



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

<p>PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE</p>
--

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

Autores:

FREIRE GUZMÁN, Andrea Nicole

JARRÍN TRUJILLO, Gisele Melissa

Tutor:

LOGROÑO HERRERA, Lorena del Rocío Lic. MgC.

Pujilí – Ecuador

Marzo 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **FREIRE GUZMÁN ANDREA NICOLE Y JARRÍN TRUJILLO GISELE MELISSA**, declaramos ser autoras del proyecto de investigación; **“PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE”** siendo la Lic. MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera tutora del presentetrabajo; eximimos a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales depositables reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.

.....

Freire Guzmán Andrea Nicole

C.I: 175114222-3

.....

Jarrín Trujillo Gisele Melissa

C.I: 171931988-9

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título: **“PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE”**, de las postulantes **FREIRE GUZMÁN ANDREA NICOLE Y JARRÍN TRUJILLO GISELE MELISSA**, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Directivo de la Extensión Pujilí de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Pujilí, marzo, 2022

.....

Lic. MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera

C.I. 0501976120

TUTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, los postulantes: **FREIRE GUZMÁN ANDREA NICOLE Y JARRÍN TRUJILLO GISELE MELISSA** con el título de Proyecto de Investigación: “**PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según las normativas institucionales.

Pujilí, marzo, 2022

Para constancia firman:

.....
Ing. MSc. Xavier Mauricio Andrade Villacis
C.I: 0401040118
Lector 1

.....
PhD. Oscar Alejandro Guaypatin Pico
C.I. 1802829430
Lector 2

.....
Msc. Mayra Verónica Riera Montenegro
C.I: 0502992308
Lector 3

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo a mi familia, quienes me impulsaron a seguir adelante y a no rendirme con los obstáculos que me da la vida, por ese sacrificio y amor incondicional que me han brindado todos estos años para seguir adelante, por ese ejemplo de lucha de mi madre, por ese esfuerzo de mi padre y a mis hermanos por ser la alegría de mi hogar, en especial quiero dedicar este trabajo a mis abuelos paternos y maternos por apoyarme y ser un ejemplo a seguir de honestidad , cariño y respeto, también a todas esas personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito y en especial aquellos que me supieron apoyar y darme una mano amiga y me compartieron su cocimiento.

Andrea Freire G.

Dedico este trabajo de investigación con mucho amor y cariño incondicional a mi padre Vicente Jarrín y mi madre Erika Trujillo que han sido mi impulso diario para terminar mi carrera y no darme por vencida, por apoyarme desde el primer día y enseñarme que somos un equipo como familia que nunca tira la toalla, por levantarme con fuerza cuando me he sentido cansada, por brindarme sus palabras de aliento y abrazos llenos de amor para demostrarme lo mucho que me quieren, también dedico este proyecto a mis hermanos Michelle, Mateo y Camila porque en el transcurso de este trayecto cada uno me ha brindado momentos únicos y especiales que me dieron el valor para terminar con lo que empecé y estoy segura que ellos también lo lograrán con la ayuda de Dios.

Gisele Jarrín T.

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de este trabajo va dirigido primero a mis padres Julieta Guzmán y Paul Freire por acompañarme y apoyarme en las decisiones que he tomado, me han enseñado que la perseverancia y el esfuerzo al final rinden frutos, a mis hermanos que con su cariño y felicidad que traen a mi vida hacen que mis días valgan la pena, a mis abuelitos por estar pendientes de mi cada día y de mi familia , por ese voto de fe que ellos me dieron para demostrar que puedo cumplir mis metas y hacerlos sentir orgullosos de su nieta y por ultimo a mi querida Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirme las puertas del conocimiento y también aquellos docentes que con su sabiduría y valores hicieron de mí una persona recta y responsable.

Andrea Freire G.

Agradezco primeramente a Dios por darme las fuerzas suficientes para seguir adelante en el desarrollo de este trabajo, también agradezco profundamente a mis pilares de la vida, mi familia, empezando por mis padres, gracias a ellos he podido cumplir muchas metas y terminar mi carrera es una de ellas, agradezco por todo lo que me han dado porque sé que lo han hecho con esfuerzo para todos nosotros como familia, quiero agradecer a mis hermanos por apoyarme con cualquier acto de amor que demuestran día a día y levantar mi ánimo cuando lo he necesitado, agradezco a mi querida Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus docentes por brindarme el conocimiento necesario durante este trayecto con el fin de formar una futura docente de calidad, finalmente pero no menos importante quiero agradecer a mi compañera de prácticas y proyecto Andrea por todo lo que hemos realizado para este proyecto, porque ha sido mi complemento cuando me he sentido perdida y desanimada, por ser quien es y demostrar que sí se puede lograr la meta hasta el final.

Gisele Jarrín T.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILI

TÍTULO: “Plataformas Educativas Digitales en el Proceso de enseñanza – aprendizaje.”

Autoras:

Freire Guzmán Andrea Nicole

Jarrín Trujillo Gisele Melissa

RESUMEN

La evolución de la tecnología ha generado un impacto en el ámbito educativo, por ende, la inclusión de las plataformas educativas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es requerido por docentes y estudiantes, ya que posee una amplia gama de servicios, repositorios y herramientas favorables al desarrollo de entornos virtuales para el aprendizaje significativo del educando, es por ello que las plataformas derivan como una alternativa para un paradigma que crea una nueva visión del ambiente pedagógico. Ante el desconocimiento y falta de capacitación de los educadores frente a las plataformas que fueron incorporadas por las instituciones educativas, queda la posibilidad de que el entorno virtual no corresponde al proceso didáctico que necesita el docente y estudiante para la interacción, motivación, diversidad y conocimientos académicos. Así pues, el objetivo del proyecto es proponer el uso de plataformas educativas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”, provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Taniloma. La metodología empleada se basa en el paradigma interpretativo, pues permitió realizar una reflexión sobre el uso de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El proyecto se relaciona con el tipo de investigación cualitativa, porque se utilizó para profundizar el manejo de las herramientas que ofrecen las plataformas educativas digitales en la práctica pedagógica, desarrollado en cuatro etapas: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa – propuesta. Por último, el método de investigación es el inductivo porque permitió obtener indicios frente a la realidad del docente con el uso de plataformas en el proceso didáctico para llegar a una conclusión sobre el estudio realizado, empleando la técnica de la entrevista con el instrumento guía de entrevista aplicados a los docentes. El resultado es un taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de tres plataformas educativas digitales orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje, contextualizando cada una de ellas con presentaciones gráficas, así mismo, se encuentra un instructivo mediante trípticos como guía de acceso a las cuentas respectivas, finalmente, la elaboración de actividades de participación docente para la retroalimentación de lo aprendido. Este proyecto contribuye a fortalecer el proceso didáctico empleando recursos tecnológicos para la creación de un espacio educativo con el propósito de despertar el interés por aprender de manera diferente en el estudiante, desarrollando habilidades y destrezas presentes en los niños y niñas al utilizar la tecnología para la educación.

Palabras Claves: plataformas educativas digitales, proceso de enseñanza - aprendizaje, tecnología, entorno virtual.

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

PUJILÍ EXTENSIÓN

Topic: “Digital educational platforms unto teaching-learning process”

Authors:

Freire Guzmán Andrea Nicole

Jarrín Trujillo Gisele Melissa

ABSTRACT

The technology evolution has generated an impact into educational scope, consequently, the digital educational platforms inclusion within teaching-learning process is required by teachers and students, since it has a favorable repositories and tools services wide range, to the virtual environment development for significant learning from student, which it is so the platforms derive as an alternative for a paradigm that creates a pedagogical environment new vision. Before, the educators training ignorance and lack in front of digital educational platforms, which were incorporated by educational institutions, there remains the possibility that the virtual environment does not correspond to didactic process that the teacher and student need for interaction, motivation, diversity and academic knowledge. Thus, the project aim is to propose the digital educational platforms use such as: Moodle, Google Classroom and Microsoft Teams for Basic General Education student teaching-learning process strengthening from "Manuela Iturralde" Educational Unit, Cotopaxi province, Latacunga canton, Taniloma parish. The used methodology is based onto interpretive paradigm, since according to its conception, it allowed to make a reflection of information and communication technology use (Tic) into teaching-learning process. The project is related with the qualitative research type, because it was used to deepen the tools management, which offered by digital educational platforms into developed pedagogical practice four stages: preparatory, field work, analytical and informative - proposal. Finally, the method, which directs the research is the inductive, because it allowed to get clues against the teacher reality with the educational platforms use into the didactic process to reach a conclusion about the made study, using the interview technique the teacher Basic General Education, where it is applied interview guide instrument to the teacher. The result is a training workshop directed to teachers about three digital educational platforms use oriented to the teaching and learning process, by contextualizing each them with graphic presentations, likewise, there is an instructive, through triptychs as a access guide the respective accounts, finally, the teacher participation activities elaboration for feedback, what has been learned. This project contributes to strengthen the didactic process into Basic General Education, by using technological resources for an educational space creation with rousing interest purpose by learning different way in the student, developing abilities and skills present into boys and girls at the use technology by education.

Keywords: Digital educational platforms, teaching-learning process, technology, virtual environment.

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del artículo cuyo título versa: **“PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE”**, presentado por: **Freire Guzmán Andrea Nicole y Jarrín Trujillo Gisele Melissa**, estudiantes de la Carrera de: **Educación Básica** perteneciente a la Extensión Pujilí, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, 22 febrero del 2022

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS – UTC
CI: 0502666514

ÍNDICE

PORTADA	I
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	II
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	III
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO.....	VI
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT	VIII
AVAL DE TRADUCCIÓN.....	IX
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	12
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	13
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	14
4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	14
Delimitación del problema	18
Inmersión en el contexto	19
Formulación del problema.....	19
5. OBJETIVOS	19
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos.....	20
6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS	20
7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	23
Antecedentes	23
Enfoque Constructivista.....	26
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	28
<i>Innovación</i>	28
<i>Innovación en educación</i>	29
<i>Importancia de la innovación educativa</i>	30
<i>Las TIC y educación</i>	30
<i>Ventajas del uso de las TIC</i>	32
<i>La convergencia de medios en educación</i>	34
PLATAFORMAS DIGITALES.....	35
<i>Origen</i>	35
<i>Conceptualización</i>	36
<i>Impacto en la práctica pedagógica</i>	40
<i>Tipos de Plataformas</i>	41
<i>Plataforma educativa digital Moodle</i>	43
<i>Plataforma educativa virtual Microsoft Teams</i>	44

<i>Plataforma educativa digital Google Classroom</i>	46
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	48
<i>Enseñanza</i>	48
<i>Características de la enseñanza</i>	49
<i>Aprendizaje</i>	49
<i>Tipos de Aprendizaje</i>	50
<i>La enseñanza y aprendizaje en la educación virtual</i>	56
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	57
10. MARCO METODOLÓGICO	58
Enfoque de la investigación	58
Tipo de investigación	58
Investigación cualitativa.....	58
Investigación documental o bibliográfica.....	60
Investigación de campo	61
Método	61
<i>Método inductivo</i>	61
Técnica e instrumento	61
11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	62
12. REFLEXIONES	67
13. IMPACTO	75
14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	76
15. PROPUESTA	80
16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	122
17. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	124
18. ANEXOS	132
Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables	132
Anexo 2: Instrumento - Guía De Entrevista	136
Anexo 3: Matriz de procesamiento de la información	138
Anexo 4: Ficha de valoración de la propuesta	151
Anexo 5. Análisis e interpretación de la validación de la propuesta	157
Anexo 6. Hojas de vida	159

Índice de Tablas

Tabla 1 Herramientas que ofrecen los diferentes tipos de plataformas educativas vituales	42
Tabla 2 Características de la plataforma educativa virtual Moodle	44

PROYECTO DE TITULACIÓN II

1. INFORMACIÓN GENERAL.

Título del Proyecto: Plataformas Educativas Digitales en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Fecha de inicio: Agosto 2021

Fecha de finalización: Marzo 2022

Lugar de ejecución:

El desarrollo del presente proyecto de investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Manuela Iturralde”, Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Eloy Alfaro, sector Taniloma.

Unidad Académica que auspicia.

Extensión Pujilí

Carrera que auspicia:

Carrera de Educación Básica.

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto de la Carrera: Proceso de Innovación en la gestión de la enseñanza y aprendizaje en diferentes contextos.

Equipo de Trabajo:

Tutor: Lic. MgC. Lorena del Rocío Logroño Herrera

Investigadoras:

Nombre: Freire Guzmán Andrea Nicole

C.I. 175114222-3

Teléfono: 0987099685

Correo: andrea.freire2223@utc.edu.ec

Nombre: Jarrín Trujillo Gisele Melissa

C.I. 171931988-9

Teléfono: 0985151257

Correo: gisele.jarrin9889@utc.edu.ec

Área de Conocimiento: Educación.

Línea de investigación:

Educación y comunicación para el desarrollo humano y social.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Prácticas pedagógicas curriculares, didácticas e inclusivas.

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La finalidad del proyecto expuesto se fundamenta en la utilidad de las plataformas educativas digitales como nuevo paradigma del proceso de enseñanza - aprendizaje que focaliza la participación activa del estudiante y la competencia creativa del docente por aplicar algo diferente a lo tradicional como infiere los autores Barrea y Guapi (2018):

La educación en la actualidad es la encargada de no solo transmitir conocimientos e información, sino que debe proporcionar los medios, aptitudes y habilidades para producirlos y utilizarlos en la práctica, en este sentido las plataformas académicas como las aulas virtuales constituyen un componente clave en la creación, transmisión y asimilación de conocimientos en esta era de constante cambio tecnológico. (p.10)

En efecto, las plataformas educativas digitales han realizado cambios positivos en las instituciones educativas como modalidad formativa que se puede aplicar en lo presencial o no presencial, teniendo como objetivo enriquecer el aprendizaje individual del estudiante y transformándose en un recurso dinamizador apto al uso del docente para ajustar y desarrollar el nivel cognitivo del educando, por medio de diferentes aplicaciones multifuncionales que se acoplan al gusto personal y que priorizan la información consecuente al entendimiento.

Entonces, la educación es innovadora al implementar campos virtuales con distintos sistemas para la creación y gestión de contenidos teniendo en cuenta que el objetivo es determinar los programas por su variedad de herramientas, ya que permite un proceso de enseñanza- aprendizaje más dinámico así como lo afirma Vélez (2003), “en el nuevo marco de educación que se configura, los materiales formativos en el componente virtual de la educación deben tener una serie de propiedades con el fin de que sean innovadores” (p.87). Para cumplir estas expectativas es necesario que el docente desarrolle habilidades prácticas en el conocimiento y manipulación de la tecnología, capaz de ofrecer al estudiante actividades de aprendizaje individual y competencias transversales.

El presente trabajo investigativo contribuye en el uso de plataformas digitales educativas como parte del constante cambio de información, creatividad y conocimientos dentro del proceso pedagógico educativo, por el cual se ha seleccionado

las diferentes plataformas como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams, que engloban diferentes herramientas que permiten al docente y estudiante realizar actividades como: compartir información, generar espacios interactivos, foros, subir archivos, todas estas acciones son gratuitas y fáciles de manipular para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma innovadora con la incorporación de la tecnología.

Según el modelo ya clásico de los tres anillos de Renzulli (1978), en su investigación plantea: “Los estudiantes con alto coeficiente intelectual se caracterizan por obtener un mejor intelecto inmejorable a los demás, ya que su forma de gestionar nuevos conocimientos es distinta a las demás, su manera de aprender es más creativa e innovadora” (p.23). A partir de lo ya expuesto, se determina que el manejo de las plataformas educativas digitales trae consigo la adaptación de conocimientos para una vida profesional en base a generar los trabajos colaborativos de manera flexible, mayor interacción sin restricciones de tiempo y se obtiene información fidedigna todo a partir de la experiencia.

El presente proyecto ha sido realizado con el apoyo de los agentes que conforman la comunidad educativa tales como: directivos, docentes, estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa Manuela Iturralde, los cuales han permitido desarrollar las fases que componen la investigación propuesta por los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, además de ser instruidos por los docentes de la carrera de Educación Básica que otorgaron los recursos para la recolección de información.

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos:

- Los 5 docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”.

Los beneficiarios indirectos:

- Los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”.

4. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

En el siglo XXI la diversificación en las plataformas digitales ha planteado escenarios de cambio en los diferentes ámbitos sociales, tecnológicos, políticos,

educativos y económicos. Es por esta razón que, la educación requiere de avances significativos para alcanzar los fines pedagógicos en la sociedad del conocimiento por ello, la necesidad de incursionar en los ambientes virtuales con el uso de plataformas educativas digitales que posibilitan nuevas formas de aprender, informarse, generar destrezas y desarrollar capacidades.

La educación digital en los países europeos tiene decadencia en los centros educativos puesto que sus representantes manifiestan: “Para la promoción de la educación digital en los planteles, el 29% su formación se menciona de forma menos frecuente y explícita como objetivo en las estrategias nacionales actuales significativas” (EACEA, 2019, p.36). En este sentido, se ha infringido las medidas políticas y sociales que no aseguran la propuesta de una educación digital, por lo tanto, el acceso a la tecnología es inequitativo y no se ha podido insertar en entornos virtuales.

Así mismo, se ha demostrado la falta de capacitación por parte de los educadores para aplicar una enseñanza basada en el uso de la tecnología dentro del aula, lo que impide generar competencias digitales tanto de docentes como estudiantes al no desarrollar el uso creativo, crítico y seguro de las Tic, por esta razón se ha conjeturado un informe, en el que se registran los siguientes datos: PISA (2018), menciona “en España en particular sólo el 11,5% de los centros educativos incentiva a los docentes a integrar las tecnologías educativas en la enseñanza-aprendizaje, frente al 56,7% que se registra en la media de los países que conforman la OCDE” (p.16). Es decir que, menos de la mitad de los centros educativos en España cuentan con la posibilidad de capacitar a los docentes para el manejo de una educación digitalizada.

El régimen de evaluación de las competencias digitales aplicados a los centros educativos de Europa se basa únicamente en demostraciones prácticas de las capacidades adquiridas, lo que han demostrado Eurydice (2018). “En total, 14 sistemas educativos no emplean las tecnologías digitales en ninguna de sus pruebas nacionales” (p.23). Esto quiere decir que, en el proceso educativo no es frecuente el uso de plataformas digitales para el desarrollo del manejo de la tecnología ocasionando un percance en la formación del educando que se habitúa al uso de recursos básicos como la hoja y el papel.

La demanda por centros educativos que cuenten con un equipamiento tecnológico

apto es cada vez más solicitada por los estudiantes, sin embargo, la segunda encuesta realizada por la Comisión Europea (2019) declara:

Los centros escolares sobre TIC en educación han concluido que aproximadamente un tercio de los alumnos de educación primaria y secundaria asisten a centros que tienen declaraciones escritas sobre el uso de las TIC con fines pedagógicos, pero solo algunos sistemas educativos hacen referencia a planes de desarrollo general o digital en sus estrategias o normativas digitales. (p.98-99)

De acuerdo con los resultados realizados un porcentaje mínimo de centros educativos no hacen uso de las TIC para las actividades educativas empleadas por los docentes, ya que no cuentan con el equipamiento necesario para abastecer a un gran grupo de educandos por lo que el tiempo y la economía no permiten realizar una formación académica adecuada a las necesidades sociales e innovadoras.

Por otro lado, se minimiza la participación de los padres de familia hacia el aprendizaje digitalizado, lo cual evita generar un rendimiento escolar óptimo en relación al uso de herramientas interactivas para el estudiante, por lo que la OCDE, (2015) evidencia, “solo una minoría de los sistemas educativos afirman contar actualmente con medidas prácticas de participación y apoyo de los padres en la educación digital” (p. 42). Lo que evita ofrecer el desarrollo de las competencias digitales de sus hijos provocando la falta de motivación en la escuela, lo que provoca el bajo nivel de rendimiento escolar a diferencia de los demás.

El desarrollo de la tecnología en plena era digital ha permitido realizar cambios a nivel internacional, sin embargo, los países latinoamericanos viven una realidad diferente al no contar con las mismas posibilidades con las que obtienen los países mayormente desarrollados, debido a diferentes circunstancias que se han manifestado en América Latina.

Por esta razón, La Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL (2020) ha planteado que, “La situación social en la región se estaba deteriorando, debido al 42% del aumento de los índices de pobreza y de pobreza extrema, la persistencia de las desigualdades y un creciente descontento social” (p.23). En este sentido, los casos

registrados por la baja existencia de intervención tecnológica en plena era digital son establecidos por no contar con un sustento económico estable.

El paradigma educativo en América Latina se ha centrado en expandir el uso de los mediotecnológicos como una realidad próxima, aunque existen diferentes factores que impide el progreso pedagógico ocasionando un aprendizaje convencional, así como lo señala Kliksberg (2005):

“La dimensión más difundida de la desigualdad latinoamericana es la distribución de ingresos, pero no es la única, ni la más grave. La desigualdad se halla presente en todas las dimensiones centrales de la vida cotidiana (salud, acceso a la tecnología, etc)”. (p.12)

Es innegable que, la educación y la tecnología van de la mano y es cada vez más demandada por los sectores con bajos recursos para incrementar sus posibilidades en el mundo social, sin embargo, el acceso es limitado y las instituciones no cuentan con un equipamiento técnico adecuado para implementar plataformas educativas, de ahí las estadísticas de la educación virtual según Solís (2019) “Se puede concluir que los países latinoamericanos estudiados presentan una baja relación de conocimientos tecnológicos, inferior al 75%, en relación a países europeos; y un porcentaje más reducido para Chile (38,9%)” (p.274). De acuerdo, con este estudio aún persiste el desconocimiento por el empleo adecuado de los equipos tecnológicos y dominio en recursos, procesos y herramientas que prometen ser revolucionarios en diversos ámbitos y niveles educativos, por lo que preadolescentes y adolescentes permanecen con una instrucción inconclusa.

Así mismo, los entornos virtuales generados en Latinoamérica han sido un reto para el rol del docente y estudiante, ya que obliga a tomar un papel más activo para el proceso de enseñanza – aprendizaje con el uso de la tecnología para lograr el alcance de competencias en el cumplimiento de objetivos, para lo cual Altavista (2020), documenta el tema de la inequidad. “Docentes entrevistados en Argentina señalan que solamente 55% del grupo entregaba tareas que mandan por plataformas” (p. 115). Es decir, que los docentes no ponen mayor empeño en priorizar la implementación de las plataformas educativas en el aula, lo que provoca el desinterés del uso de las Tic en la formación

escolar del estudiante afectando su rendimiento académico dando como resultado las bajas notas al sistema.

En la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” ubicada en la Provincia Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia Eloy Alfaro, Sector Taniloma, se evidencia que los docentes tienen desinterés por aplicar las diversas plataformas digitales que hoy en día gracias al avance tecnológico existen en internet, puesto que en el caso de la mayoría de docentes no se han capacitado en el uso y aplicación de las Tic para desarrollar sus clases, lo cual da como resultado el uso del pizarrón como único recurso didáctico.

Además, el limitado desarrollo de las competencias digitales por parte de los docentes provoca que no se utilice equipos tecnológicos para el proceso enseñanza – aprendizaje, pues tienen resistencia al cambio y no se auto preparan, ellos consideran que la capacitación es un derecho que tienen como educadores y por lo tanto es el ministerio de educación, el cual debe promover el desarrollo profesional docente.

A ello se suma que, los equipos tecnológicos de la unidad educativa no se utilizan para la enseñanza, porque los pedagogos tienen temor a manipularlos y desconocen cómo hacerlo. Otra razón suponen que se van a destruir y no se quieren responsabilizar de los daños que se puedan ocasionar. En este punto, las autoridades juegan un papel importante para operativizar los procesos administrativos internos en relación al uso de los equipos tecnológicos existentes y no fomentar fobias que afectan a la incorporación de las Tic en el aula.

Ante lo expuesto, se ha evidenciado que los docentes de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” tienen dificultades para el uso de las plataformas digitales en la enseñanza y aprendizaje, por lo que no dan oportunidad a los estudiantes a utilizarlas al momento de realizar diferentes actividades académicas. Siendo así que, se ha planteado la siguiente interrogante,

¿Por qué no se manipulan las plataformas educativas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Delimitación del problema

Plataformas educativas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los

estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”, provincia Cotopaxi, cantón Latacunga, sector Taniloma período lectivo 2021-2022.

Inmersión en el contexto

La llegada de los docentes en formación de la Universidad Técnica de Cotopaxi a la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” fue bien acogida por los miembros pertenecientes a la institución, quienes aceptaron la propuesta del proyecto innovador como un cambio trascendental a la educación que beneficia a estudiantes y docentes debido que fortalecerá el rendimiento académico y contribuirá a la variedad de herramientas digitales.

Además, con la cooperación de los docentes en las actividades educativas, se puede evidenciar el interés que existe por realizar innovaciones en el aula de clase, puesto que es notable la actitud predispuesta hacia el cambio.

Por otro lado, el apoyo de estudiantes fue la indicada al momento de trabajar en el aula de clases, ya que permitió una convivencia armónica para la interacción entre practicantes y educandos en base a los objetivos planificados al momento de desarrollar el proceso de recolección de información asegurando óptimos resultados.

Cabe resaltar también que los padres de familia demuestran colaboración y participación para el bienestar de sus representados, porque cumplen con su rol de figuras de apego del niño por lo tanto su influencia es determinante en su desarrollo académico y personal.

Formulación del problema

¿Por qué no se manipulan las plataformas educativas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje con los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”, provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, sector Taniloma?

5. OBJETIVOS

Objetivo general

Proponer el uso de plataformas educativas digitales como: Moodle, Google Classroom

y Microsoft Teams para el fortalecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”, provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, sector Taniloma.

Objetivos específicos

- Analizar los referentes teóricos sobre las plataformas educativas digitales y el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Identificar los recursos tecnológicos educativos que utilizan los docentes en la Unidad Educativa.
- Desarrollar talleres acerca del uso de herramientas dentro de las plataformas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.

6. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Objetivo	Actividad	Resultado alcanzarse de la Actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos. Medios de verificación)
ETAPA PREPARATORIA			
	Revisión de fuentes bibliográficas acerca de las plataformas educativas digitales y el proceso de	Indagación de las fuentes bibliográficas.	Matriz de operacionalización de variables.

Analizar los referentes teóricos sobre las plataformas educativas digitales y el proceso de enseñanza – aprendizaje	enseñanza-aprendizaje.		Documento del marco teórico.
	Inmersión en el contexto para identificar las plataformas educativas digitales presentes en la Unidad educativa Manuela Iturralde.	Identificación de los sujetos de la investigación.	
ETAPA TRABAJO DE CAMPO			
Identificar los recursos tecnológicos educativos que utilizan los docentes en la Unidad Educativa	Elaboración de los instrumentos de recolección de información: Entrevista a cinco docentes.	Validación de los instrumentos de recolección de información.	Técnica: Entrevista a profundidad. Instrumento: Guía de entrevista. Instrumentos elaborados y validados.
	Aplicación de los instrumentos de recolección de información. (guía de entrevista)	Diagnóstico de los recursos tecnológicos.	Información recolectada.
	Procesamiento y sistematización de la información recolectada.	Descripción sistemática de la información recolectada.	Matrices de procesamiento de información. Documento del marco metodológico
ETAPA ANALÍTICA			
	Análisis e Interpretación de la información recolectada en la entrevista a profundidad.	Reflexiones acerca de los recursos educativos aplicados en la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”.	Hallazgo, argumento, sustento teórico. Documento de la Reflexión.
ETAPA INFORMATIVA – PROPUESTA			
	Exploración de las herramientas en las plataformas digitales		

Desarrollar talleres acerca del uso de herramientas dentro de las plataformas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.	como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.	Indagación de la recursividad digital que aporten al proceso de enseñanza y aprendizaje.	Tres plataformas digitales para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
	Planificación del taller acerca de las herramientas en las plataformas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.	Organización de actividades del taller.	Hoja de planificación del taller.
	Diseño de presentaciones acerca de las herramientas en las plataformas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje.	Descripción de cada plataforma mediante presentaciones gráficas con el uso de la herramienta “Canva”. Instructivo a través de trípticos sobre cómo ingresar a las plataformas.	Presentaciones realizadas en “Canva” Trípticos
	Elaboración de instrumentos para la Validación de la propuesta Validación de la propuesta: “Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales	Análisis de la propuesta planteada.	Instrumento para la validación: Escala de estimación. Resultado de la validación.

	orientado al proceso de enseñanza y aprendizaje.”		
--	---	--	--

7. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

Antecedentes

La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) dentro del campo educativo, ha sido de gran importancia, puesto que ha permitido implementar en las instituciones el uso de plataformas educativas para ayudar al proceso de enseñanza y aprendizaje.

De esta manera, Vidal (2020) desarrolló un artículo científico sobre los factores que intervienen en el uso de las plataformas educativas, la investigación se realizó con el objetivo de profundizar sobre cuáles son los factores que intervienen en el uso y desuso de la plataforma educativa, y analizar si el uso de esta herramienta incide en el proceso educativo. El estudio contempla una metodología con un enfoque cuantitativo y cualitativo con un diseño de investigación no experimental transversal, con un alcance descriptivo. Los instrumentos aplicados para la recolección de la información fueron cuestionarios validados, guía de entrevistas. En conclusión, se evidenció que los factores que intervienen en el uso de plataformas educativas en el proceso de enseñanza - aprendizaje son: el desconocimiento, factores técnicos, el acceso a internet y el uso adecuado del hardware y software. El uso de las plataformas educativas incide positivamente en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Por estarazón, la investigación realizada comparte los resultados de un estudio elaborado sobre los factores que intervienen en el uso de las plataformas educativas, siendo una guía para la elaboración del presente trabajo.

En relación al uso de las TIC en la educación, Guerreiro, Sousa, Oliveira y Serrão (2018) realizaron una investigación para conocer el uso de herramientas tecnológicas en las aulas de clase, planteándose como objetivo analizar el uso de las nuevas tecnologías educativas en el aula. Además, cómo se da el proceso de utilización de esas nuevas herramientas existentes, identificar qué soluciones la escuela ha buscado para inclusión digital de los alumnos para que los mismos puedan tener acceso a las nuevas herramientas

utilizadas en el aula. Para ello, como metodología, se utilizó la investigación bibliográfica y documental exploratoria y análisis cualitativo. Para la recolección de datos, se utilizó la entrevista semiestructurada para verificar el entendimiento y práctica pedagógica de estos profesores en cuanto al uso de las tecnologías en aulas. Los resultados obtenidos en la Escuela primaria, se presentó una práctica Método pedagógico innovador con el uso de nuevas herramientas tecnológicas en el salón de clases. En este contexto, es posible ver lo que necesita el profesor, estar siempre en busca de nuevos conocimientos, ya que el sistema educativo también está en constante renovación. Es así como, el estudio realizado indica la importancia en la aplicación de las nuevas herramientas que aparecen todos los días y utilizan desafíos en el enriquecimiento del aula facilitando lo aprendido, siendo así un aporte importante para el desarrollo de este proyecto de investigación.

En referencia a la investigación realizada por la autora Fernández (2016), la cual establece el uso de plataformas virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje, tiene como objetivo analizar las potencialidades pedagógicas de plataformas basadas en el empleo de las TIC. Su metodología se centra en la observación donde se determinan factores como motivación, rendimiento, desarrollo de capacidades, etc., tanto en profesores como alumnos. Una de sus conclusiones resalta que la inclusión de plataformas virtuales contribuye a la mejora en la calidad de los procesos porque se adquieren y mejoran competencias de búsqueda de información y valoración crítica, optimizando la comunicación entre profesor y alumno. Es decir, el estudio se encamina en formar a sujetos competentes en el uso de las TIC según sus necesidades, inquietudes y características a partir del trabajo autónomo, la capacidad de síntesis y la creatividad que desarrolle el docente en el estudiante, por esta razón, el estudio realizado contribuye en los aspectos de conocimiento para el presente proyecto.

Al hablar de la implementación de la tecnología en el aula, Vázquez, Alemán de la Garza y Gómez (2016) llevaron a cabo una investigación acerca del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, planteando como objetivo estudiar las herramientas tecnológicas que conocen y aplican los estudiantes y docentes dentro del aula. La metodología desarrollada en el estudio adoptó un diseño no experimental, transversal correlacional, donde se

aplicaron 112 cuestionarios a estudiantes y 10 cuestionarios a docentes de la Escuela Secundaria. Para comprobar la confiabilidad y validez de los instrumentos se realizó una prueba piloto con el fin de validar la información que es presentada en la investigación, se aplicaron 112 cuestionarios a los estudiantes de los tres grados “Cuestionario 1. Alumno” y 10 cuestionarios a los docentes “Cuestionario 2. Docente”. Se encontró como resultado que en la institución participante existe un mínimo uso de las herramientas multimedia dentro del aula, sin embargo, sí existe interés en temas de tecnología. El desarrollo de este estudio permite conocer el nivel de implementación de la tecnología por parte de los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, la cual favorece en la calidad de elaboración de este proyecto.

En relación con la implementación de la tecnología en el PEA, Martín (2013) efectuó un trabajo acerca del análisis de integración de las TIC y la competencia digital, proponiendo como objetivo general el diagnosticar un estado de integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Considerando que la investigación parte de una metodología comparativa interpretativa y metodología mixta en la que el enfoque cualitativo tuvo un gran peso durante el proceso de investigación a pesar de que también se recaba información de un instrumento como el cuestionario que cuenta con preguntas basadas en las de otros cuestionarios validados y se utilizan entrevistas que alternan en algunas ocasiones preguntas estructuradas con espontáneas. Los resultados evidencian la existencia de cierto nivel de integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de la necesidad escolar y la destreza digital docente para generar una educación de calidad. En definitiva, el estudio realizado aporta para el uso de la tecnología en la educación demandada por competencias digitales por parte del docente para llevar a cabo procesos de mejora e innovación en la enseñanza del que se hablará en el trabajo a elaborar.

Del mismo modo, Lara y Gutiérrez (2018) formularon una investigación basada en el escenario interactivo de aprendizaje y su inclusión en un aula virtual, cuyo objetivo es incorporar el concepto de escenario interactivo de aprendizaje en los entornos donde se desarrolla el proceso de formación en instancias donde están presentes las TICs teniendo en cuenta que su metodología es exploratoria ya que se buscó caracterizar los componentes del EIA que más utilizaron los alumnos y la opinión de éstos acerca de las

características más relevantes. El instrumento para realizar este trabajo son las encuestas y las entrevistas no estructuradas al profesor y los alumnos. Su conclusión es que el EIA permitirá que puedan constituirse espacios de inclusión según su propio perfil, que recorran el camino hacia el aprendizaje significativo en forma personal y bajo el contexto único que presenta cada alumno, a partir de la práctica docente. En efecto, la vinculación que se establece entre el alumno y docente debe comprometer el dinamismo en actividades, contenidos y todas las estrategias necesarias para favorecer el aprendizaje del alumno teniendo en cuenta la interacción y la era digital como ejes principales, por esta razón, el análisis del trabajo realizado contribuye en la ejecución de este proyecto de investigación.

Enfoque Constructivista

El presente trabajo de investigación está enfocado bajo la teoría del aprendizaje constructivista, la cual considera que el alumno toma un papel activo y protagónico sobre su propio aprendizaje a través de la construcción de significados a los conocimientos que va adquiriendo, como manifiesta Coll (1998):

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda específica mediante la participación del alumno en actividades intencionadas, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructivista. (p.22)

Por lo tanto, cuando el desarrollo de actividades es planificado por el docente que toma parte del proceso de formación individual propio del estudiante, genera condiciones óptimas de aprendizaje convirtiéndose en un ser activo ya que manipula, explora, descubre o inventa a través del uso de la tecnología.

Es así como, a partir del aprendizaje significativo se logra interiorizar el papel activo y participativo del estudiante en el aula de clases de manera que la nueva información "se conecta" con un concepto relevante para generar nuevos conocimientos, así declara Ausubel (1983), "Si tuviese que reducir toda la ideología educativa a un solo principio,

anunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente" (p.18). Es decir que a partir de los conocimientos previos como: conceptos, proposiciones e ideas deben alinearse de manera jerárquica o lógica para dar como resultado la adquisición de una percepción propia del tema establecido teniendo en cuenta que el aprendiz debe tener mayor contribución que el docente para hacer de la clase fructífera e innovadora.

Por consiguiente, cuando se habla del conectivismo como una tendencia, se entiende que toma su origen como parte del desarrollo tecnológico y digital de la actualidad donde implica la integración de las nuevas tecnologías en el proceso educativo, estipulado por Cobo (2009), "Bien es sabido que las competencias digitales juegan un papel estratégico en la formación de los estudiantes y profesionales del siglo XXI" (p. 12). En relación con lo mencionado por el autor, la sociedad está en constante evolución, por ende, el uso de la tecnología en educación ha puesto a disposición del docente y estudiante propiciar la participación activa para desarrollar competencias digitales.

Como afirma el autor Siemens (2002), "el conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital" (p.3). Durante la última década uno de los aspectos de mayor influencia en la educación ha sido el avance tecnológico, el cual ha facilitado el desarrollo de un nuevo escenario para las experiencias de aprendizaje, es decir que los estudiantes pueden obtener conocimientos a través de diversos medios digitales como plataformas de búsqueda, información y creación de contenidos de manera que generen un aprendizaje autónomo.

En tal razón, al enfocarse en la corriente conectivista se habla del empleo de las tecnologías en el proceso de enseñanza – aprendizaje con el fin de obtener buenos resultados, sin dejar de lado que el ente principal de la educación es el estudiante, quien es el responsable de gestionar su propio aprendizaje, de manera consciente y eficaz, por tal motivo lo redacta Siemens (2004), "Saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido)" (p.3). Por tal motivo, al utilizar las múltiples plataformas que ofrece el mundo de la red, es importante discernir la información necesaria que se va a utilizar para la presentación que se desea realizar.

Conforme a los aportes anteriormente señalados por los grandes pedagogos se determina la teoría del aprendizaje conectivista como punto de partida para desarrollar el presente proyecto de investigación, es así que, se planea utilizar el uso de la red y las herramientas que ofrecen las múltiples plataformas de internet para la aplicación adecuada dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, además, al basarse en la teoría constructivista, se pretende demostrar que el estudiante es el ente principal dentro del entorno educativo y es el responsable de su propio aprendizaje mediante el uso de las TIC, puesto que se requiere de un conocimiento previo para su correcta manipulación y así crear nuevos recursos.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Innovación

La sociedad actual exige de innovación en todos los ámbitos laborales para producir el desarrollo e impacto de crecimiento necesario para mejorar las condiciones socioeconómicas en toda población, al tener una idea que respalde cualquier problemática existente y desarrollarla para generar un valor deseable.

En tal sentido, según lo estipula la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE, 2011), “La tecnología y la innovación desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de los países respecto a su crecimiento económico, mayor productividad y competitividad, mejor calidad de vida de la población y sustentabilidad ambiental, entre otros aspectos” (p.15). Por lo tanto, la innovación se ha convertido en la principal fuente para lograr concretar grandes cambios a través del conocimiento y aplicación de la ciencia y tecnología para la transformación de la realidad en cada ámbito laboral.

Al hablar de la transformación de una idea, producto o servicio, se conoce que ésta contiene efectos favorables sobre la productividad de un determinado sector social al contar con la tecnología desarrollada en los últimos tiempos. Según González y Pérez (1989):

Hasta los años 60 no se asume la importancia de los problemas de la innovación tecnológica. En ese momento se inicia una corriente de conocimiento que señala a la innovación como un elemento fundamental en la prosperidad de las naciones

avanzadas, y a la tecnología como principal factor de la innovación. (p.11)

Es así como la innovación tecnológica se convierte en el motor principal para la creación de investigaciones y contribuir en el desarrollo de un nuevo conocimiento aplicado en la solución de problemas prácticos.

Innovación en educación

La innovación como una herramienta necesaria para aplicar en el ámbito educativo requiere promover innovaciones que mejoren los procesos de enseñanza – aprendizaje mediante la creación de recursos tecnológicos que contribuyan en la comprensión y mejora del rendimiento académico del aprendiz.

La innovación es considerada como: “Uno de los niveles más altos de creatividad; integra categorías como iniciativas, originalidad, disposición al cambio, aceptación del riesgo, proceso adaptativo, pero sobre todo colaboración y disposición a compartir valores, proyectos, procesos, actuaciones conjuntas y propuestas evaluativas”. (Saturnino de la Torre, 1997, p.6). Por ello, hace referencia que la innovación es imaginación a gran escala donde se adjunta varios aspectos, como tener iniciativa, perseverancia y afrontar obstáculos, por esta razón, tanto docente como estudiante se caracteriza por dar un criterio ante una decisión para resolver un problema.

Para alcanzar la innovación dentro del campo educativo, debe existir la conformación de herramientas mediante el uso de la tecnología que actúan como mediadores entre el conocimiento, aprendizaje y el educador que son reflejadas en las propuestas educativas que se ejecutan en la constante práctica dentro del aula, con el fin de producir mejoras educativas. De acuerdo con Pascual (1988):

Innovación educativa significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente. (p.38)

Frente a lo señalado, el docente es el responsable de generar cambios en la formación del PEA, hacer frente a los esquemas tradicionales que se han generado por años para lograr una enseñanza eficaz, es así como la innovación educativa mediante el uso de la

tecnología ofrece un conjunto de nuevas ideas, proceso y estrategias que el docente introduce para provocar constancia en las prácticas educativas.

Importancia de la innovación educativa

La implementación de la innovación en los centros educativos provoca mejorar ciertas estructuras establecidas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, contribuyendo a que el estudiante desarrolle un aprendizaje significativo donde sabrá reflexionar, ser crítico y analítico. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2014), “La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional” (p.3). Es decir, al llevar a cabo la innovación dentro del aula, implica que el docente utilice recursos innovadores para que el estudiante sea partícipe de las mismas, dejando de lado el papel del estudiante pasivo y convertirse en un agente activo de su aprendizaje con la capacidad de buscar una solución a un problema.

Al aplicar la innovación en el proceso didáctico, el docente debe planificar actividades conjuntas a lo que se quiere enseñar, es decir, obtener nuevas ideas basadas a la realidad de cada estudiante, ya que, la innovación se caracteriza por ser “un proceso: intencional y planeado; sustentado en la teoría y en la reflexión, orientando la transformación de las prácticas y logro de los objetivos lo cual supone su relación con la investigación y con la asimilación de una tecnología desarrollada” (Morales, 2010, p.11). Por lo que, se requiere de una planificación concreta para su aplicación, de esta manera lograr el cumplimiento de los objetivos planteados en el desarrollo de una clase.

Las TIC y educación

El impacto que generó el desarrollo tecnológico ocasionó la inclusión en el ámbito educativo con la finalidad de enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje, como afirma Albero (2002), “La popularización de las TIC en el ámbito educativo comporta y comportará en los próximos años, una gran revolución que contribuirá a la innovación del sistema pedagógico e implicará retos de renovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje” (p.41). Es decir, que el enfoque didáctico tiende a ser más constructivista y las actividades que planifica el docente son más llamativas para el

estudiante fortaleciendo las capacidades, conocimientos y habilidades, por su parte la institución deberá acoplar y retribuir la administración y gestión de las autoridades y entes educativos en la nueva era digital.

Por su parte las diferentes instituciones públicas o privadas avalan una educación digna a las futuras generaciones, para ello Ramírez, (2010) establece que, “Las teorías que subyacen a la institución que, en este caso, tendrían que incluir el tema TIC, en relación con el tratamiento de contenidos, manejo de equipos y trabajo colaborativo son parte de una innovación” (p.15). Entonces, la incorporación de las TIC es fundamental al proceso formativo de cada estudiante, para ello el docente requiere de recursos informáticos, ordenadores, gestión y contribución de la comunidad restableciendo la satisfacción personal, el rendimiento de trabajo y la relación con el alumnado es un enfoque pedagógico al conocimiento significativo.

Así como lo menciona Hernández (2017), “los cambios en el ámbito escolar han sido de forma y fondo, con un producto multiplicador y generalizado, implicando en su totalidad a las sociedades en sí mismas” (p.33). Se considera que la integración de las TIC ha revelado diferentes propuestas didácticas que incluye el uso de plataformas educativas, herramientas tecnológicas y recursos digitales, es así que el aula se considera un entorno práctico e innovador donde el papel del docente es “mediador” y el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.

En otras palabras, el docente debe considerar que su rol trasciende en coordinar procesos de aprendizaje con medios interactivos y dinámicos que ostenten un objetivo claro para la participación activa del estudiante, de acuerdo con Fullan y Stiegelbauer (1991), “los procesos de innovación en cuanto a mejoras en la transformación de enseñanza-aprendizaje los profesores generan nuevas destrezas, comportamientos y prácticas asociadas al cambio, así como con la adquisición de nuevas creencias y concepciones vinculadas al mismo en beneficio del alumno” (p.12). Es decir, deberá impulsar conocimientos y actitudes que favorezcan el pensar, analizar y buscar información para el autoaprendizaje del estudiante como señala Escudero (1992) “al adoptar las TIC el estudiante virtual desempeña un rol central representado en el conjunto de comportamientos y normas que este debe asumir como actor del proceso educativo”

(p.3). En efecto, el estudiante ya tiene experiencia en el uso de las TIC aun así debe asumir algunas características dentro de la formación académica como son: la autodisciplina, el autoaprendizaje y el análisis crítico, las cuales se definen a continuación:

-El rol del alumno encaminado a la autodisciplina: Permite distribuir su tiempo, libertad y flexibilidad para el aprovechamiento del aprendizaje mediado por las TIC generando independencia, planes y objetivos claros como manifiesta el escritor Kohn (2008), "se puede definir como el control de la propia fuerza de voluntad para cumplir cosas que generalmente se ven como deseables" (p.8). El afán de considerar el aprendizaje dentro de la tecnología es asumir responsabilidades como: cumplir tareas, tener horarios establecidos y perseverancia en desempeñar metas cada día.

-El rol del alumno encaminado al autoaprendizaje: El autoaprendizaje le facilita al estudiante virtual el progreso de su facultad a exigirse a sí mismo, según Rugeles, Mora y Metaute (2013), "la capacidad que desarrolla el individuo para aprender de manera autónoma activa y participativa, adquiriendo conocimiento y habilidades y fomentando sus propios valores, lo queda como resultado la autoformación del sujeto" (p.27). Por esa razón, los entornos virtuales demandan al estudiante a aprender conceptos de forma investigativa, distribuir el tiempo y buscar herramientas que le permitan generar materiales educativos a un ritmo activo y participativo.

- El rol del alumno encaminado al análisis crítico: Las Tecnologías de la información y la comunicación por su gran versatilidad ofrecen nuevos espacios de información no limitados permitiendo al educando como, cuando y donde aprender, Lipman (1998) puntualiza que, "estas dimensiones hacen que el estudiante dejen de ser mediador pasivo, para convertirse en mediador activo que, desde el hacer, reconstruyan críticamente su propia teoría y participen en el desarrollo significativo del conocimiento" (p.35). En otras palabras, la tecnología tiene múltiples funciones que garantiza el interés y creatividad por buscar información, además de contar con espacios para fortalecer el conocimiento y pensamiento de manera visual o auditiva dependiendo de su estilo de aprendizaje.

Ventajas del uso de las TIC

Cabe destacar que existe diferentes ventajas del uso de las tic en la educación que se pueden considerar buenas dependiendo del rendimiento o manejo que se haga de ellas tanto del docente como del estudiante, el impacto que ha marcado la aparición de estas innovadoras tecnologías reabastecen la investigación, aprendizaje significativo e interrelaciones a través de una pantalla, determina y profundiza cada preeminencia como la motivación, interactividad y autonomía acorde a la necesidad que manifiesta el educando y educador. (Diaz-Barriga, 2013, p.50).

En tal virtud la incorporación de las TIC en la educación favorece a la competencia digital y desarrollo de nuevas habilidades para el proceso y uso de la información con el objetivo de definir el rol que juega el docente y el aprendizaje vital que consigue el estudiante.

- Motivación. – Al emplear las TIC en aula de clase el estudiante se encontrará más motivado y centrado en la materia, ya que aprenderá de forma atractiva, divertida y sencilla a investigar lo que requiere saber, Según Mallart (2008), “la motivación es una fuerza interna de los estudiantes compuesta por pensamiento, creencias y emociones que surge y pervive en ellos orientada a la realización de tareas propuestas en la docencia de una materia” (p.39). En otras palabras, el docente innovará en el uso de la tecnología para relacionar al aprendizaje de manera poco convencional logrando el interés por los contenidos expuestos.

-Interactividad. – La comunicación dentro del aula es constantemente empleada por el estudiante ya que requiere relacionarse con los demás para intercambiar experiencias, aprender y expresar sus sentimientos y dudas sin presión “al qué dirán” como afirma Cabrera-Mazzini, (2016), “el sujeto pensante es un ser histórico cultural que se desarrolla conforme a su interacción y con el contexto en el que se encuentra” (p.8). En definitiva, el aula de clase es un espacio creador de conexiones de ideas entre docente y estudiantes, por otro lado, el educador debe incentivar la charla casual frente diferentes actividades como debates, diálogos y conversatorios a través de las TIC que ofrece variedades de materiales como imágenes, vídeos, audios y animaciones.

-Autonomía. - Existen diferentes fuentes de información que ayudan a la comprensión de un tema específico, es decir que el alumno es independiente al aprendizaje que genera

volviéndolo más selectivo y flexible al escoger la indagación que aportará a su conocimiento. Según Jonassen, Peck y Wilson (1999) “Las Tic no deben ser consideradas como profesores, sino como herramientas que proveen medios flexibles para que los estudiantes manejen y representen lo que van aprendiendo” (p. 20). Es decir que las Tic fueron usadas por el profesorexclusivamente para dirigir el trabajo autónomo de los estudiantes, pero ellos por decisión propia y de conocimientos previos sobre el manejo de estas herramientas, las utilizaron de manera más amplia para facilitar su labor de aprendizaje.

La convergencia de medios en educación

El impacto de las tecnologías digitales y las estrategias de enseñanza se orientan a la mejoradel proceso de aprendizaje tanto en estudiantes como docentes, por lo que han traído consigo en los últimos años el desarrollo de múltiples procesos de convergencia en los medios de comunicación.

Las tecnologías prometen no sólo una incidencia importante en el progreso social, sino también una influencia en la forma de pensar y actuar en las actitudes humanas, de modo que, se considera a la convergencia de medios como la renovación o tendencia, casi revolucionaria, de los medios masivos y de la industria de las Telecomunicaciones. (Villanueva, 2000, p.1). En este sentido, la implementación de los medios tecnológicos ha ido evolucionando por los cambios que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen, permitiendo al usuario realizar adaptaciones de acuerdo con la realidad existente.

Por otra parte, la convergencia es definida por Jenkins (2008) como:

El flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. (p.14).

Por eso, la convergencia mediática se trata de un proceso de transformación en cuanto al uso de los medios de comunicación. Este proceso está basado en las nuevas posibilidades de acción y participación de los usuarios que han abierto la digitalización de los medios,

Al existir una convergencia de medios en la sociedad, permite de igual manera introducir las nuevas innovaciones dentro del ámbito educativo para mejorar los procesos establecidos en el sistema. Según Parra (2012), menciona que, “uno de los lugares donde la tecnología ha influenciado mayoritariamente es en la escuela, y este a su vez en el oficio maestro, llegando a formar parte de la cotidianidad escolar” (p.4). Por ende, al aplicar la tecnología en las diferentes instituciones educativas aporta para el desarrollo de una mejor educación, es así como toda herramienta tecnológica debe tener diversas finalidades; lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas.

La convergencia de medios en la educación es importante, ya que se integra varias actividades para el uso de los medios tecnológicos. Siendo así que presenta avances factibles, así como también otorga funcionalidades a docentes y estudiantes en el uso de la tecnología y el acceso a la información. Por tanto, se requiere el uso de las múltiples plataformas mediáticas existentes para un mejor progreso en el proceso didáctico.

PLATAFORMAS DIGITALES

Origen

Las plataformas educativas virtuales surgen por la aplicación de la innovación dentro del proceso pedagógico, es decir genera la utilización de las herramientas que ofrecen las diversas plataformas tanto fuera como dentro del espacio físico del aula provocado por la existencia de clases sincrónicas o asincrónicas que de igual manera en ambas ocasiones cumplen con un fin determinado.

Por lo tanto, el uso de las plataformas se generó hace décadas pasadas, según la investigación realizada por Pearson (s.f.) menciona que:

No fue hasta 1990 que apareció la primera plataforma digital educativa conocida como FirstClass, que ofrecía servicios de correo, conferencias en línea y foros de discusión académica. La primera versión no tuvo la popularidad esperada debido a las limitaciones tecnológicas de la época, pero gracias a ella surgieron versiones mucho más innovadoras que hasta la fecha siguen vigentes. (párr. 7)

Con relación a lo señalado, la idea de ejecutar un entorno virtual para los estudiantes y docentes ha sido planeado desde tiempos pasados, sin embargo, los usuarios se

encontraban expuestos a limitar su uso, puesto que no se contaba con los recursos necesarios para su correctomanejo, cabe resaltar que, gracias a la evolución de las TIC, hoy en día las plataformas educativas virtuales son consideradas como herramientas necesarias dentro del PEA.

Por esta razón, con el uso de la tecnología en educación se requiere de recursos interactivos como medio de comunicación entre el docente y estudiante, dando lugar al trabajo colaborativo dependiendo de la variedad de actividades planificadas por parte del educador, por ello, la evolución de las plataformas educativas, “se muestra muy ligada al desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento más en concreto, al de los sistemas educativos, que tienden progresivamente, a adaptarse a las necesidades reales del mundo laboral” (Dguez, 2015, párr. 2). En relación con lo expuesto, la llegada del internet dentro del campo educativo permite la creación de materiales tecnológicos a utilizarlo de manera eficiente para el cumplimiento de objetivos.

En este marco, la innovación y transformación en el sistema educativo relacionado con el avance tecnológico, permite generar entornos virtuales de aprendizajes basados en las TIC, que supone responder de forma integral a los requerimientos que impone la Sociedad del Conocimiento y a las nuevas necesidades del entorno educativo, es por ello que por medio de la innovación surgen las plataformas educativas virtuales, lo que genera la creación de entornos virtuales de fácil acceso para todos los actores educativos. (Dguez, 2015, párr. 4).

Conceptualización

En la actualidad al existir diferentes tipos de modalidades de estudio en educación como son las clases presenciales, semipresenciales, a distancia o en línea en las diferentes instituciones educativas a nivel nacional como internacional, se genera la utilización de herramientas que ofrecen las diversas plataformas educativas virtuales, provocando un beneficio en la manipulación de la tecnología tanto de docentes como de estudiantes.

Las plataformas educativas virtuales brindan la capacidad de interactuar con actividades entre uno o varios usuarios con finalidades pedagógicas, Pardo (2009) define las plataformas virtuales como, “una propuesta flexible, individualizada e interactiva, con el uso y combinación de diversos materiales, formatos y soportes de fácil e inmediata

actualización” (p.36). De acuerdo con lo mencionado, una plataforma educativa es considerada como un entorno educativo virtual, donde estudiantes y docentes son autores del propio contenido establecido en las mismas, para utilizarlas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las plataformas virtuales basadas en el campo de la educación, se caracterizan por formar un espacio de interacción entre docente – estudiante, por lo que, “Una plataforma virtual es un software sencillo de utilizar y cuenta con una interfaz gráfica amigable al usuario; los usuarios pueden adoptar un rol de alumno, docente, administrador y otros” (Jiménez, 2017, p.36). Provocando que sea aprovechada para utilizarlas como una herramienta favorable dentro de la formación académica del estudiante al desarrollar capacidades de manipulación en cuanto al manejo de las plataformas existentes en la web.

Por otro lado, Zapata (como se citó en Parra et al., 2020), “Las plataformas virtuales son entornos que permiten organizar la información según los objetivos ya planteados, son de fácil acceso para los actores educativos desde cualquier lugar y a cualquier hora, contando con el acceso a internet” (p.239). En esta razón, las múltiples plataformas educativas que se encuentran en internet permiten la interacción activa entre el estudiante y el docente, quienes van manejando al mismo tiempo diversas herramientas pertenecientes al programa para facilitar el proceso didáctico generalizado por medio de un entorno virtual.

El rol del docente para el manejo de las plataformas educativas juega un papel fundamental, ya que depende de él mismo para guiar en el estudiante a lograr un aprendizaje significativo a través de la tecnología, debido a que las plataformas virtuales educativas “son programas informáticos que llevan integrado diversos recursos de hipertexto y que son configurados por el docente, en función a las necesidades de la formación, para establecer un intercambio de información y opinión con el discente” (Interclase.com, como se citó en Martínez et al., 2017, p.18). Por tal razón, el docente conoce las necesidades de aprendizaje de cada educando para tener la aprobación de formar un entorno virtual y manejarlo de manera correcta.

El rol del estudiante al momento de trabajar con una plataforma virtual requiere de

total entrega y responsabilidad al manejar correctamente cada herramienta a la que accede, para ello, el docente es quien da las instrucciones apropiadas al exponer el uso de la misma, teniendo en cuenta que, “los estudiantes pueden consultar los contenidos de las asignaturas, enviar trabajos, contactar con el profesorado o con el resto de compañeros y acceder a las calificaciones” Barcelona (como se citó en Jiménez, 2017, p.24).

En concreto, al educando se lo identifica como un ente activo de su proceso de aprendizaje al tener a disposición varias funciones que ofrecen las plataformas educativas virtuales guiadas por el docente para desarrollar el proceso didáctico con el fin de cumplir los objetivos establecidos al planificar la clase.

Entornos virtuales

La evolución de la tecnología de la información y comunicación conocida como (TIC) ha generado un impacto en el ámbito educativo como: la invención de nuevas estrategias para la enseñanza -aprendizaje, modificación de los modelos educativos y el empleo frecuente de la tecnología en el proceso pedagógico, así como lo menciona los autores Coll y Martí (2001), en su análisis de las TIC y su repercusión en el ámbito escolar, plantean una doble entrada. “Las tecnologías pueden ser utilizadas con utilidad, habida cuenta de sus características, para promover el aprendizaje; la incorporación de las TIC a la educación y los usos que hacen de ellas pueden llegar a una modificación sustancial de los entornos educativos” (p.12).

Considerando la segunda variable, los entornos virtuales mejoran la realidad de un aprendizaje tradicional gestionando diferentes actividades que incluye el uso de plataformas o herramientas que incentivan al estudiante a la participación continua y autónoma de producir su propio conocimiento.

En la actualidad es una realidad que la educación dejó de ser tradicional incluso en el espacio en el que se desarrolla el aprendizaje, es decir existe diversas posibilidades para el uso efectivo de la tecnología en la educación como señala Crook (1998), “Las TIC se han incorporado a la educación desde distintas realidades y han dado lugar a una amplia gama de usos” (p.239). Por ejemplo, al incorporar las computadoras como medio de enseñanza- aprendizaje fundamentamos el propósito de cómo se aprende a través de

ellas y que se necesita para tener un acceso continuo a la información de contenidos que se desarrolla en clases a fin de tener mayor disponibilidad de tiempo en el uso de instrumentos o plataformas que influyen en rol que desempeña el docente y estudiante.

Debido a la fuerte demanda que exige la sociedad por tener una educación de calidad considerando el espacio en el que se encuentre se gestionó la modalidad virtual y presencial asociada a los recursos tecnológicos que debe poseer el educando como: internet, computadores y celulares, las cuales posibilitan una mayor riqueza de interrelaciones entre diferentes usuarios y manejo de aplicaciones o herramientas para el proceso de enseñanza aprendizaje. El autor Harasim (1995) en un intento de concretar ideas de la configuración de aplicaciones en las nuevas modalidades concreto diferentes puntos:

Las aplicaciones que buscan reforzar los cursos en modalidades presenciales o a distancia y que se basan en la interconexión para compartir o intercambiar información o recursos. La interconexión para estructurar aulas o campus virtuales como el medio principal para llevar a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje para promover la adquisición de la información y la construcción conjunta del conocimiento entre diversas comunidades de enseñanza y aprendizaje. (p.16)

De acuerdo con lo establecido, se estima que el entorno de aprendizaje virtual es más flexible a la necesidad del estudiante ya que permite integrar aplicaciones, herramientas o plataformas que fomenten la participación activa de los miembros de la comunidad educativa a fin de ofrecerla libertad que el alumno requiere para construir su propio aprendizaje de manera activa y colaborativa y el docente por su parte es guía y transmisor de información.

Consecuentemente a lo establecido de la educación virtual se estima que los procesos de formación se rigen del tipo de propuesta que se requiera en la sociedad como: formadores con cierto nivel de experiencia e instrucción y estudiantes con una suficiente capacidad de manipulación de los recursos tecnológicos, es por ello que los autores Coll, Bustos y Engel, (2008), instituyen al “aprendizaje como objetivo explícito de la comunidad y el uso de las tecnologías digitales para el ejercicio de la acción educativa

intencional” (p.9). En definitiva, el objetivo es dar una educación sostenible al educando adaptando a la tecnología como un espacio de participación activa, interacción y comunicación, dominio del entorno, planificación, actitud y organización de trabajo en equipo virtual.

Impacto en la práctica pedagógica

A partir del paradigma que genera la invención de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje se conforma la práctica pedagógica como la incorporación de recursos innovadores y la formación que desempeña el docente, como lo manifiesta Sáez (2012), “la práctica pedagógica centrada en el docente se desarrolla a partir de un enfoque metodológico, que puede demostrar una tendencia a prácticas o enfoques activos de la enseñanza” (p.75). En definitiva, la educación parte de lo que el docente puede gestionar para sus estudiantes considerando una metodología y enfoque de enseñanza que implique la construcción del conocimiento del educando.

Una perspectiva clave de la tecnología es que facilita la interacción, comunicación y conocimientos a través de una educación participativa, autónoma e enriquecedora por su abastecida información a favor del estudiante, entonces el rol docente debe alcanzar las demandas que exige una educación de calidad esto implica que las estrategias didácticas debenser innovadoras y para ello Suárez (2003) decreta que, “El AVA es una herramienta que permite orientar y controlar una acción que, en función de lo tecnológico y pedagógico, opera durante el proceso de aprendizaje”. Es decir que hay varios aspectos que el docente deberá considerar dentro de un ambiente virtual de aprendizaje como los medios que favorecen la apropiación del conocimiento, las actividades motivan al estudiante y la interacción que se genera entre los sujetos como: estudiante- docente o estudiante-estudiante.

Ahora se debe aclarar los roles del docente y estudiante. El docente viene encaminado a un proceso instructivo como afirma Salinas (1997), “supone la selección de contenidos, la secuenciación y estructuración del entorno de aprendizaje” (p.52). De ahí el diseñar, estructurar y gestionar el proceso de formación es brindar una orientación a los educandos para el conocimiento, además de incorporar de forma activa la participación de diferentes actividades para un ambiente de aprendizaje.

Por otro lado, como asevera Benito (2000), “el alumno pasa a formar parte activa del proceso enseñanza - aprendizaje con ayuda del docente” (p.46). Los estudiantes que cuentan con un docente comprometido a su profesión tienen las disponibilidades de contar con diferentes materiales, recursos y fuentes de información para generar su propio conocimiento en función a sus destrezas e intereses.

Existe beneficios que persigue la implementación de plataformas dentro del proceso pedagógico como el impacto positivo de estimulación en el estudiante y su mejora en el rendimiento académico además permite optimizar habilidades y competencias dentro del trabajo autónomo o colaborativo así como menciona Prieto (2017), “El enfoque pedagógico inverso brinda mayor autonomía a los estudiantes, les ofrece recursos multimedia para el estudio y convierte el aula en un espacio interactivo más fluido entre profesores, alumnado y compañeros” (p.62). La base de dicho enfoque es que al momento de la clase el estudiante debe dejar el rol pasivo para conceptualizar el conocimiento en base a la participación constante en actividades interactivas y el docente debe potenciar el uso de la tecnología para considerar varios aspectos relevantes al impartir un tema.

A partir de lo determinado surge la deliberación por la apropiación de las tic en el proceso de enseñanza- aprendizaje es decir que la tecnología forma parte de la educación como modalidad a distancia o presencial y el manejo de los diversos recursos son una apoyo al aprendizaje y la comunicación entre el docente- estudiante a través de una pantalla o aula se promueve nuevos escenarios de relaciones devotas al respeto mutuo y confianza.

Tipos de Plataformas

Las plataformas educativas virtuales se caracterizan por englobar los diversos tipos de herramientas destinadas al uso de docentes y estudiantes para facilitar la creación de entornos virtuales y compartir información necesaria a través de internet con relación a la clase impartida.

Según Universia (2019) “Desde el inicio de la Web 2.0, se incorporaron a la red diferentes plataformas educativas gratuitas que ofrecen un amplio espectro de posibilidades para docentes y estudiantes que facilitarán el trabajo diario” (p.43). Ante lo

mencionado, todas las plataformas educativas existentes cumplen con la función de proporcionar.

Es así como, en el siguiente cuadro se exponen los diferentes tipos de plataformas que se encuentran a disposición para el usuario.

Tabla 1

Herramientas que ofrecen los diferentes tipos de plataformas educativas virtuales

Plataformas gratuitas	Herramientas que ofrece
Moodle	Base de datos, chat, cuestionarios, encuesta, foro, herramienta externa, juegos, glosario y consultas, acceso a invitados
Microsoft Teams	Foro, chat, recursos de comunicación, acceso a correo electrónico, trabajo remoto, acceso a invitados, equipos y canales, compartir archivos
Classroom	Gmail, calendario, Google docs, compartir archivos, trabajo en línea, foro, acceso a invitados
Edmodo	Mensajería en tiempo real, control de privacidad, asignaciones y calificaciones, almacena y comparte archivos, calendario de aula, publicar encuestas, biblioteca
Schoology	Calendario, mensajes, suscripciones, calificaciones, asistencias, herramienta de evaluación, foros
Chamilo	Importar y crear documentos, crear grupos de trabajo, gestionar calificaciones, registrar asistencia, foros
Plataformas no gratuitas	Herramientas que ofrece

eCollege	Compartir eventos, calendario escolar, agenda personal, cursos para el alumno, compartir materiales, calificaciones
WebCT	Herramientas de comunicación, creación de evaluaciones, chat, foros y múltiples perfiles, espacios para trabajos en grupo
FirstClass	Portafolio, descargar y cargar archivos, actividades individuales, consultas, interacción entre compañeros

Nota. Autoría propia. Freire. Jarrín

Plataforma educativa digital Moodle

Moodle (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular) es una de las más famosas plataformas de entorno virtual utilizadas en múltiples ámbitos, creada por el pedagogo e informático Martín Dougiamas, trata de un software para la creación de cursos y/oambientes de aprendizaje personalizados dependiendo del entorno virtual, la plataforma se encuentra disponible en varios idiomas, es de uso gratuito y además es famoso por ser flexiblede acuerdo con las necesidades de los usuarios.

Moodle es utilizada principalmente dentro del campo educativo, exclusiva por ofrecer herramientas para compartir información por parte de los educadores hacia los estudiantes, es considerada como un sistema seguro para crear experiencias educativas personalizadas. Entornos (como se citó en Marínez et al., 2017) considera que:

Una de las principales características de Moodle sobre otros sistemas es que está hechoen base a la pedagogía social constructivista, donde la comunicación tiene un espacio relevante en el camino de la construcción del conocimiento. Siendo el objetivo generaruna experiencia de aprendizaje enriquecedora. (p.3)

Por lo tanto, la plataforma educativa virtual Moodle es un programa para la creación de cursos que dan soporte a un marco de educación social constructivista, es decir, permite que elestudiante sea quien construya su propio aprendizaje gracias a la guía del docente quien utilizala plataforma como un medio didáctico.

Características

Moodle es un proyecto creado para mejorar la calidad educativa en cuanto a la gestión del uso de las Tic como propuesta de enseñanza y aprendizaje, es así como Moodle cuenta con diferentes características en beneficio al docente y estudiante.

Tabla 2

Características de la plataforma educativa virtual Moodle

Módulos	Característica
Forma de enseñar	Los usuarios crean sistemas para comprender su mundo y sus experiencias de carácter social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc).
Herramientas	Su arquitectura es apropiada para clases en línea, también para completar el aprendizaje presencial, interfaz de navegación de tecnología sencilla, ligera y compatible.
Instalación	De modo sencillo, disponibilidad de una base de datos.

Nota. Datos tomados de Mota (2015).

Plataforma educativa virtual Microsoft Teams

Microsoft posee una gran variedad de herramientas de trabajo desde el desarrollo de diferentes softwares hasta el manejo de datos estadísticos y comercialización de programas informáticos facilitando una pluralidad de opciones y utilidades a estudiantes, empresarios, oficinistas y usuarios en general, por esa razón Microsoft Teams conforma una parte crucial dentro del ámbito laboral y educativo.

Microsoft teams es una plataforma que desafía el concepto tradicional porque dispone una serie de aplicaciones que permite compartir documentos, llamadas y reuniones de audio y video, de ahí Microsoft Teams (2020) señala:

Es una aplicación que ayuda a conformar un equipo y a colaborar con el chat en lugar de correos electrónicos y con canales en lugar de sólo carpetas de archivos. Es un espacio de trabajo donde el equipo podrá editar a la vez archivos de forma segura y verlas reacciones, menciones y respuestas con tan solo un toque. Es un lugar donde el equipo puede personalizar, crear notas, sitios web y aplicaciones.

Con teams se puede realizar espacios de interacción entre diferentes grupos en tiempo real lo que permite la colaboración activa de cada participante, asimismo se puede compartir recursos y generar espacios de almacenamiento de archivos en función a las necesidades del equipo.

Características

La plataforma de comunicación Microsoft Teams es una de las más reconocidas y demandadas del mundo, está diseñada para complacer necesidades de comunicación y asistencia de equipos independientemente del lugar en el que se encuentre la persona o la elección del dispositivo. Algunas funciones que se logra desarrollar en el Microsoft son: Equipos y canales, mensajes en línea, interacciones de voz de y compartir archivos por esta razón se enlista las características que serán expuestas a continuación:

- Equipos y canales: La creación de equipos con área temática centralizada permite conectar diferentes canales para tratar asuntos con los miembros del grupo, es decir que los usuarios dan opiniones y discuten a profundidad sus ideas como una conversación casual o formal.

-Mensajes en línea: La función del chat es requerida como medio de interacción entre miembros del equipo donde varias personas pueden participar y se puede alternar sin problemas entre chat, llamadas de voz, videollamadas y uso compartido de pantalla.

- Compartir archivos: A comparación de diversas plataformas Microsoft Teams facilita el compartir archivos y colaborar con contenido con la predisposición de borrar archivos, descargar nuevos, mover, abrir, copiar, editar y compartir con otros. (Microsoft, 2018)

Teams en la educación

A medida que el ámbito laboral crece se requiere a personas que operen con la tecnología y los estudiantes del mañana son la respuesta a tal objetivo, porque las instituciones ya no se rigena recursos tradicionales, sino que maniobran con diferentes plataformas y herramientas para el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del trabajo colaborativo ya que se puede utilizar videollamadas, grabaciones y espacios de diálogo para tratar o desarrollar un tema de clase.

La esencia de Microsoft Teams es que incorpora varias funciones para el aprendizaje por ejemplo el docente puede crear una sala para compartir archivos que estimulen el conocimiento previo del estudiante y el educando puede interactuar con facilidad con sus compañeros a través del chat por esa razón los autores (Llesquen-Chinga, 2020) plantean que:

Microsoft Teams, brinda la facilidad para generar metodologías innovadoras dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, porque contiene aplicativos donde el estudiante interactúa de forma constante, además permite crear salas colaborativas desarrollando las destrezas, además el docente ahorra tiempo compartiendo documentos y tareas invirtiendo en la planificación de su clase. (p.31)

En efecto la plataforma Teams se enfoca en una metodología dirigida al estudiante porque es actor propio del desarrollo de sus conocimientos y habilidades a través espacios multifuncionales que consisten en compartir archivos y acceder a materiales de clase en un solo lugar, mientras que el docente es orientador del proceso de aprendizaje y las posibilidades que permite la plataforma es gestionar las asignaturas y las clases de principio a fin ,hasta puede crear espacios colaborativos con otros profesores.

Plataforma educativa digital Google Classroom

La plataforma Google Classroom es utilizada para fines educativos ya que favorece a docentes y estudiantes en la realización de sus clases de forma virtual, además opera con conceptos de “aula aumentada” y “aula invertida”. El primer concepto se centraliza en el entorno virtual que se complementa con un espacio presencial que busca optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para el autor Sagol (2011) considera, “El aula aumentada crea un lugar para la comunicación y el intercambio de conocimientos que le resulta más familiar a los alumnos, generando otro tipo de vínculos o relaciones con el docente, donde la interacción se establece de manera diferida en el tiempo” (p.72). De acuerdo con el modelo del aula, el espacio físico de la clase no tiene límites, es decir que el intercambio de ideas e interacción es de manera permanente entre el educando y educador, por ende, el conocimiento se acopla a la necesidad del estudiante por un aprendizaje omnipotente.

El segundo concepto de aula invertida propone un ambiente flexible para el aprendizaje, es decir que el estudiante aborda el conocimiento de manera anticipada, los escritores (Hernández-Silva, et al., 2017), determinan que “el Flipped Classroom es un método de enseñanza, en donde se espera que el alumno tenga un rol activo dentro de su aprendizaje, es decir que este investigue conceptos teóricos a través de las distintas herramientas que el docente le facilite” (p.63). El propósito es que el docente facilite el material relacionado al objetivo de la clase para que los estudiantes tengan un conocimiento previo y este sea profundizado y aclarado en clases presenciales, con el fin de desarrollar los conceptos más importantes a través de diferentes actividades colaborativas como: debates, mesas redondas, trabajos en grupo, etc.

Beneficios de plataforma Classroom

La plataforma online gratuita classroom está comprometida a mejorar la relación, comunicación y el flujo de trabajo entre alumno y profesor, con la intención de optimizar los tiempos, tener una mejor organización y optimizar la comunicación en las clases entre estas y muchas otras se plantea los siguientes beneficios:

Según Pincay (2016), “Classroom como producto educativo de Google, es una plataforma que facilita las actividades que desarrollan los profesores, facilitando la creación, organización y gestión de tareas” (p.9). Sin duda, la plataforma brinda al docente diferentes configuraciones sencillas de usar como: agregar al estudiante dentro de la clase con código único, la revisión, creación y calificación de trabajos de forma inmediata y segura, los alumnos por su parte tienen la posibilidad de examinar todas las tareas en un solo espacio y pueden compartir recursos e investigaciones que consideren apropiadas al tema de la clase.

Es importante reiterar que el estudiante quiere ser protagonista de su propio aprendizaje esto conlleva la manipulación adecuada de la plataforma, como manifiesta Tourón y Santiago (2015), “Classroom ofrece la posibilidad de enseñar al alumnado a sus ritmos individuales, lo que supone una personalización superior para cada uno. Este modelo puede resultar idóneo para el desarrollo de talento de los más capaces” (p.85). Las herramientas que posee la plataforma educativa tienen características individuales que se adaptan a los intereses y necesidades de cada alumno para conceptualizar el

conocimiento según sus capacidades y aptitudes.

PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Enseñanza

La enseñanza es un proceso fundamental en el quehacer educativo, debido a que al docente se lo considera como el guía del aprendizaje del estudiante, quien orienta en la construcción del conocimiento, desarrollando destrezas o habilidades propias de cada estudiante.

La palabra enseñanza viene del latín IN-SIGNARE: señalar hacía, mostrar algo, poner algo "in signo. Lo que significa comunicar un saber mediante la utilización de un sistema de signos o de símbolos por parte del docente. Por lo tanto, ayuda al educando a construir el conocimiento necesario mediante la utilización de diferentes herramientas para llegar al aprendizaje significativo deseado. (Mallart, 2001, p.17).

Del mismo modo, Torres (2009) considera que enseñar: “es incentivar y orientar con técnicas apropiadas, el proceso de aprendizaje de los alumnos en las áreas o asignaturas” (p.31). Por lo tanto, el docente es el responsable de gestionar las técnicas apropiadas para llegar al aprendizaje del estudiante, por esta razón, realiza actividades de manera permanente e intencionada en su vida profesional, puesto que siempre tendrá que orientar a sus estudiantes, por eso se considera que un docente debe ser positivo, lleno de entusiasmo y con metas definidas, teniendo claro que el estudiante es el agente principal dentro del sistema educativo.

El docente dirige al estudiante a descubrir los nuevos intereses conforme a la evolución de las necesidades en la sociedad, reflexionar sobre la realidad del mundo exterior y cómo aporta en el crecimiento y desarrollo de su alrededor, por lo que, Ruiz (2018) señala, “entonces la función del profesor no se limita a enseñar al niño unos contenidos, sino ha de ayudarlo a que comprenda que la educación recibida ha de ser útil para el logro de la mejora de la vida social”. (p.136). El docente no debe solamente contar con el dominio del conocimiento, sino saber cómo llegar a que el estudiante adquiera el contenido necesario para su formación.

Por esta razón, el docente aplica medios didácticos necesarios para realizar una

enseñanza eficaz, se acopla a la innovación educativa de mejor manera debido a que se debe conseguir la atención de los niños con las herramientas necesarias a las que se somete cada estudiante en relación con la tecnología, por lo que se espera por parte de los docentes que hagan uso de las herramientas digitales no solo en el propio proceso de diseño de su enseñanza sino considerarla en el desarrollo de este diseño en contacto con los alumnos. (Jump, 2011, p.57).

Características de la enseñanza

El acto de enseñar implica que el docente debe cumplir ciertos estándares para que el estudiante reciba la información que no posee y sea capaz de construir un aprendizaje significativo para la integración de un nuevo conocimiento y ponerlo en práctica, por esta razón, la enseñanza se caracteriza por los siguientes lineamientos según lo estipula Torres (2009):

- Toda enseñanza transmite el conocimiento de grandes y coherentes campos del saber en lo cultural y natural
- Toda enseñanza se extiende a través de un tiempo prolongado, siendo por consiguiente un "enseñar y aprender obligatorios"
- Todo enseñar debe estar en un planteamiento claro y premeditado: planes de estudio, materias, distribución de horarios, sitio de trabajo, que regulan la labor didáctica. (p.45)

Es decir, todos los elementos que forman parte de la enseñanza y es planificada por el docente, deben cumplir con lineamientos adecuados para alcanzar la comunicación entre los educandos y el educador.

Aprendizaje

A lo largo de la vida toda persona aprende, ya sea por experiencia o por interés propio de hacerlo. Torres (2009) manifiesta, "El aprendizaje se realiza a través de la interacción con el ambiente. Como resultado de nuestra relación con el medio, obtenemos los aprendizajes necesarios para modificarlo y satisfacer nuestras necesidades" (p.15). En relación con lo anterior, el aprendizaje es un procedimiento de adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y conductas, por consiguiente el estudiante será quien los desarrolle de diferentes maneras, siempre y cuando exista la debida interacción

y participación entre el docente y alumno estableciendo un ambiente adecuado para el desarrollo del conocimiento, ya que el estudiante es el protagonista del aprendizaje y el docente es quien con su dominio científico y didáctico orientará y motivará al alumno para que su aprendizaje sea significativo y autónomo.

En la innovación de la tecnología el capacitar al estudiante a adaptarse a la tecnología del siglo XXI conlleva factores que rigen la adquisición de las capacidades y los conocimientos que las y los educandos requieren para sobrevivir y salir triunfantes en el uso digital, así estima el Informe Delors (1996), elaborado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, se propuso uno de los primeros marcos para determinar las competencias necesarias en este siglo. “Las cuatro perspectivas del aprendizaje descritas en este informe emblemático (a saber, conocimiento, comprensión, competencias para la vida y competencias para la acción) siguen siendo puntos de referencia y principios de organización pertinentes con miras a determinar las competencias para el aprendizaje” (p.48).

En otras palabras, el camino más obvio para la innovación pasa por los métodos de estudio en combinación con decisiones referentes a los enfoques de la enseñanza y el aprendizaje, sin embargo, las expectativas que se quiere conseguir para un aprendizaje de calidad es las competencias y habilidades del estudiantado utilizando varias herramientas o plataformas digitales.

Tipos de Aprendizaje

Aprendizaje significativo

En el aprendizaje significativo se considera al estudiante como el protagonista de su propio aprendizaje mediante la recolección de información con un conocimiento previo obtenido en su entorno a lo largo de su vida asociándolo con uno nuevo.

Así pues, Ausubel (1976) define al aprendizaje significativo como: “el proceso por el cual se relaciona a un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende” (p.24). Por esta razón, contiene información que el individuo ha adquirido a través de la experiencia, para relacionarlo con la nueva estructura cognitiva que recibirá, desarrollando la capacidad de interpretar y adquirir conceptos actualizados para su formación.

Por lo tanto, al hablar de la información que ofrece la sociedad actual, requiere que docentes y estudiantes utilicen recursos tecnológicos que propicien en la enseñanza y aprendizaje, pues se ha convertido en uno de los pilares fundamentales dentro del PEA, brindando al educando aportes importantes para la implementación en la realidad social. (Moreira, 2019, p.2).

Por consiguiente, para Gowin (1981) “La enseñanza se consume cuando el significado del material que el alumno capta es el significado que el profesor pretende que ese material tenga para el alumno” (p.10). Por esta razón, cuando el docente planifica con materiales tecnológicos educativos, permite que el alumno despierte su interés por aprender y desarrollar habilidades al relacionarse con el uso de las TIC en el aula.

Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo toma como actores principales al grupo de estudiantes conformados dentro del aula de clases, el propósito por el que se rige la técnica didáctica es contar con el intercambio de las diferentes habilidades y destrezas con las que cuentan cada estudiante.

De esta manera, según lo argumentado por Stigliano y Gentile (2006): “el trabajo colaborativo es un asunto de construcción, en el que se va formando y modificando las ideas y una constante investigación donde quiera que se realice” (p.9). Por esta razón, al trabajar con este tipo de aprendizaje en el aula, se requiere del total compromiso y disposición por parte del estudiante para la realización de actividades grupales con el fin de obtener un resultado favorecedor para todo el grupo de trabajo.

Otro componente importante dentro del aprendizaje colaborativo que el estudiante realiza tiene que ver con la práctica de valores en cualquier lugar donde se encuentre, es decir aportar ideas o participaciones en relación con el tema a estudiar en el grupo asignado, de igual manera, respetar las opiniones del grupo para alcanzar el objetivo propuesto. En este sentido, el docente es el encargado de asignar acciones detalladas a cada grupo desarrollado para obtener resultados favorables. (Hurtado et al., 2017, p.195)

Por consiguiente, el aprendizaje colaborativo requiere de un adecuado entorno educativo para que los estudiantes realicen activamente en cooperación entre

compañeros y docente, desarrollando competencias en busca de soluciones a las dificultades establecidas al momento de realizar una tarea.

Aprendizaje Explícito

El aprendizaje explícito es todo aquel aprendizaje en el cual el educando tiene intención de aprender y es consciente de qué aprende, así como establece Karpicke y Blunt, (2011), “Practicar el ejercicio explícito de lo aprendido refuerza los procesos de consolidación y favorece la recuperación de contenidos” (p.7). En otras palabras, el conocimiento es un proceso que debe ser fortalecido a diario para generar nuevos aprendizajes en base a la información que se considera pertinente.

Aprendizaje implícito

El aprendizaje implícito es conocido como el conocimiento no intencional, es decir que no somos conscientes que se está ejecutando una acción continuamente; según Jaya (2018) describe al aprendizaje implícito como: “un aprendizaje inconsciente debido a que el individuo desconoce el propósito por el cual aprende y como resultado manifiesta una reacción motora automática” (p.12). Algunos ejemplos se establecen desde la niñez como: el caminar, hablar, comer sin darnos cuenta, por otro lado, en el uso de la tecnología no es diferente, el ser humano se va acoplado a la evolución constante de la era digital, varios de los conocimientos que se almacenan en la memoria son por el continuo uso de aparatos tecnológicos.

Estilos de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje se adaptan a cada individuo ya que utilizan su propio método o estrategias a la hora de aprender. Aunque las estrategias varían según el conocimiento que se quiera adquirir, cada uno tiende a desarrollar ciertas preferencias o tendencias que definen un estilo de aprendizaje, por ejemplo, alguien que casi siempre es visual puede en ciertos casos utilizar estrategias auditivas.

Es posible definir el concepto de estilo de aprendizaje con una caracterización de Keefe (1988) recogida por Alonso (1994), “los estilos de aprendizaje son los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los alumnos perciben interacciones y responden a sus ambientes de

aprendizaje” (p.104). Los rasgos cognitivos tienen que ver con el proceso de adquisición de conocimiento, la forma en que los estudiantes distribuyen los contenidos, utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven dificultades y optan por medios de representación (visual, auditivo, kinestésico). Los afectivos se relacionan con las motivaciones y metas que influyen en el aprendizaje, mientras que los fisiológicos están relacionados con el biotipo y el biorritmo del estudiante.

Estilos de aprendizaje: el modelo de la programación neurolingüística

El estilo de aprendizaje (VAK) toma en cuenta las bases neurolingüísticas, que son las vías de ingreso de la información (ojo, oído, cuerpo) que se refiere al estilo (visual, auditivo, kinestésico) las cuales se adecua a las preferencias de quien aprende o enseña.

Cada actividad que se realiza dentro de la clase para explicar un tema mostrará la información de una determinada manera y le pedirá a los alumnos que conceptualicen el conocimiento según su condición como lo manifiesta el autor Pérez (1999), “la programación neurolingüística (PNL), una técnica que permite mejorar el nivel de comunicación entre docentes y alumnos mediante el empleo de frases y actividades que comprenden las tres vías de acceso a la información” (p.94). Este modelo se distingue por brindar mayor atención al estudiante, es por ello que el docente se compromete a aplicar diversos recursos para hacer de su clase más atractiva y deberá aprender a diferenciar el comportamiento que adopte el educando al mostrar conceptos, si ellos consiguen retener y absorber la información de forma práctica.

Al establecer las preferencias sensoriales de los estudiantes se componen las características visuales o auditivas que perduren en el desarrollo del aprendizaje, las distinciones de VAK establecidas por Fleming y Mills (1992, pp. 140, 141) son:

- Visual: El estudiante se satisface al recibir mayor estimulación visual, es decir que le llama la atención recursos como: tableros informativos, videos, películas, palabras escritas, libros o libreta de notas que percibirán mejor la información e instrucciones.
- Auditivo: Este tipo de estudiante aprende a través de definiciones orales, puede perpetuar y percibir mejor la información si lee en voz alta y se favorece

al escuchar cintas electromagnéticas, conferencias, discusiones en clase, enseñando a otros compañeros o bien interactuando con el profesor.

Ritmos de aprendizaje

Los ritmos de aprendizaje son las capacidades y aptitudes que tiene un alumno para relacionar de una forma rápida o lenta los contenidos que se le explican en el aula de clase, por ello Mera(2013) manifiesta que, “Los niños que poseen un aprendizaje de forma rápida son capaces de adquirir conocimientos de manera breve y fácil a diferencia de aquellos niños con un aprendizaje lento que se tardarán más tiempo para comprender y captar los mismos conocimientos”. (p.86). Por ese motivo el docente debe percatarse cual de sus estudiantes requiere de una intervención académica para reforzar conocimientos de forma interactiva o aplicando diversos recursos que favorezcan el aprendizaje significativo.

Aprendizaje rápido

Se entiende que el alumno tiene un ritmo de aprendizaje rápido cuando ejecuta o aprende un procedimiento que lo realiza una sola vez, es asombroso que su rapidez al efectuar actividades y su gran capacidad de retención de información. Los niños de aprendizaje rápido según Torrego (2011), “sus altas capacidades a la hora de aprender diferentes contenidos de forma fácil y rápida. Puesto que su capacidad le permite comprender diferentes contenidos a la hora de recibir un nuevo aprendizaje en un tiempo menor al establecido por el docente” (p.21). Ciertamente el estudiante no requiere de una mediación por parte de su docente, ya que él puede desenvolverse por sí solo en actividades o tareas que impone el educador.

Aprendizaje moderado

Un estudiante con ritmo de aprendizaje moderado se encuentra intrínsecamente en la media de su grupo, se caracteriza por realizar actividades en el tiempo que se establece y suele retener grandes cantidades de información o ejecuta procedimientos después de analizarlos y comprenderlos Agelet (2004) manifiesta, “alumnos con algunas dificultades instrumentales o deficiencias conceptuales que pueden superarse mediante una planificación de las tareas por parte del profesorado” (p.54). Dado que el alumno se desenvuelve sin dificultad el ritmo de aprendizaje es óptimo para asimilar la información

que establece el docente, por su parte el educando planifica actividades con diversos recursos que proporcionan conocimiento de forma concisa.

Aprendizaje Lento

Cuando los niños se tardan demasiado en efectuar una actividad y se entiende que no retienen la información y es necesario que se les explique varias veces cómo se realiza un procedimiento podemos establecer que su ritmo de aprendizaje es lento López (2007), “los alumnos de aprendizaje lento presentan problemas a la hora de procesar nuevos conocimientos y dificultades para retener y recuperar la información aprendida, estos alumnos se encuentran en la categoría de Necesidades Educativas Especiales asociadas a una discapacidad cognitiva” (p.21). La mayoría de los casos de niños con aprendizaje lento no deben estar expuestos a temas o contenidos que no vayan de acuerdo con su madurez cognitiva, pues el estudiante debe aprender en el momento adecuado.

Enseñanza – aprendizaje

El proceso de enseñanza – aprendizaje es el objeto de estudio de la didáctica, siendo este un procedimiento fundamental dentro del sistema educativo, dado que está conformado por dos grandes ejes que son: el docente quien guía en el conocimiento y el estudiante quien lo adquiere. Para que este proceso educativo sea efectivo, estos dos agentes deben trabajar en conjunto para la creación y cumplimiento de objetivos dentro del quehacer educativo. (Torres, 2009)

Para llevar a cabo el proceso educativo, se requiere elaborar propuestas de acción e intervenir para transformar la realidad, es decir, el docente aplica diversas estrategias para llegar a cumplir un aprendizaje significativo. (Mallart, 2001)

De modo que, al hacer uso de las tecnologías en la educación, abre puertas a que los estudiantes desarrollen habilidades que obtienen por las necesidades que ofrece la sociedad, por ello, Marcelo, Yot y Mayor (2015) mencionan que:

Se requiere de intervenciones más intensas en las que las tecnologías acompañen a estrategias de enseñanza y de aprendizaje que no solo prioricen la adquisición de conocimientos basados en recursos digitales, sino que apoyen un proceso de apropiación de estos conocimientos por parte del alumnado a través de

actividades de aprendizaje productivas, experienciales o comunicativas. (p.122)

Por esta razón, todo recurso que el docente utilice en la enseñanza debe tener un propósito funcional que apoye en la recolección de información por parte del estudiante a través de actividades interactivas con la ayuda de herramientas tecnológicas educativas que favorezcan en la motivación correcta en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La enseñanza y aprendizaje en la educación virtual

El docente en la educación virtual

En la educación actual, se considera a la tecnología como una herramienta indispensable en la ejecución del proceso educativo, razón por la cual, el uso de las TIC en educación abre puertastanto para docentes como estudiante, ya que ambos agentes hacen uso de la red comunicativa para llenarse de información y usarlo como guía en la solución de problemas cotidianos.

De acuerdo con Ryan (como se citó en Martínez y Ávila, 2014), “el rol central del docente es el de actuar como mediador o intermediario entre los contenidos y la actividad constructivista que despliegan los alumnos para asimilarlos”. Por tanto, se entiende que el docente en la educación virtual toma un rol de facilitador de la información para el uso de las plataformas educativas digitales, de igual manera, es quien guía la instrucción para el manejo de las herramientas que ofrecen los programas.

Así mismo, el docente actúa como un supervisor académico, que dirige las acciones de los estudiantes ajustándose en el perfil de cada uno, viendo las necesidades para cubrir en el aprendizaje con relación al uso de la tecnología, de igual manera, debe tomar en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada uno de ellos. (Rizo, 2020)

El docente en la educación virtual desarrolla competencias que le permite desenvolverse de mejor manera al dar respuesta a las necesidades con los entornos virtuales, por esta razón, se conoce a las competencias como el conjunto de conocimientos, habilidades, destreza, eficacia y eficiencia que le permita al docente gestionar el proceso en la educación virtual. Estas competencias se organizan en tres categorías fundamentales: pedagógicas, sociales y técnicas. (Arriaga et al.. como se citó en Martínez, 2018)

El estudiante en la educación virtual

En relación con el rol del estudiante activo en los ambientes educativos mediados por las TIC, Escudero (1992) señala que:

La definición de los criterios, los valores y los intereses al adoptar las TIC debe obedecer a una organización que permita desarrollar los procesos pedagógicos, en los que el estudiante virtual desempeña un rol central representado en el conjunto de comportamientos y normas que este debe asumir como actor del proceso educativo. (p.43)

Dado que, el comportamiento del estudiante en la educación virtual permite el desarrollo del conocimiento que está relacionado con la capacidad de autodisciplina, la cual consiste en distribuir su tiempo, permite libertad y flexibilidad para el beneficio del aprendizaje utilizando las TIC, tal cual manifiesta Alfie Kohn, (2008), “se puede definir como el control de la propia fuerza de voluntad para cumplir cosas que generalmente se ven como deseables” (p.26). Es decir, para que se dé un aprendizaje significativo el estudiante tiene que enfocarse en los objetivos, su ejecución y seguimiento de metas propuestas acompañadas de motivación y perseverancia para conseguir lo deseado.

Por otro lado, el autoaprendizaje involucra al estudiante a aprender de manera autónoma, audaz y participativa, así como establece los autores Mora y Metaute (2013), “como la capacidad que desarrolla el individuo para aprender de manera activa adquiriendo conocimientos y habilidades y fomentando sus propios valores, lo que da como resultado la autoformación del sujeto” (p.74). El estudiante virtual es cada vez más exigente al aprender de la tecnología, entonces toma decisiones que permitan distribuir su tiempo, herramientas que faciliten el realizar tareas y plataformas para su educación, es así como, permite la mejora de habilidades para adquirir un nuevo conocimiento.

Por esta razón, la implementación de las diversas plataformas educativas virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje permite al docente y estudiante desarrollar destrezas y habilidades en el manejo de las herramientas pertinentes, cumpliendo con los objetivos que se desean alcanzar, interiorizando el papel activo del estudiante para lograr un aprendizaje significativo mediante la incorporación de los entornos virtuales.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

- ¿Cuáles son los referentes teóricos sobre las plataformas educativas digitales y el

proceso de enseñanza – aprendizaje?

- ¿Cuáles son los recursos tecnológicos educativos que utilizan los docentes en la Unidad Educativa?
- ¿De qué manera se desarrolla el taller acerca del uso de herramientas dentro de las plataformas digitales como: ¿Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje?

10. MARCO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación

Interpretativo

La presente investigación está direccionada frente al enfoque cualitativo con un paradigma interpretativo, pues según su concepción, permite comprender, interpretar y entender el contexto del objeto de estudio. Por ello, este paradigma intenta comprender la realidad, considera que el conocimiento no es neutral. Es relativo a los significados de los sujetos en interacción mutua y tiene pleno sentido en las peculiaridades de la cotidianidad del fenómeno educativo. En este sentido, busca comprender la acción social desde la perspectiva de los participantes y en cómo la utilizan para su desarrollo en el entorno. (Pérez, citado en Ricoy, 2006, p. 17)

Ante lo señalado, el enfoque de esta investigación permite la recolección de datos no numéricos basados en la realidad del investigado, ya que “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (Hernández et al., 2010, p. 358).

Por ello, a partir del enfoque cualitativo en el ámbito educativo, como estudiantes investigadores se estudia al ente fundamental, es decir, al estudiante y la perspectiva de la realidad del objeto de estudio con el fin de obtener datos certeros acerca del uso de las plataformas educativas digitales para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, conociendo una solución antes la problemática establecida.

Tipo de investigación

Investigación cualitativa

El proyecto se relaciona con la investigación cualitativa por el hecho de cuestionar el objetivo dentro del contexto, entorno y cotidianidad que se estudia, para establecer

una interacción basada en conocimientos, creencias y reflexiones de una persona o grupo social, con este fin, Berger y Luckman (1987) establecen que “lo cualitativo en un plano de reivindicación de lo subjetivo, lo intersubjetivo, lo significativo y lo particular, es como prioridades de análisis para la comprensión de la realidad social” (p.81). Es decir que se extrae la conciencia de la persona con el fin de generar un nuevo discernimiento sobre la sociedad o sujeto, por esa razón la indagación requiere que los investigadores comprendan la información recolectada permitiendo extraer lo fundamental para una adecuada interpretación a través del diálogo.

Sobre todo, en la investigación cualitativa lo que se tiene en cuenta es la observación, interpretación y objetivos como una reconstrucción de la realidad, para ello se desarrolla diferentes procesos que den una respuesta a las diversas incógnitas utilizando instrumentos o técnicas que facilitan la recopilación de datos como manifiesta Latorre (1987) sobre la importancia de los instrumentos “la etapa de búsqueda sistemática y reflexiva de la información obtenida a través de los instrumentos constituyen uno de los momentos más importantes de la investigación e implica trabajar los datos , recopilarlos organizarlos en unidades manejables para descubrir que es importante” (p.32).

A partir de lo expuesto la indagación requiere de reducir y categorizar la información con el fin de obtener un enfoque pragmático, para ello se considera a la entrevista como una técnica práctica que permite al investigador estar frente a frente con su entrevistado y es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial.

Asimismo, encontramos las etapas de la investigación cualitativa como un desarrollo secuencial que abarca cuatro fases en donde el investigador se orientara con este proceso y toma una decisión conforme vaya avanzando la indagación como afirma Rodríguez (1996):

Etapas preparatorias

Para la fase inicial se considera una etapa reflexiva en donde el investigador toma en cuenta su propia formación y conocimientos sobre los fenómenos educativos, por esa razón con el primer objetivo específico se analiza las diversas plataformas educativas digitales en base a la revisión de fuentes bibliográficas para su propia indagación con la verificación de la matriz de variables, de modo que la inmersión en el contexto dentro de la unidad educativa “Manuela Iturralde” sea la identificación de los sujetos de investigación.

Etapa trabajo de campo

En esta etapa se destaca la versatilidad por la elaboración de instrumentos y recolección de información dentro del marco metodológico, por lo cual se escogió para la investigación la técnica de la entrevista a profundidad y el instrumento es la guía de entrevista para la recolección de información, teniendo en cuenta que las investigadoras deben aplicar los instrumentos con la finalidad de sistematizar la información recopilada para ubicar en la matriz de procesamiento de indagación.

Etapa Analítica

Esta fase se sitúa tras el trabajo de campo, es decir que el proceso de análisis de información recolectada de la entrevista se estableció las reflexiones acerca de los recursos educativos que se aplican en la institución en base al hallazgo, argumento y sustento teórico reconocidos y acogidos.

Etapa informativa- propuesta

El proceso de investigación culmina con la difusión de resultados en donde se va a desarrollar un taller que permita profundizar las plataformas educativas digitales y las diversas herramientas que se encuentran dentro de ellas para el proceso de enseñanza - aprendizaje, de ahí se planificará la organización de las actividades que constara en el taller respaldado con la hoja de programación dentro se tomará en cuenta el diseño de presentaciones con la herramienta “Canva”, para finalizar se validará la propuesta de acuerdo a la escala de estimación.

Investigación documental o bibliográfica

El presente trabajo fue ejecutado bajo una investigación documental o bibliográfica que se realizó a través de indagaciones en fuentes veraces tales como: revistas científicas, libros, proyectos de titulación, repositorios, tesis de posgrado, entre otros, los cuales contribuyeron a establecer las plataformas educativas digitales para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por tal motivo, la investigación se centra en todos aquellos procedimientos que conllevan el uso práctico y racional de los recursos documentales disponibles en las fuentes de información, por lo cual, es un proceso cuidadoso para la recopilación de la información necesaria según las variables establecidas en el estudio, con el propósito de generar nuevos conocimientos y aportes para el desarrollo pertinente del trabajo de

investigación. (Rizo, 2015)

Investigación de campo

Así mismo, con la investigación de campo que permite la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables, estudia el ambiente social del actor a investigar, por esta razón, el investigador no debe manipular ninguna información, ya que se centra en formar un nuevo estudio con los datos recopilados y analizados. (Santa y Martins, 2010, p. 88). En este sentido, en la investigación realizada se utilizaron los datos recogidos mediante testimonios escritos de los docentes para conocer la realidad del investigado con relación al uso de la tecnología mediante las plataformas educativas para el PEA.

Método

Método inductivo

El método que direcciona el trabajo de investigación es el inductivo porque permite partir de lo particular a lo general, es decir, “Su base es la repetición de hechos y fenómenos de la realidad, encontrando los rasgos comunes en un grupo definido, para llegar a conclusiones de los aspectos que lo caracterizan” (Rodríguez y Pérez, 2017, p.187). Por esta razón, el método inductivo, permite obtener indicios con relación a la realidad que el docente vive en el proceso didáctico con el uso de plataformas educativas para llegar a una conclusión sobre la investigación.

De igual manera, la inducción permite estudiar u observar hechos o experiencias particulares del objeto de estudio en esta investigación, por tal motivo el docente y estudiante aportan de manera significativa al desarrollo del estudio a analizar con el fin de llegar a conclusiones que puedan inducir, o permitir derivar de ello los fundamentos de una teoría. (Bernal, 2006).

Técnica e instrumento

En el trabajo se utilizó la técnica de la entrevista a profundidad que permite la recolección de la información pertinente con el objeto de estudio directo para conocer acerca del uso de las plataformas educativas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (Denzin citado en Rojas, 2010, p. 85) la define como "un encuentro en el cual el entrevistador intenta obtener información, opiniones o creencias de una o varias personas", lo que significa que el entrevistador, es decir los estudiantes investigadores,

solicitaron información a cinco entrevistados o informantes (el docente) para obtener los datos necesarios y guiar en la solución del problema determinado.

Por ende, el instrumento empleado fue la guía de entrevista que contaba con diez preguntas abiertas con relación a los indicadores de las variables identificadas, facilitando de esta manera la obtención de información con respecto a la opinión del docente para conocer aspectos veraces del tema a estudiar porque dichas respuestas constituyen una prolongación indispensable del cuestionario, ya que trata de explorar y profundizar sobre una tema complejo o poco conocido, permitiendo de esta manera el posterior análisis y reflexión pertinente de la información recopilada. (Lebart et al. 2000).

Muestra (Población)

Este tipo de muestreo se caracteriza por la división de la población, en el caso de esta investigación realizada en la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” se tomó en cuenta a los docentes entre Básica Elemental, Media y Superior, en total cinco docentes para las diez preguntas estructuradas considerando que los educadores tienen experiencia y formación dentro del proceso de enseñanza para aportar a nuestra indagación.

11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se procede con el análisis e interpretación de la información recolectada mediante la aplicación de una entrevista a profundidad al docente.

PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES

1.- ¿Qué aspectos considera importantes al implementar la innovación educativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en plena era digital?

El manejo de la tecnología sobre todo en dispositivos como: celulares y computadoras, para poder desarrollar el proceso de aprendizaje de manera virtual, con la gamificación digital y el uso de herramientas interactivas, desarrollando el pensamiento crítico y creativo para formar personas con valores con un sentido de pertenencia para que a su vez le dé la destreza necesaria y gestionar su formación durante toda su vida en beneficio propio y comunitario.

Por lo mencionado, la innovación educativa brinda oportunidades tanto a docentes como estudiantes para desarrollar habilidades y destrezas con el uso de la tecnología dentro del proceso didáctico, por esta razón en la actualidad al presentarse una pandemia a nivel

global, obligaron a los educandos y educadores de la unidad educativa a hacer uso de dispositivos básicos que se encuentra en casa, como son los celulares o computadoras que para muchos estudiantes han tenido que recurrir a la ayuda de dispositivos propios de los representantes para continuar con el proceso de enseñar y aprender a pesar de las dificultades existentes ante la realidad de cada ente educativo, sin dejar de lado la innovación como estrategia en la educación virtual.

2.- ¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de las TIC en el ámbito educativo?

Hoy en día es necesario estar preparado y saber al menos las bases de computación y por ende el Ministerio de Educación ecuatoriano debe impartir estos cursos para un mejor desempeño con los estudiantes, además se considera que el impacto es positivo en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Se fomenta la cooperación entre estudiantes e impulsa la iniciativa y la creatividad. De acuerdo con lo estipulado por los docentes de la unidad educativa “Manuela Iturralde” la incorporación de las tic tiene variantes positivas como el desempeño que muestra el educando al utilizar aparatos tecnológicos, ya que satisface su necesidad por aprender de manera diversificada y enriquece su conocimiento a partir de la investigación de forma sencilla empleando lo que son plataformas y herramientas digitales que permiten un diálogo entre docentes y estudiantes, por otro lado el educador demanda que el Ministerio de Educación sea consciente de la realidad educativa, ya que es necesario que faciliten el acceso a varios cursos de capacitación para conocer las nuevas estrategias didácticas apoyadas por las tic.

3-Según su criterio ¿Cuáles son las plataformas educativas virtuales que recomienda el PEA?

Por el momento desconozco plataformas educativas virtuales que recomiendan el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, puedo manifestar, que trabajo con la plataforma Zoom, Teams y WhatsApp, Zoom es hasta el día de hoy, la mejor plataforma para trabajar con el. Según lo manifestado por los docentes de EGB de la unidad educativa, se tiene poco reconocimiento al hablar de una plataforma educativa, sin embargo gracias a la educación virtual que se ha generado en los últimos años, hay la iniciativa de lo que es trabajar mediante una plataforma ya que de lunes a viernes se brindan clases por medio de ella, de igual manera, ante las experiencias recibidas por

los docentes y estudiantes al utilizar diferentes medios se considera al servicio de Zoom como la mejor opción para trabajar en clase, sin embargo cabe resaltar que esta herramienta no es estimada como una plataforma educativa, ya que es utilizada como un sistema que permite realizar videoconferencias basada en la nube para reunirse virtualmente con otras personas, por tal motivo, al hablar de las plataformas educativas se conoce que permiten realizar diferentes actividades como: compartir archivos, subir trabajos, agendar una reunión, entregar tareas, etc. Por ende, Microsoft Teams que de igual manera es utilizada en la institución, sí es considerada como una plataforma educativa ya que cuenta con dichas herramientas de utilidad, por lo tanto, se entiende que los docentes no conocen de las plataformas educativas ni de las particularidades que brindan cada una.

4.- ¿Considera usted que los estudiantes aprenden mejor en un entorno virtual que en la educación presencial?

Desde mi punto de vista no, el estudiante no aprende en un entorno virtual, es muy complejo por la duración de las horas que pasamos al frente de una pantalla, lo mejor es en presencial donde se puede interactuar directamente con el estudiante, de ahí que los niños tienen dificultad académica debido que no existe el apoyo por parte del padre de familia, sobre todo si son estudiantes de niveles: Preparatoria y Elemental. Sin embargo, fue una experiencia educativa que no estábamos preparados para la pandemia.

La educación remota de emergencia dentro de la pandemia ha sido un escenario inesperado para los docentes educativos puesto que debían acoplarse a las nuevas medidas de enseñanza- aprendizaje dispuestas por las autoridades de la institución, las cuales limitaban la gestión de tiempo, el acceso a herramientas educativas y la asistencia de los alumnos por no poseer un dispositivo tecnológico, por esta razón los docentes de esta unidad educativa coincidieron que es mejor una instrucción presencial para mantener la disciplina en el aula y que la comunicación sea recíproca sin interrupciones. Otra de las adversidades que afrontaron los educandos es la ausencia de los padres de familia, dado que su compromiso es supervisar las actividades escolares y orientar el uso de las plataformas educativas con el propósito de que adquieran un conocimiento significativo en especial a los niños de edad entre 5 a 10 años.

5.- De acuerdo a su experiencia con la práctica pedagógica ¿Qué acciones ejecuta en la clase que requieran el uso de la tecnología?

He realizado las siguientes acciones: consultar, investigar, buscar, rastrear, averiguar e indagar sobre un determinado tema que voy a impartir de cualquier área a tratarse, pero al momento de impartir la clase hago uso de diapositivas en Power Point, uso de libros digitales, compartir videos en YouTube, también existe una página en la que se encuentran las evaluaciones de algunos temas, me parece interesante, en la misma página ya se puede obtenerla calificación automáticamente.

Con lo expuesto anteriormente, se comprende que se utiliza la tecnología para prepararse individualmente y llenarse de conocimiento para impartir una clase, así mismo, ahora es normal saber que los docentes usan diferentes herramientas y materiales tecnológicos para el desarrollo de una clase como complemento del tema a tratar, por lo tanto, se entiende que hoy en día la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable que forma parte del diario vivir de docentes y estudiantes en el desarrollo del PEA.

6.- Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje ¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza a menudo?

Antes de pandemia los materiales que utilizaba más a menudo es el material reciclable, materiales del medio ya que proporcionan experiencias que los niños puedan aprovechar para identificar propiedades, resolver problemas, entre otras y al mismo tiempo sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con los estudiantes. Dicha situación es por la ubicación de la unidad educativa ya que contaba con varios espacios verdes que proporcionaban una educación integral promoviendo el desarrollo cognitivo y generando la experiencia a través de la observación, en cambio el material reciclable dispuesto por los docentes es: el cartón, las botellas plásticas y papel periódico que generan una formación divertida de aprender y esta ajustada a las necesidades particulares de los estudiantes, es decir que no sólo permiten cumplir objetivos educativos, sino que dinamizan las tareas de enseñanza-aprendizaje, ejercitan la atención, comprensión, expresión oral, autocontrol y motricidad.

7.- ¿Usted considera que el aprendizaje colaborativo se puede desarrollar con el uso de las plataformas educativas digitales?

Si se puede realizar el trabajo colaborativo ya que se puede formar el grupo con los

estudiantes que se requiera. Es una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo, para realizar las tareas de manera colectiva. Ahora los grupos se pueden realizar en la plataforma Zoom, en la cual se pueden unir los jóvenes y pueden interactuar entre ellos para realizar el trabajo dispuesto.

Ante lo señalado, se puede decir que, para generar el aprendizaje colaborativo frente a una educación con modalidad virtual, se requiere que el docente establezca actividades que pretendan la facilidad de usar las plataformas digitales para evitar la propagación del virus Covid – 19, por lo tanto, hoy en día si los estudiantes necesitan realizar tareas de manera colectiva utilizan la función más fácil que ofrece el sistema tecnológico Zoom para generar reuniones en determinados equipos de trabajo, de esta manera, se han tenido que acoplar a las nuevas costumbres para entregar un deber a su docente, tomando en cuenta que cada uno de ellos debe tener la predisposición para colaborar dando su opinión, crítica o aporte ante la tarea a desarrollar, buscando la mejor solución frente a lo solicitado por su docente.

8.- ¿Cuál es su opinión con respecto al envío de tareas a casa, si para ello, se han implementado actividades que requieran de las herramientas tecnológicas para los trabajos que realiza el estudiante?

Por situaciones de pandemia las tareas se les envía al inicio de cada semana y en especial para los que no tienen conectividad y al final del parcial responden con los deberes positivamente, la implementación de herramientas tecnológicas para el envío de tareas, no tiene resultados favorables, debido que se carece de internet, impresoras, y algún medio tecnológico en donde los niños puedan recibir los deberes. El factor económico para los estudiantes de la unidad educativa “Manuela Iturralde” incide en los padres de familia quienes no tienen la posibilidad de brindar un equipo tecnológico que requiere su hijo para las actividades académicas realizadas por los docentes, esto conlleva a la intervención por los educandos para dar como solución a la problemática, la opción es remitir un archivo el cual abarque las tareas de diferentes asignaturas que deberán cumplir en el plazo de una semana para así poder asignar una calificación acorde al esfuerzo del estudiante.

9.- ¿Cuál es su criterio con relación a que los docentes tuvieron que experimentar la educación virtual o a distancia?

Desde mi punto de vista fue una tarea muy difícil porque tuvimos que aprender por sí solos, pero no imposible el continuar con la educación virtual o a distancia. Fue una experiencia llena de nuevos retos para los docentes, sobre todo en el campo tecnológico, donde se tuvo falencias al iniciar la educación virtual, es necesario ponerse al día en la tecnología y adaptarnos al uso de herramientas.

Por las experiencias que los docentes supieron manifestar, se puede denotar que la educación virtual ha generado en el educador nuevos retos a desarrollar y dominar ya que es un tema aplicado de todos los días al momento de planificar la clase y ejecutarla, muchos tuvieron que aprender por iniciativa propia y otros pidiendo ayuda a familiares o amigos quienes faciliten el dominio de las herramientas y plataformas que se utilizan para el proceso de enseñanza, pero todos apoyando al objetivo de seguir impartiendo clases de la mejor manera a pesar de las dificultades porque reconocen que es el deber de todo docente ser el guía, orientador y mediador del conocimiento para el estudiante, de la misma manera velar por las necesidades de todos.

10.- En su opinión personal ¿Cómo ha observado la participación de los estudiantes en el entorno virtual y considera que han alcanzado los resultados de aprendizaje?

Lastimosamente en el sector rural no se cuenta con la tecnología del internet esa fue el limitante, sin embargo, los padres de familia de alguna u otra manera realizaban las recargas con megas para los teléfonos de los hijos y se lograban conectar mediante el WhatsApp en el cual se envían las tareas, debo mencionar que los estudiantes en su totalidad presentaron sus tareas, aunque no se logró un ciento por ciento debido a la situación económica de los padres de familia. Dentro de los factores que inciden en el aprendizaje del estudiante de manera virtual que los hogares no cuentan con servicios básicos que permitan la conexión de banda ancha a los diversos aparatos tecnológicos, es por ello que la aplicación de WhatsApp formó parte de la comunicación entre el docente y padre de familia como ayuda pedagógica para incluir varias actividades que impidan el retraso de conocimientos y habilidades en los niños de los sectores rurales.

12. REFLEXIONES

Se procede a realizar la respectiva reflexión con la información recolectada en la entrevista a profundidad acerca del uso de las plataformas educativas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.- ¿Qué aspectos considera importantes al implementar la innovación educativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en plena era digital?

El manejo de la tecnología sobre todo en dispositivos como: celulares y computadoras, para poder desarrollar el proceso de aprendizaje de manera virtual, con la gamificación digital y el uso de herramientas interactivas, desarrollando el pensamiento crítico y creativo para formar personas con valores con un sentido de pertenencia para que a su vez le dé la destreza necesaria y gestionar su formación durante toda su vida en beneficio propio y comunitario.

Por lo mencionado, la innovación educativa brinda oportunidades tanto a docentes como estudiantes para desarrollar habilidades y destrezas con el uso de la tecnología dentro del proceso didáctico, por esta razón en la actualidad al presentarse una pandemia a nivel global, obligaron a los educandos y educadores de la unidad educativa a hacer uso de dispositivos básicos que se encuentra en casa como son los celulares o computadoras que para muchos estudiantes han tenido que recurrir a la ayuda de dispositivos propios de los representantes para continuar con el proceso de enseñar y aprender a pesar de las dificultades existentes ante la realidad de cada ente educativo, sin dejar de lado la innovación como estrategia para generar el cambio en la educación virtual.

Es así que, se considera a la innovación como un cambio que siempre implica una alteración, una transformación de una realidad, de una práctica o de una situación educativa. Por esta razón, en el caso de la innovación educativa se considera que el cambio es la causa y el fin de una innovación, es decir, se innova para generar cambios. (García y Arenas, 2006, p.15). Por ello, al utilizar diferentes herramientas que ofrecen las plataformas educativas digitales se genera el cambio en el proceso educativo para transformar lo tradicional en algo innovador de acuerdo con las necesidades de los estudiantes frente a la educación virtual.

2.- ¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de las TIC en el ámbito educativo? *Hoy en día es necesario estar preparado y saber al menos las bases de computación y por ende el Ministerio de Educación debe impartir estos cursos para un mejor desempeño con los estudiantes, además se considera que el impacto es positivo en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Se fomenta la cooperación entre estudiantes e impulsa*

la iniciativa y la creatividad. De acuerdo con lo estipulado por los docentes de la unidad educativa “Manuela Iturralde” la incorporación de las tics tiene variantes positivas como el desempeño que muestra el educando al utilizar aparatos tecnológicos, ya que satisface su necesidad por aprender de manera diversificada y enriquece su conocimiento a partir de la investigación de forma sencilla empleando lo que son plataformas y herramientas digitales que permiten un dialogo entre docentes y estudiantes, por otro lado el educador demanda que el Ministerio de Educación sea consciente de la realidad educativa, ya que es necesario que faciliten el acceso a varios cursos de capacitación para conocer las nuevas estrategias didácticas apoyadas por las tics, para ello (Zarate et al., 2017) declara que “Las competencias TIC desde el ámbito educativo, específicamente en la enseñanza, hacen referencia a las capacidades que adquiere el docente para llevar a cabo sus prácticas educativas, dando un manejo coherente a las herramientas tecnológicas para el cumplimiento de metas pedagógicas” (p.84). Es decir que el proceso de desarrollo profesional que se imponga el docente traerá consigo la renovación de esquemas pedagógicos tradicionales por nuevos paradigmas acoplados a satisfacer la necesidad de cada estudiante.

3.- Según su criterio ¿Cuáles son las plataformas educativas virtuales que recomienda para el PEA?

Por el momento desconozco las plataformas educativas virtuales que recomienda el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, puedo manifestar que trabajo con la plataforma Zoom, Teams y Whatsapp, Zoom es hasta el día de hoy, la mejor plataforma para trabajar con el PEA. Según lo manifestado por los docentes de EGB de la unidad educativa, se tiene poco conocimiento al hablar de una plataforma educativa, sin embargo gracias a la educación virtual que se ha generado en los últimos años, se tiene la iniciativa de lo que es trabajar mediante una plataforma, ya que de lunes a viernes se brindan clases por medio de ellas, de igual manera, antes las experiencias recibidas por docentes y estudiantes al utilizar diferentes medios, se considera al servicio Zoom como la mejor opción para trabajar en clase, sin embargo cabe resaltar que esta herramienta no es considerada como tal una plataforma educativa, ya que es utilizada como un sistema que permite realizar videoconferencias basado en la nube para reunirse virtualmente con otras personas, así mismo, cuando se utiliza el servicio de Whatsapp, por tal motivo, al

hablar de las plataformas educativas se conoce que permiten realizar diferentes actividades como: compartir archivos, subir trabajos, agendar una reunión, entregar tareas, etc. Por ende, Microsoft Teams que de igual manera es utilizada en la institución, si es considerada como una plataforma educativa ya que cuenta con dichas herramientas de utilidad, por lo tanto, se entiende que los docentes no conocen de las plataformas virtuales ni de las particularidades que brindan cada una.

Para Díaz (2009) una plataforma educativa virtual es “un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función permitir la creación y gestión de cursos completos para internet” (p.2). En este sentido se comprende, que toda plataforma educativa brinda herramientas que permita la interacción entre docente y estudiante durante el proceso de formación.

4.- ¿Considera usted que los estudiantes aprenden mejor en un entorno virtual que en la educación presencial?

Desde mi punto de vista no, el estudiante no aprende en un entorno virtual es muy complejo por la duración de las horas que pasamos al frente de una pantalla, lo mejor en presencial donde se puede interactuar directamente con el estudiante, de ahí que los niños tienen dificultad académica, debido que no existe el apoyo por parte del padre de familia, sobre todo si son estudiantes de niveles: Preparatoria y Elemental. Sin embargo, fue una experiencia educativa que no estábamos preparados para la pandemia.

La educación remota de emergencia dentro de la pandemia ha sido un escenario inesperado para los docentes educativos puesto que debían acoplarse a las nuevas medidas de enseñanza- aprendizaje dispuestas por las autoridades de la institución, las cuales limitaban la gestión de tiempo, el acceso a herramientas educativas y la asistencia de los alumnos por no poseer un dispositivo tecnológico, por esta razón los docentes de esta unidad educativa coincidieron que es mejor una instrucción presencial para mantener la disciplina en el aula y que la comunicación sea recíproca sin interrupciones. Otra de las adversidades que afrontaron los educandos es la ausencia de los padres de familia, dado que su compromiso es supervisar las actividades escolares y orientar el uso de las plataformas educativas con el propósito de que adquieran un conocimiento significativo en especial a los niños de edad entre 5 a 10 años, como afirma el autor Walsh (2015)

sobre los malos hábitos de estudios y la decadencia por una educación virtual “El no contar con la presión de un docente o no tener un ambiente adecuado de estudio puede dificultar la atención y compromiso por parte del estudiante y adquirir malos hábitos de estudio que perjudiquen su vida personal y familiar”. (p.367). Los niños tienden a distraerse con facilidad y al tener un aparato tecnológico en sus manos van a buscar aplicaciones o herramientas que les permitan entretenerse y dejar a la educación en segundo plano.

5.- De acuerdo a su experiencia con la práctica pedagógica ¿Qué acciones ejecuta en la clase que requieran el uso de la tecnología?

He realizado las siguientes acciones: consultar, investigar, buscar, rastrear, averiguar e indagar sobre un determinado tema que voy a impartir de cualquier área a tratarse, pero al momento de impartir la clase hago uso de diapositivas en Power Point, uso de libros digitales, compartir videos en YouTube, también existe una página en la que se encuentran las evaluaciones de algunos temas, me parece interesante, en la misma página ya se puede obtener la calificación automáticamente.

Con lo expuesto anteriormente, se comprende que se utiliza la tecnología para prepararse individualmente y llenarse de conocimiento actualizado para impartir una clase, así mismo, ahora es normal saber que los docentes usan diferentes herramientas y materiales tecnológicos para el desarrollo de una clase como complemento del tema a tratar, por lo tanto, se entiende que hoy en día la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable que forma parte del diario vivir de docentes y estudiantes en el desarrollo del PEA.

De acuerdo con Moreira y Cabero (como se citó en Torres et al., 2017) sostienen que:

No se trata de incrementar la intensidad del uso de la tecnología por el sólo hecho de hacerlo, sino más bien, hay que tener claros cuáles son los beneficios que las alternativas tecnológicas podrían aportar para conseguir que los estudiantes aprendan más, mejor y distinto. (p.7)

Frente a ello, la tecnología como impacto en la práctica pedagógica requiere del uso adecuado en favor de la búsqueda de actividades para trabajar correctamente con el estudiante, que faciliten el proceso de enseñar y aprender de manera significativa.

6.- Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje ¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza a menudo?

Antes de pandemia los materiales que utilizaba más a menudo es el material reciclable, materiales del medio ya que proporcionan experiencias que los niños puedan aprovechar para identificar propiedades, resolver problemas, entre otras y al mismo tiempo sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con los estudiantes. Dicha situación es por la ubicación de la unidad educativa ya que contaba con varios espacios verdes que proporcionaban una educación integral promoviendo el desarrollo cognitivo y generando la experiencia a través de la observación, en cambio el material reciclable dispuesto por los docentes es: el cartón, las botellas plásticas y papel periódico que generan una formación divertida de aprender y esta ajustada a las necesidades particulares de los estudiantes, es decir que no sólo permiten cumplir objetivos educativos, sino que dinamizan las tareas de enseñanza-aprendizaje, ejercitan la atención, comprensión, expresión oral, autocontrol y motricidad, así como lo manifiesta la autora Manrique (2012) “El niño, al tener contacto con materiales reales, llamativos, palpables y variados, lo lleva a vivenciar lo que quiere aprender, dinamizando su proceso de interiorizar contenidos y a la vez sentir el goce y el disfrute por lo que se aprende” (p.101). Ciertamente el material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activan el gusto por conocer el entorno que lo rodea.

7.- ¿Usted considera que el aprendizaje colaborativo se puede desarrollar con el uso de las plataformas educativas digitales?

Si se puede realizar el trabajo colaborativo ya que se puede formar el grupo con los estudiantes que se requiera. Es una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo, para realizar las tareas de manera colectiva. Ahora los grupos se pueden realizar en la plataforma Zoom, en la cual se pueden unir los jóvenes y pueden interactuar entre ellos para realizar el trabajo dispuesto.

Ante lo señalado, se puede decir que, para generar el aprendizaje colaborativo frente a una educación con modalidad virtual, se requiere que el docente establezca actividades que pretendan la facilidad de utilizar las plataformas digitales para evitar la propagación del virus Covid – 19, por lo tanto, hoy en día si los estudiantes necesitan realizar tareas de manera colectiva utilizan la función más fácil que ofrece el sistema tecnológico Zoom para generar reuniones en determinados equipos de trabajo, de esta manera, se han

tenido que acoplar a las nuevas costumbres para entregar un deber a su docente, tomando en cuenta que cada uno de ellos debe tener la predisposición para colaborar dando su opinión, crítica o aporte ante la tarea a desarrollar, buscando la mejor solución frente a lo solicitado por su docente.

Por esta razón, Díaz (2009) señala:

Las plataformas educativas se utilizan también para crear espacios de discusión y construcción de conocimiento por parte de grupos de investigación, o para la implementación de comunidades virtuales y redes de aprendizaje, por parte de grupos de personas unidos en torno a una temática de interés. (p.3)

Tomando en cuenta lo manifestado por el autor, las plataformas educativas brindan herramientas indispensables para que los estudiantes puedan trabajar con un aprendizaje colaborativo, generando reuniones grupales y compartiendo información de acuerdo con el tema que se estudia en clase.

8.- ¿Cuál es su opinión con respecto al envío de tareas a casa, si para ello, se han implementado actividades que requieran de las herramientas tecnológicas para los trabajos que realiza el estudiante?

Por situaciones de pandemia las tareas se les envía al inicio de cada semana y en especial para los que no tienen conectividad y al final del parcial responden con los deberes positivamente, la implementación de herramientas tecnológicas para el envío de tareas, no tiene resultados favorables, debido que se carece de internet, impresoras, y algún medio tecnológico en donde los niños puedan recibir los deberes. El factor económico para los estudiantes de la unidad educativa “Manuela Iturralde” incide en los padres de familia quienes no tienen la posibilidad de brindar un equipo tecnológico que requiere su hijo para las actividades académicas realizadas por los docentes, esto conlleva a la intervención por los educandos para dar como solución a la problemática, la opción es remitir un archivo el cual abarque las tareas de diferentes asignaturas que deberán cumplir en el plazo de una semana para así poder asignar una calificación acorde al esfuerzo del estudiante, al respecto el autor Reyes (2020) “La pandemia podría marcar una nueva desventaja para las estudiantes de los estratos bajos, medios bajos y medios, dadas sus limitaciones para la continuidad de su educación mediante la modalidad no presencial”. (p.199). La abrupta transición de la educación presencial a lo virtual ha revelado que la desigualdad e inequidad persisten dentro de las unidades educativas, por

lo que será difícil garantizar una instrucción de calidad a los estudiantes del futuro.

9.- ¿Cuál es su criterio con relación a que los docentes tuvieron que experimentar la educación virtual o a distancia?

Desde mi punto de vista fue una tarea muy difícil porque tuvimos que aprender por sí solos, pero no imposible el continuar con la educación virtual o a distancia. Fue una experiencia llena de nuevos retos para los docentes, sobre todo en el campo tecnológico, donde se tuvo falencias al iniciar la educación virtual, es necesario ponerse al día en la tecnología y adaptarnos al uso de herramientas.

Por las experiencias que los docentes supieron manifestar, se puede denotar que la educación virtual ha generado en el educador nuevos retos a desarrollar y dominar ya que es un tema aplicado de todos los días al momento de planificar la clase y ejecutarla, muchos tuvieron que aprender por iniciativa propia y otros pidiendo ayuda a familiares o amigos quienes faciliten en el dominio de las herramientas y plataformas que se utilizan para el proceso de enseñanza, pero todos apoyando al objetivo de seguir impartiendo clases de la mejor manera a pesar de las dificultades porque reconocen que es el deber de todo docente ser el guía, orientador y mediador del conocimiento para el estudiante, de la misma manera velar por las necesidades de todos y acudir en su ayuda.

El rol de la docencia ha pasado por una serie de transformaciones, debido a la implementación de las TIC dentro de los entornos de aprendizaje. Por lo que se requiere que el docente desarrolle otras destrezas, habilidades y conocimientos que le permitan mediar apropiadamente el aprendizaje en dichos entornos, buscando estrategias adecuadas con el uso de la tecnología para que los estudiantes puedan captar y comprender los contenidos que se estudian en clase sin perder la visión de que el aprendizaje debe ser integral y significativo. (Zúñiga et al., 2008, p.2).

10.- En su opinión personal ¿Cómo ha observado la participación de los estudiantes en el entorno virtual y considera que han alcanzado los resultados de aprendizaje?

Lastimosamente en el sector rural no se cuenta con la tecnología del internet esa fue el limitante, sin embargo, los padres de familia de alguna u otra manera realizaban las recargas con megas para los teléfonos de los hijos y se lograban conectar mediante el WhatsApp en el cual se envían las tareas, debo mencionar que los estudiantes en su totalidad presentaron sus tareas, aunque no se logró un ciento por ciento debido a la

situación económica de los padres de familia. Dentro de los factores que inciden en el aprendizaje del estudiante de manera virtual que los hogares no cuentan con servicios básicos que permitan la conexión de banda ancha a los diversos aparatos tecnológicos, es por ello que la aplicación de WhatsApp forma parte de la comunicación entre el docente y padre de familia como ayuda pedagógica para incluir varias actividades que impidan el retraso de conocimientos y habilidades en los niños de los sectores rurales, tal como menciona Walsh (2015) “Si bien para la mayoría de las instituciones sólo se requiere un computador o dispositivo móvil con cámara, micrófono y conexión a internet, se debe tener presente que esto puede representar una limitación para muchos estudiantes”. (p.363). La educación virtual es dependiente de las herramientas tecnológicas y dispositivos para llevarse a cabo, lo que es un problema para los formadores académicos y estudiantes porque están en un proceso de enseñanza-aprendizaje que requiere del factor económico y social.

13. IMPACTO

Impacto social

El proyecto de investigación está direccionada a los docentes del nivel de educación general básica para la aplicación de plataformas digitales como herramienta necesaria para la realización de diferentes actividades dentro del ámbito educativo. En consecuencia, el Mineduc (2020) ha establecido lineamientos generales para el uso de plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo el cual “ofrece muchas ventajas en torno a la flexibilidad de horarios, la diversidad de recursos, la posibilidad de colaborar e intercambiar experiencias, el desarrollo de competencias digitales específicas y estrategias de organización para tener éxito en este aprendizaje”. (p.6)

Por esta razón, es importante que tanto docentes y estudiantes hagan uso de las plataformas digitales para la elaboración de herramientas innovadoras requeridas al manejo de las diferentes áreas que orienta el trabajo del aula a partir de asignaturas que recogen las intenciones educativas y facilita la labor del docente y estudiante.

Del mismo modo los factores que componen el ámbito social exigen la aplicación de plataformas digitales en el entorno educativo, ya que los niños requieren de herramientas innovadoras que permitan despertar el interés y motivación por aprender de manera diferente, dado que facilita la adquisición, asimilación y construcción del conocimiento.

14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Materiales	Cantidad	Costo (dólares americanos)	TOTAL
Material gastable			
Instalación del internet fijo	1	12,00	12,00
Pago de internet fijo (mensual)	2	50,00	50,00
Compra de aparatos electrónicos (laptop)	1	900,00	900,00
Energía eléctrica	2	24,00	24,00
Otros		5,00	5,00
		Total	991,00



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
COTOPAXI



Propuesta

*Taller de capacitación dirigido a docentes
sobre el uso de plataformas educativas
digitales orientado al proceso de
enseñanza y aprendizaje*





AUTORAS

-FREIRE GUZMÁN ANDREA NICOLE
-JARRÍN TRUJILLO GISELE MELISSA

TUTORA

MGS.LOGROÑO HERRERA LORENA
DEL ROCÍO





moodle

Índice

- 1** Introducción
- 2** Justificación
- 3** Fundamentación
- 4** Objetivo
- 5** Descripción de la propuesta
- 6** Estructura de la propuesta
- 7** Desarrollo de la propuesta
 - Google Classroom
 - Moodle
 - Microsoft Teams

15. PROPUESTA INDICADORES PARA LA PROPUESTA

1. TEMA

“Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales orientado al proceso de enseñanza y aprendizaje”.

2. INTRODUCCIÓN

La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo actual ha tomado un papel fundamental para afrontar las problemáticas existentes de una sociedad, por ello, considera el desarrollo de capacidades y habilidades sobre el manejo de las TIC tanto en docentes como estudiantes para la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje, por esta razón es necesario el uso de las diferentes plataformas educativas digitales que ofrece el internet para generar un ambiente educativo virtual posibilitando la interacción entre educando y educador.

Al existir las clases en modalidad virtual, se ha evidenciado dificultades para el manejo de plataformas digitales con la creación de espacios educativos debido a la falta de conocimiento y capacitación por parte del docente, teniendo como resultado un entendimiento erróneo sobre la aplicación de las mismas, por lo tanto, se considera al recurso tecnológico con mayor facilidad de acceso para la elaboración de una clase sin considerar los beneficios que se obtienen al utilizar la diversidad de herramientas que ofrecen distintas plataformas educativas digitales.

Por esta razón, se plantea como solución de propuesta en la investigación, el desarrollo de talleres acerca del uso de herramientas dentro de las plataformas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza y aprendizaje que contribuye en los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” con el objetivo de incorporar el nuevo conocimiento en beneficio al aprendizaje del estudiante.

De igual manera, se proyecta la creación de instructivos mediante trípticos para los docentes, considerando un mayor entendimiento acerca del uso de las tres plataformas educativas para utilizarlo al momento de crear un entorno virtual en los diferentes niveles educativos y áreas del conocimiento.

La estructura de la propuesta de investigación se elabora con el fin de obtener un resultado favorable en los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” al realizar una capacitación con el manejo adecuado de las

plataformas educativas digitales para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje y llevarlo a la práctica con los estudiantes.

JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta pretende incentivar al vigente educador a la producción de nuevos procesos de formación académica que conlleva el uso de plataformas educativas digitales a través de diversas actividades generadas en el taller, el cual implica un aprendizaje profundo del tema a tratar y brinda la posibilidad de que los presentes contribuyan activamente en el desarrollo de conocimientos, para conseguir su análisis y reflexión por medio de la experiencia vivida.

Con este fin el aporte forjado para enfrentar la necesidad de disponer de herramientas tecnológicas que permitan al docente tener más autonomía y diferentes posibilidades de innovación con referente al diseño y la gestión del paralelo que facilita a los estudiantes llevar a cabo el proceso de aprendizaje en ambientes optimizados que incluyen recursos de autoaprendizaje y dinamismo, teniendo en cuenta los materiales hasta las actividades de aprendizaje, como lo menciona Belfer (2003) “La educación en línea, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos” (p.24). Por esta razón nuestra propuesta adopta a las plataformas educativas en ambientes virtuales de aprendizaje ya que pueden integrar los elementos esenciales de un proceso educativo como la participación e interacción de estudiantes y la creación y recopilación de actividades acorde al tiempo propuesto por el docente.

Cabe recalcar que el conocimiento impartido traerá consigo la producción de materiales educativos e implementación de plataformas educativas digitales que posibilitan al profesor actividades de diagnóstico, objetivos de aprendizaje, estrategias didácticas, actividades de desarrollo de conocimiento y mecanismos de evaluación que complementan la didáctica y pedagogía en el diseño educativo como un proceso sistemático, planeado y estructurado de los tiempos actuales.

En definitiva, la producción e implementación de las herramientas que se encuentran dentro de las plataformas educativas benefician a docentes y estudiantes, dado que asegura la calidad del aprendizaje en donde este último se convierte en el actor principal del proceso de enseñanza – aprendizaje a través de su intervención en las actividades realizadas en clase, como lo afirma el autor Woods (2003) “La relación entre los procesos

de manera virtual, dependen de la instrucción, el tipo de contenido a diseñar y los resultados esperados del aprendizaje que anima a ser al estudiante parte del proceso educativo y tomar un papel más activo” (p.54). Aunque el educador sigue desempeñando un papel central, es el estudiante quien tiene la responsabilidad de generar su propia formación, es así que, la enseñanza virtual es cumplir metas y expectativas de la comunidad educativa que invierte en un empoderamiento digital.

3. FUNDAMENTACIÓN

La educación se transforma con los avances que ha generado la tecnología ofreciendo plataformas y herramientas que modifican la relación entre docente y estudiante ya que se acopla las formas de aprendizaje a las actividades pedagógicas, es así que las instituciones educativas han incorporado a las plataformas educativas digitales para solventar las necesidades escolares de sus estudiantes con un aprendizaje que permita la interacción, autonomía, experiencia y reflexión de múltiples representaciones de la realidad características netamente del aprendizaje constructivista.

Con este fin, el aprender a aprender es esencial en el aprendizaje constructivista ya que el uso de las plataformas educativas facilitan un medio creativo en la que pueden expresar y reforzar los nuevos conocimientos adquiridos, además este medio tecnológico trae consigo la gestión de contenidos por parte del docente quien es el guía de actividades colaborativas como foros de discusión o intercambio de información que producen conocimiento a través de nuevos saberes e interpretaciones de la experiencia vivida, también facilita la comunicación, dándole la posibilidad de que el educando manifieste sus emociones o destrezas a compañeros sin tanta presión como es en la modalidad presencial.

Es importante que los docentes adquieran conocimientos sobre los recursos necesarios para llevar a cabo una clase como apoyo en la presentación de contenidos, por esta razón, al desarrollar un taller de capacitación sobre el uso de las plataformas educativas virtuales permite en los participantes un aprendizaje colaborativo, ya que los miembros del equipo intercambian información importante referente al tema a tratar, cumpliendo con una retroalimentación para mejorar el desempeño docente en la práctica pedagógica y obtener resultados eficaces en la clase.

Por esta razón, al implementar el avance tecnológico en espacios educativos virtuales, permite al estudiante despertar el interés por aprender con el manejo de herramientas

interactivas, en este sentido, permite la construcción del aprendizaje al relacionar el conocimiento que posee con la nueva información que se obtiene al utilizar las plataformas educativas digitales, dando paso a la creación de un aprendizaje significativo.

Por otro lado, al hablar de un aprendizaje significativo con el uso de plataformas educativas, el estudiante es el encargado de recoger, organizar y relacionar la información correspondiente, de igual manera, permite que cada educando no aprenda sólo, sino junto a los compañeros, donde cada uno cuenta con diferentes niveles de habilidades que son importantes al implementar el uso de las herramientas en una clase con la variedad de actividades en el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico sobre cualquier tema y área en específico.

4. OBJETIVOS

Objetivo General

Adquirir competencias digitales para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante un taller de capacitación sobre uso de las plataformas educativas digitales para los docentes de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, sector Taniloma.

Objetivos Específicos

- Explorar los fundamentos teóricos sobre las plataformas digitales como Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams orientadas al proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Construir un instructivo mediante un tríptico para el manejo de las plataformas educativas digitales en la educación virtual.
- Planificar un taller acerca de las herramientas que se encuentran dentro de las plataformas educativas digitales como Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams.
- Diseñar presentaciones en Canva como apoyo del desarrollo de las plataformas educativas digitales.

5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta de solución se desarrolla con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje para la práctica e interacción del docente y el estudiante mediante la aplicación de plataformas educativas digitales frente a las diferentes modalidades educativas, siendo así la posibilidad de compartir contenidos para alcanzar los resultados de aprendizaje que se pretenda lograr en los estudiantes utilizando recursos basados en la tecnología de la información y comunicación (TIC) como respaldo frente a la educación que se vive actualmente.

Por ello, se plantea como propuesta el desarrollo de un taller de capacitación dirigido a docentes para el uso correspondiente en diferentes plataformas digitales que ofrece La Red para facilitar la creación de un entorno virtual educativo donde el docente organiza el contenido y actividades dentro del curso, resuelve dudas e inquietudes presentadas, crea espacios de comunicación, sobre todo realiza un seguimiento del trabajo realizado por el estudiante y solventa las necesidades de aprendizaje.

Las plataformas educativas digitales que se utilizarán son tres: Google Classroom, Moodle y Microsoft Teams para la realización del taller se han creado diferentes recursos como elementos complementarios para el desarrollo de la capacitación, en primer lugar la creación de presentaciones gráficas elaboradas mediante la herramienta tecnológica “Canva” para un mayor entendimiento en la impartición del conocimiento en el manejo de las plataformas, la construcción de un instructivo mediante trípticos para que los docentes puedan observar con claridad la manera correcta al momento de ingresar a la cuenta para trabajar con las mismas, finalmente la elaboración de actividades de participación docente para la retroalimentación de lo aprendido.

El taller de capacitación elaborado se encuentra disponible para todos los docentes de Educación General Básica que requieran de conocimiento para la aplicación de las plataformas digitales al momento de generar un espacio educativo virtual, con el propósito de despertar el interés por aprender de manera diferente en el estudiante, desarrollando habilidades y destrezas presentes en los niños y niñas de hoy en día al utilizar la tecnología para la educación, formando espacios de interacción importantes para cumplir con el objetivo de velar por las necesidades de los educandos.

El desarrollo del taller se encuentra dividido en tres etapas:

- **ETAPA DE PLANIFICACIÓN (ANTES DEL TALLER):** Se plantean

objetivos a alcanzarse con el desarrollo del taller.

Se realiza un cronograma para elaborar el calendario de actividades presentadas para el taller.

Se estructura el taller por partes para conocer los tiempos, actividades, recursos y resultados detallados.

Se establece una agenda de presentación, reglas generales, convocatoria y confirmación de participantes.

- **ETAPA DE EJECUCIÓN (DURANTE EL TALLER):** Presentación introductoria para realizar el saludo, presentar el objetivo del taller, establecer reglas, dar a conocer la agenda de trabajo y aplicación de una dinámica de interacción entre los participantes.

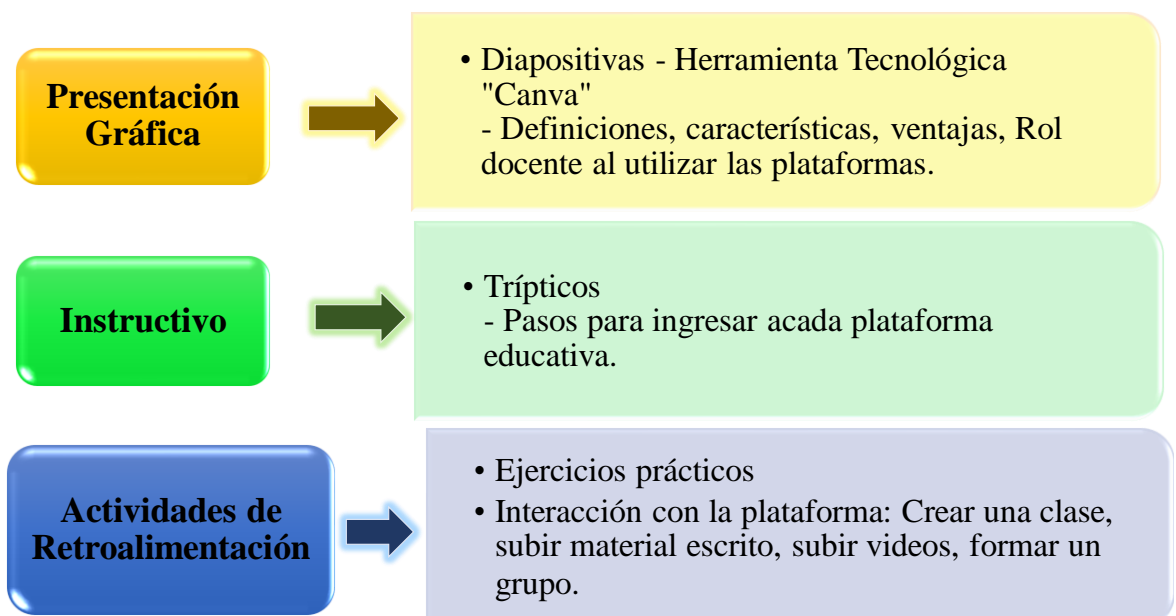
Se presenta el contenido:

PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES

- Entrega de instructivos mediante trípticos para los participantes.
 - Presentación de las plataformas educativas digitales con el uso de la herramienta tecnológica "Canva".
 - Interacción con la plataforma educativa para su manejo correspondiente.
 - Actividades de retroalimentación de cada plataforma.
- **ETAPA DE EVALUACIÓN (DESPUÉS DEL TALLER):** Se evalúa el taller de capacitación presentado mediante la herramienta de evaluación - cuestionario.

6. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES





*Desarrollo
de la
propuesta*

1. ETAPA DE PLANIFICACIÓN (ANTES DEL TALLER)

• Cronograma

Día 1

Establecer objetivos del taller, Elaborar listado de invitados

Día 2

Estructura del taller por partes, Tiempos, Definir lugar, Fecha, Elaborar la agenda, Confirmar equipo de facilitadores

Día 3

Realizar la convocatoria, Elaborar las presentaciones necesarias

Día 4

Coordinar con el equipo de facilitadoras, Elaborar listado de materiales y recursos

Día 5

Confirmar asistencia de los invitados, Comprar o preparar recursos materiales, imprimir formatos o documentos

Día 6

Reunión de preparación de facilitadoras

Día 7

Ejecución del taller

• Estructura del taller

Etapas	Actividad	Tiempo	Recursos	Producto final
Primera etapa	Bienvenida	13:40 – 14:00	Computadoras	Entrada
	Saludo			
	Dinámica			
	Introducción			
Segunda etapa	Identificar la herramienta tecnológica Canva	14:00 – 14:20	Herramienta tecnológica “Canva”	Presentaciones gráficas

Tercera etapa	Explicación de las plataformas: Moodle, Google Classroom	14:20 – 15:30	Presentación de diapositivas	Nuevo conocimiento
RECESO 15:30 – 16:00				
Cuarta etapa	Explicación de la plataforma: Microsoft Teams	16:00 – 16:30	Presentación de diapositivas	Nuevo conocimiento
Quinta etapa	Actividades para los docentes	16:30 – 17:30	Computadoras	Generar los resultados con la participación de los docentes Retroalimentación

- **Agenda**

HORA	PROGRAMACIÓN
13:40 – 14:00	SALUDO, DINÁMICA E INTRODUCCIÓN SOBRE EL TALLER
14:00 – 14:20	TALLER SEGUNDA ETAPA
14:20 – 15:30	TALLER TERCERA ETAPA
15:30 – 16:00	RECESO
16:00 – 16:30	TALLER CUARTA ETAPA
16:30 – 17:30	TALLER QUINTA ETAPA
17:30 – 17:40	DESPEDIDA, CIERRE

- **Reglas Generales**

REGLAS GENERALES	
ESCUCHAR ATENTAMENTE 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">1</div> <div style="text-align: center;">4</div> </div>
NO USAR EL CELULAR 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">2</div> <div style="text-align: center;">5</div> </div>
ALZAR LA MANO PARA PREGUNTAR 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">3</div> <div style="text-align: center;">6</div> </div>
	<p>PREGUNTAR Y DISCUTIR CON RESPETO SOBRE LA TEMATICA </p> <p>DISCUTIR SOLO ASUNTOS REFERENTES AL TALLER </p> <p>SI TIENE DUDAS COMUNICARLE A LA FALICITADORA </p>

- **Equipo de Facilitadores**

*Srta. Freire Guzmán
Andrea Nicole*



EXPOSITORA

*Srta. Jarrín Trujillo
Gisele Melissa*



EXPOSITORA

- **Convocatoria y Confirmación**

- **Convocatoria**

utc UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

CONVOCATORIA

TALLER DE CAPACITACIÓN DIRIGIDO A DOCENTES SOBRE EL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES ORIENTADO AL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC) les saluda muy atentamente e invita a participar en el Taller de capacitación docente que tiene como objetivo adquirir competencias digitales para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje

The poster features a vibrant blue and teal background with various digital icons such as a globe, a smartphone, a laptop, a clock, and a gear. The text is arranged in a clear, hierarchical manner, starting with the university logo and name, followed by the title 'CONVOCATORIA' in large, bold letters. Below this, the workshop details are provided in a smaller font. At the bottom, a call to action is enclosed in a white-bordered box.

- Confirmación

En el siguiente cuadro de confirmación ubicar un “SI” en los participantes que asisten al taller de capacitación y un “NO” en los participantes que no asisten.

<i>Participantes</i>	<i>Asistencia</i>	<i>Observaciones</i>

• Recursos

Se utilizará la herramienta tecnológica “Canva” como recursos para el desarrollo del taller de capacitación.



2. ETAPA DE EJECUCIÓN (DURANTE EL TALLER)

PRESENTACIÓN INTRODUCTORIA

• Saludo

El saludo y bienvenida a cargo de las señoritas expositoras empieza por mencionar a todo el público presente, dando a conocer el tema del taller de capacitación que se va a desarrollar, el objetivo que se ha planteado, las actividades que se van a ejecutar con relación a lo aprendido, para concluir se da las gracias por la colaboración y atención prestada en el transcurso del taller.

• Objetivo

Mencionar el objetivo planteado:

Desarrollar talleres de capacitación docente para fortalecer el manejo de las plataformas educativas digitales de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde” provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, parroquia Taniloma.

- **Reglas**



- **Agenda del Taller**

Se presenta la agenda del taller para que los participantes tengan conocimiento del tiempo y las actividades que se tomará en la ejecución de este.

HORA	PROGRAMACIÓN
13:40 – 14:00	SALUDO, DINÁMICA E INTRODUCCIÓN SOBRE EL TALLER
14:00 – 14:20	TALLER SEGUNDA ETAPA
14:20 – 15:30	TALLER TERCERA ETAPA
15:30 – 16:00	RECESO
16:00 – 16:30	TALLER CUARTA ETAPA
16:30– 17:30	TALLER QUINTA ETAPA
17:30 – 17:40	DESPEDIDA, CIERRE

- **Metodología**

El taller de capacitación se desarrolla con una metodología participativa como eje transversal para un ambiente motivacional y de interés para los docentes, es decir los participantes contribuyen de forma activa al proceso de enseñar y de aprender en vez de recibir pasivamente la información de expertos de afuera. (Serrano, 2013, p.4). La metodología empleada permitirá conocer el manejo adecuado de las plataformas educativas digitales y trabajar de manera conjunta con los capacitados compartiendo información, aprender uno del otro y trabajar juntos en el tema central, de esta manera alcanzar los objetivos planteados.

- **Dinámica**

Instrucciones

- Mantener la cámara encendida durante la dinámica
- Alzar la mano virtual para pedir la palabra
- Encender el micrófono cuando solicite el coordinador

Desarrollo de la dinámica

La dinámica consiste que la coordinadora la Srta. Andrea Freire informara al grupo que va a seleccionar una persona presente para responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué platillo te gustaría comer en este momento?
2. ¿Prefieres pasar tu tiempo libre fuera de casa o dentro de ella?
3. ¿Prefieres el amor o el dinero?

Los participantes, si están de acuerdo con la respuesta de su compañero deberán indicar el pulgar arriba afirmando que ellos prefieren esa opción de ser lo contrario el pulgar irá hacia abajo y facilitarían el ¿Por qué? Eligen la otra alternativa.

- **Presentación de Contenidos**

PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES

**GOOGLE
CLASSROOM**



MOODLE

**MICROSOFT
TEAMS**

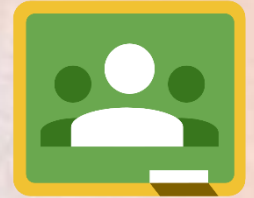




Google Classroom



GOOGLE CLASSROOM



¿Qué es Google Classroom?

Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje.

Presentación Gráfica

GOOGLE CLASSROOM

PLATAFORMA EDUCATIVA DIGITAL

Las diversas funcionalidades de Google que ofrece al entorno de la educación, están asociadas a una cuenta GMAIL

Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje

Ventajas de Google Classroom

Las ventajas de estas herramientas son muchas, pero podemos decir que facilitan el trabajo del docente, actualizan la educación en los centros y aportan herramientas a los estudiantes. Todas sus ventajas tienen el fin de mejorar la comunicación en la comunidad educativa. Pueden crear clases participativas con docentes de otros cursos y otras asignaturas. Pueden tener mayor control de los trabajos. Facilita la evaluación de trabajos.

Presentación Gráfica

Ventajas de Classroom

FÁCIL USO, CONFIGURADA DE FORMA SENCILLA

PERMITE AHORRAR TIEMPO, PAPEL E IMPRESIONES

SE ENCUENTRA APOYADO POR GOOGLE DRIVE



AMBIENTE EDUCATIVO DIFERENTE AL TRADICIONAL

ESTAR AL TANTO DEL PROGRESO DE APRENDIZAJE.

DESARROLLAR NUEVAS ACTITUDES PARA TRABAJAR COLECTIVAMENTE

Características de Google Classroom

Esta es una plataforma con características propias que le proporcionan notoriedad dentro del ámbito educativo, académico y administrativo. Google Classroom origina una adecuada retroalimentación entre profesores y alumnos dentro de las aulas virtuales. En esta plataforma los alumnos disponen de las herramientas adecuadas para colaborar entre ellos, compartiendo información relevante de los tópicos de estudio y respondiendo a las dudas de los demás.

Presentación Gráfica



Rol docente en el uso de la plataforma Classroom

Los docentes pueden configurar una clase e invitar a alumnos. Pueden compartir información, como tareas, notificaciones y preguntas, en el tablón de anuncios. El docente se encarga de generar un espacio educativo a través de la plataforma para la enseñanza de contenidos, a través de las herramientas que ofrece Classroom

Presentación Gráfica

Rol docente en el uso de la plataforma Classroom

- Configuración**: Compartir información, como tareas, notificaciones y preguntas, en el tablón de anuncios.
- Tiempo**: Los docentes pueden crear clases, distribuir tareas, comunicarse y mantenerlo todo organizado en un único lugar.
- Organización**: El docente es el encargado de organizar el trabajo de los estudiantes, los materiales que se utilizan, las tareas enviadas, etc.

Google Classroom la plataforma, lanzada oficialmente por Google en 2014, se ha convertido en un pilar fundamental para que profesores y alumnos desarrollen el trabajo académico sin necesidad de estar físicamente en el aula.

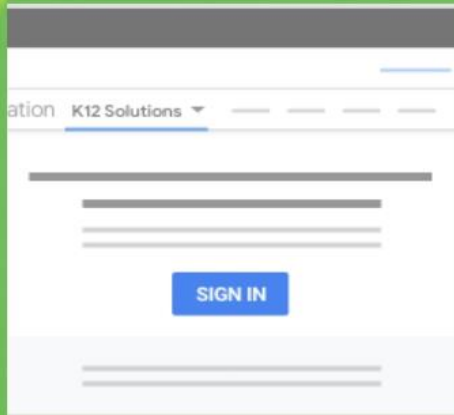
"La educación no crea al ser humano, le ayuda a crearse a sí mismo" M. Debesse.



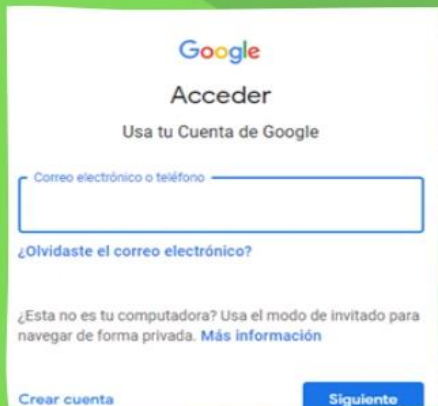
**GOOGLE
CLASSROOM**

Pasos para ingresar a la plataforma Google Classroom

1) Ve a classroom.google.com y haz clic en Ir a Classroom.



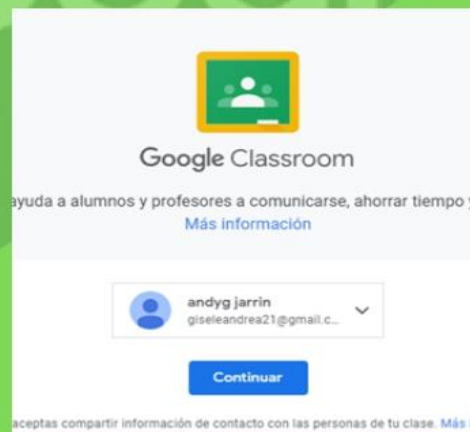
2) Introduce la dirección de correo electrónico de tu cuenta de Classroom y haz clic en Siguiente.



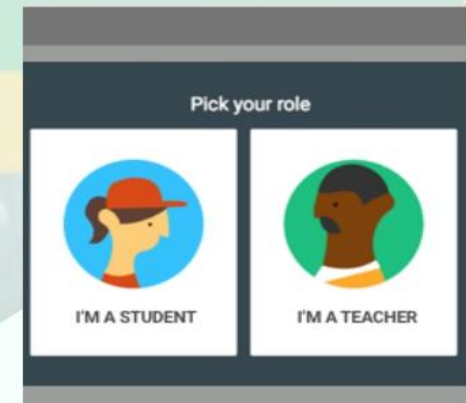
3) Introduce tu contraseña y haz clic en Siguiente.



4) Si se muestra un mensaje de bienvenida, léelo y haz clic en Continuar.



5) Si utilizas una cuenta de Google Workspace for Education, haz clic en Soy alumno o Soy profesor. Nota: Los usuarios con cuentas personales de Google no verán esta opción.

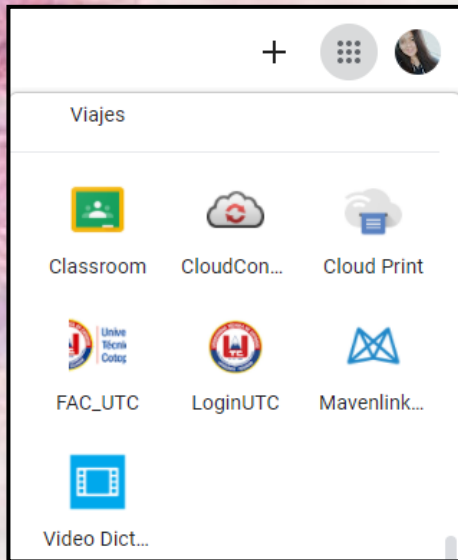


6) Haz clic en Empezar.



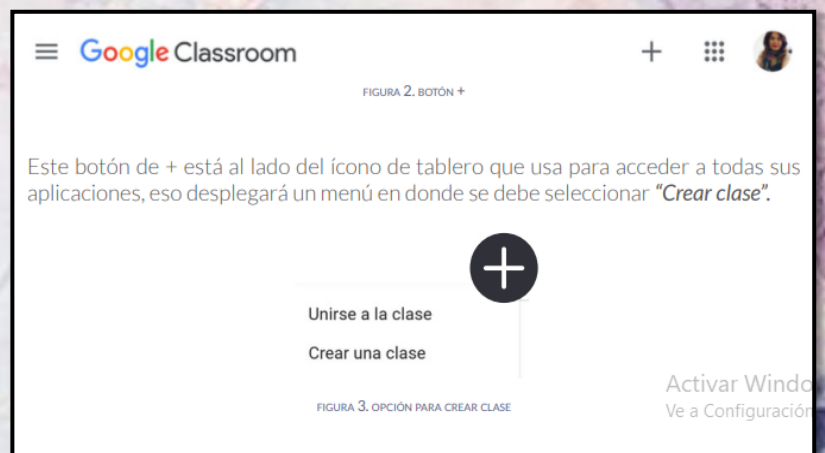
Herramientas que ofrece Google Classroom

Pasos para crear una clase en Google Classroom



1. Entrar a Google Classroom:
<https://classroom.google.com/u/1/h>

2. Hacer clic en el botón “+” en la esquina superior derecha para crear una nueva clase.



3. Llenar los datos establecidos: agregar un nombre a la clase, distinción de la asignatura, describir al grupo y dar clic en “crear”.

Crear clase

Nombre de la clase (obligatorio)
Matemáticas

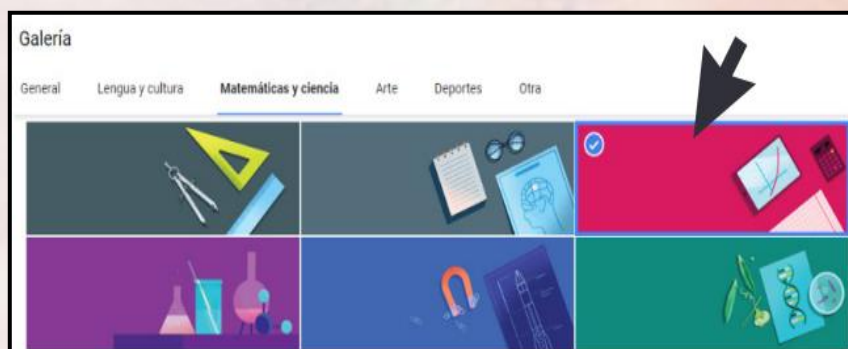
Sección
Sexto

Materia
Matemáticas

Aula
"A"

Cancelar Crear

4. Para personalizar el diseño de la clase, hacer clic en la parte derecha del encabezado de la clase, seleccionar tema y escoger la imagen.



Registro de usuarios en Google Classroom

Invitar a alumnos

Escribe un nombre o un correo

CANCELAR INVITAR

1. La primera opción es asignar un código para unirse a la clase. La segunda opción, dar clic en “personas”, “invitar alumnos”.

Compartir información en Google Classroom

1. En la opción “Tablón” se cuenta con la opción “Comparte algo con tu clase”, el docente puede compartir comentarios, documentos, enlaces de videos o páginas web.

Para Administración de Classroom Unidad de Educación Virtual ▾ Todos los alumnos ▾

Compartir con la clase

📎 📄 📺 🔗 CANCELAR PUBLICAR ▾

Publicar

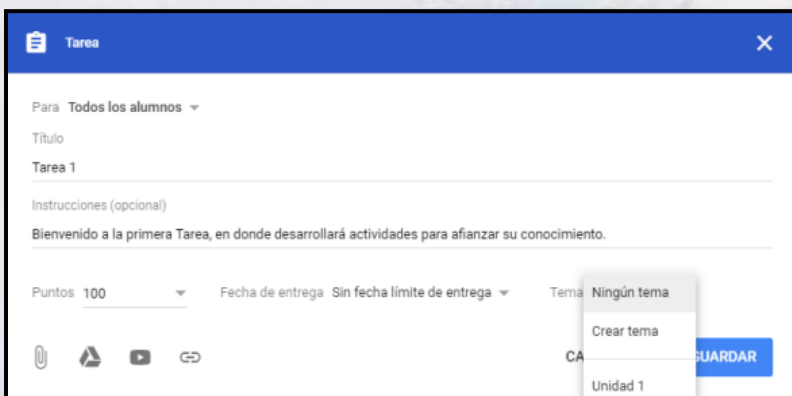
Programar

Guardar borrador

2. Una vez seleccionada la información correspondiente, aparece las siguientes opciones para publicar o programar fecha y hora para que aparezca la publicación.

Asignar tareas en Google Classroom

1. Aquí se encontrarán las diferentes opciones para crear elementos para los estudiantes, creación de tareas, organización del trabajo.



2. Llenar los datos correspondientes sobre la tarea asignada para los estudiantes, finalmente publicar.

Actividades de retroalimentación en Google Classroom

Presentación del Objetivo

- Ejecutar ejercicios pragmáticos utilizando la plataforma educativa digital Google Classroom para fortalecer el aprendizaje docente en la práctica pedagógica.

Conformación de Equipos

- Se conformará equipos de trabajo en parejas, cada grupo desarrollará las siguientes actividades:

ACTIVIDAD 1

Los equipos deberán realizar los pasos correspondientes para entrar a la plataforma Google Classroom.

ACTIVIDAD 2

Efectuar las etapas respectivas para generar una clase en la plataforma Google Classroom.

ACTIVIDAD 3

Ejecutar el procedimiento adecuado para subir archivos en la clase creada de Google Classroom.

Actividad Final

- Al concluir las actividades, cada grupo contará su experiencia en base al trabajo realizado en la plataforma educativa digital Google Classroom.

Enlace de la plataforma

<https://classroom.google.com/c/NDU5NjE4MTY4NDA0?cjc=qpfrsgr>

Contraseña: qpfrsgr

Nota: Ingresar con cuenta personal, no institucional



Moodle



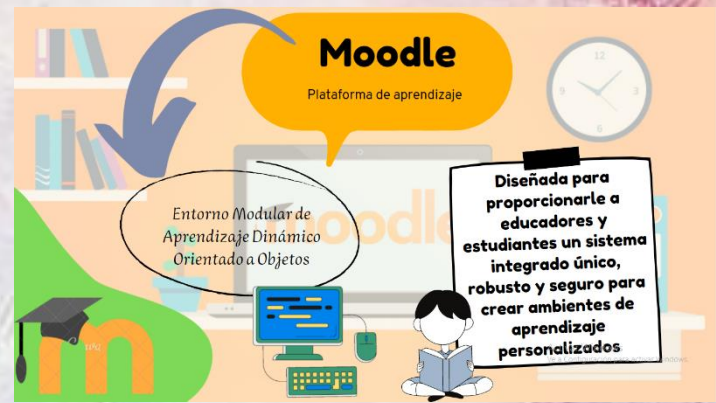


MOODLE

Presentación Gráfica

¿Qué es Moodle?

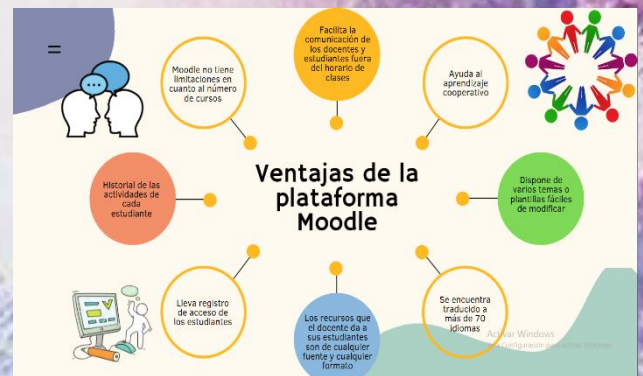
Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados e impulsando a cientos de miles de ambientes de aprendizaje globalmente.



VENTAJAS

Presentación Gráfica

Las ventajas que encontramos dentro de la plataforma educativa Moodle es que facilita la comunicación de los docentes y estudiantes fuera del horario de clases, por ende, se puede incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo académico, además permite un aprendizaje cooperativo ya que la comunicación a distancia es mediante foros, correo y chat dado que es traducido a más de 70 idiomas.



Características

Moodle es un sistema para el manejo del aprendizaje en línea gratuito que permite personalizar fácilmente su logo, esquema de colores y mucho más.

Ciertamente la plataforma asegura autenticación e inscripción de varios usuarios que se incorporan a un grupo para actividades colaborativas de aprendizaje que pueden ser calificadas por varias personas o el docente a cargo.

Presentación Gráfica



Rol docente en el uso de la plataforma Moodle

Dentro de Moodle los profesores pueden hacer prácticamente todo dentro de un curso, incluyendo el añadir o cambiar las actividades y calificar a los estudiantes de esta forma pueden asignarles a otros usuarios el Rol de profesor no-editor y el Rol de estudiante.

Otra de las funciones que destacamos del profesor es la interacción con el alumnado ya sea a través de mensajes privados en la plataforma o a través de un foro de discusión donde se planteen dudas o consultas para crear cierta comunidad dentro de los participantes del curso. También es importante la labor de "empuje" hacia los alumnos en caso de no avanzar en el curso por diferentes problemas que pudiese tener, por lo que es vital hacer un seguimiento.

Presentación Gráfica

Rol docente en el uso de la plataforma Moodle

La función principal del profesor es crear contenidos del curso y asignarles la calificación

El profesor es la interacción con el alumnado a través de mensajes privados en la plataforma o de un foro de discusión

Comprueba el progreso que tiene, cada cuanto está conectando en la plataforma o el registro de calificaciones

Entrega de ejercicios prácticos o una valoración objetiva de sus aportaciones en el foro

La Plataforma Libre Moodle, es una herramienta para el aula de clase, útil para el fomento del aprendizaje colaborativo y cooperativo integrando las nuevas tecnologías al proceso de enseñanza y aprendizaje

Enseñar en la era de internet significa que debemos enseñar las habilidades de mañana desde hoy.

— Jennifer Fleming

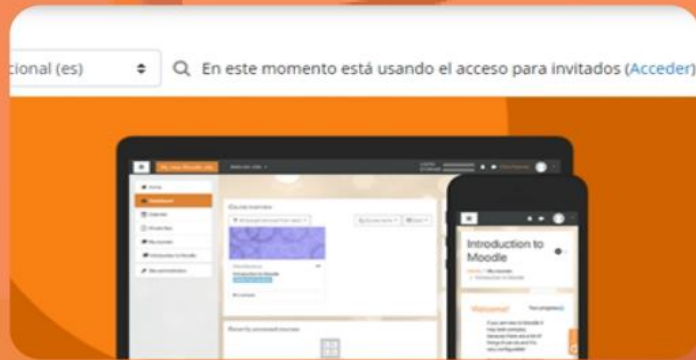


PLATAFORMA
EDUCATIVA
M O O D L E

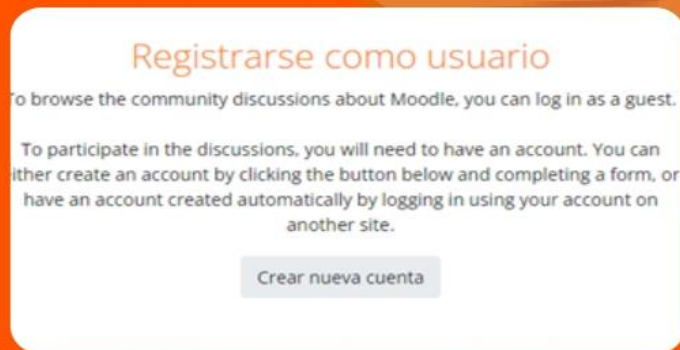


Pasos para ingresar a la plataforma Moodle

1) Ve a <https://moodle.org/> y haz clic en Acceder.



2) Para registrarse como usuario hacer clic en crear nueva cuenta.



3) Ingresar edad y país como medio de verificación y dar clic en proceder para continuar.



4) Aceptar los términos y condiciones de la plataforma.



5) Llenar los datos de usuario, contraseña, correo electrónico, nombres y apellidos.



6) Confirmar el registro de usuario con el correo electrónico ingresado.

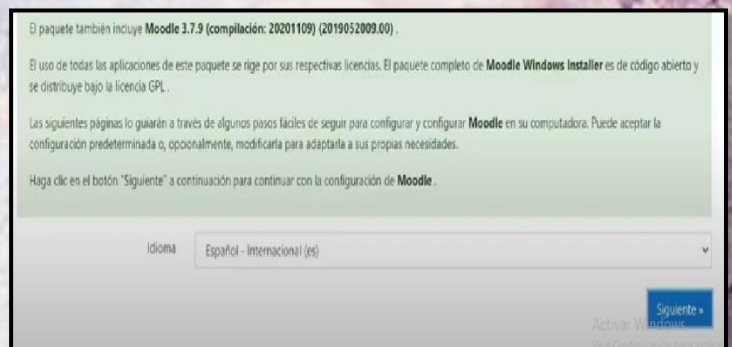


Pasos para crear una clase en Moodle

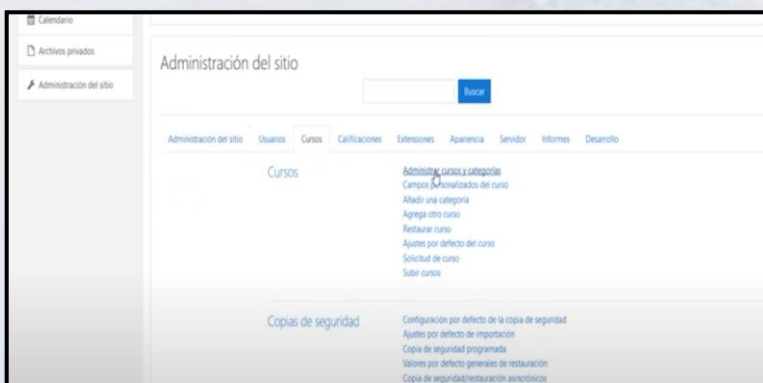


- 1.- Entrar al enlace oficial de la plataforma Moodle <https://download.moodle.org/>
- 2.- Descargar la versión actual de Moodle en el equipo
- 3.- Descomprimir el archivo en una carpeta dentro de nuestro equipo

- 4.- Confirmar la instalación de Moodle en la página de Localhost
- 5.- Configurar idioma, ruta y archivos
- 6.- Aceptar términos y condiciones



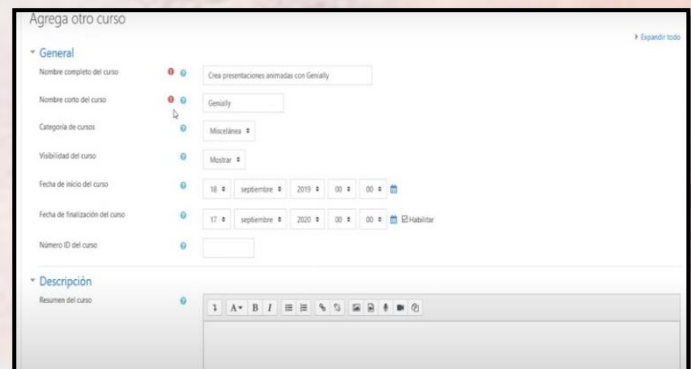
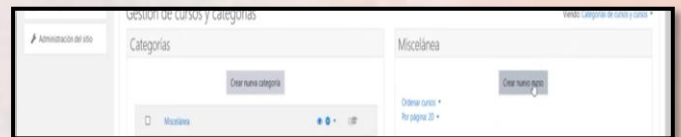
- 7.- Configurar el usuario de administración y contraseña
- 8.- Llenar la información de la página principal
- 9.- Seleccionar el icono Administración del sitio y hacer clic en Curso



10.- Clic en Gestión de cursos y categorías y seleccionar **Crear un nuevo curso**

11.- Llenar nombre, fecha de inicio y finalización y descripción

12.- Gestionar el formato de curso, apariencia, archivos, grupos y rol



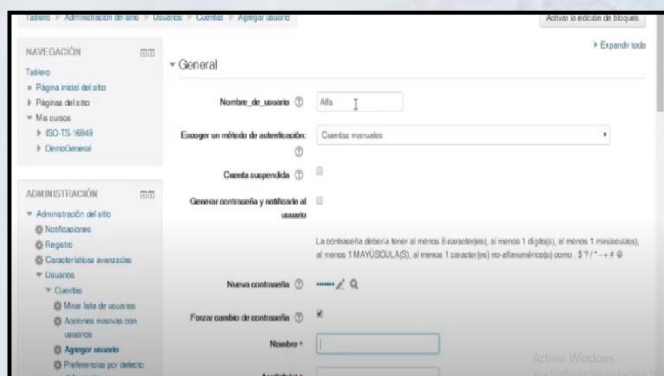
Herramientas

Cómo unir a usuarios en la clase

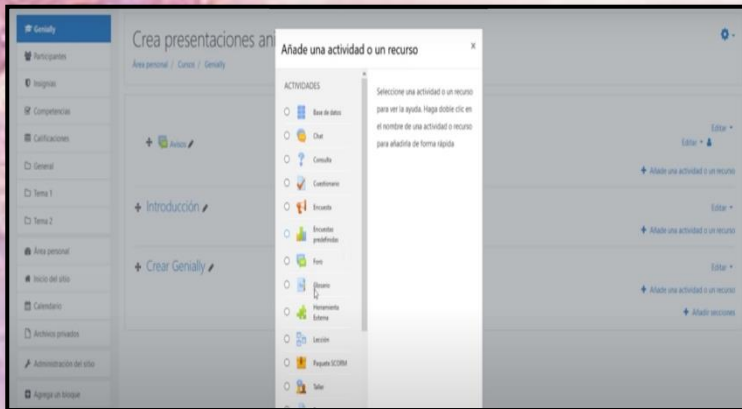
1.- Ubicarse en la opción de Administración del sitio situado en la parte izquierda

2.- Selección la alternativa de **Usuarios** y agregar

3.- Llenar los datos correspondientes del usuario como nombre, correo y contraseña para que pueda ingresar a la



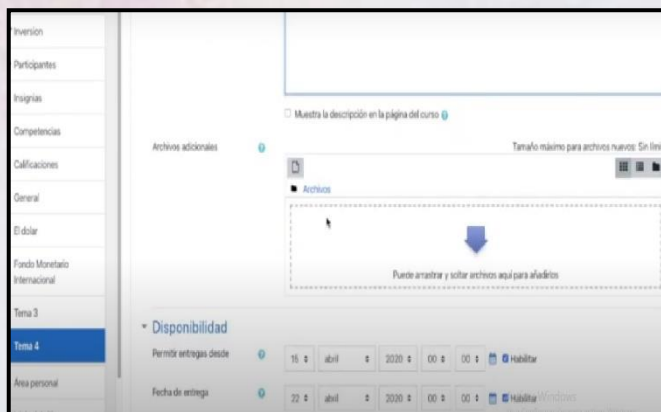
Añadir documentos



1.- Hacer un clic en Añadir actividad que se encuentra ubicado en la parte derecha del tema de clase

2.- Seleccionar la opción de documento a subir y en clic en Agregar

Asignar tareas



1.- Hacer un clic en Añadir actividad que se encuentra ubicado en la parte derecha del tema de clase

2.- Seleccionar la opción de Tarea y dar clic en Agregar

3.- Llenar el nombre de la tarea, descripción, adicionar el archivo, asignar la fecha de entrega y fijar un puntaje

Actividades de retroalimentación en Moodle

Presentación del Objetivo

- Ejecutar ejercicios pragmáticos utilizando la plataforma educativa digital Moodle para fortalecer el aprendizaje docente en la práctica pedagógica.

Conformación de Equipos

- Se conformará equipos de trabajo en parejas, cada grupo desarrollará las siguientes actividades:

ACTIVIDAD 1

Los equipos deberán realizar los pasos correspondientes para entrar a la plataforma Moodle.

ACTIVIDAD 2

Efectuar las etapas respectivas para asignar una tarea referente al área que trabaja en la plataforma Moodle.

ACTIVIDAD 3

Ejecutar el procedimiento adecuado para añadir documentos dentro de la clase en la plataforma Moodle.

Actividad Final

- Al concluir las actividades, cada grupo contará su experiencia en base al trabajo realizado en la plataforma educativa digital Moodle.

Usuarios para entrar a la plataforma

Xavier **Contraseña:** Xavier_utc1
Oscar **Contraseña:** Oscar_utc3



Microsoft Teams



Microsoft Teams

Microsoft Teams es una herramienta orientada a la productividad grupal creada por Microsoft. Se trata de una plataforma unificada de comunicación y colaboración, donde te puedes crear un chat con distintos canales para organizar tus equipos y la posibilidad de mandar mensajes privados entre trabajadores, lo puedes combinar con un sistema de reuniones en video o almacenamiento de archivos.

Presentación Gráfica

MICROSOFT TEAMS

Es una herramienta orientada a la productividad grupal creada por Microsoft.

Los equipos de trabajo lo tienen todo a la mano en las diferentes "Pestañas"

Se trata de una plataforma unificada de comunicación y colaboración

Ventajas de Teams

Uno de los principales beneficios de Microsoft Teams es que fomenta una comunicación muy específica entre los equipos. No hay apenas pérdida de tiempo o confusión. La clave es que permite la charla en tiempo real entre los integrantes del equipo seleccionado dentro de los canales temáticos.

Presentación Gráfica

SIN LÍMITES

No se limita a chat y llamadas, cuenta con varias funcionalidades intuitivas para colaborar



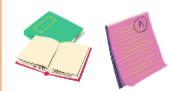
USO

Se puede utilizar en distintos dispositivos



FACILIDAD

Facilita planificar tareas y compartir los objetivos



VIDEOLLAMADA

Permite agregar hasta 300 participantes en una videollamada.



TRABAJO

Permite trabajar en tiempo real y de manera colectiva



HERRAMIENTAS

Su plan gratuito ofrece funcionalidades y herramientas muy útiles



VENTAJAS

Características

Microsoft Teams es una de las plataformas más populares del mundo la cual posee una mensajería instantánea que permite conectarse con los miembros del equipo en diferentes ubicaciones y dispositivos, dentro de ella se puede realizar llamadas de voz y videollamadas de alta calidad para reuniones, presentaciones y eventos de los usuarios ya que su accesibilidad es flexible al dispositivo, además cuenta con varias aplicaciones y herramientas que integran la seguridad, cumplimiento y administración de datos.

Presentación Gráfica



Rol Docente

El rol del docente debe concebirse como el de facilitador y moderador que contribuye con el conocimiento especializado, ya que focaliza la discusión en puntos críticos, hace las preguntas y responde a las contribuciones de los participantes con el fin de crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje basado en el aspecto tecnológico que garantiza el alcance de conocimientos y confort con el software.

Presentación Gráfica

Rol docente en el uso de Microsoft Teams

Al utilizar la plataforma

El rol del docente debe concebirse como el de facilitador y moderador que contribuye con el conocimiento especializado.

Generar ambiente adecuado

Necesita habilidades para crear una atmósfera de colaboración que permita generar una comunidad de aprendizaje.

Herramientas y tecnología

Debe garantizar que los participantes se sientan cómodos con el software y si es necesario apoyarlos.

Microsoft Teams es una plataforma colaborativa que permite la colaboración entre personas de un mismo equipo o el desarrollo de un proyecto concreto, compartiendo recursos y cuya función principal es la comunicación constante entre los miembros del equipo.

El principal objetivo de la educación es criar personas capaces de hacer cosas nuevas o no solo repetir lo que otras generaciones hicieron.

— Jean Piaget



MICROSOFT TEAMS



Pasos para entrar a la plataforma Microsoft Teams

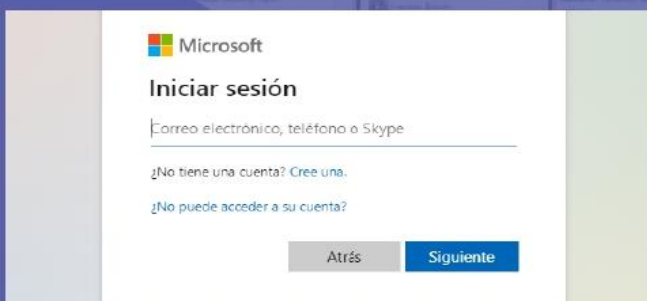
1) Ve a www.microsoft.com y haz clic en Inicia sesión.



3) Introduce tu contraseña y haz clic en Siguiente.



2) Introduce la dirección de correo electrónico y haz clic en Siguiente.



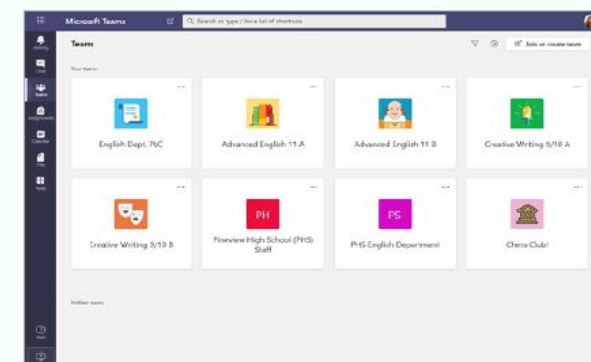
4) Si utilizas una cuenta educativa, haz clic en Registrarme para obtener todas las aplicaciones de Office Online de manera gratuita.



5) En este próximo paso, podrás decidir para qué quieres utilizar Teams. Tienes que elegir entre el ámbito profesional o el educativo.

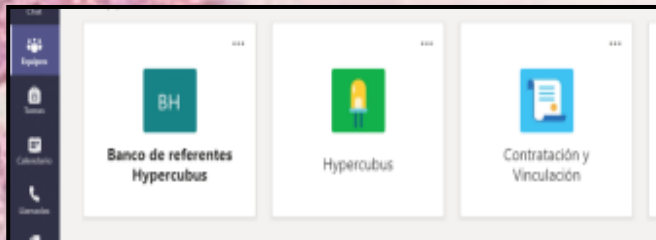


6) Una vez iniciada sesión, usar correctamente las herramientas que ofrece Microsoft Teams para el desarrollo de tu clase.



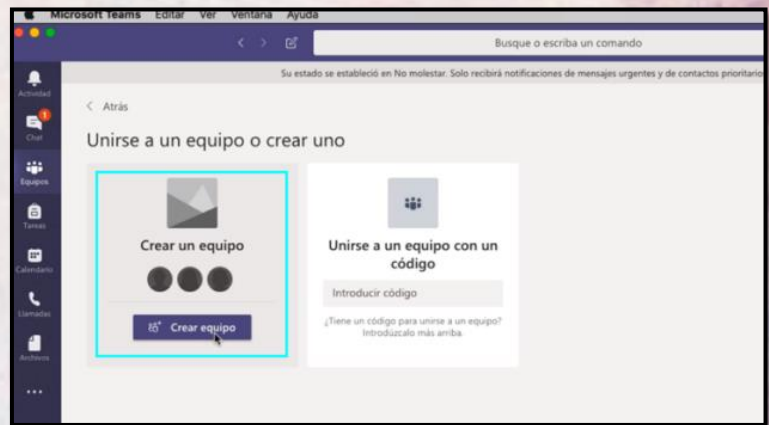
Herramientas que ofrece Microsoft Teams

Pasos para crear un equipo en Microsoft Teams



1. Ingresar en la opción de "Unirse a un equipo o crear uno" ubicada en la esquina superior derecha.

2. Abrirá una ventana emergente para crear un equipo o ingresar a un equipo por medio de un código.



3. Elegir el equipo que permita realizar un abordaje adecuado al grado, materia o determinados temas.



4. Indicar el nombre y una descripción asociada al equipo que se crea.

Crear el equipo

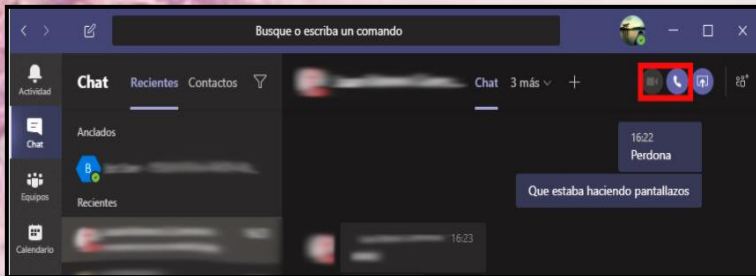
Los profesores son propietarios de los equipos de clases y los alumnos participan como miembros. Los equipos de clase permiten crear tareas y encuestas, registrar comentarios de los alumnos y darles un espacio privado para tomar notas en el bloc de notas de clase.

Nombre
Ingeniería mecánica

Descripción (opcional)
Encontrarás todo el material necesario para el desarrollo de este curso

Cancelar **Siguiente**

Creación de una videollamada en Microsoft Teams



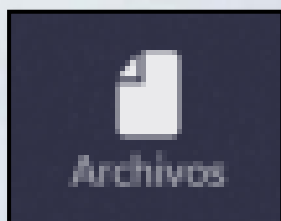
1. Iniciar una llamada/videollamada directamente desde un chat. En la esquina superior derecha, pulsar sobre los iconos de cámara (videollamada) o llamada (teléfono).

Registro de usuarios en Microsoft Teams

1. Escribir uno a uno los nombres o correos electrónicos de las personas que harán parte de la clase y seleccionar “agregar”.



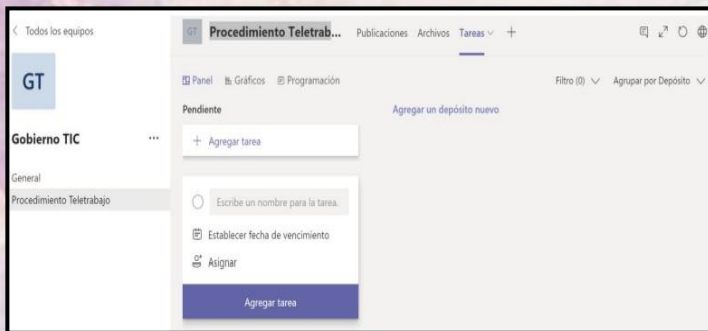
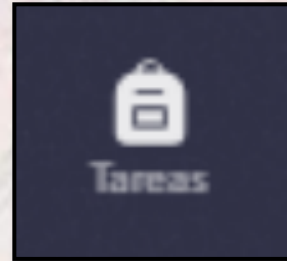
Compartir información en Microsoft Teams



1. En la parte inferior de la barra de herramientas, clic en “Archivos”, se puede acceder a información existentes en la red de equipos, subir y modificar información.

Asignar Tareas en Microsoft Teams

1. Clic en la herramienta “Tareas”, permite enviar y evaluar ejercicios y tareas a las clases creadas en la sección de Equipos.



2. Llenar los datos, asignar el nombre a la tarea, asignar las personas del equipo, poner la fecha límite de entrega.

Enlace de apoyo para las presentaciones gráficas realizadas en la herramienta tecnológica “Canva”

https://www.canva.com/design/DAE2mKmZG8U/kBBXE_u_Sn2yczpEPDQKvQ/view?utm_content=DAE2mKmZG8U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Actividades de retroalimentación en Microsoft Teams

Presentación del Objetivo

- Ejecutar ejercicios pragmáticos utilizando la plataforma educativa digital Microsoft Teams para fortalecer el aprendizaje docente en la práctica pedagógica.

Conformación de Equipos

- Se conformará equipos de trabajo en parejas, cada grupo desarrollará las siguientes actividades:

ACTIVIDAD 1

Los equipos deberán realizar los pasos correspondientes para entrar a la plataforma Microsoft Teams.

ACTIVIDAD 2

Efectuar las etapas respectivas para crear una videollamada con los demás participantes en la plataforma Microsoft Teams.

ACTIVIDAD 3

Ejecutar el procedimiento adecuado para añadir videos dentro del equipo de Microsoft Teams.

Actividad Final

- Al concluir las actividades, cada grupo contará su experiencia en base al trabajo realizado en la plataforma educativa digital Microsoft Teams.

Enlace para entrar a la plataforma

https://teams.live.com/#/conversations/19:meeting_M2Q1ZTEwNjUtOTFiOS00YzRjLWE1N0ktZGM5YjJhYTc4ODlh@thread.v2?ctx=chat

3. ETAPA DE EVALUACIÓN (DESPUÉS DEL TALLER)

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DEL TALLER

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE	
INSTITUCIÓN	
CARGO	
TELÉFONO	
E-MAIL	

SOBRE EL TALLER:

1. Cómo le pareció la agenda del taller			
Excelente	Muy bueno	Bueno	Malo
2. Ha mejorado su nivel de conocimiento sobre las plataformas educativas digitales			
Bastante	Mucho	Poco	Nada
3. Identifica las herramientas tecnológicas a utilizar en el taller			
Bastante	Mucho	Poco	Nada
4. Cómo califica la metodología empleada en este taller			
Excelente	Muy bueno	Bueno	Malo
5. Cómo le pareció la sesión y organización de grupos de trabajo			
Excelente	Muy bueno	Bueno	Malo
6. Quisiera seguir participando en próximas actividades como estas			
Si	Probablemente	No sabe	No

7. COMENTARIOS Y RECOMEDACIONES:

GRACIAS

16. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La aplicación de diversas plataformas educativas digitales en las instituciones permite la creación de espacios interactivos entre el estudiante y el docente, compartiendo contenidos necesarios para el desarrollo pedagógico, además que sirven como herramientas de comunicación y colaboración.
- Las tres plataformas educativas digitales atienden a la necesidad educativa virtual como apoyo al proceso de enseñanza - aprendizaje, porque crea espacios de discusión y construcción de conocimiento de un grupo de estudiantes sobre una temática de interés, además su función administrativa de tareas, recursos, comunicación e información brindan un medio expresión y oportunidades al rol docente y estudiante.
- La apertura que ofrecen las plataformas educativas digitales es que va hacia un paradigma de aprendizaje constructivista, dónde se evidencia la capacidad individual, autónoma y única de concebir la información, del mismo modo tiene un gran valor para la enseñanza, transformándose en un recurso dinamizador, capaz de mejorar y potenciar los niveles cognitivos del estudiante.
- El desarrollo del taller de capacitación para docentes se fundamenta en utilizar las plataformas educativas digitales con actividades de conocimiento para contextualizar cada una de ellas, de igual manera ejercicios de retroalimentación que servirán en la práctica pedagógica.

Recomendaciones

- Es importante que los docentes fomenten el manejo de las herramientas que ofrecen las plataformas educativas digitales, enseñando de manera teórica y práctica, con el fin de interactuar en espacios virtuales junto al estudiante para mejorar las habilidades y competencias presentes en los niños.
- La implementación de las plataformas digitales en las instituciones educativas es de gran apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que permite la transferencia, adquisición, asimilación y construcción del conocimiento en los estudiantes, por ende, el saber utilizar los docentes este tipo de servicios o herramientas es un requisito a la calidad educativa.
- Es trascendental que el aprendizaje en línea se enlace con las plataformas educativas

digitales, las cuales son necesarias para crear un entorno flexible, pues tienen una gran variedad de recursos y la posibilidad de colaborar e intercambiar experiencias para el desarrollo de competencias digitales específicas, entre otros, estos méritos que acarrearán una educación diversa y única.

- Aplicar la propuesta del taller de capacitación y todos los elementos que se han elaborado en la misma, con el fin de brindar al docente el conocimiento y las herramientas necesarias en función al manejo en las diferentes plataformas educativas digitales.

17. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed. Trillas.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa*. México: Editorial Trillas.
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación: para la administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Ciudad de México: Pearson Educación.
- Cabrera-Mazzini, M. (2016). *Aportes de Lev Vigotsky en educación en cuanto a la interacción y el trabajo cooperativo en el aula de clases* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala].
Urkund.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/8631/1/ECUACS-DE00008.pdf>
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación: para la administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Ciudad de México: Pearson Educación.
- Cobo, C. (2011). *Aprendizaje invisible*. Laboratori de Mitjans Interactius.
<http://www.razonypalabra.org.mx/varia/AprendizajeInvisible.pdf>
- Coll, C., Bustos, A., & Engel, A. (2007). Configuración y evolución de la comunidad virtual MIPE/DIPE: retos y dificultades. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 8(3), 23–26.
- Crook, C. (1998). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo* (1.ª ed., Vol. 12). Ediciones Morata.
https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=LMuNXwQdE_YC&oi=fnd&pg=PA5&ots=3XtOa9Ve0g&sig=DnzMAEAAbR78sbldQyOUCGrmOYs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Dguez, E. (2015). *Historia de las PV – Plataformas Virtuales*.
<https://plataformasvirtuales1.wordpress.com/category/historia-de-las-pv/>
- Díaz, S. (2009). *Plataformas Educativas, un Entorno para Profesores y Alumnos*. feandalucia,

Artículo 2.

- Edel, R. (2010). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. *Scielo*, 15(44), 7–15. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a2.pdf>
- Escudero, J. (1992). La integración escolar de las nuevas tecnologías de la información. *Revistade Informática y Didáctica*, 18, 71–91.
- Escudero, J. (1992). Del diseño y producción de medios al uso pedagógico de los mismos. *Lasnuevas tecnologías de la información en la educación*, 2(4), 15–30.
- Fernández, I. (2017, 18 abril). *Las TICS en el ámbito educativo*. Educrea. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Fullan, M., & Stiegelbauer, E. (1991). *The New Meaning of Educational Change* (5.^a ed., Vol.2). Teachers College Press. <https://www.routledge.com/The-New-Meaning-of-Educational-Change/Fullan/p/book/9781138641396>
- García, M., & Arenas, M. (2006). ¿Qué Entendemos por Innovación Educativa? A Propósito del Desarrollo Curricular. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 47, 13–31.
- González, M. R., & Pérez, E. M. (1989). *La innovación tecnológica y su gestión*.
- Marcombo.Gowin, D. (1981). *Educating*. Ithaca, N.Y. Cornell University Press.
- Harasim, L. (1995). *Learning Networks: A Field Guide to Teaching and Learning Online* (1.^aed., Vol. 1). Library of Congress.
- Hernández, C., & Silva, F. (2017). Aula invertida mediada por el uso de plataformas virtuales:un estudio de caso en la formación de profesores de física. *Scielo*, 43(3), 3-4.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos yRepresentaciones*, 5(1), 325–347. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Hurtado, P., Tamez, R. y Lozano, A. (2017). Características que Presentan los Estudiantes con Estilos de Aprendizaje Diferentes en Ambientes de Aprendizaje Colaborativo.*Dialnet*, (30), 191-206.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*, SextaEdición México. DF, Editores, SA de CV.

- Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. (1996). *La educación encierra un Tesoro*. Santillana UNESCO. <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/1847/La%20educacion%20encierra%20un%20tesoro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jaya, S. (2018). *Guía de movimientos corporales de gimnasia cerebral para facilitar el aprendizaje en el nivel de básica elemental* [Título de Magister en Ciencias de la Educación no publicada]. Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2243/1/76615.pdf>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jiménez, W. (2017). “Propuesta de Mejoras Académicas Mediante La Utilización de una Herramienta Tecnológica en la Escuela de Formación de Oficiales Y Tropa de la Comisión De Tránsito Del Ecuador.” [Trabajo de titulación]. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27289/1/BRAVO%20JIM%20C3%89%20NEZ%20WASHINGTON%20RICARDO.pdf>
- Jump, L. (2011). Why University Lecturers Enhance their Teaching through the Use of Technology: A Systematic Review. *Learning, Media and Technology*, 36(1), 55-68.doi: <http://dx.doi.org/10.1080/17439884.2010.521509>
- Karpicke, D., & Blunt, R. (2011, 20 enero). *Retrieval Practice Produces More Learning than Elaborative Studying with Concept Mapping*. *Sciencemag*. Recuperado 16 de noviembre de 2021, de <https://www.science.org/doi/abs/10.1126/science.1199327>
- Keefe, J. (1994). Developing a Defensible Learning Style Paradigm. *Educational Leadership*, 48(2), 57–61. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Developing+a+defensible+Learning+Style+Paradigm&btnG=
- Kohn, A. (2008, 12 noviembre). *Por qué está sobrevalorada la autodisciplina*.

- Kraus, G. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *CONICET_Digital*, 24(1), 79–90.
<https://doi.org/10.24215/18509959.24.e09>
- Latorre, G. (1987, 2 septiembre). Investigación Cualitativa Retos e Interrogantes. *Biblioteca Udg.Virtual*.
- Lebart, L., Salem, A. & Bécue, M. (2000), *Análisis estadístico de textos*, Editorial Milenio, SanSalvador.
- Llesquen Chinga, R. (2020). *Implementación de la plataforma virtual Microsoft Teams en la gestión educativa de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Lima, 2020* [Maestra en Administración de la Educación no publicada]. Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49739/Llesquen_C RG- SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lipman, M. (1998). *Pensamiento complejo y educación* (2.^a ed., Vol. 1). Ediciones de la Torre.
- Manrique, A. (2012). El Material Didáctico para la Construcción de Aprendizaje. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101–108.
- Marcelo, C., Yot, C. y Mayor, C. (2015). Enseñar con tecnologías digitales en la Universidad. Mallart J. (2001). *Didáctica general para psicopedagogos*. En Sepúlveda, Félix y Rajadell, Núria (coordinadores). Madrid: UNED. 23-57.
- Mallart, J. (2008). *Didáctica de la motivación* (1.^a ed., Vol. 10). McGraw-Hill Education.
https://www.researchgate.net/publication/325546317_Didactica_de_la_motivacion
- Martínez, B., López, E., Escamilla, R. y Álvarez, M. (2017). *La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo a la educación tradicional*. *Revista de Tecnología y Educación*, 1(1), 16-24.

- Martínez, L., y Ávila, Y. (2014). Papel del docente en los entornos virtuales de aprendizaje. *Órbita Pedagógica*, 2(2), 50-52.
- Martínez, M. (2018). Competencias docentes en entornos virtuales: un reto para la anestesiología cubana. *scielo*, 17(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-67182018000300006
- Mera, J. (2013). *Agresividad en el ritmo de aprendizaje de los niños y niñas de cinco y seis años del jardín de infantes* [Tesis de Grado]. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3239/1/T-UCE-0010-336.pdf>
- Mora, G. (2015). Caracterización de estilos de aprendizaje y canales de percepción de estudiantes universitarios. *Redalyc*, 31(3), 509–527.
<https://www.redalyc.org/pdf/310/31045567026.pdf>
- Morales, P. (2010). *Investigación e Innovación Educativa*. REICE. Revista Iberoamericanasobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 8(2), 47-73.
- Moreira, P. (2019). Las Tic en el Aprendizaje Significativo y su Rol en el Desarrollo Cognitivode los Adolescentes. *ReHuSo*, 4(2), 1–12.
- Organización de las Naciones Unidas [Unesco]. (2014). *Herramientas de apoyo para trabajodocente*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005>
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos [OCDE]. (2011). Análisis delExtensionismo Agrícola en México. Paris: OCDE.
- Ousseynou, S., & Alfonzo De Tovar, I. C. (2021). La competencia digital en el aula senegalesa de español como lengua extranjera. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 20(1), 57–70. <https://doi.org/10.17398/1695-288x.20.1.57>
- Pardo, J. (2009). *Plataformas virtuales para la educación*. La Empresa en Internet.<https://www.laempresaeninternet.com/internet-y-tic/plataformas-virtuales-para-la-educacion.html>

- Parra, C. (2012). *TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros*. *Nómadas*, 36, 145-159.
- Parra, Y., García, D., Ávila, C. y Erazo, J. (2020). *Plataformas Virtuales: retos y perspectivas a partir de Docentes*. *KOINONIA*, 5(2), 233-249.
- Pascual, R. (1988). *La Gestión Educativa Ante La Innovación Y El Cambio (Congreso de Educación) (Spanish Edition)*. Narcea.
- Pearson. (s. f.). Tipos de plataformas educativas: ¿cuál elegir para mi escuela? *pearsonlatam*. <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tipos-de-plataformas-educativas-cual-elegir>
- Pérez, J. (1999, 10 noviembre). *Programación Neurolingüística y sus Estilos de Aprendizaje*.
 Perspectivas
 Docentes.
<https://revistas.ujat.mx/index.php/perspectivas/article/view/1507>
- Pincay, V. (2016). *Manual de usuario* [Tesis].
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/17722/1/UG-FCMF-B-CISC-PTG.1220.pdf>
- Prieto, M. (2017). *Flipped learning: Aplicar el Modelo de Aprendizaje Inverso* (1.^a ed.). Narcea.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=aFQ1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Flipped+Learning.+Aplicar+el+modelo+de+aprendizaje+inverso&ots=eWeRzjm33&sig=Ckqjh65PYJT66sp4IqIGfTGfS7Y#v=onepage&q=Flipped%20Learning.%20Aplicar%20el%20modelo%20de%20aprendizaje%20inverso&f=false>
- Ramírez, G. (2010). *El concepto de ambiente virtual de aprendizaje desde una perspectiva mediacional* [Monográfico Maestría, Educación Universidad Pontificia Bolivariana]. Medellín: UPB.
- Reyes, C. (2020). Pandemia Covid-19 e Inequidad Territorial: El Agravamiento de las Desigualdades Educativas en Chile. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 199–235.

<https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3>

Ricoy, L. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educación*, 31(1), 11

- 22.

Rizo, J. (2015). *Técnicas de investigación documental* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. repositorio.unan.edu.ni.

<https://repositorio.unan.edu.ni/12168/1/100795.pdf>

Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>

Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82, 179–200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Rodríguez, G. (1996, 10 mayo). Metodología de la investigación cualitativa. *Webbly*.
Rombys Estévez, D. (2015). Integración de las TIC para una “buena enseñanza”:

opiniones, actitudes y creencias de los docentes en un instituto de formación de formadores. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 4(19), 69–86.

<https://doi.org/10.18861/cied.2013.4.19.27>

Rugeles, P., Metaute, P., y Mora, B. (2013). *Caracterización de experiencias significativas mediadas por las TIC en educación superior virtual* (8.ª ed., Vol. 2). Global Conference on Business & Finance Proceedings.

<http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=7&sid=4a1e7119-a43f4b67-b1c6->

[6123b01085dc%40sessionmgr110%20&hid=112&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT11ZHMtbGl2ZQ%3d%3d#db=bth&AN=89496982](http://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=7&sid=4a1e7119-a43f4b67-b1c6-6123b01085dc%40sessionmgr110%20&hid=112&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT11ZHMtbGl2ZQ%3d%3d#db=bth&AN=89496982)

Ruiz, J. (2018). *¿Qué aporta John Dewey acerca del rol del profesor en la educación moral?*

Foro de Educación, 16(24), 125-140. doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fde.510>

Sáez, J. (2012). La Práctica Pedagógica de las Tecnologías de la Información y la

- Comunicación y su elación con los Enfoques Constructivistas. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(1), 58–73.
- Sagol, E. (2011, 12 febrero). *Aulas aumentadas, lo mejor de los dos mundos*. Educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/116227/aulas-aumentadas-lo-mejor-de-los-dos-mundos>
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Pensamiento Educativo, Revista De Investigación Latinoamericana (PEL)*, 20(1), 81–104. <http://146.155.94.136/index.php/pel/article/view/24477>
- Santa, H. y Martins, G. (2010) *Estudios de campo*. Una nueva perspectiva. Ediciones. Ruiz.
Colombia.
- Saturnino. (1997). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Brasil. Siemens, G. (2002). Una alternativa para el aprendizaje en la era digital. *medigraphic*, 15(4), 53–55.
- Suárez, N. (2003). *Entornos virtuales de aprendizaje: Interfaz de aprendizaje cooperativo* (Publicación n.º 1) [Monográfico Maestría, Universidad de Salamanca]. Medellín: UPB.
- Torres, H. y Argentina, D. (2009). *Didáctica General* (Vol. 9). Editorama, S.A. (Obra original publicada en 2009)
- Torrego, J. (2011, 5 marzo). *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo*. fundación pryconsa <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/07/Altas-capacidades-y-aprendizaje-cooperativo.pdf>
- Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31–40.
- Tourón, J., y Santiago, R. (2015). El modelo Flipped Learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 1(1), 12–61. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-368-288>

Universia. (2019). *Red de Portales News Detail Page*. Universia España. Portal de las Universidades españolas.

<https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/10-plataformas-virtuales-estudiar-distancia-1141829.html>

Villanueva, E. (2000). *Convergencia multimedia: más allá de la Internet* [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú].

http://www.eduardovillanueva.pe/Publicaciones_files/conver.pdf

Walsh, K. (2015). Mobile Learning in Medical Education: Review. *Ethiopian Journal of Health Sciences*, 25(4), 363–365. <https://doi.org/10.4314/ejhs.v25i4.10>

Zarate, E. (2017, 14 marzo). Competencia de Prácticas Inclusivas: Las TIC y la Educación inclusiva en el desarrollo profesional docente. *Revistas Univalle*.

Zúñiga, M., Lara, Y., & Sandoval, G. (2008). *La docencia y su rol en los Entornos Virtuales de Aprendizaje: una perspectiva desde la Universidad Técnica Nacional, Costa Rica*. virtualeduca.

18. ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables.

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE
VARIABLES**

TITULO:	Plataformas Educativas Digitales en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje
OBJETIVO GENERAL	Proponer plataformas educativas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams para el fortalecimiento del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”, cantón Latacunga, Año Lectivo 2021.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES (de la variable)	ITEMES (preguntas) Técnica: Entrevista
PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES	Innovación educativa y convergencia de medios	Innovación, innovación tecnológica	1- ¿Qué aspectos considera importantes al implementar la innovación educativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en plena era digital?
		Contextualización e importancia de la Innovación en educación	
		Las tic en educación	

		Las tic en la práctica docente, en el estudiante y en el aula	2- ¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de las TIC en el ámbito educativo?
		La convergencia de medios en educación	
	Plataformas virtuales	Origen y conceptualización	3-Según su criterio ¿Cuáles son las plataformas educativas virtuales que recomienda para el PEA?
		Plataformas y entornos virtuales	4- ¿Considera usted que los estudiantes aprenden mejor en un entorno virtual que en la educación presencial?
		Impacto en la práctica pedagógica	5-De acuerdo a su experiencia con la práctica pedagógica ¿Qué acciones ejecuta en la clase que requieran el uso de la tecnología?
		Tipos de plataformas exhibidas: Moodle, Microsoft Teams, Classroom	
PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	El proceso de enseñanza - aprendizaje	Concepto de Enseñanza; características	6-Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje ¿Cuáles son los materiales didácticos que utilizan a menudo?
		Concepto de Aprendizaje; estilos, ritmos, tipos	7- ¿Usted considera que el aprendizaje colaborativo se puede desarrollar con

		el uso de las plataformas educativas digitales?
	Enseñanza - aprendizaje	8- ¿Cuál es su opinión con respecto al envío de tareas a casa, si para ello, se han implementado actividades que requieran de las herramientas tecnológicas para los trabajos que realiza el estudiante?
La enseñanza y aprendizaje en la educación virtual	El docente en la educación virtual	9- ¿Cuál es su criterio con relación a que los docentes tuvieron que experimentar la educación virtual o a distancia?
	El estudiante en la educación virtual	10- En su opinión personal ¿Cómo ha observado la participación de los estudiantes en el entorno virtual y considera que han alcanzado los resultados de aprendizaje?

Anexo 2: Instrumento - Guía De Entrevista.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA: LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

GUÍA DE ENTREVISTA

DIRIGIDA A: Docente

Entrevistador: **Entrevistado:**

Fecha: **Lugar:**

OBJETIVO: Conocer el grado de conocimiento acerca del uso de las plataformas educativas digitales para el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”.

CUESTIONARIO

Dimensión: Innovación educativa y convergencia de medios

N°	PREGUNTAS
1	<p>¿Qué aspectos considera importantes al implementar la innovación educativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en plena era digital?</p> <p>El manejo de la tecnología sobre todo en dispositivos como: celulares y computadoras, para poder desarrollar el proceso de aprendizaje de manera virtual, con la gamificación digital y el uso de herramientas interactivas, desarrollando el pensamiento crítico y creativo para formar personas con valores con un sentido de pertenencia para que a su vez le dé la destreza necesaria y gestionar su formación durante toda su vida en beneficio propio y comunitario.</p>
2	<p>¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de las TIC en el ámbito educativo?</p> <p>Hoy en día es necesario estar preparado y saber al menos las bases de computación y por ende el Ministerio de Educación debe impartir estos cursos para un mejor desempeño con los estudiantes, además se considera que el impacto es positivo en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Se fomenta la cooperación entre estudiantes e impulsa la iniciativa y la creatividad.</p>

Dimensión: Plataformas virtuales

N°	PREGUNTAS
----	-----------

3	<p>Según su criterio ¿Cuáles son las plataformas educativas virtuales que recomienda para el PEA?</p> <p>Por el momento desconozco las plataformas educativas virtuales que recomienda el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, puedo manifestar que trabajo con la plataforma Zoom, Teams y Whatsapp, Zoom es hasta el día de hoy, la mejor plataforma para trabajar con el PEA.</p>
4	<p>¿Considera usted que los estudiantes aprenden mejor en un entorno virtual que en la educación presencial?</p> <p>Desde mi punto de vista no, el estudiante no aprende en un entorno virtual es muy complejo por la duración de las horas que pasamos al frente de una pantalla, lo mejor en presencial donde se puede interactuar directamente con el estudiante, de ahí que los niños tienen dificultad académica, debido que no existe el apoyo por parte del padre de familia, sobre todo si son estudiantes de niveles: Preparatoria y Elemental. Sin embargo, fue una experiencia educativa que no estábamos preparados para la pandemia.</p>
5	<p>De acuerdo a su experiencia con la práctica pedagógica ¿Qué acciones ejecuta en la clase que requieran el uso de la tecnología?</p> <p>He realizado las siguientes acciones: consultar, investigar, buscar, rastrear, averiguar e indagar sobre un determinado tema que voy a impartir de cualquier área a tratarse, pero al momento de impartir la clase hago uso de diapositivas en Power Point, uso de libros digitales, compartir videos en YouTube, también existe una página en la que se encuentran las evaluaciones de algunos temas, me parece interesante, en la misma página ya se puede obtener la calificación automáticamente.</p>

Dimensión: El proceso de enseñanza – aprendizaje

Nº	PREGUNTAS
6	<p>Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje ¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza a menudo?</p> <p>Antes de pandemia los materiales que utilizaba más a menudo es el material reciclable, materiales del medio ya que proporcionan experiencias que los niños puedan aprovechar para identificar propiedades, resolver problemas, entre otras y al mismo tiempo sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con los estudiantes.</p>

7	<p>¿Usted considera que el aprendizaje colaborativo se puede desarrollar con el uso de las plataformas educativas digitales?</p> <p>Si se puede realizar el trabajo colaborativo ya que se puede formar el grupo con los estudiantes que se requiera. Es una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo, para realizar las tareas de manera colectiva. Ahora los grupos se pueden realizar en la plataforma Zoom, en la cual se pueden unir los jóvenes y pueden interactuar entre ellos para realizar el trabajo dispuesto.</p>
8	<p>¿Cuál es su opinión con respecto al envío de tareas a casa, si para ello, se han implementado actividades que requieran de las herramientas tecnológicas para los trabajos que realiza el estudiante?</p> <p>Por situaciones de pandemia las tareas se les envía al inicio de cada semana y en especial para los que no tienen conectividad y al final del parcial responden con los deberes positivamente, la implementación de herramientas tecnológicas para el envío de tareas, no tiene resultados favorables, debido que se carece de internet, impresoras, y algún medio tecnológico en donde los niños puedan recibir los deberes.</p>

Dimensión: La enseñanza y aprendizaje en la educación virtual

N°	PREGUNTAS
9	<p>¿Cuál es su criterio con relación a que los docentes tuvieron que experimentar la educación virtual o a distancia?</p> <p>Desde mi punto de vista fue una tarea muy difícil porque tuvimos que aprender por sí solos, pero no imposible el continuar con la educación virtual o a distancia. Fue una experiencia llena de nuevos retos para los docentes, sobre todo en el campo tecnológico, donde se tuvo falencias al iniciar la educación virtual, es necesario ponerse al día en la tecnología y adaptarnos al uso de herramientas.</p>
10	<p>En su opinión personal ¿Cómo ha observado la participación de los estudiantes en el entorno virtual y considera que han alcanzado los resultados de aprendizaje?</p> <p>Lastimosamente en el sector rural no se cuenta con la tecnología del internet esa fue el limitante, sin embargo, los padres de familia de alguna u otra manera realizaban las recargas con megas para los teléfonos de los hijos y se lograban conectar mediante el WhatsApp en el cual se envían las tareas, debo mencionar que los estudiantes en su totalidad presentaron sus tareas, aunque no se logró un ciento por ciento debido a la situación económica de los padres de familia.</p>

Anexo 3: Matriz de procesamiento de la información.

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Proponer plataformas educativas digitales como: Moodle, Google Classroom y Microsoft Teams para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuela Iturralde”, cantón Latacunga, Año Lectivo 2021.

Fecha: 10 de diciembre de 2021

Institución: Escuela de Educación Básica “Manuela Iturralde”

Ubicación: Provincia: Cotopaxi **Cantón:** Latacunga **Parroquia:** Eloy

Alfaro **Sector: Barrio:** Taniloma

Tiempo de Observación: 90 minutos

Observadores: Andrea Freire – Gisele Jarrín

Grado: Estudiantes de educación
básica

Área del conocimiento: General.

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN				
VARIABLE: PLATAFORMAS EDUCATIVAS DIGITALES				
INDICADORES (ITEMS)	DESCRIPCIÓN	PALABRAS CLAVE	ANALISIS E INTERPRETACION	SUSTENTO TEÓRICO

<p>1.- ¿Qué aspectos considera importantes al implementar la innovación educativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje en plena era digital?</p>	<p>El manejo de la tecnología sobre todo en dispositivos como: celulares y computadoras, para poder desarrollar el proceso de aprendizaje de manera virtual, con la gamificación digital y el uso de herramientas interactivas, desarrollando el pensamiento crítico y creativo para formar personas con valores con un sentido de pertenencia para que a su vez le dé la destreza necesaria y gestionar su formación durante toda su vida en beneficio propio y comunitario.</p>	<p>Innovación educativa</p>	<p>Por lo mencionado, la innovación educativa brinda oportunidades tanto a docentes como estudiantes para desarrollar habilidades y destrezas con el uso de la tecnología dentro del proceso didáctico, por esta razón en la actualidad al presentarse una pandemia a nivel global, obligaron a los educandos y educadores de la unidad educativa a hacer uso de dispositivos básicos que se encuentra en casa como son los celulares, computadoras, laptops que para muchos estudiantes han tenido que recurrir a la ayuda de dispositivos propios de los representantes para continuar con el proceso de enseñar y aprender a pesar de las dificultades existentes ante la realidad de cada ente educativo, sin dejar de lado la innovación como estrategia en la educación virtual.</p>	<p>García y Arenas, (2006): “En el caso de la innovación educativa se considera que el cambio es la causa y el fin de una innovación, es decir, se innova para generar cambios”.</p>
--	---	-----------------------------	--	--

<p>2.- ¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de las TIC en el ámbito educativo?</p>	<p>Hoy en día es necesario estar preparado y saber al menos las bases de computación y por ende el Ministerio de Educación debe impartir estos cursos para un mejor desempeño con los estudiantes, además se considera que el impacto es positivo en el aprendizaje académico. Por un lado, aumenta la motivación e interactividad de los estudiantes. Se fomenta la cooperación entre estudiantes e impulsa la iniciativa y la creatividad.</p>	<p>Incorporación de las Tic</p>	<p>De acuerdo con lo estipulado por los docentes de la unidad educativa “Manuela Iturralde” la incorporación de las tics tiene variantes positivas como el desempeño que muestra el educando al utilizar aparatos tecnológicos, ya que satisface su necesidad por aprender de manera diversificada y enriquece su conocimiento a partir de la investigación de forma sencilla empleando lo que son plataformas y herramientas digitales que permiten un diálogo entre docentes y estudiantes, por otro lado el educador demanda que el Ministerio de Educación sea consciente de la realidad educativa, ya que es necesario que faciliten el acceso a varios cursos de capacitación para conocer las nuevas estrategias didácticas apoyadas por las tics.</p>	<p>Para ello (Zarate et al., 2017) declara que “Las competencias TIC desde el ámbito educativo, específicamente en la enseñanza, hacen referencia a las capacidades que adquiere el docente para llevar a cabo sus prácticas educativas, dando un manejo coherente a las herramientas tecnológicas para el cumplimiento de metas pedagógicas” (p.84).</p>
--	--	---------------------------------	---	---

<p>3.- Según su criterio ¿Cuáles son las plataformas educativas virtuales que recomienda para el PEA?</p>	<p>Por el momento desconozco las plataformas educativas virtuales que recomienda el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, puedo manifestar que trabajo con la plataforma Zoom, Teams y Whatsapp, Zoom es hasta el día de hoy, la mejor plataforma para trabajar con el PEA.</p>	<p>Plataformas para el PEA</p>	<p>Según lo manifestado por los docentes de EGB de la unidad educativa, se tiene poco conocimiento al hablar de una plataforma educativa, sin embargo gracias a la educación virtual que se ha generado en los últimos años, se tiene la iniciativa de lo que es trabajar mediante una plataforma, ya que de lunes a viernes se brindan clases por medio de ellas, de igual manera, antes las experiencias recibidas por docentes y estudiantes al utilizar diferentes medios, se considera al servicio Zoom como la mejor opción para trabajar en clase, sin embargo cabe resaltar que esta herramienta no es considerada como tal una plataforma educativa, ya que es utilizada como un sistema que permite realizar videoconferencias basado en la nube para reunirse virtualmente con otras personas, así mismo, cuando se utiliza el servicio de Whatsapp, por tal motivo, al</p>	<p>Para Díaz (2009) una plataforma educativa virtual es “un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet” (p.2).</p>
---	--	--------------------------------	--	---

			<p>hablar de las plataformas educativas se conoce que permiten realizar diferentes actividades como: compartir archivos, subir trabajos, agendar una reunión, entregar tareas, etc. Por ende, Microsoft Teams que de igual manera es utilizada en la institución, si es considerada como una plataforma educativa ya que cuenta con dichas herramientas de utilidad, por lo tanto, se entiende que los docentes no conocen de las plataformas virtuales ni de las particularidades que brindan cada una.</p>	
<p>4.- ¿Considera usted que los estudiantes aprenden mejor en un entorno virtual que en la educación presencial?</p>	<p>Desde mi punto de vista no, el estudiante no aprende en un entorno virtual es muy complejo por la duración de las horas que pasamos al frente de una pantalla, lo mejor en presencial donde se puede interactuar directamente con el estudiante, de ahí que los</p>	<p>Entorno virtual</p>	<p>La educación remota de emergencia dentro de la pandemia ha sido un escenario inesperado para los docentes educativos puesto que debían acoplarse a las nuevas medidas de enseñanza-aprendizaje dispuestas por las autoridades de la institución, las cuales limitaban la gestión de tiempo, el acceso a herramientas educativas y la asistencia de</p>	<p>Como afirma el autor Walsh (2015) sobre los malos hábitos de estudios y la decadencia por una educación virtual “El no contar con la presión de un docente o no tener un ambiente adecuado de estudio puede dificultar la atención y</p>

	<p>niños tienen dificultad académica, debido que no existe el apoyo por parte del padre de familia, sobre todo si son estudiantes de niveles: Preparatoria y Elemental. Sin embargo, fue una experiencia educativa que no estábamos preparados para la pandemia.</p>		<p>los alumnos por no poseer un dispositivo tecnológico, por esta razón los docentes de esta unidad educativa coincidieron que es mejor una instrucción presencial para mantener la disciplina en el aula y que la comunicación sea recíproca sin interrupciones. Otra de las adversidades que afrontan los educandos es la ausencia de los padres de familia, dado que su compromiso es supervisar las actividades escolares y orientar el uso de las plataformas educativas con el propósito de que adquieran un conocimiento significativo en especial a los niños de edad entre 5 a 10 años.</p>	<p>compromiso por parte del estudiante y adquirir malos hábitos de estudio que perjudiquen su vida personal y familiar”. (p.367).</p>
--	--	--	--	---

<p>5.- De acuerdo a su experiencia con la práctica pedagógica ¿Qué acciones ejecuta en la clase que requieran el uso de la tecnología?</p>	<p>He realizado las siguientes acciones: consultar, investigar, buscar, rastrear, averiguar e indagar sobre un determinado tema que voy a impartir de cualquier área a tratarse, pero al momento de impartir la clase hago uso de diapositivas en Power Point, uso de libros digitales, compartir videos en YouTube, también existe una página en la que se encuentran las evaluaciones de algunos temas, me parece interesante, en la misma página ya se puede obtener la calificación automáticamente.</p>	<p>Práctica pedagógica</p>	<p>Con lo expuesto anteriormente, se comprende que se utiliza la tecnología para prepararse individualmente y llenarse de conocimiento actualizado para impartir una clase, así mismo, ahora es normal saber que los docentes usan diferentes herramientas y materiales tecnológicos para el desarrollo de una clase como complemento del tema a tratar, por lo tanto, se entiende que hoy en día la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable que forma parte del diario vivir de docentes y estudiantes en el desarrollo del PEA.</p>	<p>De acuerdo con Moreira y Cabero (como se citó en Torres et al., 2017) sostienen que:</p> <p>No se trata de incrementar la intensidad del uso de la tecnología por el sólo hecho de hacerlo, sino más bien, hay que tener claros cuáles son los beneficios que las alternativas tecnológicas podrían aportar para conseguir que los estudiantes aprendan más, mejor y distinto. (p.7).</p>
<p>VARIABLE: EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE</p>				

<p>6.-Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje ¿Cuáles son los materiales didácticos que utiliza a menudo?</p>	<p>Antes de pandemia los materiales que utilizaba más a menudo es el material reciclable, materiales del medio ya que proporcionan experiencias que los niños puedan aprovechar para identificar propiedades, resolver problemas, entre otras y al mismo tiempo sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con los estudiantes.</p>	<p>Materiales Didácticos</p>	<p>Dicha situación es por la ubicación de la unidad educativa ya que contaba con varios espacios verdes que proporcionaban una educación integral promoviendo el desarrollo cognitivo y generando la experiencia a través de la observación, en cambio el material reciclable dispuesto por los docentes es: el cartón, las botellas plásticas y papel periódico que generan una formación divertida de aprender y esta ajustada a las necesidades particulares de los estudiantes , es decir que no sólo permiten cumplir objetivos educativos, sino que dinamizan las tareas de enseñanza-aprendizaje, ejercitan la atención, comprensión, expresión oral, autocontrol y motricidad.</p>	<p>Así como lo manifiesta la autora Manrique (2012) “El niño, al tener contacto con materiales reales, llamativos, palpables y variados, lo lleva a vivenciar lo que quiere aprender, dinamizando su proceso de interiorizar contenidos y a la vez sentir el goce y el disfrute por lo que se aprende” (p.101).</p>
<p>7.- ¿Usted considera que el aprendizaje colaborativo se puede</p>	<p>Si se puede realizar el trabajo colaborativo ya que se puede</p>		<p>Ante lo señalado, se puede decir que, para generar el aprendizaje colaborativo frente a una educación con modalidad virtual, se</p>	<p>Por esta razón, Díaz (2009) señala:</p>

<p>desarrollar con el uso de las plataformas educativas digitales?</p>	<p>formar el grupo con los estudiantes que se requiera. Es una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo, para realizar las tareas de manera colectiva. Ahora los grupos se pueden realizar en la plataforma Zoom, en la cual se pueden unir los jóvenes y pueden interactuar entre ellos para realizar el trabajo dispuesto.</p>	<p>Aprendizaje colaborativo</p>	<p>requiere que el docente establezca actividades que pretendan la facilidad de utilizar las plataformas digitales para evitar la propagación del virus Covid – 19, por lo tanto, hoy en día si los estudiantes necesitan realizar tareas de manera colectiva utilizan la función más fácil que ofrece el sistema tecnológico Zoom para generar reuniones en determinados equipos de trabajo, de esta manera, se han tenido que acoplar a las nuevas costumbres para entregar un deber a su docente, tomando en cuenta que cada uno de ellos debe tener la predisposición para colaborar dando su opinión, crítica o aporte ante la tarea a desarrollar, buscando la mejor solución frente a lo solicitado por su docente.</p>	<p>Las plataformas educativas se utilizan también para crear espacios de discusión y construcción de conocimiento por parte de grupos de investigación, o para la implementación de comunidades virtuales y redes de aprendizaje, por parte de grupos de personas unidos en torno a una temática de interés. (p.3)</p>
--	--	---------------------------------	--	--

<p>8.- ¿Cuál es su opinión con respecto al envío de tareas a casa, si para ello, se han implementado actividades que requieran de las herramientas tecnológicas para los trabajos que realiza el estudiante?</p>	<p>Por situaciones de pandemia las tareas se les envía al inicio de cada semana y en especial para los que no tienen conectividad y al final del parcial responden con los deberes positivamente, la implementación de herramientas tecnológicas para el envío de tareas, no tiene resultados favorables, debido que se carece de internet, impresoras, y algún medio tecnológico en donde los niños puedan recibir los deberes</p>	<p>Herramientas tecnológicas</p>	<p>El factor económico para los estudiantes de la unidad educativa “Manuela Iturralde” incide en los padres de familia quienes no tienen la posibilidad de brindar un equipo tecnológico que requiere su hijo para las actividades académicas realizadas por los docentes, esto conlleva a la intervención por los educandos para dar como solución a la problemática, la opción es remitir un archivo el cual abarque las tareas de diferentes asignaturas que deberán cumplir en el plazo de una semana para así poder asignar una calificación acorde al esfuerzo del estudiante.</p>	<p>Al respecto el autor Reyes (2020) “La pandemia podría marcar una nueva desventaja para las estudiantes de los estratos bajos, medios bajos y medios, dadas sus limitaciones para la continuidad de su educación mediante la modalidad no presencial”. (p.199).</p>

<p>9.- ¿Cuál es su criterio con relación a que los docentes tuvieron que experimentar la educación virtual o a distancia?</p>	<p>Desde mi punto de vista fue una tarea muy difícil porque tuvimos que aprender por sí solos, pero no imposible el continuar con la educación virtual o a distancia. Fue una experiencia llena de nuevos retos para los docentes, sobre todo en el campo tecnológico, donde se tuvo falencias al iniciar la educación virtual, es necesario ponerse al día en la tecnología y adaptarnos al uso de herramientas.</p>	<p>Educación Virtual</p>	<p>Por las experiencias que los docentes supieron manifestar, se puede denotar que la educación virtual ha generado en el educador nuevos retos a desarrollar y dominar ya que es un tema aplicado de todos los días al momento de planificar la clase y ejecutarla, muchos tuvieron que aprender por iniciativa propia y otros pidiendo ayuda a familiares o amigos quienes ayuden en el dominio de las herramientas y plataformas que se utilizan para el proceso de enseñanza, pero todos apoyando al objetivo de seguir impartiendo clases de la mejor manera a pesar de las dificultades porque reconocen que es el deber de todo docente ser el guía, orientador y mediador del conocimiento para el estudiante, de la misma manera velar por las necesidades de todos y acudir en su ayuda.</p>	<p>(Zúñiga et al., 2008.). “Ha pasado por una serie de transformaciones, debido a la implementación de las TIC dentro de los entornos de aprendizaje. Por lo que se requiere que el docente desarrolle otras destrezas, habilidades y conocimientos que le permitan mediar apropiadamente el aprendizaje en dichos entornos” (p.2)</p>
---	---	--------------------------	--	--

<p>10.- En su opinión personal ¿Cómo ha observado la participación de los estudiantes en el entorno virtual y considera que han alcanzado los resultados de aprendizaje?</p>	<p>Lastimosamente en el sector rural no se cuenta con la tecnología del internet esa fue el limitante, sin embargo, los padres de familia de alguna u otra manera realizan las recargas con megas para los teléfonos de los hijos y se lograban conectar mediante el WhatsApp en el cual se envían las tareas, debo mencionar que los estudiantes en su totalidad presentaron sus tareas, aunque no se logró un ciento por ciento debido a la situación económica de los padres de familia.</p>	<p>Resultados de Aprendizaje</p>	<p>Dentro de los factores que inciden en el aprendizaje del estudiante de manera virtual es que los hogares no cuentan con servicios básicos que permitan la conexión de banda ancha a los diversos aparatos tecnológicos, es por ello que la aplicación de WhatsApp formó parte de la comunicación entre el docente y padre de familia como ayuda pedagógica para incluir varias actividades que impidan el retraso de conocimientos y habilidades en los niños de los sectores rurales</p>	<p>Tal como menciona Walsh (2015) “Si bien para la mayoría de las instituciones sólo se requiere un computador o dispositivo móvil con cámara, micrófono y conexión a internet, se debe tener presente que esto puede representar una limitación para muchos estudiantes”. (p.363).</p>
--	---	----------------------------------	--	---



.....

Docente Tutor

Anexo 4: Ficha de valoración de la propuesta.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS**

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Oscar Alejandro Guaypatin Pico
Grado académico (área): Magister en Matemáticas, PhD en Educación
Años de experiencia en la docencia: 15 años

2.-Instrucciones A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta* “Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales orientado al proceso de enseñanza y aprendizaje.” Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

3.-Valoración de la Propuesta

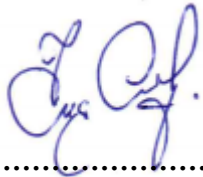
MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
Justificación de la propuesta	Introducción (Causa-Efecto del problema, objetivo y contribución del taller)	x					
	Justificación (importancia del taller)	x					
	Fundamentación	x					
	Objetivos						
Estructura	Etapa de planificación (cronograma, estructura del taller, agenda...)	x					
	Etapa de ejecución (presentación introductoria, presentación de contenidos)	x					
	Etapa de evaluación (cuestionario de evaluación)	x					
Características del taller	Estilo	x					
	Redacción	x					
	Contenido	x					
	Creatividad	x					

Valoración integral del taller	Todos sus componentes tienen una lógica interna que configuran la propuesta	x					
---	---	---	--	--	--	--	--

Revisado y validado por:

Nombre: PhD. Oscar Alejandro Guaypatin Pico



Firma:

CC.: 1802829430

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Xavier Mauricio Andrade Villacís
Grado académico (área): Ingeniero en Informática / Master en Sistemas de Información.
Años de experiencia en la docencia: + de 7 años

2.-Instrucciones A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta* “Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales orientado al proceso de enseñanza y aprendizaje.” Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

3.-Valoración de la Propuesta

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
Justificación de la propuesta	Introducción (Causa-Efecto del problema, objetivo y contribución del taller)	x					
	Justificación (importancia del taller)	x					
	Fundamentación	x					
	Objetivos						
Estructura	Etapas de planificación (cronograma, estructura del taller, agenda...)	x					
	Etapas de ejecución (presentación introductoria, presentación de contenidos)	x					
	Etapas de evaluación (cuestionario de evaluación)	x					
Características del taller	Estilo	x					
	Redacción	x					
	Contenido	x					
	Creatividad	x					
Valoración	Todos sus componentes tienen una	x					

integral del taller	lógica interna que configuran la propuesta						
----------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Revisado y validado por:

Nombre: Ing. MSc. Xavier Andrade



Firma:

CC: 0401040118

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
EXTENSIÓN PUJILÍ
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
FICHA DE VALORACIÓN DE EXPERTOS

1.-Datos del experto o usuario:

Nombres y apellidos: Mayra Verónica Riera Montenegro
Grado académico (área): Magíster en Educación con énfasis en investigación socioeducativa
Años de experiencia en la docencia: 6 años

2.-Instrucciones A continuación, encontrará diferentes aspectos acerca de la *Propuesta* “Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales orientado al proceso de enseñanza y aprendizaje.” Emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

3.-Valoración de la Propuesta

MA: Muy aceptable; **BA:** Bastante Aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco Aceptable; **I:** Inaceptable

ÁMBITOS	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I	Observaciones
Justificación de la propuesta	Introducción (Causa-Efecto del problema, objetivo y contribución del taller)	x					
	Justificación (importancia del taller)	x					
	Fundamentación	x					
	Objetivos						
Estructura	Etapa de planificación (cronograma, estructura del taller, agenda...)	x					
	Etapa de ejecución (presentación introductoria, presentación de contenidos)	x					
	Etapa de evaluación (cuestionario de evaluación)	x					
Características del taller	Estilo	x					
	Redacción	x					
	Contenido	x					
	Creatividad	x					
Valoración	Todos sus componentes tienen una	x					

integral del taller	lógica interna que configuran la propuesta						
----------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Revisado y validado por:

Nombre: Msc. Mayra Riera



Firma:

CC.: 0502992308

Anexo 5. Análisis e interpretación de la validación de la propuesta.

La valoración de la propuesta centrada en “Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales orientado al proceso de enseñanza y aprendizaje.” refleja una estimación muy aceptable por parte de los expertos quienes realizaron el proceso de validación basándose las siguientes escalas: (MA) Muy aceptable; (BA) Bastante Aceptable; (A) Aceptable; (PA) Poco Aceptable; (I) Inaceptable, los cuales se determinaron en el instrumento correspondiente para la validación de la propuesta.

En este sentido, los ámbitos y criterios establecidos en el instrumento se centraron en argumentación de la propuesta, estructura, características del taller y la valoración integral del taller. A continuación, se detalla la valoración de cada uno de los mismos.

Argumentación de la propuesta

En el primer ámbito, los expertos consideran una valoración muy aceptable ya que se presenta los argumentos correspondientes en la introducción, justificación, fundamentación y objetivos en el diseño de la propuesta basándose en el taller de capacitación.

Estructura

Dentro de este ámbito se considera las etapas y actividades que se presentan en la propuesta, dando a conocer su estructura de planificación, ejecución y evaluación, las cuales fomentan el uso de las plataformas digitales a través de un taller práctico por el que se desarrolla estrategias de aprendizaje que brindan la posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico y de un óptimo trabajo colaborativo entre los actores involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, docentes-estudiantes.

Características del taller

Del mismo modo, se considera que la valoración a los criterios como: estilo, redacción, contenido y creatividad son evidenciados y aceptados por su presentación de contenido científico y accesible que además contiene evidencias fotográficas de los recursos utilizados para la creación de actividades a tratar en este caso los trípticos y la herramienta Canva.

Valoración integral del taller

Los resultados que los expertos valoran en este ámbito con relación a la propuesta de “Taller de capacitación dirigido a docentes sobre el uso de plataformas educativas digitales orientado

al proceso de enseñanza y aprendizaje.” son muy aceptables debido a que estiman como una propuesta que evidencia un aporte innovador, creativo y de relevancia en el ámbito educativo.

Pueden manifestar la confianza entregada en las estudiantes para el desarrollo de la propuesta, debido a que refleja el trabajo obtenido con la presentación de contenidos de manera creativa e interesante para su lectura, junto al esfuerzo, dedicación y responsabilidad de las investigadoras.

Anexo 6. Hojas de vida.



DATOS INFORMATIVOS PERSONAL DOCENTE

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: LOGROÑO

HERRERA NOMBRES: LORENA

DEL ROCÍO CÉDULA DE

CIUDADANIA: 0501976120

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: LATACUNGA 29/03/1973

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: CIUDADELA RUMIPAMBA

TELÉFONO CONVENCIONAL: 032810-713

TELÉFONO CELULAR: 0987122777

TIPO DE DISCAPACIDAD: Ninguna

CARNÉ CONADIS: NO

CORREO ELECTRONICO: lorena.logrono@utc.edu.ec



ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

NIVEL	TITULO OBTENIDO	FECHA DE REGISTRO	CODIGO DEL REGISTRO SENESCYT
TERCERO	Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad Cultura Física	27 de Agosto del 2002	1020-02-180334
CUARTO	Magíster en Cultura Física y Entrenamiento Deportivo	06 de Diciembre del 2017	1010-2017-1910291
	Diploma Superior en Didáctica de la Educación Superior	28 de Julio del 2010	1020-10-713971
	Magíster en Educación Superior	31 de Marzo del 2006	1005-06-646335

HISTORIAL PROFESIONAL:

EXTENSIÓN EN LA QUE LABORA: EXTENSIÓN PUJILÍ

CARRERA A LA QUE PERTENECE: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

ÁREA DEL CONOCIMIENTO EN LA CUAL SE DESEMPEÑA: CIENCIAS DE LA

EDUCACIÓN FECHA DE INGRESO A LA UTC: 16/04/2001

FIRMA

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: FREIRE GUZMÁN

NOMBRES: ANDREA NICOLE

CÉDULA DE CIUDADANIA: 1751142223

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: QUITO 06/03/2000

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: CONJUNTO SOL DE RUMIÑAHUI

TELÉFONO CONVENCIONAL: 023527772

TELÉFONO CELULAR: 0987099685

TIPO DE DISCAPACIDAD: Ninguna

CARNÉ CONADIS: NO

CORREO ELECTRONICO: andrea.freire2223@utc.edu.ec



ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

NIVEL	INSTITUCIÓN
PRIMERIA	Broock Tayloor
SECUNDARIA	Unidad Educativa Franciscana La Inmaculada
SUPERIOR	Universidad Técnica de Cotopaxi

ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

✓ INGLÉS NIVEL: MEDIO

TITULOS OBTENIDOS:

BACHILLER CIENCIAS

TITULOS OBTENIDOS:

PRACTICAS PRE – PROFESIONAL UNIDAD EDUCATIVA “MANUELA ITURRALDE”

CURSOS O SEMINARIOS REALIZADOS:

- ✓ SEMINARIO TALLER DE “ACTUALIZACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE”
- ✓ I CONGRESO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINARIO DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD “EXPERIENCIAS, RESULTADOS E IMPACTOS DE LOS PROYECTOS DE VINCULACIÓN DE LAS IES
- ✓ I SEMINARIO NACIONAL PEDAGÓGICO Y DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA “RETOS DE LA EDUCACIÓN POSPANDEMIA EN SUS DISTINTOS NIVELES”



FIRMA

DATOS PERSONALES:

APELLIDOS: JARRÍN TRUJILLO

NOMBRES: GISELE MELISSA

CÉDULA DE CIUDADANIA: 1719319889

LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO: QUITO 20/04/2000

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: LLANO CHICO - QUITO

TELÉFONO CONVENCIONAL: -

TELÉFONO CELULAR: 0985151257

TIPO DE DISCAPACIDAD: Ninguna

CARNÉ CONADIS: NO

CORREO ELECTRONICO: gisele.jarrin9889@utc.edu.ec



ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

NIVEL	INSTITUCIÓN
PRIMARIA	Licen International Eton School
SECUNDARIA	Unidad Educativa Camilo Ponce Enríquez
SUPERIOR	Universidad Técnica de Cotopaxi

ESTUDIOS REALIZADOS Y TÍTULOS OBTENIDOS:

✓ INGLÉS NIVEL: MEDIO

TITULOS OBTENIDOS:

BACHILLER CIENCIAS

TITULOS OBTENIDOS:

PRACTICAS PRE – PROFESIONAL UNIDAD EDUCATIVA “MANUELA ITURRALDE”

CURSOS O SEMINARIOS REALIZADOS:

- ✓ SEMINARIO TALLER DE “ACTUALIZACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO DOCENTE”
- ✓ I CONGRESO INTERNACIONAL MULTIDISCIPLINARIO DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD “EXPERIENCIAS, RESULTADOS E IMPACTOS DE LOS PROYECTOS DE VINCULACIÓN DE LAS IES
- ✓ I SEMINARIO NACIONAL PEDAGÓGICO Y DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA “RETOS DE LA EDUCACIÓN POSPANDEMIA EN SUS DISTINTOS NIVELES”



FIRMA