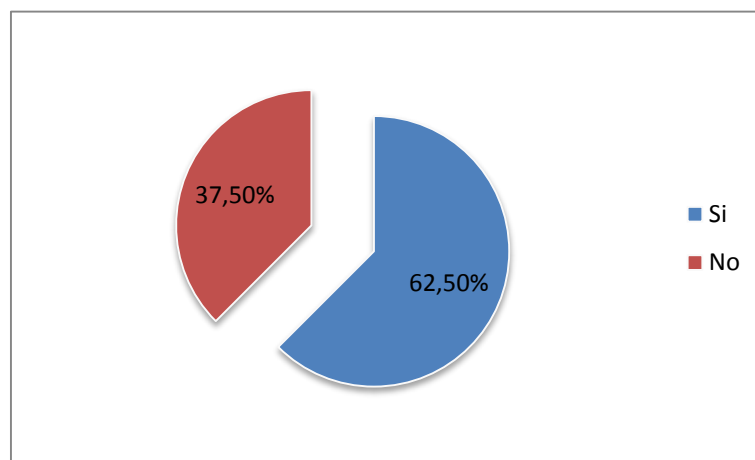


Figura 27. Visual

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Más de la mitad de los docentes dicen que sus estudiantes aprenden más viendo por consiguiente el uso de herramientas tecnológicas se vuelve más importante, debido al efecto visual que los objetos multimedia incorporados en las herramientas tecnológicas producen en los estudiantes.

¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más sus estudiantes?

Tabla 20. Auditivo

Alternativas	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
<b>Auditivo</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>37,50%</b>	<b>62,50%</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

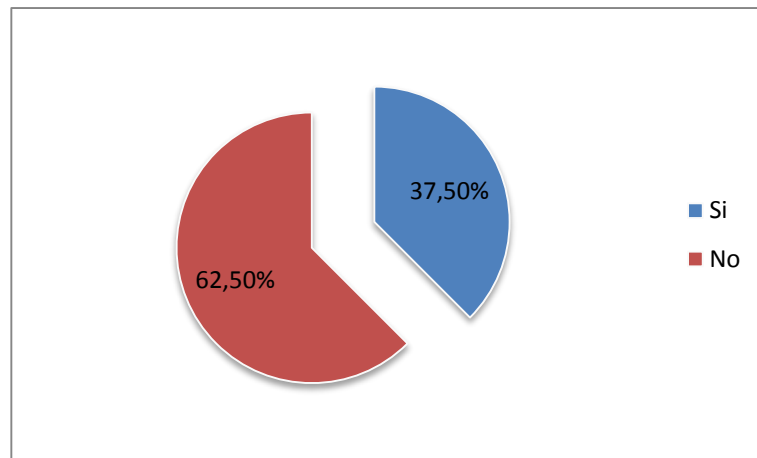


Figura 28. Auditivo

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Menos de la mitad de los docentes dicen que sus estudiantes aprenden mejor escuchando lo que evidencia una vez más que sin una imagen o la construcción de un objeto que el estudiante pueda asociar a lo que escucha aprender se torna un poco más difícil.

¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más sus estudiantes?

Tabla 21. Lúdico

Alternativas	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Lúdico	2	6	8	25,00%	75,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

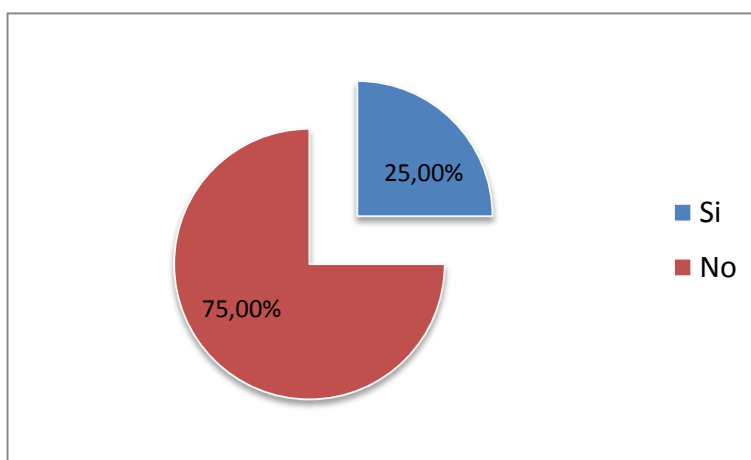


Figura 29. Lúdico

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Los docentes manifiestan que pocos estudiantes aprenden jugando lo cual puede estar relacionado con la edad de la población estudiantil con la que trabajan los maestros encuestados ya que no son niños, sino adolescentes y es una etapa difícil de llevar.

6. ¿En qué tipo de evaluación le gustaría utilizar herramientas tecnológicas de evaluación?

Tabla 22. Tipo de Evaluación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Diagnóstica	0	0,00%
Formativa	1	12,50%
Sumativa	7	87,50%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

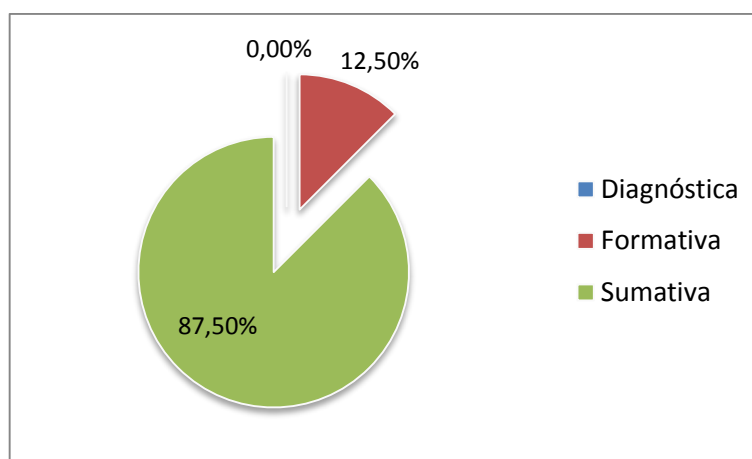


Figura 30. Tipo de Evaluación

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Gran parte de la población encuestada indicó que le gustaría usar las herramientas tecnológicas de evaluación para elaborar la evaluación sumativa, misma que es aplicada una vez terminado el bloque de contenidos y por tanto requiere un poco más de planificación lo que permite su elaboración y ejecución a través de una herramienta tecnológica de evaluación.

7. ¿Cree usted que la evaluación contribuye a enriquecer el aprendizaje?

Tabla 23. Contribución

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	7	87,50%
Poco	1	12,50%
Nada	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

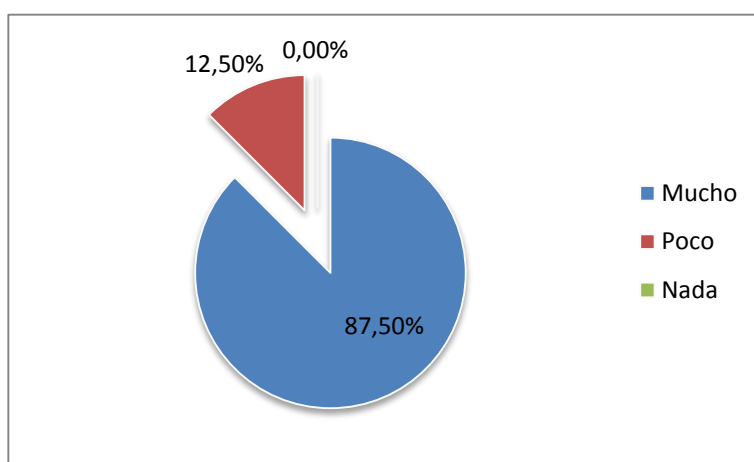


Figura 31. Contribución

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mayor parte de la población encuestada afirma que la evaluación contribuye a enriquecer al aprendizaje de los estudiantes, por ser en ella donde se aclara el panorama educativo y permite conocer si existen fallas, buscar las estrategias metodológicas necesarias para corregirlas.

8. ¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 24. Bondades

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Facilitan el proceso de evaluación	8	0	0	8	100,00%	0,00%	0,00%	100,00%
Calificación automática	8	0	0	8	100,00%	0,00%	0,00%	100,00%
Contenidos dinámicos	8	0	0	8	100,00%	0,00%	0,00%	100,00%
Disminución del uso de papel	8	0	0	8	100,00%	0,00%	0,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

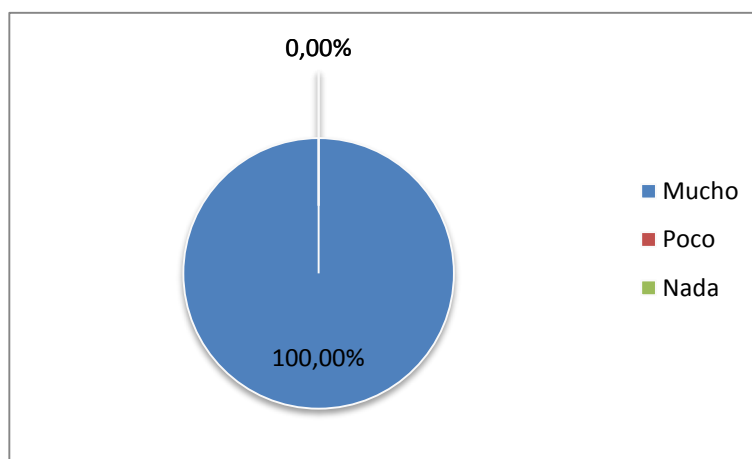


Figura 32. Mucho

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La totalidad de la población piensa que el uso de herramientas tecnológicas facilita el proceso de evaluación sin quitarle la rigurosidad que amerita, sino más bien lo enriquece y permite concebir a la evaluación desde otra perspectiva.

¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 25. Retroalimentación

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Retroalimentación	2	6	0	8	25,00%	75,00%	0,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

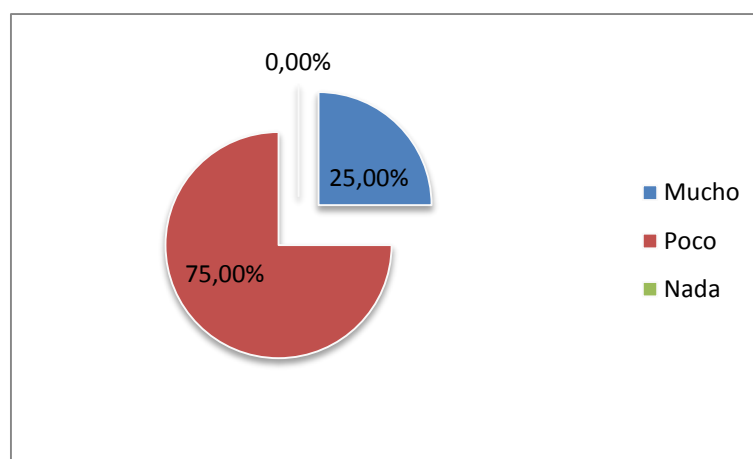


Figura 33. Retroalimentación

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Gran parte de los docentes piensan que la retroalimentación no es un beneficio obtenido de usar herramientas tecnológicas de evaluación, esto se debe a que los docentes luego de aplicar la evaluación realizan la corrección de la misma con todos los estudiantes, además desarrollan trabajos de recuperación y este proceso forma parte de la planificación curricular.

¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 26. Ahorro de Tiempo

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Ahorro de Tiempo	4	4	0	8	50,00%	50,00%	0,00%	100,00%

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

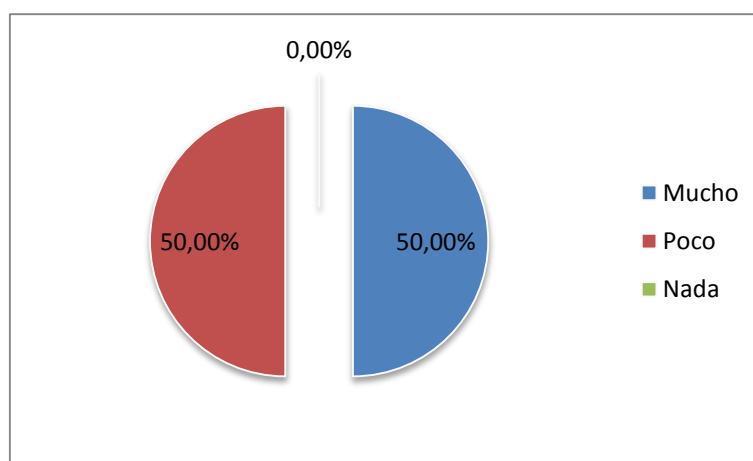


Figura 34. Ahorro de Tiempo

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Solo la mitad de la población cree que usar herramientas tecnológicas al momento de realiza las evaluaciones ahorra tiempo, lo cual indica que los docentes no tiene muchos conocimientos respecto al tema; en consecuencia se les dificulta el uso de estas herramientas y por tanto el tiempo usado en elaborar una evaluación no disminuye.



9. ¿Le gustaría contar con una guía didáctica (bitácora, blog) para la utilización de herramientas tecnológicas de evaluación?

Tabla 27. Bitácora

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	8	100,00%
Poco	0	0,00%
Nada	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

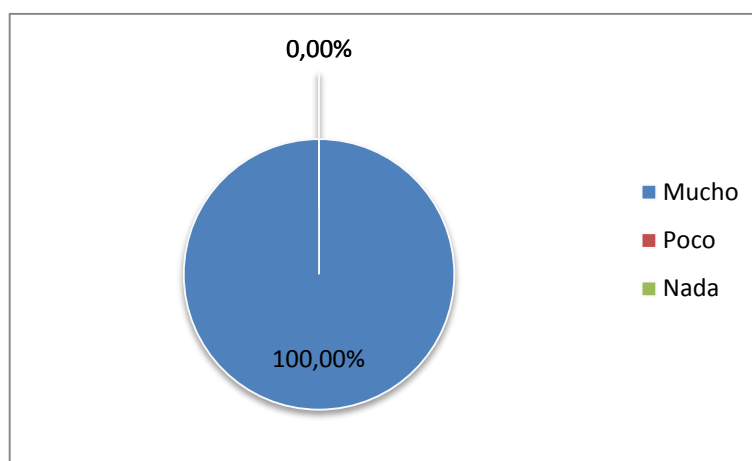


Figura 35. Bitácora

Fuente de Origen: Docentes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

A todos los docentes les gustaría contar con un instrumento que les ayude a usar las herramientas tecnológicas de evaluación con sus estudiantes para incrementar la calidad de la educación.

## 4.2 Encuestas Aplicadas a Estudiantes

1. ¿Cuál es el nivel de conocimientos que usted tiene acerca de las herramientas tecnológicas de evaluación?

Tabla 28. Nivel de Conocimientos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	7	9,72%
Poco	57	79,17%
Ninguno	8	11,11%
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

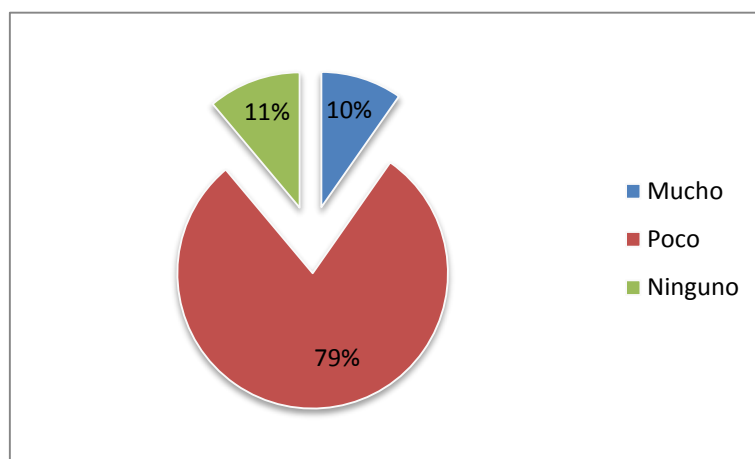


Figura 36. Nivel de Conocimientos

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes manifiestan que sus conocimientos acerca de las herramientas tecnológicas de evaluación son limitados, además un pequeño grupo indica que su preparación respecto a las mismas es nula, por consiguiente es necesario capacitar a los estudiantes respecto al tema de herramientas tecnológicas de evaluación.

2. ¿Utiliza su profesor herramientas tecnológicas al momento de realizar evaluaciones?

Tabla 29. Uso

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	41,67%
NO	42	58,33%
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

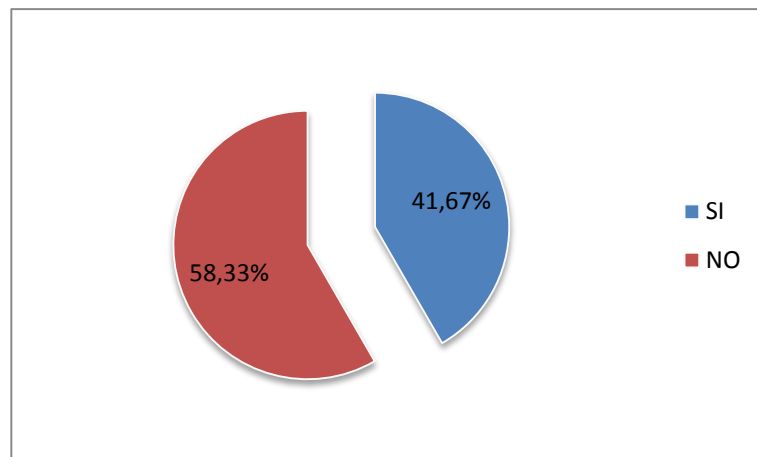


Figura 37. Uso

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes afirman que los docentes no utilizan herramientas tecnológicas para elaborar las evaluaciones, lo que enfatiza el escaso conocimiento que los mismos poseen respecto al tema; debido a esto se invita a usar la tecnología en el proceso educativo.

2.1. Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza su profesor para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 30. ThatQuiz y Educaplay

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
ThatQuiz	2	28	30	6,67%	93,33%	100,00%
Educaplay	2	28	30	6,67%	93,33%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

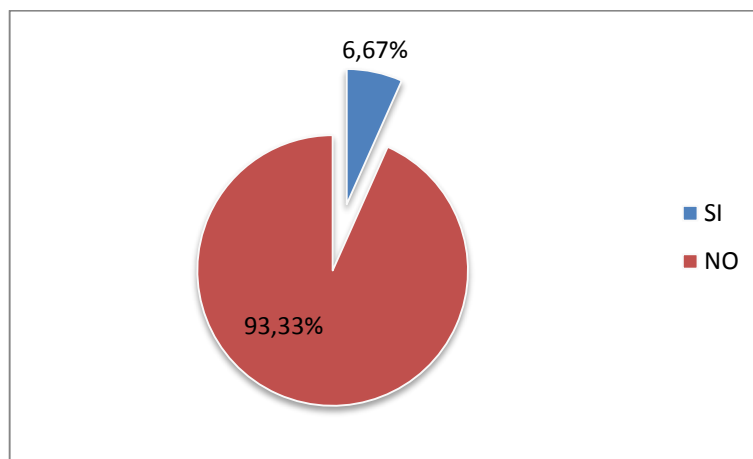


Figura 38. ThatQuiz y Educaplay

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una mínima parte de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes utilizan ThatQuiz y Educaplay, pero dadas las cifras se concluye que si bien el estudiante conoce la aplicación, la misma no es usada por el docente como recurso didáctico.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza su profesor para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 31. GoConqr

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
GoConqr	8	22	30	26,67%	73,33%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

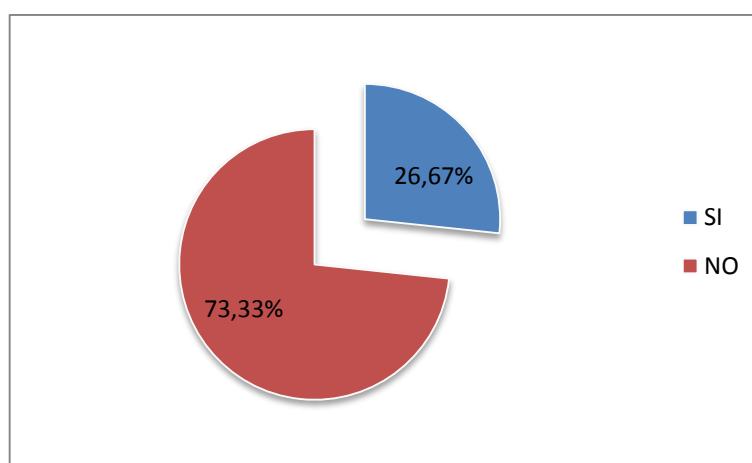


Figura 39. GoConqr

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

GoConqr es una de las herramientas más conocidas por los estudiantes, sin embargo no es utilizada en el desarrollo normal de clases; se sugiere probar el entorno de aprendizaje GoConqr para llevar a cabo distintas actividades académicas.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza su profesor para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 32. Quiz Revolution y Flubaroo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
Quiz Revolution	0	30	30	0,00%	100,00%	100,00%
Flubaroo	0	30	30	0,00%	100,00%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

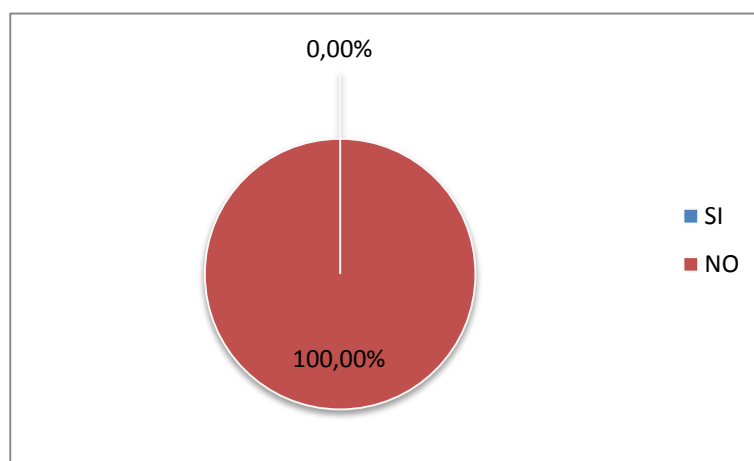


Figura 40. Quiz Revolution y Flubaroo

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La totalidad de la población encuestada afirma que Quiz Revolution y Flubaroo no son utilizadas por los docentes, dos aplicaciones diferentes pero muy fáciles de usar, se propone emplear estas aplicaciones online que ofrecen beneficios como inclusión de elementos multimedia y calificación automática.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza su profesor para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 33. Hot Potatoes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
Hot Potatoes	3	27	30	10,00%	90,00%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

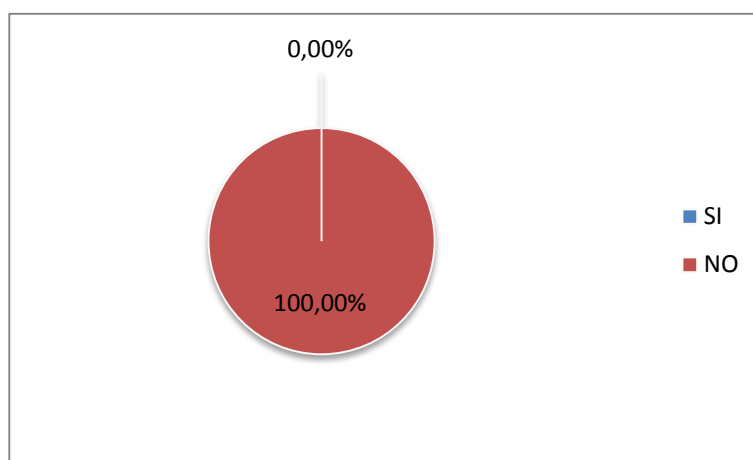


Figura 41. Hot Potatoes

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Los estudiantes afirman que los docentes no usan Hot Potatoes a pesar de ser un programa con un total de seis herramientas que permiten llevar a cabo diferentes actividades incluso sin internet; por lo que se plantea a los docentes utilizar Hot Potatoes para tratar talleres, ejercicios en clase, deberes, entre otros.

Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza su profesor para elaborar sus evaluaciones?

Tabla 34. Otros

ALTERNATIVA	FRECUENCIA			PORCENTAJE		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
Otros	23	7	30	76,67%	23,33%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

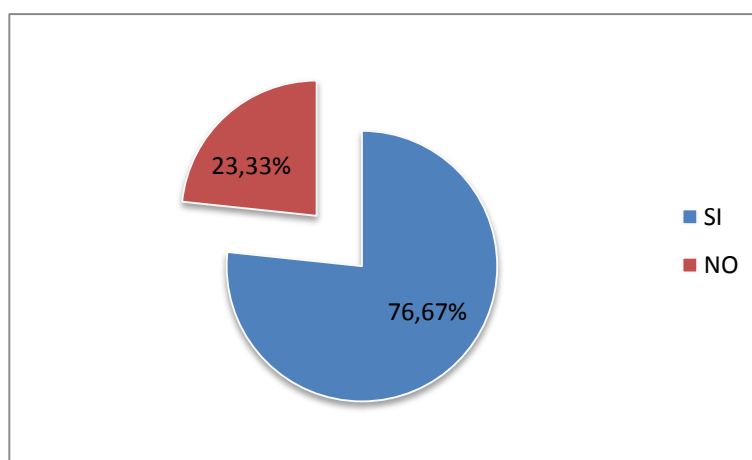


Figura 42. Otros

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes indican que los docentes utilizan otro tipo de herramientas tecnológicas para realizar las evaluaciones pertinentes durante el año escolar; sin embargo se recomienda aplicar las herramientas tecnológicas de evaluación antes mencionadas debido a las características que las mismas poseen.



3. ¿En qué medida considera importante el uso de herramientas tecnológicas para evaluar?

Tabla 35. Uso

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
En gran Medida	25	34,72%
Mucho	34	47,22%
Poco	12	16,67%
Nada	1	1,39%
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

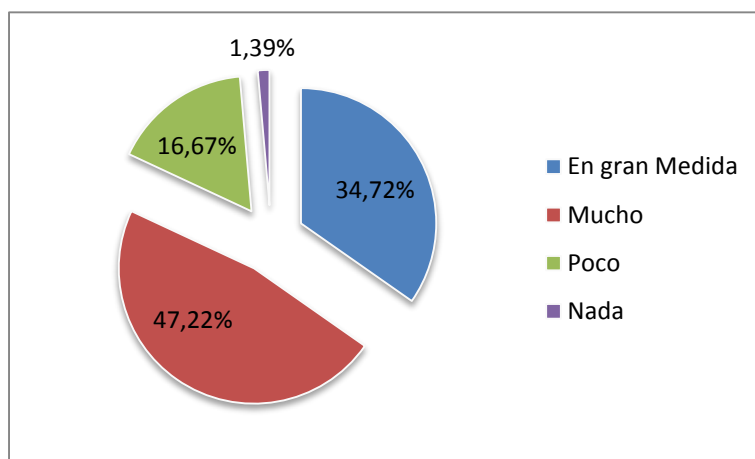


Figura 43. Uso

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuestados creen que es importante usar herramientas tecnológicas para desarrollar las evaluaciones, porque así el proceso de evaluación se vuelve más dinámico e interactivo.

4. ¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 36. Recursos

Alternativa	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Tiza	19	53	72	26,39%	73,61%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

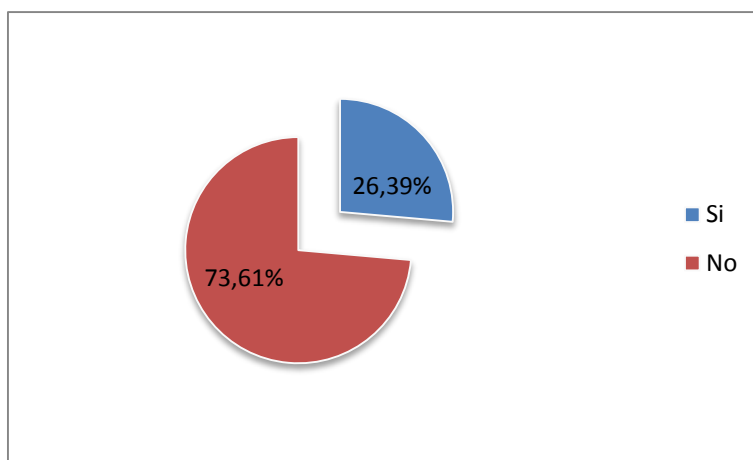


Figura 44. Tiza

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una pequeña parte de los estudiantes señalan que los docentes si utilizan tiza como un recurso importante para llevar a cabo la clase, se sugiere usar otro tipo de material didáctico en el desarrollo de la misma, entre las herramientas tecnológicas existen varias alternativas.

¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 37. Recursos

Alternativa	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Pizarrón	63	9	72	87,50%	12,50%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

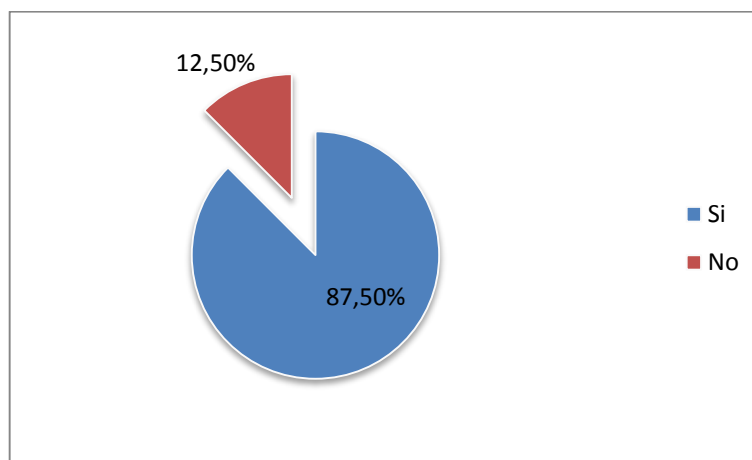


Figura 45. Pizarrón

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mayor parte de los estudiantes encuestados indicaron que los docentes utilizan el pizarrón como un recurso fundamental durante la clase; se concluye que los estudiantes copiarán la mayoría de las notas del pizarrón y serán olvidadas posteriormente sin ningún beneficio.

¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 38. Hojas

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Hojas	62	10	72	86,11%	13,89%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

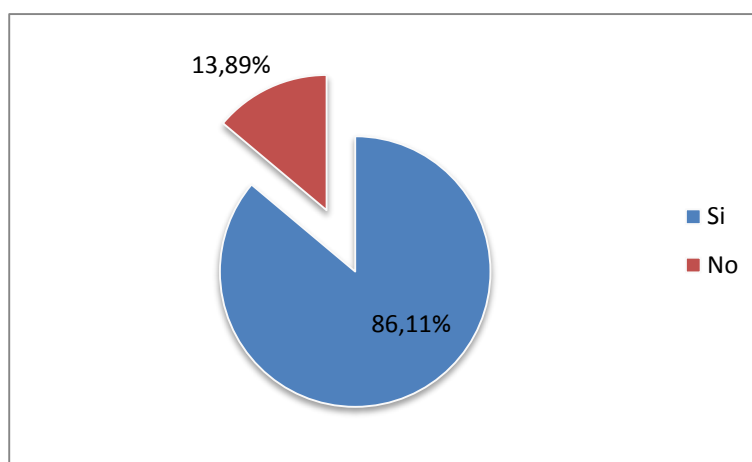


Figura 46. Hojas

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

La mayoría de los estudiantes menciona que utilizan hojas de papel en la clase para desarrollar diferentes actividades indicadas por los docentes entre ellas las evaluaciones; almacenar información en papel no ofrece garantías, puede destruirse con facilidad; para evitar inconvenientes se aconseja usar herramientas tecnológicas de evaluación.

¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 39. Computador

Alternativa	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Computador	55	17	72	76,39%	23,61%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

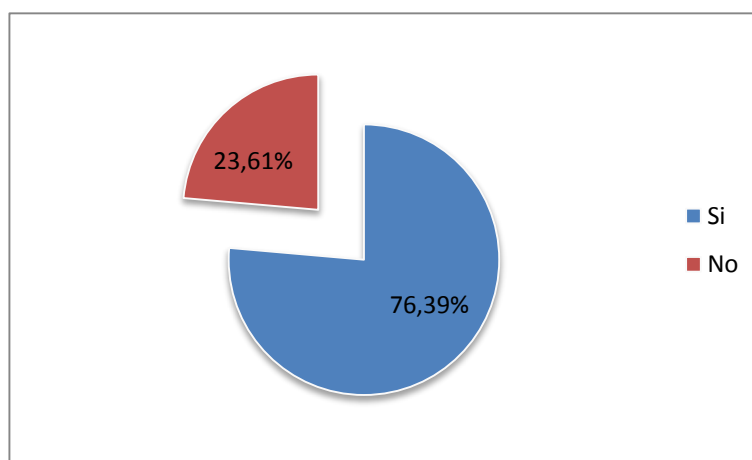


Figura 47. Computador

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Un gran número de estudiantes afirman que los docentes si utilizan el computador en el desarrollo de la clase, pero las ventajas que la misma ofrece no son aprovechadas correctamente; porque el uso dado al computador es básico y las aplicaciones ejecutadas son aquellas propias del equipo.

¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 40. Internet

Alternativa	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Internet	9	63	72	12,50%	87,50%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

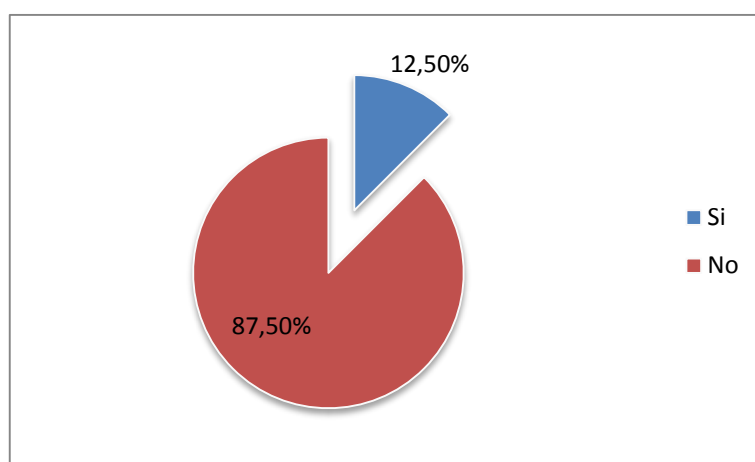


Figura 48. Internet

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

La mayoría de los estudiantes encuestados mencionan que internet no es usado en clase como un recurso educativo, sin considerar que la institución cuenta con el servicio; por lo que se infiere que no es por falta del mismo que no se utilizan aplicaciones online.

¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 41. Proyector

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Proyector	69	3	72	95,83%	4,17%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

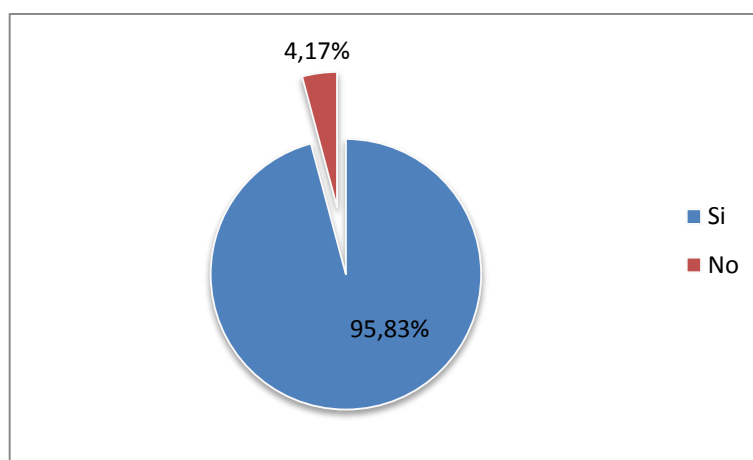


Figura 49. Proyector

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Casi la totalidad de la población afirma que el proyector es una herramienta utilizada durante clases; esto demuestra que la institución posee parte de la estructura necesaria para usar herramientas tecnológicas.

¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 42. Aplicaciones online

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Aplicaciones online	9	63	72	12,50%	87,50%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

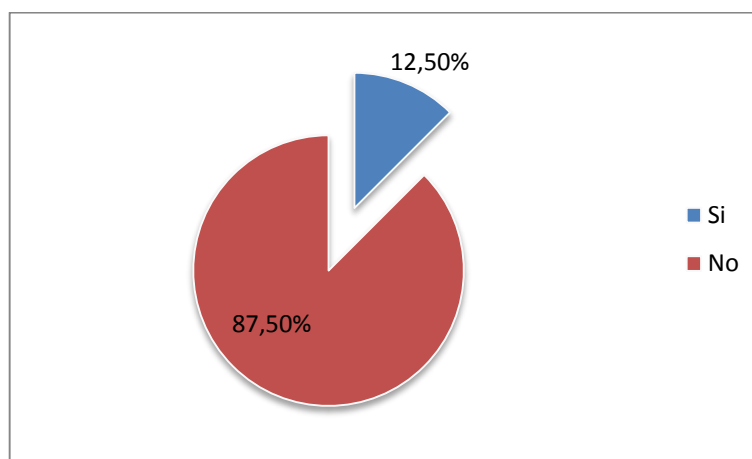


Figura 50. Aplicaciones online

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una pequeña parte de los estudiantes encuestados manifiestan que las aplicaciones online si son utilizadas en el aula de clase, pero no es suficiente para afirmar que existe un manejo adecuado de las herramientas tecnológicas de evaluación.



¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

Tabla 43. Aplicaciones offline

Alternativa	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Aplicaciones offline	11	61	72	15,28%	84,72%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

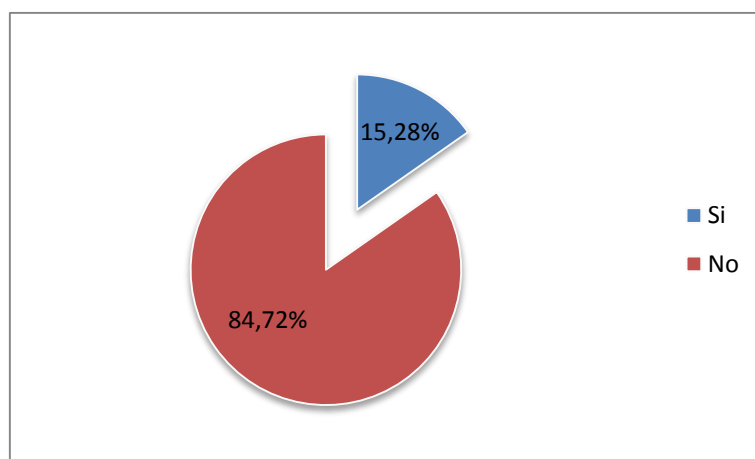


Figura 51. Aplicaciones offline

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una pequeña parte de la población encuestada menciona conocer algunas aplicaciones offline; pero no son usadas en el proceso de evaluación, ya que aplicaciones de diseño, edición o juegos son instaladas y utilizadas por jóvenes con fines recreativos.

## 5. ¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más?

Tabla 44. Memorístico

Alternativas	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Memorístico	8	64	72	11,11%	88,89%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

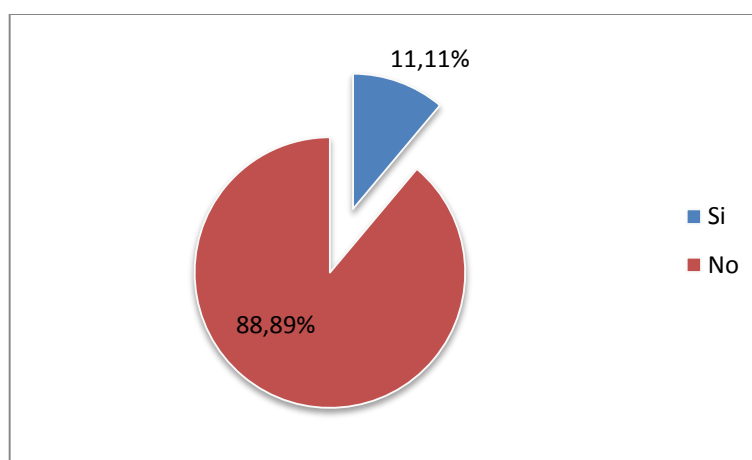


Figura 52. Memorístico

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

La mayoría de estudiantes dicen identificarse muy poco con el estilo de aprendizaje memorístico, esto indica que el método de enseñanza tradicional no es acogido por los estudiantes; se recomienda tratar estrategias metodológicas más dinámicas en las cuales el estudiante sea proactivo.

¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más?

Tabla 45. Visual

Alternativas	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Visual	55	17	72	76,39%	23,61%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

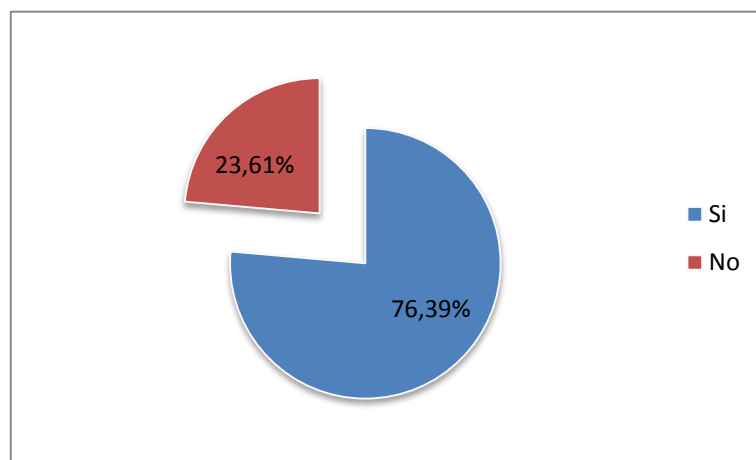


Figura 53. Visual

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

La mayoría de la población encuestada señala que aprenden mejor viendo, lo que significa que en bien del aprendizaje deben ser elementos agradables los que se usen para impartir la clase y por supuesto aplicar la evaluación, ya que una imagen tendrá un impacto más grande que las palabras.

¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más?

Tabla 46. Auditivo

Alternativas	Frecuencia			Porcentaje		
	Si	No	Total	Si	No	Total
Auditivo	21	51	72	29,17%	70,83%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

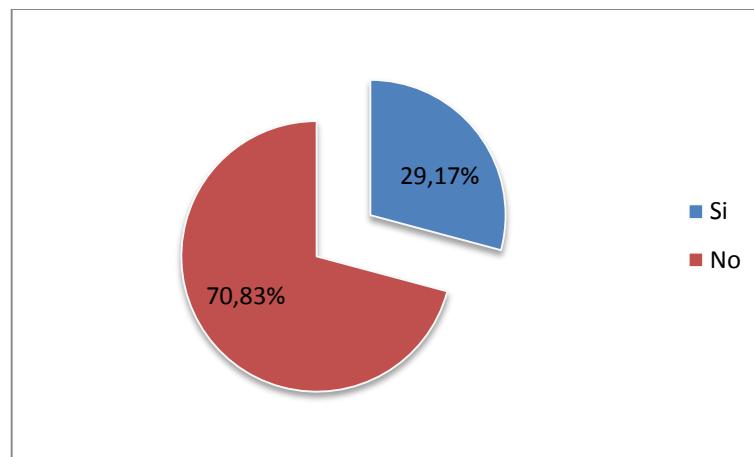


Figura 54. Auditivo

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Una gran parte de los estudiantes afirman que escuchar no es la mejor forma de aprender, en consecuencia se vuelve imperativo usar elementos y objetos dinámicos, que llamen la atención de los estudiantes y los motiven a interesarse por el contenido de la clase.

¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más?

Tabla 47. Lúdico

Alternativas	Frecuencia		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Lúdico	4	68	72	5,56%	94,44%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

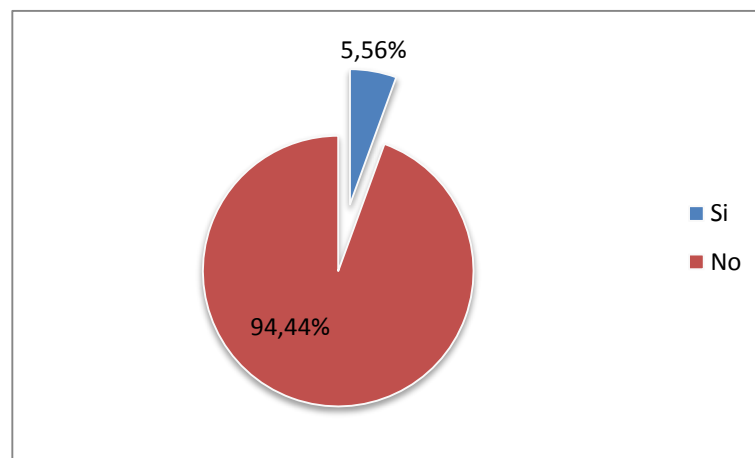


Figura 55. Lúdico

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Casi la totalidad de los estudiantes prefieren que los docente no utilicen el aprendizaje lúdico, esto es razonable y está relacionado con la edad, la población encuestada está conformada por adolescentes y atraer su atención requiere de algo más que dinámicas, la tecnología es una gran alternativa.

6. ¿En qué tipo de evaluación le gustaría que su docente utilice herramientas tecnológicas de evaluación?

Tabla 48. Tipo de Evaluación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Diagnóstica	13	18,06%
Formativa	24	33,33%
Sumativa	35	48,61%
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

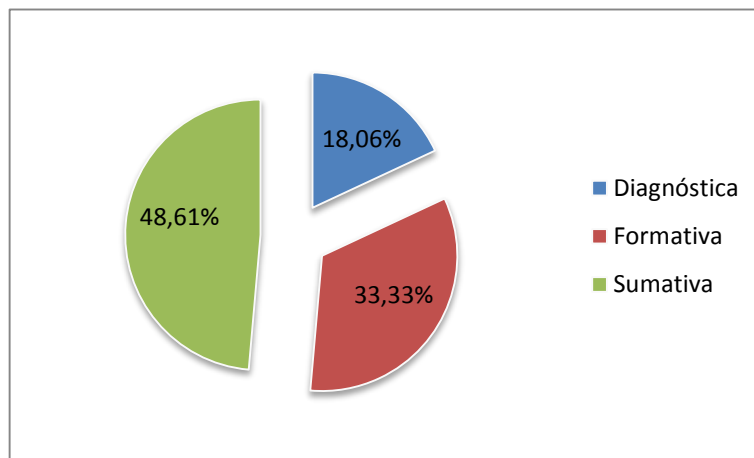


Figura 56. Tipos de Evaluación

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Casi la mitad de los estudiantes manifiestan que les gustaría que los docentes usen las herramientas tecnológicas de evaluación para aplicar la evaluación sumativa.

7. ¿Cree usted que la evaluación contribuye a enriquecer el aprendizaje?

Tabla 49. Contribución

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	49	68,06%
Poco	22	30,56%
Nada	1	1,39%
<b>Total</b>	<b>72</b>	<b>100%</b>

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

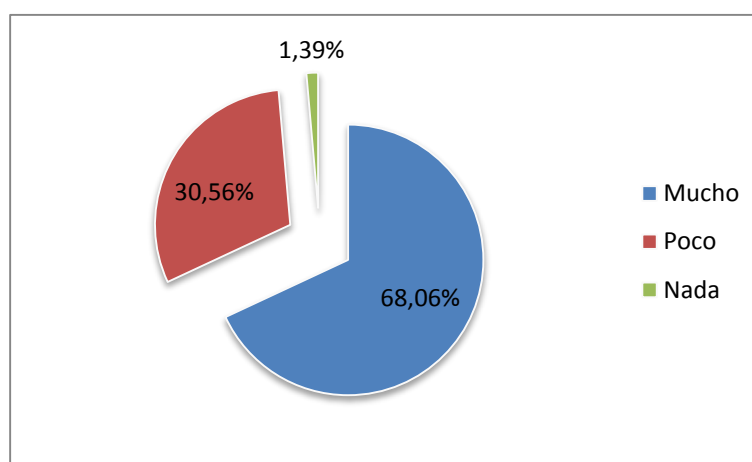


Figura 57. Contribución

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Más de la mitad de la población encuestada indica que el proceso de evaluación si contribuye a enriquecer su aprendizaje, y este proceso con el uso de herramientas tecnológicas se vuelve más dinámico y llamativo para los estudiantes.

8. ¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 50. Bondades

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Facilitan el proceso de evaluación	51	21	0	72	70,83%	29,17%	0,00%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

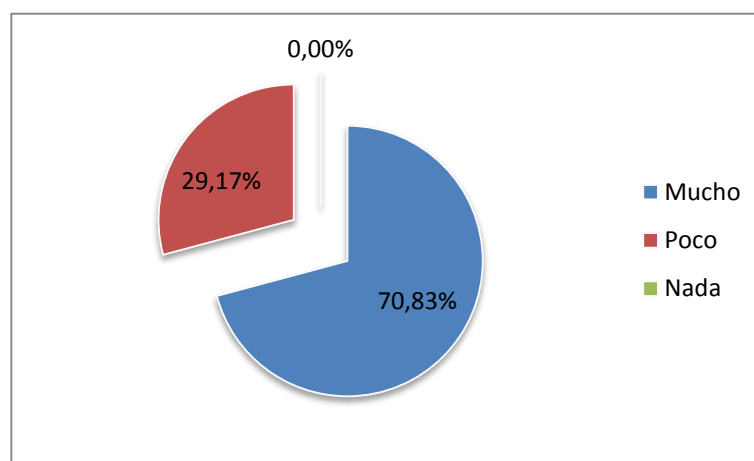


Figura 58. Facilidad proceso de evaluación

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Una gran parte de los estudiantes encuestados señalan que el proceso de evaluación realizado a lo largo del año escolar sería mucho más fácil si se utiliza herramientas tecnológicas de evaluación en el mismo.



¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 51. Calificación automática

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Calificación automática	49	22	1	72	68,06%	30,56%	1,39%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

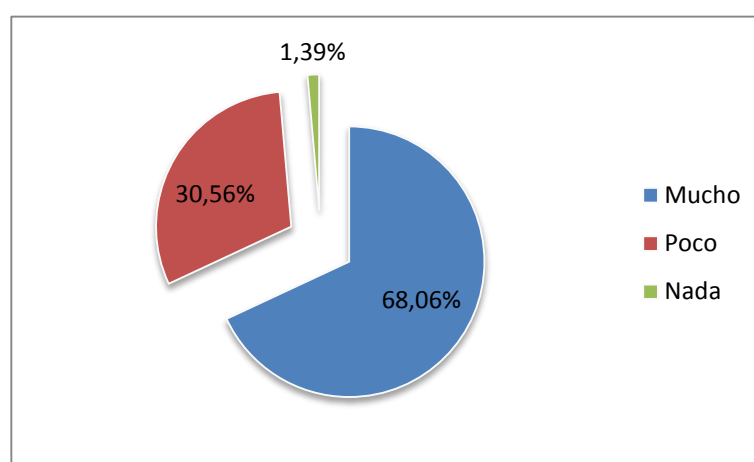


Figura 59. Calificación Automática

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes manifiestan que la calificación automática es un gran beneficio de utilizar las herramientas tecnológicas de evaluación; porque los docentes podrán invertir el tiempo que ocupaban para calificar las evaluaciones en otro tipo de actividades pedagógicas y didácticas.

¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 52. Retroalimentación

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Retroalimentación	26	39	7	72	36,11%	54,17%	9,72%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

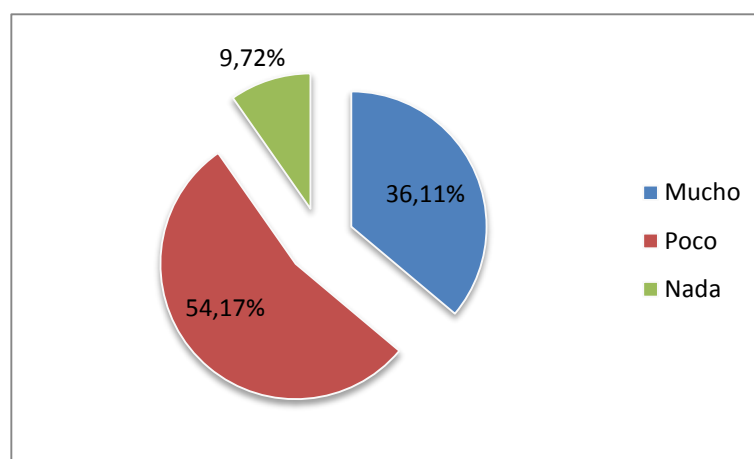


Figura 60. Retroalimentación

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

La retroalimentación no es considerada como un beneficio de las herramientas tecnológicas por más de la mitad de los estudiantes encuestados, demostrando el poco interés que los estudiantes tienen por las evaluaciones al no considerarlas como una oportunidad más para aprender.

¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 53. Contenidos dinámicos

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Contenidos dinámicos	43	23	6	72	59,72%	31,94%	8,33%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

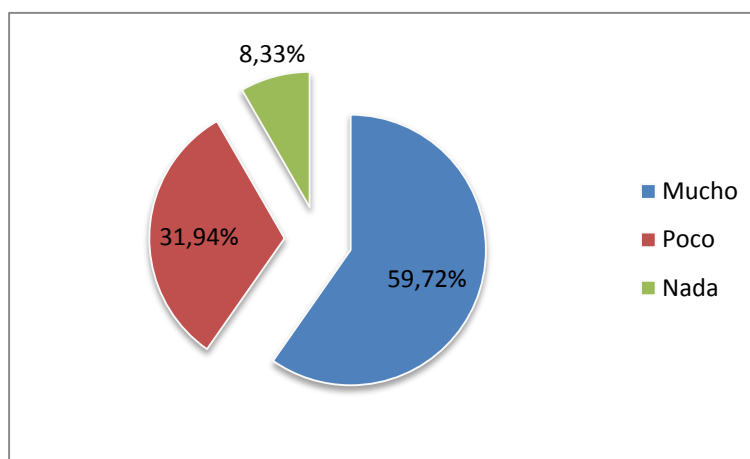


Figura 61. Contenidos Dinámicos

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer"  
 Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes piensan que los contenidos dinámicos son una de las características más representativas que las herramientas tecnológicas de evaluación ofrecen a los usuarios en general.

¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 54. Ahorro de tiempo

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Ahorro de Tiempo	51	16	5	72	70,83%	22,22%	6,94%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

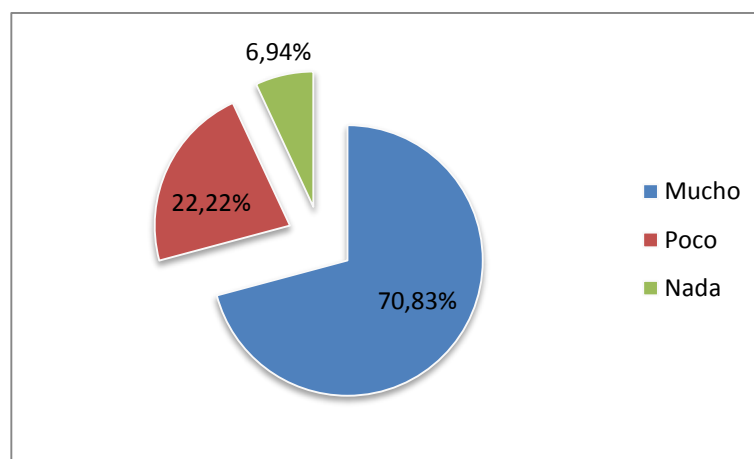


Figura 62. Ahorro de Tiempo

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Los estudiantes afirman que el ahorro de tiempo es una de las características más grandes que ofrecen las herramientas tecnológicas de evaluación sin disminuir la importancia que la evaluación representa; el tiempo ahorrado puede ser usado en diversas actividades educativas y recreativas tanto por docentes como por estudiantes.

¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Tabla 55. Disminución del uso del papel

Alternativa	Frecuencia				Porcentaje			
	Mucho	Poco	Nada	Total	Mucho	Poco	Nada	Total
Disminución del uso de papel	54	16	2	72	75,00%	22,22%	2,78%	100,00%

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

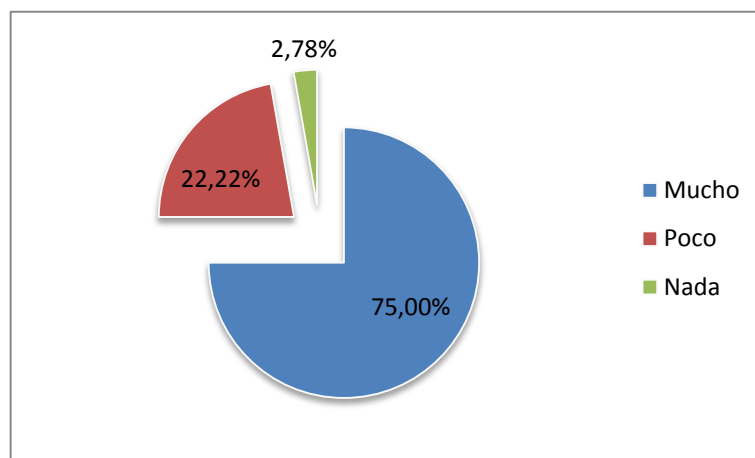


Figura 63. Disminución uso de papel

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

## Interpretación

Las tres cuartas partes de la población están de acuerdo que al realizar las evaluaciones con herramientas tecnológicas el uso del papel disminuirá de forma considerable y esto a su vez ayudará a fomentar el desarrollo de la sustentabilidad.

9. ¿Le gustaría contar con una guía didáctica (bitácora, blog) para la utilización de herramientas tecnológicas de evaluación?

Tabla 56. Bitácora

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	43	59,72%
Poco	28	38,89%
Nada	1	1,39%
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100,00%</b>

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

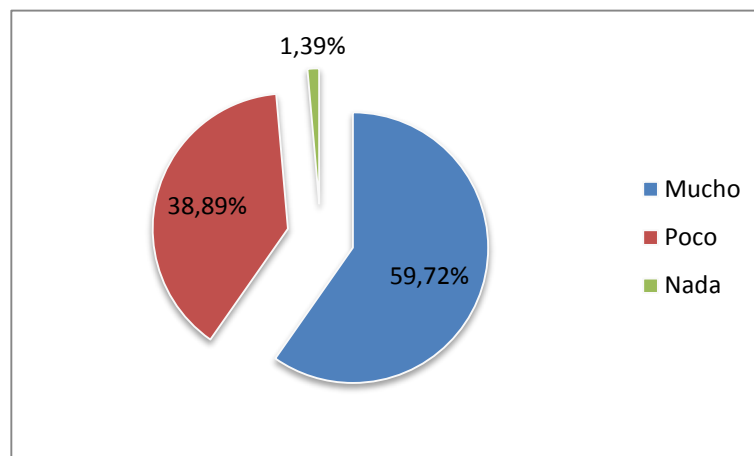


Figura 64. Bitácora

Fuente de Origen: Estudiantes de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”  
Investigadora: Mayra Espinoza.

### Interpretación

Más de la mitad de los estudiantes afirman que les gustaría contar con una herramienta que les permita conocer más sobre el funcionamiento y manejo de las herramientas mencionadas en una pregunta anterior.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

En base a los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes de segundo año de bachillerato de La Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” se concluye lo siguiente.

- Los docentes de los segundos años de bachillerato no utilizan herramientas tecnológicas para elaborar las evaluaciones dirigidas a los estudiantes por falta de conocimiento del uso de las mismas, en consecuencia siguen utilizando papel y lápiz para evaluar manteniendo el paradigma tradicional; sin embargo, han manifestado que les gustaría aplicar las herramientas tecnológicas de evaluación.
- Para seleccionar las herramientas idóneas que facilitan el proceso de evaluación fue necesario realizar un análisis de las características, ventajas y desventajas de las mismas, obteniendo como resultado las siguientes herramientas: ThatQuiz, GoConqr, QuizRevolution, Educaplay, Flubaroo, HotPotatoes.
- Docentes y estudiantes afirman que les gustaría contar con la bitácora de herramientas tecnológicas de evaluación para conocer sus beneficios y pasos para aplicarlas, en el desarrollo de la propuesta se utilizó blogger.
- La difusión de la propuesta permitió que los docentes y estudiantes de los segundos años de bachillerato general unificado conozcan

cómo se encuentra estructurada la bitácora y puedan revisar la información necesaria a fin de emplear estas herramientas en la evaluación.

## **5.2 Recomendaciones**

De acuerdo a los resultados obtenidos de las encuestas y el análisis realizado a las mismas se realizar las siguientes recomendaciones.

- A las autoridades de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer” elaborar un plan integral de capacitación para los docentes y estudiantes sobre el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas de evaluación para construir aprendizajes basados en la tecnología.
- A los docentes y estudiantes para que utilicen las herramientas de Flubaroo, ThatQuiz, QuizRevolution, Educaplay, GoConqr y Hot Potatoes; las mismas que ofrecen diferentes beneficios como inclusión de elementos multimedia, calificación automática entre otros.
- A la investigadora para que cree una bitácora de herramientas tecnológicas de evaluación en Blogger con la finalidad de que docentes y estudiantes puedan conocer sus beneficios y el modo de empleo para elaborar una evaluación con cualquiera de las herramientas descritas anteriormente.
- A los docentes y estudiantes hacer uso de la bitácora digital con la finalidad de innovar el proceso de aprendizaje a través del uso de las herramientas tecnológicas de evaluación.



### **5.3 Contestar los resultados de la investigación en base a los resultados obtenidos.**

**2.4.1** ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas de evaluación que los docentes utilizan en clase?

Los docentes de la institución no utilizan herramientas tecnológicas de evaluación para elaborar y aplicar las evaluaciones a sus estudiantes, aunque las encuestas también revelan que hay un programa que es conocido por una pequeña parte de la población y es Go Conqr.

**2.4.2** ¿Cómo seleccionar las herramientas tecnológicas de evaluación idóneas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a docentes y estudiantes?

Las herramientas tecnológicas planteadas para la presente investigación fueron escogidas luego de haber realizado la investigación bibliográfica y tomando en cuenta sus ventajas y desventajas, entre sus ventajas permiten integrar elementos multimedia y crear evaluaciones interactivas.

**2.4.3** ¿Cómo plantear una propuesta alternativa para ayudar a docentes y estudiantes a usar herramientas tecnológicas de evaluación?

Para desarrollar una solución que sirva de apoyo a docentes y estudiantes respecto a las herramientas tecnológicas de evaluación se analizó la mejor forma de presentar la información.

**2.4.4** ¿A través de qué herramienta se difundirá la propuesta a estudiantes y docentes de la Unidad San Vicente Ferrer, para que hagan uso de la misma?

La difusión de la propuesta se realizó a través de una exposición dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer con el uso de Blogger en el que se mostró toda la información necesaria para incorporar las herramientas de evaluación en clase.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1 Título de la propuesta**

BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE EVALUACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER.

#### **6.2 Justificación e Importancia**

El objetivo principal de la educación es formar seres humanos listos para enfrentarse a los desafíos que el día a día les presente y para ello deben estar a la par con los últimos acontecimientos científicos y tecnológicos, por esta razón se debe incluir herramientas tecnológicas en el proceso educativo de los estudiantes.

La evaluación es parte fundamental del proceso de aprendizaje pues la misma es usada para medir en qué grado los conocimientos generados en el salón de clase fueron asimilados por el estudiante y luego de esto adoptar las metodologías adecuadas para realizar pequeños ajustes de ser necesarios, por esta razón se justifica el desarrollo de una bitácora que recoja herramientas tecnológicas de evaluación que permitan mayor interacción entre docentes, estudiantes y la evaluación misma.

Esta propuesta consentirá pasar de evaluaciones tradicionales con lápiz y papel a evaluaciones interactivas que además incorporan objetos multimedia en ellas.

También es importante fomentar en el estudiante la cultura en la cual la evaluación es otra oportunidad para aprender y aclarar dudas respecto a algún tema y no un instrumento a través del cual se va a comparar a los estudiantes, para que estos objetivos se logren es vital cambiar la apariencia y forma de aplicar las evaluaciones a los estudiantes.

Además, es importante porque provee al docente de una herramienta en la cual se encuentran reunidas varias herramientas tecnológicas de evaluación que puede utilizar en las distintas evaluaciones que desee aplicar a sus estudiantes.

La presente bitácora es importante porque recoge varias herramientas tecnológicas de evaluación que los docentes y estudiantes pueden aprender a manejar paso a paso y utilizarlas de acuerdo a sus propias necesidades, disponibilidad de recursos y tiempo.

## **6.3 Fundamentación**

### **6.3.1 Fundamentación Pedagógica**

#### **6.3.1.1 Teoría Constructivista**

El constructivismo toma en cuenta tres aspectos de los individuos los cognitivos, sociales y afectivos mismos que no son resultado del ambiente que los rodea, sino de construcciones hechas con los conocimientos adquiridos sobre la base de experiencias anteriores.

Según Bruning (2004) citado por Vines & Campaña menciona que el constructivismo “es una perspectiva psicológica y filosófica que sostiene que las personas forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden” (p. 24).

Desde el punto de vista constructivista el conocimiento no es medible, porque al ser una reconstrucción interna de las experiencias propias de cada estudiante es único para cada uno de los individuos que aprende.

Los estudiantes no solo construyen sus propios aprendizajes, también alcanzan nuevas competencias con las cuales son capaces de relacionar conocimientos anteriores con nuevas situaciones, esto con la finalidad de resolver cualquier problema que se les presente. Dicho de otra forma los estudiantes buscan en sus memorias fragmentos de experiencias pasadas que en conjunto con las enseñanzas recientes les permitan resolver problemas actuales, así la cadena de construcción no termina, un aprendizaje tras otro al ritmo de cada uno.

## **6.3.2 Fundamentación Tecnológica**

### **6.3.2.1 Teoría Conectivista**

Según el conectivismo el aprendizaje puede darse en ambientes que no están bajo el control del ser humano o simplemente están fuera del mismo, pueden encontrarse en dispositivos no humanos mismos que realizan operaciones cognitivas antes realizadas por los estudiantes como el almacenamiento y procesamiento de información.

### **6.3.3. Bitácora**

Es el término en castellano que se usa para traducir el concepto en inglés weblog o su contracción blog. Es un sitio web periódicamente actualizado por una o varias personas, son fáciles de usar por el usuario sin necesidad de requisitos técnicos, su naturaleza es participativa y colaborativa pues todos aquellos que visiten el blog podrán aportar con los comentarios sobre los contenidos del mismo.

Las características que definen a una bitácora son las siguientes:

- Publicación periódica
- Admite comentarios de los lectores
- Marcado toque personal.
- Posee enlaces
- Cuenta con fotografías, imágenes, videos.

### **6.3.3.1 Aplicación Educativa**

La facilidad de manejo de los blogs o bitácoras hace que docentes y estudiantes sean capaces de utilizarlos sin problema alguno.

- Desarrollar proyectos de investigación para recolectar en la bitácora los avances, informes videos o noticias respecto a la temática.
- Utilizar la bitácora como portafolio de docentes y estudiantes.
- Crear una revista o periódico digital donde se publicaran artículos en orden cronológico.
- Difundir las experiencias y trabajos de los estudiantes en clase.
- Publicar novedades de la institución educativa.
- Crear un espacio en la red para alojar materiales multimedia, ejercicios, tareas, actividades interactivas, evaluaciones, exposiciones entre otras.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo General**

Contribuir con una bitácora digital sobre el uso de herramientas tecnológicas de evaluación para fortalecer el aprendizaje de los segundos años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferre período 2015-2016.

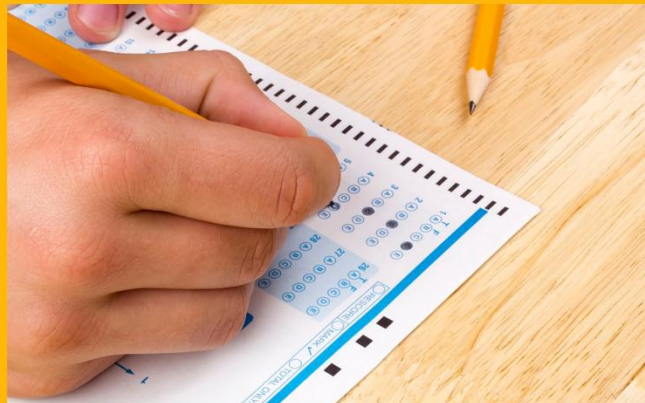
### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Utilizar la bitácora digital de herramientas tecnológicas de evaluación, con la finalidad de innovar el proceso de aprendizaje a través del uso de las TIC.
- Demostrar a docentes y estudiantes las ventajas de utilizar herramientas tecnológicas de evaluación, mediante la bitácora, para promover el uso de la tecnología en el proceso de evaluación.
- Difundir la bitácora de herramientas tecnológicas, mediante una exposición a docentes y estudiantes; para fomentar el uso de las mismas.

## **6.5 Ubicación Sectorial y Física**

La investigación se realizó con los estudiantes de los segundos años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer que se encuentra ubicado en la ciudad de Ibarra, parroquia Sagrario, barrio Santo Domingo.

## 6.6 Desarrollo de la propuesta



**BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS  
TECNOLÓGICAS DE EVALUACIÓN PARA EL  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LOS SEGUNDOS  
AÑOS DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA SAN VICENTE FERRER.**

**AUTORA:** Mayra Alejandra Espinoza Aldas.

**DIRECTORA:** Msc. Andrea Verenice Basantes Andrade.

**Enlace:** <http://tecnologiasdeevaluacion.blogspot.com/>



## Estructura de la Bitácora

Se encuentra formada por dos barras de menús, la primera de información y la segunda muestra los contenidos de la bitácora.



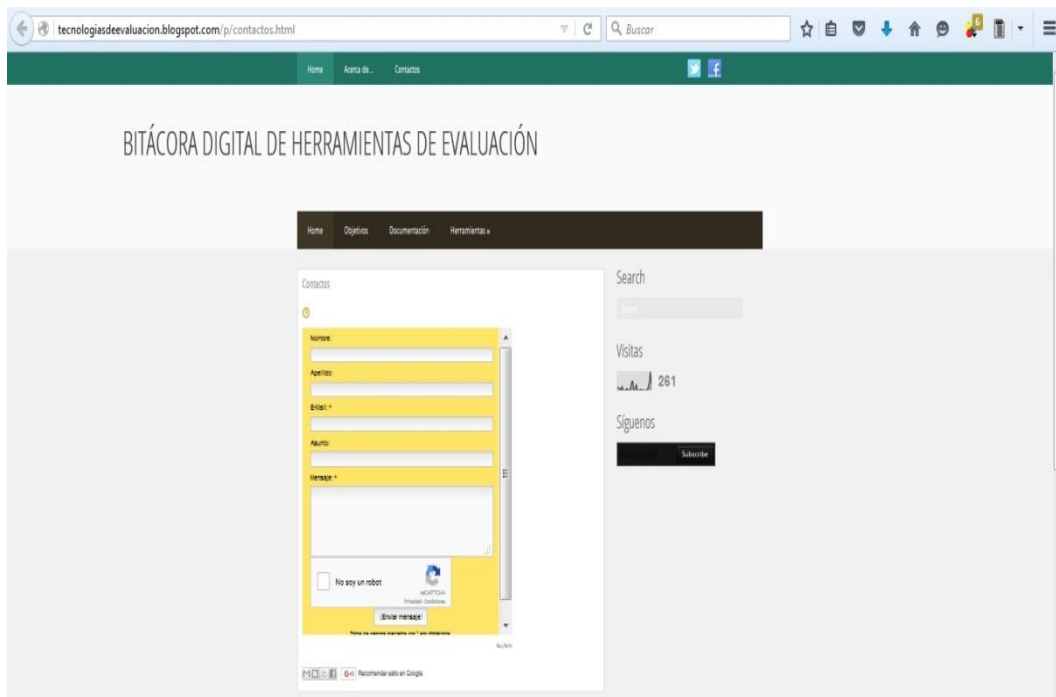
**Home.-** contiene la página de inicio y muestra las entradas de la bitácora en las cuales se encuentra el logo de la aplicación y el tipo de preguntas que permite crear al desarrollar las evaluaciones.



**Acerca de.-** Esta página muestra información de la autora.



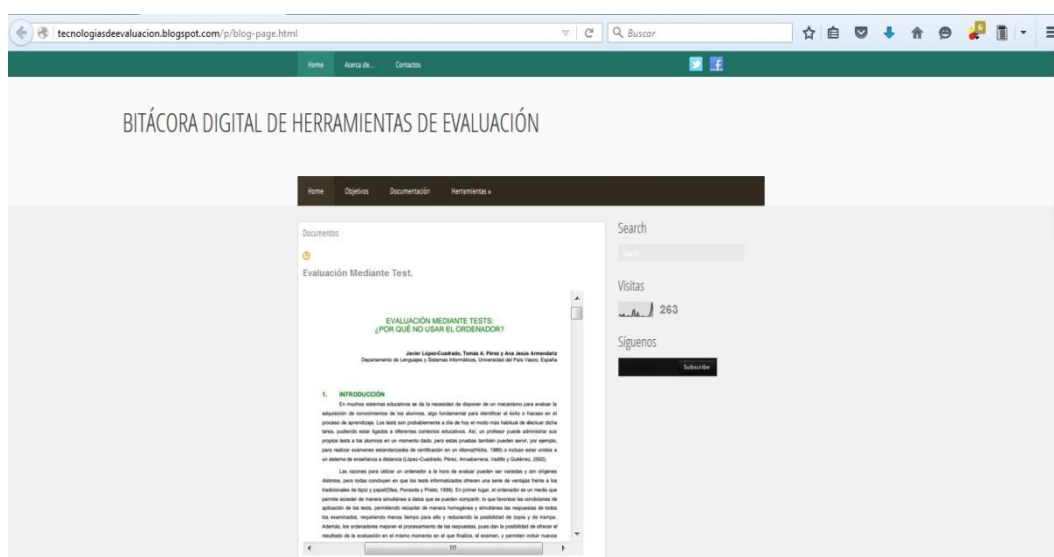
**Contactos.-** Los usuarios pueden dejar sus datos y comentarios sobre la bitácora.



**Objetivo.-** Aquí se encuentran los objetivos que se pretenden cumplir al crear esta bitácora.



**Documentación.-** En esta página se incluyen información sobre test online.



**Herramientas.-** En el menú herramientas se enlistan varias herramientas tecnológicas de evaluación, de cada herramienta se presenta el logo, una breve descripción de la misma, un manual paso a paso en el cual se indica cómo usar la aplicación y finalmente una evaluación.



***Resultado  
Final***

## Página Principal

Es la página que se visualiza al ingresar a la bitácora, aquí se encuentran publicadas seis entradas, mismas que pertenecen a las aplicaciones incluidas en la bitácora.

The screenshot shows a web browser displaying the main page of a blog titled "BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN". The browser's address bar shows the URL "tecnologiasdeevaluacion.blogspot.com". The page features a navigation menu with "Home", "Objetivos", "Documentación", and "Herramientas". A large central graphic displays a collage of various digital tool icons, including Google, YouTube, and social media symbols. Below this graphic are three tabs: "Tecnología", "Evaluación", and "Web 2.0". The main content area is divided into four columns. The first column features a post for "Go Conqr" with a logo and a brief description of its features. The second column features a post for "Hot Potatoes" with a logo and a list of tools. The third column contains a "Search" box and a "Visitas" (Visits) counter showing 239. The fourth column contains a "Síguenos" (Follow us) button. The bottom row of the main content area features logos for "Quiz Revolution" and "Educaplay".

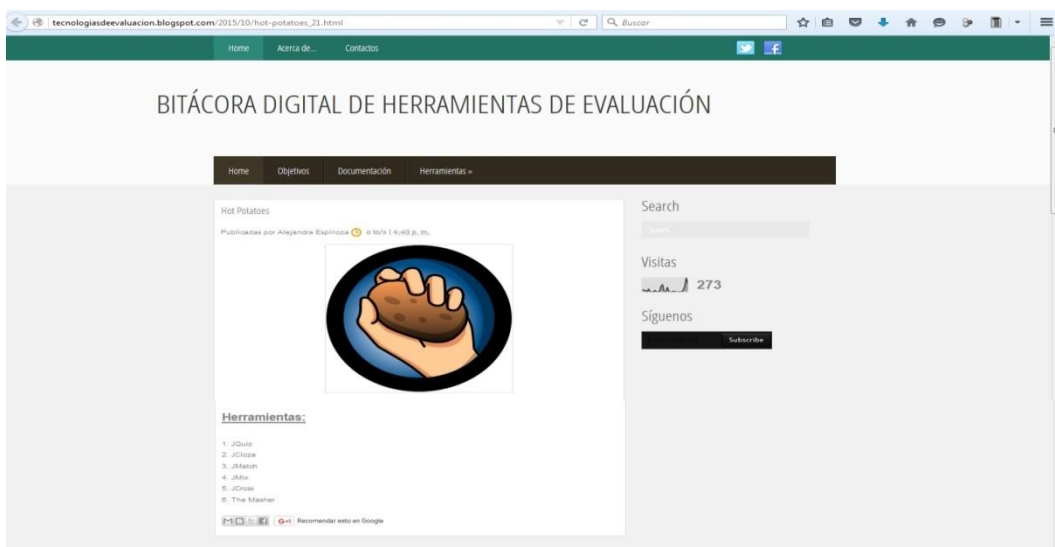
## Go Conqr

Es un entorno de aprendizaje que permite elaborar test con preguntas de opción múltiple, selección múltiple, verdadero o falso, rellenar espacios (texto, menú despegable, arrastra y suelta) y etiquetar imagen con (texto, menú despegable, arrastra y suelta).



## Hot Potatoes

Es una aplicación conformada por seis herramientas de trabajo diferentes como son: JQuiz, JCloze, JMatch, JMix, JCross, The Masher mismas que se explican en el marco teórico.



## Quiz Revolution

Es una herramienta web 2.0 que permite desarrollar evaluaciones rápidas y sencillas con preguntas de opción múltiple, selección múltiple y texto/llenar el espacio.



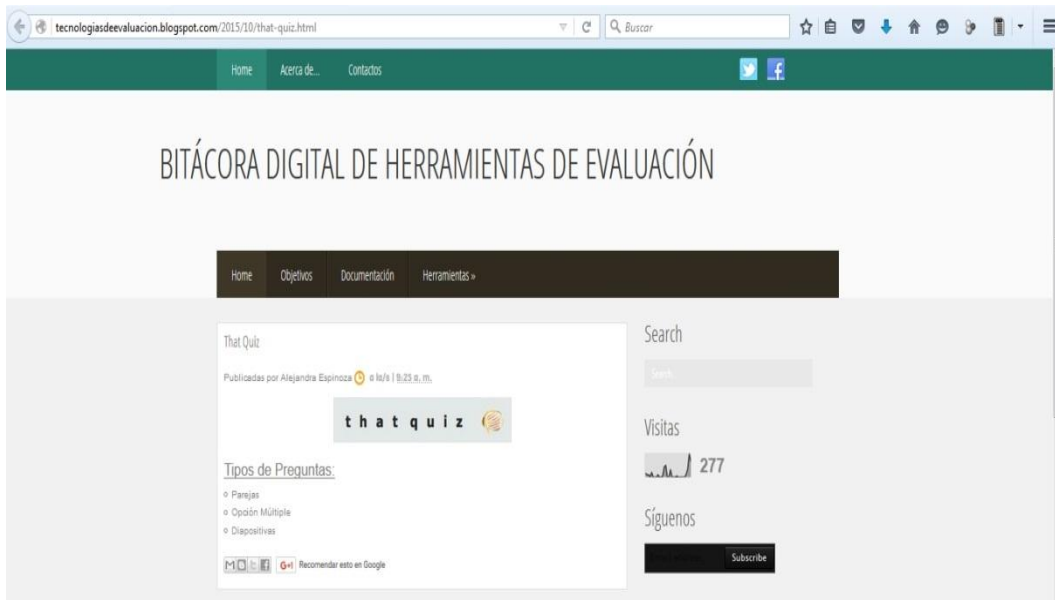
## Educaplay

Los test creados en esta plataforma pueden contener preguntas de opción múltiple, selección múltiple y texto.



## ThatQuiz

Es un sitio web en el cual se pueden formular evaluaciones con tres diferentes tipos de preguntas que son: parejas, opción múltiple y diapositivas.



## Flubaroo

Es un complemento de los formularios de Google Drive que califica los mismos de forma rápida, estos formularios pueden tener preguntas de: texto, opción múltiple, casillas de verificación y elegir de una lista





## Flubaroo

La página de Flubaroo contiene el nombre de la herramienta, el logo, una pequeña descripción de la misma, un manual paso a paso de cómo elaborar usar la aplicación y una evaluación creada con esta aplicación.

The screenshot shows a web browser displaying a Blogger page for 'tecnologiadeevaluacion.blogspot.com/p/flubaroo.html'. The page title is 'BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN'. The main content area features the Flubaroo logo, a description of the tool, a manual, and a sample evaluation form. The evaluation form is titled 'Evaluación de Biología' and includes fields for 'Nombre', 'Apellido', 'Curso', and 'E-mail'. It also contains two multiple-choice questions about the nucleus. The right sidebar shows a search bar, visit statistics (279 visits), and a 'Síguenos' button. The bottom of the page has a comment section with a text input field, a dropdown menu for 'Comentar como', and 'Publicar' and 'Vista previa' buttons.

tecnologiadeevaluacion.blogspot.com/p/flubaroo.html

Home Acerca de... Contactos

Home Objetivo Documentación Herramientas >

Flubaroo

**FLUBAROO**

flubaroo

Corrije tus exámenes tipo test de forma automática en Google Drive

Es una herramienta que permite calificar test o exámenes, mediante la creación de formularios en Google Drive. La calificación se obtendrá por cada registro y el resultado puede ser enviado a cada estudiante a través de correo electrónico. También proporciona datos estadísticos y gráficos.

Se debe mencionar que el resultado no se procesa en el momento que el estudiante envía su formulario, sino que se procesa hasta que el docente accede a la hoja de respuestas y ejecuta flubaroo.

Manual de Flubaroo

flubaroo

Autora: Alejandra Espinoza

1 of 44

Flubaroo - Form: mayara014

**Evaluación de Biología**

Nombre:

Apellido:

Curso:

E-mail:

1..Indica cuál es el otro nombre del núcleo.

Carioplasma

Mitochondria

Cromosomas

Cromatina

2.. ¿Qué formas tiene el núcleo celular?

0 comentarios:

Publicar un comentario

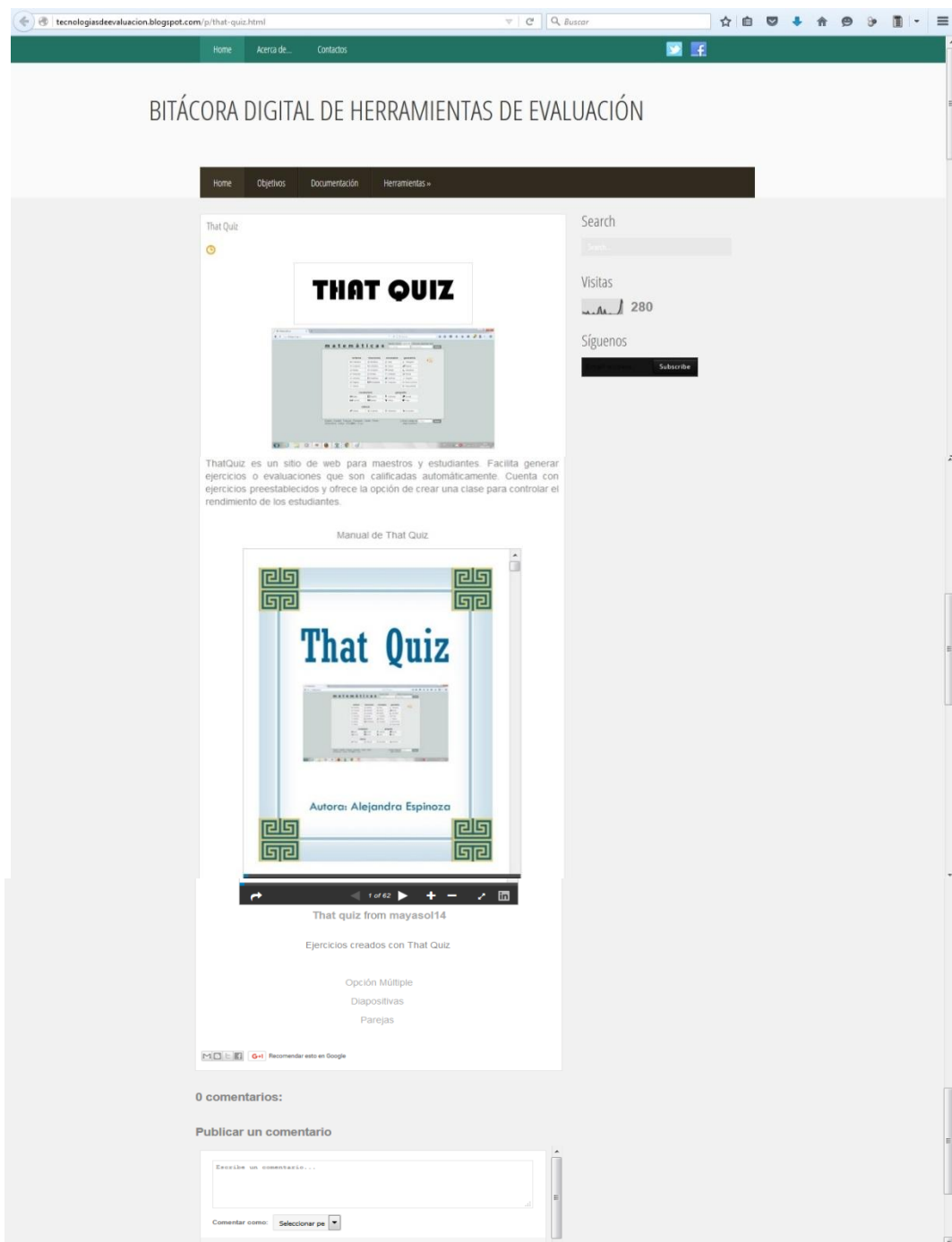
Escribe un comentario...

Comentar como: Seleccionar pe

Publicar Vista previa

## ThatQuiz

Esta página presenta a los usuarios el nombre de la aplicación, la pantalla de inicio de la misma, una descripción, el manual para utilizar la aplicación y tres ejercicios creados con este sitio web.



The screenshot shows a web browser displaying a Blogger page for 'tecnologiasevaluacion.blogspot.com/p/that-quiz.html'. The page features a green navigation bar with 'Home', 'Acerca de...', and 'Contactos'. Below this is a white header with the title 'BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN'. A dark navigation bar contains 'Home', 'Objetivos', 'Documentación', and 'Herramientas >'. The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'That Quiz', includes a yellow 'Like' button, a screenshot of the 'THAT QUIZ' application interface, a descriptive paragraph about the tool's features for teachers and students, a 'Manual de That Quiz' section with a decorative frame and the author's name 'Alejandra Espinoza', and a list of exercises: 'Opción Múltiple', 'Diapositivas', and 'Parejas'. The right column contains a search bar, a 'Visitas' counter showing '280', and a 'Síguenos' section with a 'Subscribe' button. At the bottom, there is a '0 comentarios:' section and a 'Publicar un comentario' form with a text input field and a 'Comentar como:' dropdown menu.

## Educaplay

Al abrir la página de esta herramienta tecnológica se puede visualizar el nombre, logo, descripción, manual y evaluación creada con esta plataforma virtual.



tecnologiasdeevaluacion.blogspot.com/pi/educaplay.html

Home Acerca de... Contactos

Home Objetivos Documentación Herramientas


### BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Educaplay



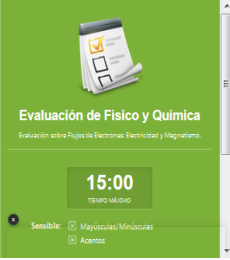
Educaplay es una plataforma muy interesante ya que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo para los estudiantes. Los docentes pueden crear mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, sopa de letras, test y mucho más. Además permite insertar las actividades en blogs o páginas web, una gran alternativa para que los estudiantes aprendan

Manual de Educaplay



Autora: Alejandra Espinoza

Test creado con Educaplay  
Evaluación de Físico y Química



Evaluación de Físico y Química  
Evaluación sobre Físico de Electrones, Electricidad y Magnetismo.

15:00  
TIEMPO MÁXIMO

Simbol:  Mayúsculas/Minúsculas  Acentos

0 comentarios:

Publicar un comentario

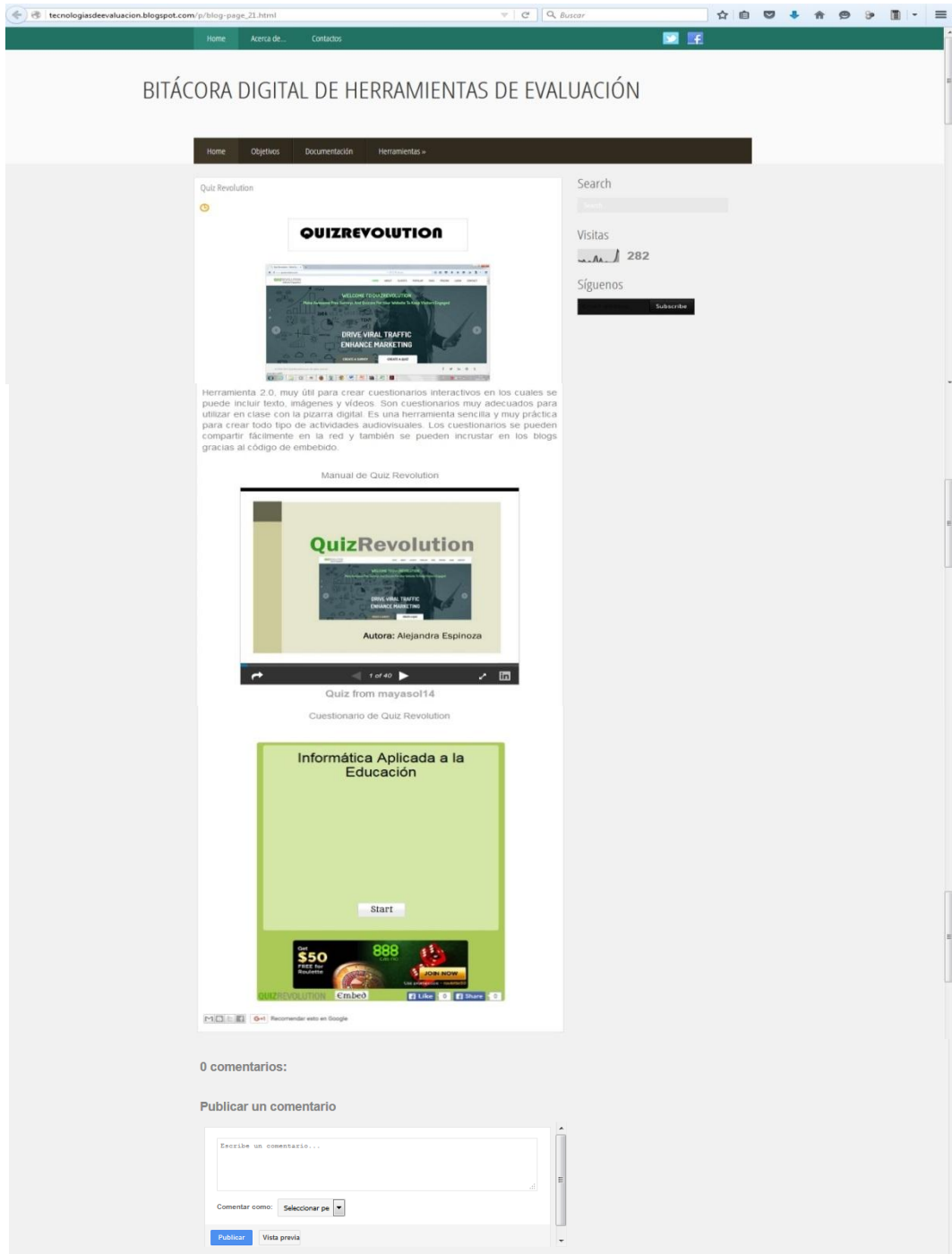
Escribe un comentario...

Comentar como:

Ver comentario

## Quiz Revolution

En su página se muestra el nombre de la aplicación, la ventana de inicio de la herramienta web 2.0, una descripción y manual de la misma, así como una evaluación elaborada con esta herramienta.



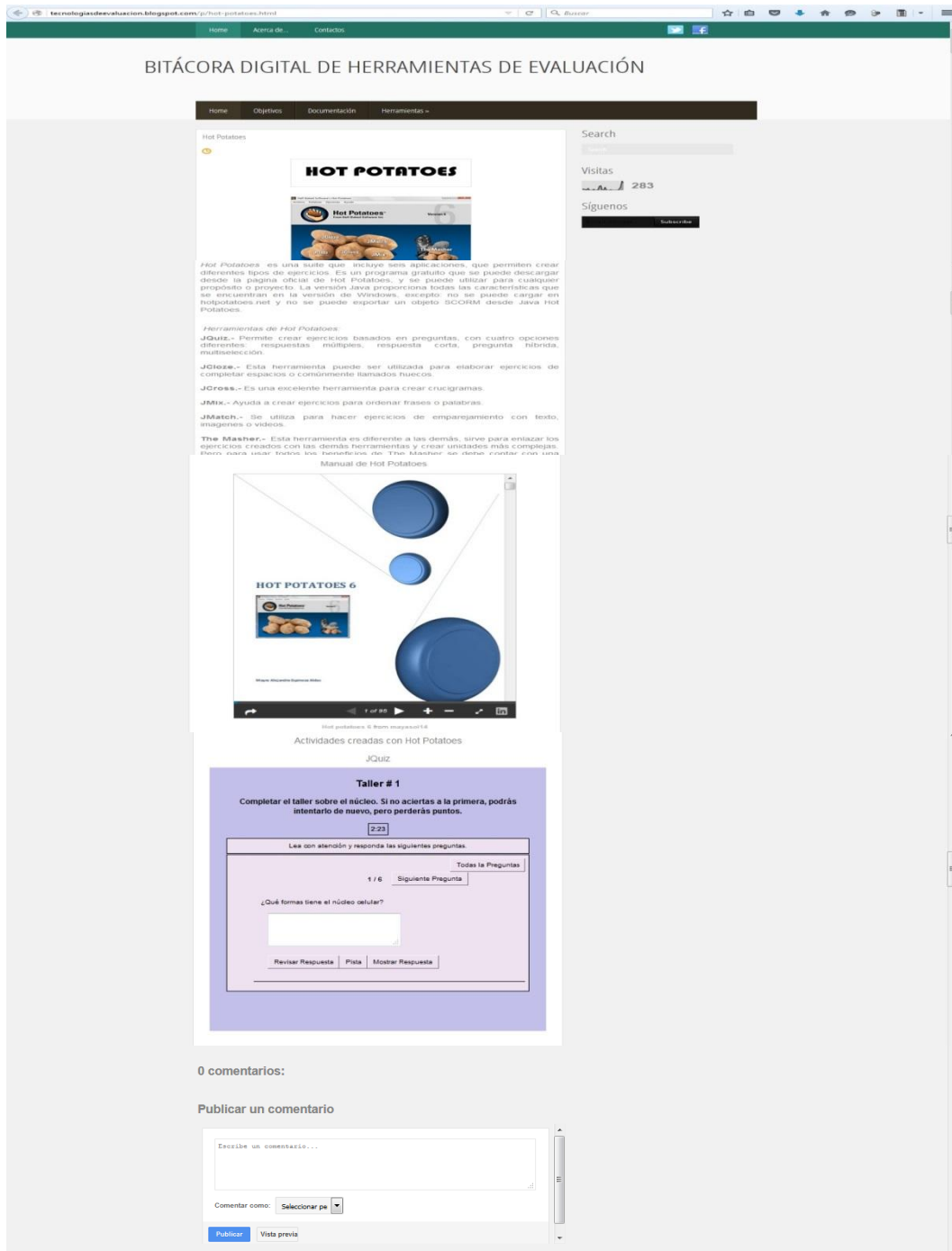
The screenshot shows a Blogger blog post titled "BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN". The post content includes:

- A navigation menu with "Home", "Objetivos", "Documentación", and "Herramientas".
- A section titled "Quiz Revolution" featuring a video player with the Quiz Revolution logo and a video thumbnail showing a digital classroom interface with text: "WELCOME TO QUIZREVOLUTION", "DRIVE VIRAL TRAFFIC", and "ENHANCE MARKETING".
- A paragraph describing Quiz Revolution as a useful tool for creating interactive questionnaires, suitable for use in classrooms with digital whiteboards. It mentions that questionnaires can be shared on social media and embedded in blogs.
- A "Manual de Quiz Revolution" section with a video player showing a manual cover with the text "QuizRevolution" and "Autora: Alejandra Espinoza".
- A "Cuestionario de Quiz Revolution" section featuring a quiz titled "Informática Aplicada a la Educación" with a "Start" button and a "Quiz Revolution" logo.
- A comment section showing "0 comentarios" and a "Publicar un comentario" form with a text input field, a "Comentar como:" dropdown menu, and "Publicar" and "Vista previa" buttons.

On the right side of the page, there is a sidebar with a search bar, a "Visitas" counter showing "282", and a "Síguenos" section with a "Subscribe" button.

## Hot Potatoes

Esta página contiene el nombre del programa, la ventana de inicio, una descripción de la misma, el manual paso a paso y un ejercicio creado con cada una de las herramientas que conforman el programa.



The screenshot shows a web browser displaying a blog post titled "BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN". The page features a navigation menu with "Home", "Objetos", "Documentación", and "Herramientas". The main content area is titled "Hot Potatoes" and includes a search bar, visit statistics (283 visits), and a "Síguenos" button. The text describes Hot Potatoes as a free software for creating various assessment exercises. It lists several tools: JQuiz (multiple choice, short answer, hybrid, multiple selection), JCloze (fill-in-the-blanks), JCross (crossword puzzles), JMix (word ordering), JMatch (matching exercises), and The Masher (linking exercises). A "Manual de Hot Potatoes" video player is embedded, showing a presentation slide titled "HOT POTATOES 6". Below the video, the text "Actividades creadas con Hot Potatoes" is followed by a "JQuiz" section titled "Taller # 1" with a chemistry question: "¿Qué forma tiene el núcleo celular?". The interface includes buttons for "Revisar Respuesta", "Pista", and "Mostrar Respuesta". At the bottom, there is a comment section with "0 comentarios" and a "Publicar un comentario" form with a text area, a "Comentar como" dropdown, and "Publicar" and "Vista previa" buttons.

## GoConqr

La página del entorno de aprendizaje GoConqr cuenta con el nombre de la aplicación, la ventana de inicio del mismo, una descripción, una manual así como una evaluación desarrolla en esta plataforma.

tecnologiasdeevaluacion.blogspot.com/p/go-conqr.html

Home Acerca de... Contactos

### BITÁCORA DIGITAL DE HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Home Objetivos Documentación Herramientas +

#### Go Conqr

GoConqr es un entorno de aprendizaje personalizado online y gratuito que te ayuda a mejorar tu aprendizaje. Incluye herramientas de aprendizaje para descubrir, compartir y crear Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Apuntes Online, Diapositivas y Test. Además todas estas actividades pueden ser clasificadas por asignaturas.

Manual de Go Conqr

Go conqr from mayaso14  
Test creado en Go Conqr

#### Evaluación de Física...

Este test está cronometrado.  
Tienes 15 minutos para completar 10 preguntas de este test.  
Haz clic en el botón para empezar el test.

Iniciar Test

0 comentarios:

Publicar un comentario

Escribe un comentario...

Comentar como: Seleccionar pe

Publicar Vista previa

## **6.7 Impactos**

### **6.7.1 Análisis de Impactos**

#### **Educativo**

La aplicación de herramientas tecnológicas de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes contribuye en gran medida a enriquecer sus conocimientos y que vean a la evaluación como una oportunidad más para aprender, y corregir aquellos conocimientos erróneos.

La aplicación de herramientas tecnológicas sirve de material didáctico de apoyo para los docentes y construyen nuevos conocimientos en los estudiantes ya que aprenderán a utilizar los diferentes programas.

La investigación realizada puede servir como referente para que otras instituciones incorporen las tecnologías de evaluación en clase a través de la actualización de conocimientos por parte de los docentes mediante la revisión del blog.

#### **Social**

Las aplicaciones que se proponen para elaborar las evaluaciones que los docentes aplican a los estudiantes se plantean como una ayuda para que docentes y estudiantes desarrollen el proceso de evaluación de manera interactiva, pero principalmente para que los estudiantes se incorporen a la vida real con conocimientos informáticos aplicables en cualquier ámbito social.

#### **Tecnológico**

La tecnología cambia todos los días lo que hoy se considera nuevo aquí en otro lugar del mundo ya es obsoleto, pero las aplicaciones online se actualizan automáticamente presentando a sus usuarios una nueva interfaz, beneficios pero en esencia siguen funcionando de la misma

forma y para los mismos fines y los trabajos realizados con anterioridad no se pierden se actualizan.

Por esta razón estar al día con la tecnología es de vital importancia para estar a la par con las exigencias de un mundo globalizado y de manera especial en el ámbito educativo.

## **6.8 Difusión**

La difusión se realizó con los estudiantes y docentes de los segundos años de bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer los cuales se mostraron muy interesados y emocionados por la bitácora digital de herramientas tecnológicas de evaluación.



## Bibliografía

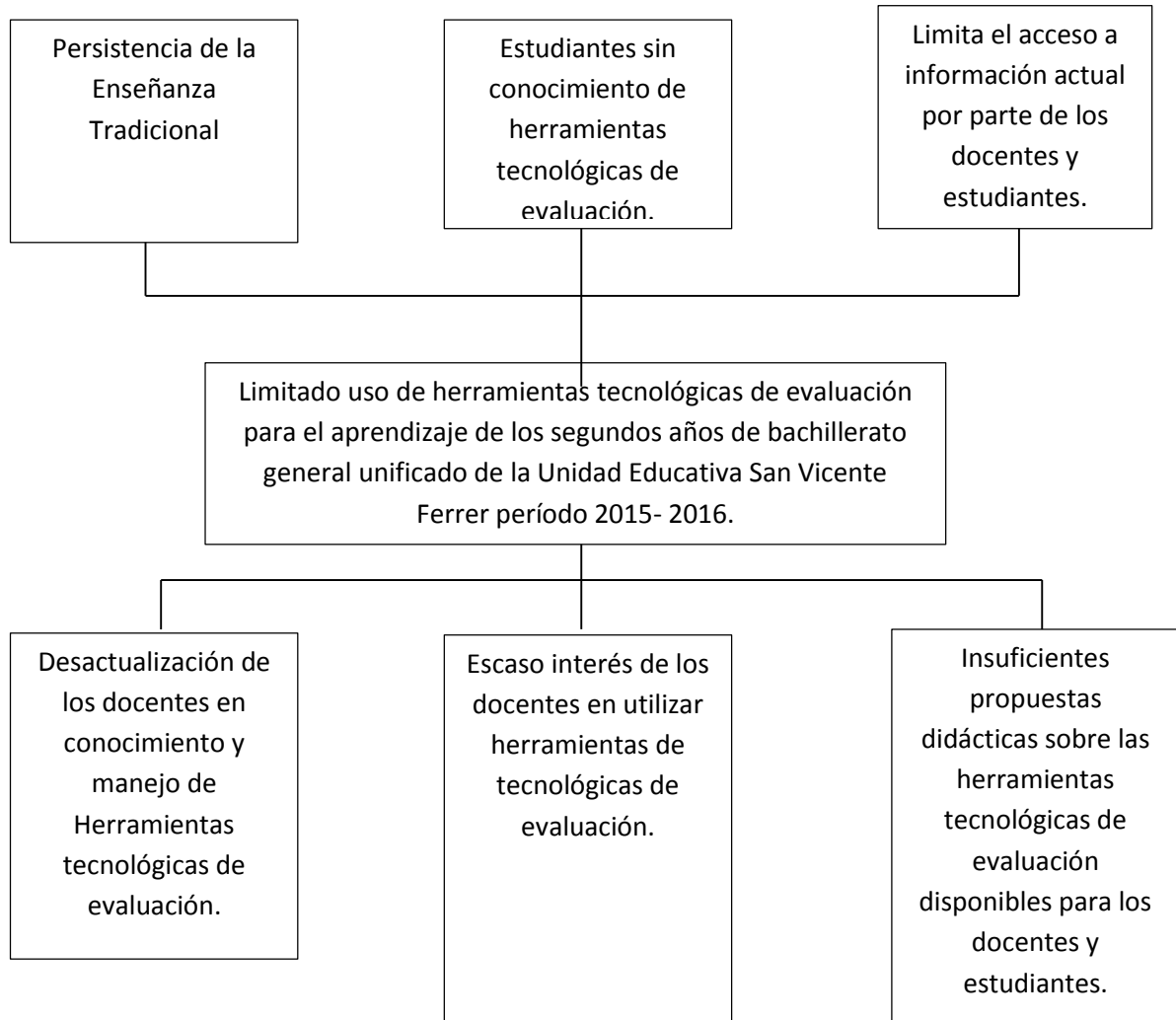
- Aguirre , J. A. (2010). *Filosofía y Ciencia de la Educación*. Brujas.
- Alegsa. (2015). *Diccionario de informática*. Obtenido de Diccionario de informática: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/a.htm>
- Almiron, M. E., & Porro, S. (Enero-Junio de 2014). *ebscohost*. Recuperado el 15 de Enero de 2015, de <http://eds.b.ebscohost.com>
- Baron, R. A. (s.f.). *Psicología*.
- Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mc Graw-Hill.
- Basantes Rodríguez , E. A., & Pozo Carrasco , G. M. (2011-2012). "*Estudio de la aplicación del programa Jclíc para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación de los estudiantes de octavo y noveno de educación básica del centro educativo Cristóbal de Troya en el año lectivo 2011-2012*".
- Calero Pérez, M. (2013). *Aprendizaje sin límites: Constructivismo*. Alfaomega.
- Campión, S. R., & Nalda, F. (Julio de 2012). *Pixel-Bit, Revista de medios y Educación*. Recuperado el 14 de Enero de 2015, de <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=52bfc808-869f-418b-81f6-40a8c07d83a3%40sessionmgr4002&vid=0&hid=4113>
- Castejón , J. L., González, C., Miñano , P., & Gilar, R. (2013). *Psicología de la educación*. ECU.
- Céspedes Chiluisa, E. G., & González Sotomayor, M. Á. (2012). "*Desarrollo e implementación de un sistema de generación de test on-line para dispositivos móviles*". Sangolquí.
- Cukierman, U., Rozenhauz , J., & Santángelo, H. (2011). *Tecnología educativa: Recursos, modelos y metodologías*. Prentice Hall.
- De la Osa, J. C. (2014). *EBSCO*. Recuperado el 14 de Enero de 2015, de <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=56d965d6-0d09-4959-b75e-090f77627704%40sessionmgr4003&vid=0&hid=4113>

- Educaplay. (2016). *Educaplay*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de <http://www.educaplay.com/>
- Fantini , A. C. (2009). *Los estilos del aprendizaje en un ambiente mediado por Tics: herramientas para un mejor rendimiento académico, XIII Congreso Internacional de Informatica en la Educación*. Editorial Universitaria.
- Ferreiro, R. (2012). *Cómo ser mejor maestro*. Trillas.
- Flubaroo. (2016). *Flubaroo*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de <http://www.flubaroo.com/>
- Glosario de Informática e Internet*. (20 de Enero de 2015). Recuperado el 17 de 05 de 2014, de <http://www.internetglosario.com/>
- GoConqr. (2016). *GoConqr*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de <https://www.goconqr.com/es>
- González Guerrero, K., Contreras Bravo, L. E., & Reyes León, F. (Diciembre de 2014). *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. Recuperado el 14 de Enero de 2015, de <http://revistavirtual.ucn.edu.co>
- González Guerrero, K., Rincón Caballero, D. A., & Contreras Bravo, L. E. (4 de Septiembre-Diciembre de 2013). <http://revisavirtual.ucn.edu.co>. Recuperado el 13 de Enero de 2015, de <http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=b746f167-a223-487e-8985-2ff6fb0e3fd3%40sessionmgr4005&vid=0&hid=4113>
- Jácome Amores, D. M., & Balseca Coba, C. C. (2012). *"Tipologías de los recursos didácticos multimedia de la carrera de educación básica en la Universidad Técnica de Cotopaxi período 2012"*. Latacunga.
- Ledda, R. (29 de Agosto de 2012). *ElearningSoft*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de [https://elearningsoft.wordpress.com/2012/08/29/4-programas-para-crear-crucigramas\\_v2/](https://elearningsoft.wordpress.com/2012/08/29/4-programas-para-crear-crucigramas_v2/)
- López Cuadrado, J., Pérez , T., & Armenderiz, A. (s.f.). Evaluación Mediante Test: ¿Por qué no usar el ordenador? *Revista Iberoamericana de Educación*, 16.

- Martínez Sánchez. (2004). *Nuevas tecnologías y educación*. Pearson Educación.
- Moyano Díaz, G. V. (2010). *"Sistema de exámenes en línea orientado a centros de idiomas"*. Quito.
- Osorio, Elizabeth;. (s.f.). *Fundamentación - Tecnología en la clase*. Recuperado el 13 de Marzo de 2014, de <https://sites.google.com/site/tecnologiaenlaclase/fundamentacion>
- Real Academia de la Lengua. (s.f.). *Diccionario de Real Academia de la Lengua*.
- Ríos Ariza, J. M., & Ruiz Palmero, J. (2011). *Competencias Tic e Innovación: Nuevos escenarios para nuevos retos*.
- Rodríguez Torres, Á. F. (2012). *Metodología y valuación: desarrollo de competencias y destrezas con criterio de desempeño*. Quito: Letra Sabia.
- Romero Gallardo, R. (2011). *Tecnología Educativa Prospectiva*. CODEU.
- Saillema Manobanda, R. G. (2013). *"Utilización de los test online de evaluación y su repercusión en el desempeño pedagógico de los docentes del colegio Universitario "Juan Montalvo" en la ciudad de Ambato"*. Ambato.
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías de aprendizaje: una perspectiva educativa*. Pearson Educación.
- Tirado, F., Martínez, M. Á., & Covarrubias, P. (2010). *Psicología Educativa para afrontar los desafíos del siglo XXI*. McGraw-Hill.
- Tuckman, B. W., & Monetti, D. M. (2011). *Psicología Educativa*. Cengage Learning.
- Vox. (2011). *Diccionario General de la Lengua Española*. Larousse Editorial.
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. Pearson Educación.
- Yuni, J., & Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar: Recurso Metodológicos para la preparación*. Brujas.
- Zambrano, J. (2012). *La docencia en la sociedad red: Apuntes para la formación de docencia virtual*. Gráficas Iberia.

## ANEXOS

### Anexo N° 1. Árbol de Problemas



## Anexo N° 2. Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo usar las herramientas tecnológicas de evaluación para fortalecer el aprendizaje de los segundos años de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer período 2015- 2016?</p>	<p>Usar las herramientas tecnológicas de evaluación para fortalecer el aprendizaje de los segundos años de Bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer período 2015-2016.</p>
<p><b>SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES</b></p> <p>2.4.1 ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas de evaluación que los docentes utilizan en clase?</p> <p>2.4.2 ¿Cómo seleccionar las herramientas tecnológicas de evaluación idóneas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a docentes y estudiantes?</p> <p>2.4.3 ¿Cómo plantear una propuesta para ayudar a docentes y estudiantes a usar herramientas tecnológicas de evaluación?</p> <p>2.4.4 ¿A través de qué herramienta se difundirá la propuesta a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer, para que hagan uso de la misma?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar las herramientas tecnológicas de evaluación que usan los docentes de segundos años de Bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer, a través de una encuesta con la finalidad de medir el conocimiento de los mismos.</li> <li>• Seleccionar las herramientas tecnológicas de evaluación idóneas, para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a docentes y estudiantes.</li> <li>• Plantear una propuesta para ayudar a docentes y estudiantes a usar herramientas tecnológicas de</li> </ul>

	<p>evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Difundir la propuesta a los estudiantes y docentes de los segundos años de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “San Vicente Ferrer”, para que hagan uso de la misma.</li></ul>
--	---

### Anexo N° 3. Encuestas Aplicadas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN

Encuesta dirigida a los Docentes

La presente encuesta está dirigida a los docentes de los segundos años de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer de la parroquia El Sagrario de la ciudad de Ibarra, la misma que tiene el objetivo de potenciar el uso de herramientas tecnológicas de evaluación en aprendizaje de los segundos años de Bachillerato de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer período 2014- 2015.

#### Orientaciones Didácticas

- Lea detenidamente cada pregunta antes de contestar.
- Marque con una x en cada pregunta para registrar su respuesta.
- La encuesta es anónima para garantizar la confidencialidad de la información.

1. ¿Cuál es el nivel de conocimientos que usted tiene acerca de las herramientas tecnológicas de evaluación?

Mucho	Poco	Ninguno

2. ¿Utiliza herramientas tecnológicas al momento de realizar evaluaciones?

Si	
No	

2.1. Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que usted utiliza para elaborar sus evaluaciones?

	Si	No
ThatQuiz		
GoConqr		
Quiz Revolution		
Educaplay		
Flubaroo		
Hot Potatoes		
Otros		

3. ¿En qué medida considera importante el uso de herramientas tecnológicas para evaluar?

En gran medida	Mucho	Poco	Nada

4. ¿Qué recursos utiliza en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

	Si	No
Tiza		
Pizarrón		
Hojas		
Computador		
Internet		
Proyector		
Aplicaciones online		
Aplicaciones off line		

5. ¿Con que estilo de aprendizaje se identifican más sus estudiantes?

Memorístico	Visual	Auditivo	Lúdico



6. ¿En qué tipo de evaluación le gustaría utilizar herramientas tecnológicas de evaluación?

Diagnóstica	Formativa	Sumativa

7. ¿Cree usted que la evaluación contribuye a enriquecer el aprendizaje?

Mucho	Poco	Nada

8. ¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Bondades	Mucho	Poco	Nada
Facilitan el proceso de evaluación			
Calificación automática			
Retroalimentación			
Contenidos dinámicos			
Ahorro de Tiempo			
Disminución del uso de papel			

9. ¿Le gustaría contar con una guía didáctica (bitácora, blog) para la utilización de herramientas tecnológicas de evaluación?

Mucho	Poco	Nada

**Encuesta dirigida a los Estudiantes**  
**Orientaciones Didácticas**

- Marque con una x en cada pregunta para registrar su respuesta.

1. ¿Cuál es el nivel de conocimientos que usted tiene acerca de las herramientas tecnológicas de evaluación?

Mucho	Poco	Ninguno

2. ¿Utiliza su profesor herramientas tecnológicas al momento de realizar evaluaciones?

Si	
No	

2.1. Si su respuesta es positiva ¿Marque con una x las herramientas tecnológicas que utiliza su profesor para elaborar sus evaluaciones?

	Si	No
ThatQuiz		
GoConqr		
Quiz Revolution		
Educaplay		
Flubaroo		
Hot Potatoes		
Otros		

3. ¿En qué medida considera importante el uso de herramientas tecnológicas para evaluar?

En gran medida	Mucho	Poco	Nada

4. ¿Qué recursos utiliza su docente en el desarrollo de su clase para el aprendizaje?

	Si	No
Tiza		
Pizarrón		
Hojas		
Computador		
Internet		
Proyector		
Aplicaciones online		
Aplicaciones off line		

5. ¿Con qué estilo de aprendizaje se identifican más?

Memorístico	Visual	Auditivo	Lúdico

6. ¿En qué tipo de evaluación le gustaría que su docente utilice herramientas tecnológicas de evaluación?

Diagnóstica	Formativa	Sumativa

7. ¿Cree usted que la evaluación contribuye a enriquecer el aprendizaje?

Mucho	Poco	Nada

8. ¿Señale las bondades que usted considera tienen las herramientas tecnológicas de evaluación en el aprendizaje?

Bondades	Mucho	Poco	Nada
Facilitan el proceso de evaluación			
Calificación automática			
Retroalimentación			
Contenidos dinámicos			
Ahorro de Tiempo			
Disminución del uso de papel			

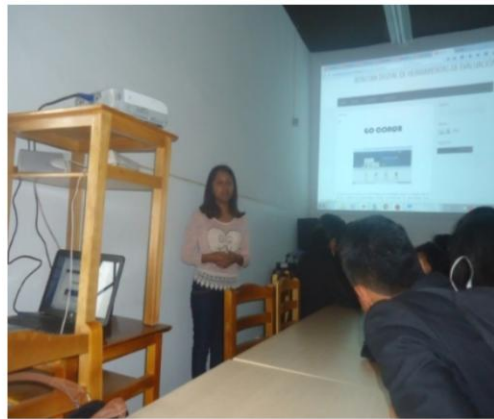
9. ¿Le gustaría contar con una guía didáctica (bitácora, blog) para la utilización de herramientas tecnológicas de evaluación?

Mucho	Poco	Nada

#### Anexo N° 4. Fotografía Encuestas



## Anexo N° 5. Fotografía Difusión



## Anexo N° 6. Certificado de Encuestas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
**SAN VICENTE FERRER-DOMINICOS**  
Ibarra - Ecuador

A petición verbal de la parte interesada, el P. Lic. Miguel Ángel Vega, Rector de la Institución Educativa:

**CERTIFICA**

**QUE:** la Srta. **ESPIÑOZA ALDAS MAYRA ALEJANDRA**, con cédula de ciudadanía 1003719182, realizó la aplicación de encuestas a los docentes y estudiantes del trabajo de grado "Bitácora de Herramientas Tecnológicas de Evaluación para el Aprendizaje de los Estudiantes de los Segundos Años de Bachillerato General Unificado", en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" – Dominicos el 1 de junio del 2015.

Se expide el presente certificado, para los fines que el interesado crea conveniente.

Ibarra, 01 de diciembre del 2015

*P. Ldo. Miguel A. Vega Celtrán*  
P. Ldo. Miguel Ángel Vega  
RECTOR



*"Todo es posible para el que tiene fe"*

■ Dirección: Santo Domingo 4-76 ■ Teléfono: 2640 231 ■ E- mail: sanvicenteferrer\_dominicos@hotmail.com ■ IBARRA- ECUADOR

Anexo N° 7. Certificado de Difusión



INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
**SAN VICENTE FERRER-DOMINICOS**  
Ibarra - Ecuador

A petición verbal de la parte interesada, el P. Lic. Miguel Ángel Vega, Rector de la Institución Educativa:

**CERTIFICA**

**QUE:** la Srta. **ESPINOZA ALDAS MAYRA ALEJANDRA**, con cédula de ciudadanía 1003719182, realizó la socialización de la propuesta "Bitácora Digital de Herramientas Tecnológicas de Evaluación para el Aprendizaje de los Estudiantes de los Segundos Años de Bachillerato General Unificado" en la Unidad Educativa "San Vicente Ferrer" – Dominicos el 30 de noviembre del 2015.

Se expide el presente certificado, para los fines que el interesado crea conveniente.

Ibarra, 01 de diciembre del 2015

*P. Lcdo. Miguel A. Vega Beltrán*  
P. Lcdo. Miguel Ángel Vega  
RECTOR



*"Todo es posible para el que tiene fe"*

■ Dirección: Santo Domingo 4-76 ■ Teléfono: 2640 231 ■ E-mail: sanvicenteferrer\_dominicos@hotmail.com ■ IBARRA- ECUADOR

## Anexo N° 8. Certificado Abstract

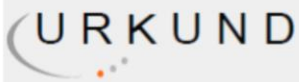
### SUMMARY

This research aims to promote the use of technological tools in learning assessment of second-year Bachelor of "Unidad Educativa San Vicente Ferrer", 2015- 2016. The evaluation is a process which can be carried out much more simplified if technology is used, this does not minimize its importance or withdraw the value it has, on the contrary, it allows teachers and students the process interactively. This work was supported by the theoretical framework which includes the philosophical, psychological, educational, social and technological foundations with humanistic, cognitive, constructivist, socio-critical and connectivist theories respectively, as well as subtopics for each topic. Field research and documentation methodology were used to collect the information by applying the survey as a research technique. Once the analysis and interpretation of results of conducted surveys were obtained the main conclusion was teachers do not use technological tools to develop assessments and therefore it is recommended making good use of the technological resources the institution has. Finally, it was concluded with the creation of a blog on technology assessment tools, in order to innovate the evaluation process through the incorporation of ICT. This researching work could serve as a benchmark and other educational institutions could incorporate technology tools classroom assessment by reviewing the proposed digital logbook.





## Anexo N° 9. Urkund



---

### Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** TRABAJO DE GRADO 10-02-2016 - objetivo.docx (D17811729)  
**Submitted:** 2016-02-16 14:45:00  
**Submitted By:** alejandrasol1993@gmail.com  
**Significance:** 2 %

**Sources included in the report:**

- <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1660/3/05%20FECYT%201226%20DERECHOS%20DE%20AUTOR.pdf>
- <http://biblioteca.utec.edu.sv:8080/xmlui/bitstream/11298/128/6/54651.pdf.txt>
- <http://adalgisafdez.blogspot.com/>
- <http://es.slideshare.net/GiovannyUtreras/proyecto-final-38505975>
- [http://www.cgfie.ipn.mx/Servicios/Mediateca/Documents/Memorias/VII\\_FIE.pdf](http://www.cgfie.ipn.mx/Servicios/Mediateca/Documents/Memorias/VII_FIE.pdf)
- <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/670/1/T-UCE-0010-152.pdf>
- [http://costarica.elmaestroencasa.com/practicas/manual\\_02\\_hotpotatoes.pdf](http://costarica.elmaestroencasa.com/practicas/manual_02_hotpotatoes.pdf)
- <http://herramientastecnologicas2011.blogspot.com/2011/03/las-herramientas-tecnologicas-en-la.html>
- <http://tecnologiasdeevaluacion.blogspot.com/>
- <http://www.internetglosario.com/>

**Instances where selected sources appear:**

12