



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA**

TEMA:

**LA INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS EN LÍNEA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE
SEXTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA “GONZALES SUAREZ” DE LA PARROQUIA SAN
SEBASTIÁN EN EL PERIODO 2021-2022.**

AUTOR:

EDISON JOEL AGUIAR ESTRADA

DIRECTOR:

LIC. JOSÉ LUIS VÁSCONEZ SALAZAR

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE
LA INFORMÁTICA.**

2022



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA**

TEMA:

**LA INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS
TECNOLÓGICAS EN LÍNEA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE
SEXTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA “GONZALES SUAREZ” DE LA PARROQUIA SAN
SEBASTIÁN EN EL PERIODO 2021-2022.**

AUTOR:

EDISON JOEL AGUIAR ESTRADA

DIRECTOR:

LIC. JOSÉ LUIS VÁSCONEZ SALAZAR

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO A OBTENER
EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA
INFORMÁTICA.**

2022

I. DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mis padres que me ayudaron durante todo momento, me enseñaron a enfrentar la adversidad sin perder la dignidad, me dieron todo como persona, mis valores, principios, perseverancia y compromiso, todo con amor y nunca pidiendo nada a cambio, a mi hermana que me incita a reformar para ser su mejor ejemplo para su desarrollo en su vida. Me dedico a mí mismo por demostrar que puedo ser mejor aún en mis peores momentos.

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por abrirme sus puertas y ser parte de este trayecto como estudiante, agradezco a mis padres, quienes siempre estuvieron en los momentos más complicados y me ayudaron con su apoyo para lograr esta travesía.

III. CERTIFICADO DEL DIRECTOR

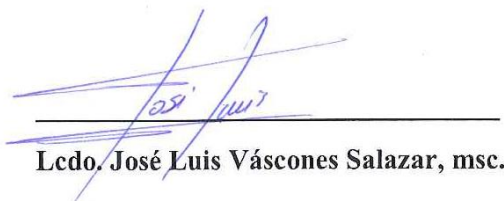
Lcdo. José Luis Váscones Salazar, msc.

CERTIFICA:

Que el informe final de la Propuesta Tecnológica denominado: **LA INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LÍNEA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GONZALES SUAREZ" DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN EN EL PERIODO 2021-2022.** Elaborado por el señor Edison Joel Aguiar Estrada, egresado de la carrera de Pedagogía de la Ciencias Experimentales (Informática) de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanistas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

En todo cuanto pueda certificar en honor a la verdad, facultando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda 07 de Julio del 2022

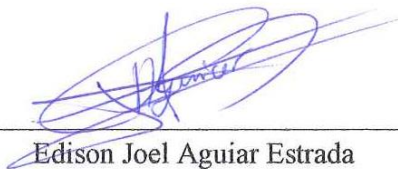


Lcdo. José Luis Váscones Salazar, msc.

IV. Autoría Notariada

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para el Trabajo de Integración Curricular – Propuesta Tecnológica, son exclusiva responsabilidad de los autores



Edison Joel Aguiar Estrada
1750020487





Factura: 001-002-000021212



20220203001D00291

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220203001D00291

Ante mí, NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO de la NOTARÍA PRIMERA , comparece(n) EDISON JOEL AGUIAR ESTRADA portador(a) de CÉDULA 1750020487 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en QUITO, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede AUTORIA NOTARIADA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. CHIMBO, a 7 DE JULIO DEL 2022, (10:17).

EDISON JOEL AGUIAR ESTRADA
CÉDULA: 1750020487

NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO
NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN CHIMBO





CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 1750020487

Nombres del ciudadano: AGUIAR ESTRADA EDISON JOEL

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/PICHINCHA/RUMIÑAHUI/SANGOLQUI

Fecha de nacimiento: 9 DE NOVIEMBRE DE 1998

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: HOMBRE

Instrucción: SUPERIOR

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: AGUIAR VERDEZOTO EDISON HERMOGENES

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: ESTRADA MONAR MARIA ODALIA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 2 DE OCTUBRE DE 2017

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 7 DE JULIO DE 2022

Emisor: GUSTAVO ANTONIO CHAVEZ CHIMBO - BOLIVAR-CHIMBO-NT 1 - BOLIVAR - CHIMBO



N° de certificado: 221-732-68148



221-732-68148

F. Alvear



Ing. Fernando Alvear C.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL, IDENTIFICACIÓN Y CEDULACIÓN

CÉDULA DE CIUDADANÍA
Nº 175002048-7

APellidos y Nombres: AGUIAR ESTRADA EDISON JOEL
Lugar de nacimiento: PICHINCHA
Fecha de nacimiento: 1998-11-09
Nacionalidad: ECUATORIANA
Sexo: HOMBRE
Estado civil: SOLTERO

INSTRUCCIÓN SUPERIOR
PROFESIÓN / OCUPACIÓN ESTUDIANTE

APellidos y Nombres del Padre: AGUIAR VERDEZOTO EDISON HERMOGENES
APellidos y Nombres de la Madre: ESTRADA MONAR MARIA ODALIA
Lugar y Fecha de Expedición: QUITO 2017-10-02
Fecha de Expiración: 2027-10-02

IGM 17 08 249 40 459

E33331222

00369007






CERTIFICADO DE VOTACIÓN 11 ABRIL 2021

PROVINCIA: BOLIVAR
CIRCUNSCRIPCIÓN:
CANTÓN: SAN MIGUEL
PARROQUIA: SAN VICENTE
ZONA:
JUNTA No. 0001 MASCULINO

Nº 27023280
1750020487



CC # 1760020487

AGUIAR ESTRADA EDISON JOEL



CITADANÍA

ESTE DOCUMENTO AGUENTA QUE USTED SUFRAN EN LAS ELECCIONES ORIGINALES DEL



PRESENCIA DEL

NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN CHIMBO
Es fiel fotocopia del documento original que me fue presentado y devuelto al interesado en fojas útiles.
Chimbo, a 07 JUL 2022

DR. ANTONIO CHAVES CH.
NOTARIO PRIMERO DEL CANTÓN CHIMBO

V. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA	1
II.	AGRADECIMIENTO	2
III.	CERTIFICADO DEL DIRECTOR	3
IV.	Autoría Notariada.....	4
V.	ÍNDICE.....	8
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	12
VII.	ABSTRACT.....	13
VIII.	INTRODUCCIÓN	14
1.	TEMA	15
2.	ANTECEDENTES.....	15
2.1.	Historia de las Tics	15
2.2.	Problemas educativos en la actualidad	16
3.	PROBLEMA.....	16
3.1.	Descripción del Problema.....	16
3.2.	Formulación del Problema	18
4.	JUSTIFICACIÓN	18
5.	OBJETIVOS	19
5.1.	Objetivo General	19
5.2.	Objetivos Específicos	20
6.	MARCO TEÓRICO.....	20
6.1.	Teoría Científica.....	20
6.1.1.	Las tics	20
6.1.2.	Recursos tecnológicos	21
6.1.2.1.	Ventajas	22
6.1.2.2.	Desventajas.....	23
6.1.3.	Recursos digitales en la educación	24
6.1.3.1.	Blogs	24
6.1.3.2.	Wikis	25
6.1.3.3.	Foros.....	25
6.1.4.	Herramientas tecnológicas.....	26
6.1.4.1.	Importancia de las herramientas tecnológicas.....	26
6.1.4.2.	Características	28
6.1.5.	Educación digital inclusiva.....	28

6.1.6.	El interés de las herramientas en línea	29
6.1.6.1.	Flexibilidad.....	30
6.1.6.2.	Aprendizaje adaptable	30
6.1.6.3.	Aprendizaje colaborativo	31
6.1.7.	Estrategia de enseñanza aprendizaje	31
6.1.7.1.	Ilustración.....	32
6.1.7.2.	Objetivos	33
6.1.7.3.	Debates y discusiones guiadas	33
6.1.7.4.	Resolución de problemas	34
6.1.7.5.	Aprendizaje colaborativo.....	35
6.1.8.	Herramientas en línea para actividades académicas.....	35
6.1.8.1.	¿Qué es Cmaptool Cloud?	35
6.1.8.2.	¿Qué es Google Sites?	36
6.1.8.3.	¿Qué es Educaplay?.....	36
6.1.8.4.	Ventajas de Cmaptool Cloud, Google Sites y Educaplay	37
6.2.	Teoría legal	38
6.3.	Teoría referencial	39
7.	MARCO METODOLÓGICO	39
7.1.	Enfoque de la investigación.....	39
7.1.1.	Enfoque Cualitativo.....	39
7.1.2.	Enfoque Cuantitativo.....	40
7.2.	Tipo de estudio.....	40
7.3.	Métodos.....	41
7.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
7.4.1.	La observación	41
7.4.2.	La entrevista	42
7.4.3.	La Encuesta	43
7.5.	Universo y muestra.....	43
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	44
8.1.	Análisis de resultados cualitativo a docente	44
8.2.	Análisis de resultados cuantitativos de los estudiantes	47
9.	Conclusiones	57
10.	Propuesta.....	58
10.1.	Título.....	58

10.2.	Introducción	58
10.3.	Objetivos	59
10.3.1.	Objetivo General	59
10.3.2.	Objetivos Específicos	59
10.4.	Desarrollo.....	60
10.4.1.	Cmptool Cloud	60
10.4.2.	Google sites	64
10.4.3.	Educaplay	68
10.5.	Bibliografía	72
11.	Anexos	74
11.1.	Anexo 1 Aplicación de la encuesta a los estudiantes de la Escuela "González Suarez" 74	
11.2.	Anexo 2 Explicando el uso de las herramientas digitales a los estudiantes de la Escuela "González Suarez"	75
11.3.	Anexos 3 Explicando el uso de las herramientas digitales a los estudiantes de la Escuela "González Suarez"	75
11.4.	Anexo 4 Aprobación de la propuesta tecnológica.....	76
11.5.	Anexo 5 Certificado por parte del director de la institución educativa	78
11.6.	Anexo 6 Reporte del sistema del URKUND	79

Lista de tablas

Tabla 1	Tabla de resultado de la pregunta 1 a los estudiantes	47
Tabla 2	Tabla de resultado de la pregunta 2 a los estudiantes	48
Tabla 3	Tabla de resultado de la pregunta 3 a los estudiantes	49
Tabla 4	Tabla de resultado de la pregunta 4 a los estudiantes	50
Tabla 5	Tabla de resultado de la pregunta 5 a los estudiantes	51
Tabla 6	Tabla de resultado de la pregunta 6 a los estudiantes	52
Tabla 7	Tabla de resultado de la pregunta 7 a los estudiantes	53
Tabla 8	Tabla de resultado de la pregunta 8 a los estudiantes	54
Tabla 9	Tabla de resultado de la pregunta 9 a los estudiantes	55
Tabla 10	Tabla de resultado de la pregunta 10 a los estudiantes	56

Índice de gráficos

Grafico 1 Gráfico de resultado de la pregunta 1 a los estudiantes	47
Gráfico 2 Gráfico de resultado de la pregunta 2 a los estudiantes	48
Grafico 3 Gráfico de resultado de la pregunta 3 a los estudiantes	49
Grafico 4 Gráfico de resultado de la pregunta 4 a los estudiantes	50
Grafico 5 Gráfico de resultado de la pregunta 5 a los estudiantes	51
Grafico 6: Gráfico de resultado de la pregunta 6 a los estudiantes	52
Grafico 7 Gráfico de resultado de la pregunta 7 a los estudiantes	53
Grafico 8 Gráfico de resultado de la pregunta 8 a los estudiantes	54
Grafico 9 Gráfico de resultado de la pregunta 9 a los estudiantes	55
Grafico 10 Gráfico de resultado de la pregunta 10 a los estudiantes	56

Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Ventajas de las herramientas en línea	37
Ilustración 2 Pagina de inicio de Cmaptool Cloud.....	61
Ilustración 3 Datos a llenar para el registro de Cmaptool Cloud	61
Ilustración 4 Ventana de ingreso a crear mapas en Cmaptool Cloud	62
Ilustración 5 Barra de herramienta de ingreso y exportación del mapa	62
Ilustración 6 Práctica de un mapa conceptual	63
Ilustración 7 Página de inicio de Google Sites.....	64
Ilustración 8 Barra de plantillas para crear una página de Google Sites.....	65
Ilustración 9 Página principal de Google Sites	65
Ilustración 10 Encabezado de Google Sites	66
Ilustración 11 Barra de herramienta de Google Sites.....	66
Ilustración 12 Práctica realizada con los estudiantes y docentes de la escuela "González Suarez"	67
Ilustración 13 Página principal de Educaplay	68
Ilustración 14 Página de registro de Educaplay	68
Ilustración 15 Ventana de inicio de Educaplay	69
Ilustración 16 Listado de juegos educativos que podemos usar en Educaplay	69
Ilustración 17 Creación de la actividad en Educaplay	70
Ilustración 18 Clasificación de la actividad de Educaplay.....	70
Ilustración 19 Configuración del juego de Educaplay	71
Ilustración 20 Práctica realizada con los estudiantes Educaplay	71

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La finalidad del trabajo de la propuesta tecnológica fue de investigar la influencia de las herramientas tecnológicas en línea en el proceso de enseñanza-aprendizaje y como estas pueden determinar un progreso significativo para los estudiantes de Educación Básica “Gonzales Suarez” de la Parroquia de San Sebastián, de la Provincia de Bolívar, con el objetivo de aplicar herramientas basadas en la nube o en línea para el constante acercamiento académico docente - estudiante por medio de la tecnología.

La metodología aplicada en este proyecto fue cualitativa para la docente, usando la entrevista como técnica para validar los resultados que obtendremos y se usó la encuesta de forma cuantitativa a los estudiantes dando como participación de 8 estudiantes de sexto grado y 1 docente con una totalidad de la población de 9 participantes de la escuela “Gonzales Suarez”.

En los resultados obtenidos del proyecto, destacamos el uso de Juegoplay, Cmaptool cloud y de Google Sites para ser aplicados dentro de las materias principales que reciben los estudiantes, debido que son pocos los docentes y estudiantes que hacen uso de estos medios tecnológicos que sean aplicados para el aprendizaje, la educación virtual apertura a un conocimiento más amplio en cuanto a materiales didácticos se pueden desarrollar siendo un punto muy favorable en su desarrollo educacional.

VII. ABSTRACT

The purpose of the work of the technological proposal was to investigate the influence of online technological tools in the teaching-learning process and how these can determine significant progress for students of basic education "Gonzales Suarez" of the parish of San Sebastian in the province of Bolivar, with the aim of applying tools based on the cloud or online for the constant academic approach teacher - student through technology.

The methodology applied in this project was qualitative for the teacher, using the interview as a technique to validate the results we will obtain and the survey was used quantitatively to students giving as participation of 10 sixth grade students and 1 teacher with a total population of 11 participants of the school "Gonzales Suarez".

In the results obtained from the project, we highlight the use of Juegoplay, Cmaptool cloud and Google Sites to be applied within the main subjects that students receive, because there are few teachers and students who make use of these technological means that are applied for learning, virtual education opening to a broader knowledge in terms of didactic materials can be developed being a very favorable point in its development educational.

VIII. INTRODUCCIÓN

Los desarrollos tecnológicos han creado una revolución en la educación en los últimos años debido a la pandemia del virus COVID-19, transformando la educación, creando nuevas formas de educación mediante el uso de herramientas en las que podemos confiar hoy para mejorar nuestro aprendizaje.

Mediante el uso de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza - aprendizaje, se puede reducir el analfabetismo digital y se fomenta el trabajo en equipo con personas que viven en diferentes lugares pero que pueden comunicarse fácilmente a través de Internet y hacer que las herramientas de aprendizaje sean más útiles y adecuadas para todos los alumnos y sus diferentes materias que reciben.

En este proyecto logra alentar a usar nuevas herramientas educativas generando una amplitud de opciones que pueden trabajar y evitar que aun prefieren trabajar solo con herramientas que son de conocimiento más común como es el uso de Microsoft Office para crear contenido en sus clases y realizar tareas, con las instrumentos aplicados en la propuesta ayuda a los estudiantes creen variedad de materiales educativas.

1. TEMA

La influencia de las herramientas tecnológicas en línea en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Sexto año de Básica de la Escuela de Educación Básica “Gonzales Suarez” de la parroquia San Sebastián en el periodo 2021-2022.

2. ANTECEDENTES

2.1. Historia de las Tics

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son un conjunto de tecnologías diseñadas para gestionar y transferir información de un lugar a otro, cambiando la forma en que las personas aprenden y se relacionan entre sí. Las tecnologías de la información y la comunicación ocuparon un lugar central en la cultura a fines del siglo XX y se han vuelto cada vez más importantes a principios del siglo XXI. El concepto se remonta a las llamadas Tecnologías de la Información (TI) surgidas a finales de los años 70, Internet, donde apareció la primera versión de la web, lo que hoy conocemos como Internet.

La computación alcanzó su apogeo en la década de los 80 y, finalmente, las computadoras se asociaron con las comunicaciones, por lo que las computadoras se abrieron camino tanto en la electrónica como en la tecnología de la información, así como en las telecomunicaciones en los primeros años de la década de 1980 y en los años 90, las herramientas estaban listas y el impulso finalmente se había ido, por lo que estas tecnologías caracterizarán toda una era, esta necesidad surgió con Internet y la World Wide Web (Fernández, 2018).

2.2. Problemas educativos en la actualidad

Hoy, las escuelas y los modelos de aprendizaje de hace 80 años ya no son suficientes. La sociedad actual adoptará la Sociedad del Futuro 3.0 con una visión general rápida de las necesidades del futuro próximo: personas creativas, emprendedoras, críticas, competentes en TIC, autónomas, con altas habilidades sociales, adaptadas al entorno laboral, con capacidad para comunicarse con todo el mundo (Palabra Maestra, 2015).

Con altas tasas de deserción escolar, alto desempleo juvenil, los políticos de turno instigando la reforma educativa y el gobierno sin tener el coraje de entender que el futuro no era una serie de reformas relacionadas con las costumbres, ajustes menores y nuevas políticas. Se trata de crear un cambio radical donde el sistema condene los errores y no los use como oportunidades para aprender y crecer.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del Problema

Actualmente vivimos en el mundo, totalmente conedores sobre los logros científicos y principalmente la tecnología, el progreso en las telecomunicaciones se vuelve muy rentable en el caso de la comunicación entre las personas, especialmente para los estudiantes, lo que ayuda al proceso educacional para las instituciones educativas de los niños hábiles para ayudarlo con la tecnología para enriquecer su conocimiento utilizando Internet, lo que hace que el progreso sea muy diverso porque depende de muchos recursos que digan cada estudiante.

La Escuela de Educación Básica "Gonzalez Suarez" es una escuela pública, los estudiantes necesitan más atención en la eficiencia de aprendizaje y más en la

gestión de herramientas tecnológicas, que hemos llegado hace unos años debido a la crisis de salud, los problemas económicos y el desempleo, hay problemas en los estudiantes deben pensar que no hay acceso completo a la tecnología.

Debido a la pandemia causada por el COVID-19 ha generado un déficit significativo en los estudiantes en adquirir su propio conocimiento siendo su fuente de información el internet generando problemas e incluso mala información de la misma dando como resultado bajo desempeño y en su esfuerzo en las actividades que se realicen por la misma facilidad que otorga las tecnologías como un medio de facilidad que no es reflejado en sus trabajos diarios.

El desempleo ocasionado por el COVID-19 da mucha preocupación a la sociedad en cómo se administra los recursos económicos de los hogares incluso dar más importancia en adquirir tecnologías que nos ayude al desarrollo de los estudiantes en sus clases que se manejan actualmente de manera híbrida y no solamente en el medio académico sino en el medio laboral de los mismos padres de familia dando como resultado falta de equipamiento tecnológico como smartphones, tablets, laptops, computadoras de escritorio y principalmente contar con un proveedor de internet.

Debemos tener en cuenta que en el Ecuador no destaca en tecnología ni mucho menos en recursos económicos e innovación científica como los grandes países como Estados Unidos, España o Asia que tienen un desarrollo significativo en la actualidad ayudándose de recursos propios incluso llevan una metodología muy diferente que pueden ayudar en su mayoría de la población en seguir su desarrollo

progresivo tanto laboral como académico sin decaer en un déficit como los que vivimos actualmente en nuestro país.

3.2. Formulación del Problema

¿Cómo influye las herramientas tecnológicas en línea en el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de sexto año de Básica de la Escuela de Educación Básica “Gonzales Suarez” de la parroquia San Sebastián en el periodo 2021-2022.

4. JUSTIFICACIÓN

El proyecto tiene como finalidad fomentar en los estudiantes la motivación adecuada para su proceso de enseñanza – aprendizaje con el uso de las herramientas tecnológicas, la institución cuenta un déficit en el conocimiento y en el uso de algunas herramientas digitales como el aumento en el uso en línea, herramientas que les facilitara tener información más cómodo y accesible desde otros dispositivos brindando así una comodidad eficaz, con información protegida a una pérdida de datos.

La tecnología ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y ha evolucionado junto con esta a través del tiempo, de esta forma la tecnología ha facilitado las labores y mejorado la calidad de vida en cada periodo histórico, según las necesidades emergentes, la sociedad actual se mueve, como nunca antes había ocurrido, alrededor de la tecnología. La sociedad por tanto se ve altamente influenciada por las nuevas tecnologías emergentes, existiendo una relación estrecha entre sociedad y la tecnología.

De hecho, diferentes concepciones educativas nos muestran la importancia de las TIC y por tanto, en la educación superior, la necesidad de integrar la tecnología en los planes de estudio, crear materiales didácticos la tecnología didáctica puede presentar, sin embargo, una serie de cuestiones relacionadas con la naturaleza de los recursos tecnológicos y herramientas, su aplicación a áreas específicas, pero también nuevos modelos de instrucción creados por el entorno de enseñanza virtual.

La adopción de medios digitales promueve la creación de recursos educativos, recomendaciones y experiencias de aprendizaje innovadoras, tanto para maestros, estudiantes y padres. Además, esto permitirá la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo, que, dependiendo de los materiales didácticos utilizados, siempre apoyará el contenido de una asignatura o tema, esto permitirá a los destinatarios formarse un criterio específico de lo que ha aprendido, interactuar con el material y participar activamente en su formación; además de ayudar a organizar exposiciones (Kléber & Aníbal Tomalá , 2013).

5. OBJETIVOS

5.1.Objetivo General

Determinar cómo influye las herramientas tecnológicas en línea de uso gratuito en el desarrollo didáctico en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Sexto año de Básica de la Escuela de Educación Básica “Gonzales Suarez” de la parroquia San Sebastián en el periodo 2021-2022.

5.2.Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimiento a los estudiantes de sexto año de básica de la escuela “Gonzales Suarez” sobre las herramientas tecnológicas en línea que usan o conocen en su educación.
- Definir las herramientas que serán usadas para el desarrollo y creación de actividades educativas que son de beneficio de los estudiantes de sexto año de la escuela “Gonzales Suarez”.
- Implementar las actividades desarrolladas con las herramientas en línea para los estudiantes, para generar un desempeño favorable en la enseñanza - aprendizaje.

6. MARCO TEÓRICO

6.1.Teoría Científica

6.1.1. Las tics

Las Tecnologías de Comunicación (TC), se trata del procesamiento de información para la comunicación, algunos de los ejemplos de esto pueden ser la telefonía convencional o la televisión y las Tecnologías de Información (TI), estas son encargadas de la digitalización que son aplicadas a la información. Para comprender más a cerca de las Tics es fundamental tener un registro de contenidos en orden, de esta manera se puede obtener un mejor acceso a la información por medio del desarrollo de redes que las comunicaciones crean (Eugenia, 2015).

Las TIC como anteriormente se trató son tecnologías de información y comunicación manejadas comúnmente en la microelectrónica o las

telecomunicaciones. Busca la creación de maneras nuevas para comunicarse por medio de la utilización de cualquier tipo de recurso electrónico. Esta herramienta tiene como objetivo principal mejorar el acceso y procesamiento de información, sin embargo esta puede ser diferente y dependerá en la forma en que sea presentada la información, la misma podría ser por medio de textos, imágenes, sonidos, entre otros.

Actualmente las instituciones que manejen una educación con recursos tecnológicos limitados o inexistentes son consideradas obsoletas. Pero esto no quiere decir que los objetivos de aprendizaje y el contenido deban adaptarse a los beneficios de los estudiantes debe considerarse que al momento en que sean materializados aporten positivamente en generar motivación y reduzcan el riesgo de deserción. Por lo que es importante tomar en cuenta que para conseguir buenos resultados en la educación podrían implementar la innovación de las TIC, esta será una estrategia que beneficiara de manera potencial a la educación dentro de la institución.

6.1.2. Recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos son aquellos medios en que la tecnología pueda conseguir sus objetivos. Los mismos que pueden ser considerados tangibles que son las herramientas tecnológicas o de igual manera también podrían ser intangibles, ellos mismos pueden ser tangibles como herramienta tecnológica o pueden ser intangibles, puede ser información o conocimiento relacionado con la tecnología (Consuelo, 2013).

Actualmente este tipo de recursos sirven para mejorar los procesos, tiempos y habilidades humanas, reducir el tiempo en la elaboración de cualquier tipo de trabajo dentro del sistema educativo y de igual manera en varios aspectos que requieren respuesta en la sociedad que encontramos que hoy esto se ha vuelto necesario porque los recursos son importantes para el desarrollo de cualquier misión o cualquier trabajo.

6.1.2.1. Ventajas

La utilización de dispositivos electrónicos permite a las personas intercambiar información de manera rápida y efectiva, al momento de compartir información la misma se podrá hacer universal de esta manera cuando existan documentos por compartir no existirán inconvenientes para que las personas puedan acceder a esta información.

Muestra diferentes formas de heredar todas las herramientas tecnológicas y que estas son parte de común. Esta manera de trabajar ayuda a llamar la atención de los estudiantes por aprender a manejar estas herramientas tecnológicas además de facilitarles el manejo de intercambio de información y mejora la comunicación entre profesores y alumnos.

La interacción que los estudiantes presentaran en cuanto a la realización de sus trabajos o proyectos se verá reflejada en la manera en que mostraran su propia iniciativa, además de que esto ayudara de manera positiva en la retroalimentación que ellos van a adquirir.

6.1.2.2. Desventajas

Para poder comenzar a utilizar herramientas tecnológicas es necesario que las personas tengan un conocimiento previo de cómo se utilizan, a pesar de que no tan complicado ya que estos recursos son muy intuitivos para su utilización, sin embargo a veces las personas no lo hacen y esto retrasa su funcionamiento.

Tecnología Recursos con el tiempo se ha convertido en uno de las formas que facilita el acceso a varias fuentes de información, sin embargo esta información no es considerada totalmente segura, no es precisa no se puede usar para otros fines como el entretenimiento del usuario.

Es importante considerar que este tipo de recursos pueden ser utilizados como distracción por lo que es importante establecer disciplina para ser usados de manera correcta para el beneficio de pre-adolescentes y estudiantes, ya que con el tiempo los niños y jóvenes se han vuelto cada vez más curiosos y la tecnología les abre un mundo lleno de cosas nuevas por aprender y estas pueden ser buenas y malas es por eso que es importante el control sobre las mismas. Los sitios de producción estudiantil no deben confundirse y utilizar estas herramientas de manera respónsale.

La gestión del tiempo es muy importante en la búsqueda de información por esta razón es importante saber cómo encontrar esta información utilizando diferentes tipos de motores de búsqueda y tipos de sistemas diferentes porque si no se dispone de tiempo esto puede llevar a fallas de objetivos.

6.1.3. Recursos digitales en la educación

6.1.3.1. Blogs

Los blogs brindan muchas oportunidades para usar en el proceso educativo. Por ejemplo, se alienta a los estudiantes a escribir, intercambiar ideas, trabajar en grupos, diseñar, visualizar su trabajo en un instante y más. Los blogs creados por estudiantes brindan a los maestros la oportunidad de hacer que pasen por el proceso de agregación porque deben ser oportunos y precisos al escribir en línea. Tópicos cubiertos.

Los profesores pueden utilizar los blogs para llegar a los estudiantes de nuevas formas sin restringir sus interacciones en el aula. Por ejemplo, optimice su tiempo publicando documentos al instante y brindando acceso a la información o los recursos necesarios para completar proyectos y actividades en el aula. Además, brinda a los estudiantes la oportunidad de enriquecer el contenido académico con elementos multimedia, tales como: video, audio, imágenes, animación y otros contenidos Web 2.0.

La facilidad de crear y potenciar blogs los hace muy atractivos porque con las plantillas y el generador prefabricados no tiene que concentrarse en la implementación técnica sino en el contenido y las publicaciones. Esto permite que cualquier docente o estudiante, sin importar el campo académico, pueda crear recursos y contenidos sobre temas educativos sin necesidad de instalar aplicaciones ni tener conocimientos de programación (García, EDUTEKA, 2009).

6.1.3.2. Wikis

En las instituciones educativas, las wikis permiten a los estudiantes, profesores crear glosarios de dominio, recopilar contenido, colaborar en artículos, crear sus propios libros de texto, crear bibliotecas de recursos, etc. En un curso conjunto, profesores y alumnos trabajan juntos y comparten la responsabilidad de los proyectos en los que están trabajando. En este sentido, dar a los estudiantes el control editorial sobre la wiki les da un sentido de pertenencia y propiedad de la wiki, minimizando el riesgo de que uno de ellos agregue contenido inapropiado.

Finalmente, en el aula, los wikis se pueden usar para crear fácilmente un entorno en línea compartido que no dependa de los participantes en la infraestructura educativa, las herramientas tecnológicas facilita la comunicación entre colegas gracias a las wikis, los grupos de estudiantes pueden intercambiar ideas, colaborar, diseñar al instante productos y más sin tener que estar centralizados en un solo lugar (García, Eduteka, 2010).

Desarrollando habilidades de colaboración al crear wikis, los estudiantes no solo aprenden cómo publicar contenido, también desarrollan habilidades de colaboración y aprenden cómo y cuándo usarlas. En estos procesos, se apoyan en negociar contratos con otros y a través de su cooperación, dar sentido y oportunidad a los temas que tratan.

6.1.3.3. Foros

Un foro virtual es un evento en línea que le permite intercambiar publicaciones sobre un tema en particular, brindando una oportunidad para que cada participante exprese públicamente sus pensamientos o comentarios sobre el tema en discusión.

La idea detrás de los foros virtuales es crear una comunidad en línea en un aula virtual con temas de interés mutuo. Construir estas comunidades no solo es importante para el aprendizaje, sino que también hace que los estudiantes se sientan parte de sus amigos y mentores (Acuña, 2017).

6.1.4. Herramientas tecnológicas

Es una herramienta digital para facilitar el desempeño de las operaciones de la misión. Categorización de herramientas digitales: búsqueda y organización de la información. Por lo tanto, los educadores deben saber cómo utilizar y organizar la información de forma sistemática como es en el caso de usar Google Académico descargando materiales didácticos y de ciencia en una variedad de campos usando la tecnología de aprendizaje a través de su biblioteca virtual, navegando por la red educativa de Información sobre correspondencia y wikis y recursos educativos recopilados para diferentes áreas presentes información relévate (Galllego & Vinader, 2019).

En este modelo educativo, los roles de los estudiantes y docentes en las instituciones educativas han cambiado. Por un lado, los estudiantes se vuelven aprendices más activos al no solo escuchar lo que enseña el docente, sino también ser capaces de identificar nuevas fuentes de información de acuerdo a sus necesidades, evaluarlas y formar opiniones propias. Para los futuros docentes, la formación en investigación es un proceso espontáneo y autónomo.

6.1.4.1.Importancia de las herramientas tecnológicas

La educación del siglo XXI debe ser más flexible personalizada y generalizada de manera que facilite el desarrollo de las habilidades académicas de los estudiantes

y la formación de comunidades virtuales de aprendizaje en la que se desarrolla a día de hoy para investigar, seleccionar, comunicar y construir conocimiento de manera colaborativa.

La crisis sanitaria nos obliga a educar en un entorno digital y creo que la transición de la educación presencial a la educación virtual puede mejorar la enseñanza de los estudiantes garantizando calidad y accesibilidad en un aprendizaje de calidad en el país, en los estudiantes existe una brecha en la falta de conocimiento digital y el uso de plataformas de aprendizaje en todas las etapas de su enseñanza, especialmente para estudiantes de bachillerato, que necesitan conocimientos básicos para dominar el enfoque universitario.

Si bien es responsabilidad del Estado y de las instituciones educativas acelerar esta transformación mejorando la conectividad y entregar tecnologías que sustenten las necesidades de los alumnos, dichas herramientas digitales es importante reconocer que la educación en línea incluye la participación de los docentes a través del conocimiento y el uso de recursos digitales que describiremos a continuación.

Las herramientas de son una colección de técnicas, aplicaciones y programas informáticos que utilizan las funciones de Office para optimizar, automatizar y mejorar las tareas en los procedimientos relacionados. Estas herramientas (procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones, diarios, etc.) a menudo se presentan en paquetes de programas denominados “suites de automatización de oficina o suites de automatización de oficina”.

6.1.4.2. Características

El desarrollador de herramientas digitales y hardware de computadora ha creado una gama de insumos tecnológicos para los maestros para enriquecer la experiencia del aula a través del aprendizaje visual y la construcción de conocimiento comunitario. En el enfoque que se centró son tres herramientas en diferentes áreas de conocimiento, su verdadera fortaleza es la capacidad de compartir contenido entre estudiantes y estudiantes aportando materiales de aprendizaje espacial pero permite el análisis de un solo tipo de entrada en cada instrumento.

Todos los dispositivos tecnológicos modernos derivados de las computadoras (incluidas las computadoras) se consideran herramientas digitales que pueden utilizarse para mejorar el proceso de aprendizaje, la parte intangible relacionada con el software, los juegos y las herramientas en línea, estas herramientas brindan a los estudiantes el tiempo suficiente para utilizar servicios personalizados, facilitan el trabajo de los docentes, por lo que las instituciones educativas invierten en tecnología, gestión y capacitación de los docentes, ya que el acceso a las herramientas digitales no garantiza su buen uso (Bringas, 2021).

6.1.5. Educación digital inclusiva

La integración educativa es un proceso que garantiza que todos los estudiantes tengan derecho a una educación de calidad en igualdad de condiciones, con especial atención a los estudiantes en alto riesgo de exclusión o exclusión fuera de los márgenes. El desarrollo de escuelas inclusivas que acepten a todos los estudiantes sin discriminación y permitan su plena participación, crecimiento y aprendizaje es una poderosa herramienta para mejorar la calidad de vida, la educación de calidad

y luchar por una sociedad más justa, equitativa y cohesionada (Organización de Estados Iberoamericanos, 2020).

Por ejemplo el plan "Aprendizaje Conectado" de Educar desarrollado en Argentina se han propuesto varias soluciones excelentes para brindar una educación digital inclusiva: herramientas que aborden las deficiencias auditivas, motoras, intelectuales y visuales, el portal es un verdadero referente de inversiones para explorar posibles soluciones y desarrollar e implementar soluciones sociales utilizando su propia tecnología en cualquier lugar (Universia, 2019).

6.1.6. El interés de las herramientas en línea

La importancia de la motivación, es importante aprender y querer hacer, el apoyo audiovisual e interactivo estimula la curiosidad, pero este no es el único punto del aprendizaje, el aprendizaje online aumenta la motivación del alumno, la motivación es un factor clave en la educación en línea, y las plataformas de aprendizaje en línea contienen muchos factores que ayudan a los estudiantes a aprender.

La escuela Gonzales Suarez no cuentan con los recursos competentes a comparación con instituciones que se encuentren en ubicaciones con mayor población y accesibilidad tecnológica y sobre todo con mayor recursos, pero esto no impidió que las clases se desarrollen de manera virtual, la docente encargada de los estudiantes de sexto año de básica, pudo solventar estas necesidades, brindando una mayor comodidad en dar las clases en video llamada por whatsapp y que los deberes sean enviados por el mismo medio.

6.1.6.1. Flexibilidad

Hoy en día, a las personas a menudo se les niega la capacitación porque no pueden asistir a clases, esto puede deberse a que las horas de operación no coinciden con el tiempo libre, o la ubicación de la actividad es demasiado remota o no está disponible, en la educación en línea, donde puede aprender en cualquier momento, en cualquier lugar e incluso aprovechar el tiempo de transferencia o el tiempo de espera del teléfono o la tableta, la educación en línea facilita que los estudiantes integren más su aprendizaje en el mundo de su vida diaria. Pueden organizar su propio tiempo y elegir dónde quiere estudiar (Barquero, 2019).

Debido a los problemas de la crisis sanitaria, la educación fue afectada gravemente, sin acciones de contingencia, pero hubo soluciones que lograron adaptarse los docentes y estudiantes, en especial la escuela Gonzales Suarez pudieron resolverlo, pero a las limitaciones que tienes sobre la variedad de herramientas y la falta de aprendizaje de ellos, se considera una aplicación de herramientas intuitivas para el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

6.1.6.2. Aprendizaje adaptable

Dado que cada alumno comienza con una formación diferente y cada alumno tarda una cantidad diferente de tiempo en aprender los mismos conceptos, a través de un LMS o una plataforma de aprendizaje electrónico, cada alumno puede dedicar tanto tiempo como requiera el curso y prestar más atención a los aspectos que lo necesitan.

6.1.6.3. Aprendizaje colaborativo

Tradicionalmente, el aprendizaje en línea se ha asociado con el aprendizaje independiente y personal, pero la tecnología actual nos ofrece infinitas oportunidades para construir una comunidad de conocimiento en línea. La plataforma de formación online permite crear grupos de chat con o sin profesor, debatir con otros alumnos a través de chats o foros integrados en la plataforma de aprendizaje y crear comunidades sociales, reuniones para tratar temas ajenos a la materia de estudio.

De esta manera, los alumnos nunca se sienten solos, como es el caso del auto presentación. Además, en el caso de la formación online, dar a los alumnos la libertad de elegir lo que quieren aprender y cómo quieren hacerlo es un gran motivador.

6.1.7. Estrategia de enseñanza aprendizaje

Las estrategias de instrucción son los métodos, procedimientos o recursos que los maestros usan para proporcionar un aprendizaje significativo a los estudiantes. El uso de estas estrategias les permite a los maestros hacer que el aprendizaje sea un proceso más activo, atractivo y memorable para los estudiantes, muchas de estas estrategias tienen en común que son altamente colaborativas, facilitando la asimilación de valores, desarrollando una mejor adaptabilidad emocional en los estudiantes y preparándolos para la vida en sociedad (Rubio, 2019).

Estas estrategias, aunque completas, no deben usarse sin un conocimiento previo del material que se enseña, la selección de una estrategia instruccional debe tomar en cuenta las metas a alcanzar y las habilidades que el estudiante desea desarrollar.

Es importante que los maestros sepan cómo desempeñar su papel porque es su responsabilidad facilitar el entorno de aprendizaje.

Tradicionalmente, las estrategias de enseñanza se han centrado en impartir conocimientos a profesores que son vistos como expertos absolutos y a estudiantes que son considerados completamente ignorantes. Este proceso pone especial énfasis en la memorización del contenido, su evaluación en exámenes o trabajos escritos, y en muchas situaciones no críticas, con énfasis en permitir que los maestros corrijan y construyan un conocimiento factible que sea favorable para los estudiantes.

6.1.7.1. Ilustración

Las ilustraciones son representaciones visuales de conceptos, objetos o situaciones descritas en teoría o temas específicos tratados en clase, como fotografías históricas, dibujos, diagramas, diagramas y otros elementos auxiliares para ilustrar la estructura del edificio. Efectos visuales. Hay cuatro tipos diferentes con diferentes funciones.

- Descripción: Ver figuras, fotos y dibujos.
- Expresivo: Una pose o imagen que se destaca.
- Lógica matemática: Son diagramas de conceptos o funciones matemáticas.
- Algoritmos: Son diagramas que contienen los pasos de un proceso.

6.1.7.2. Objetivos

El objetivo es determinar las condiciones, tipos de actividades y forma en que se evaluarán los aprendizajes a través de sus explicaciones al inicio del curso, les dio una idea a los estudiantes de lo que se esperaba de ellos y el camino que debían seguir, establecer estos objetivos es importante porque además de ser una guía para los docentes, también les permite a los estudiantes saber con anticipación lo que harán en el curso.

De esta manera, los estudiantes tienen la oportunidad de asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y realizar su propia investigación, en lugar de esperar a que el maestro les diga qué hacer al comienzo de cada lección. De esta manera, los estudiantes no se sorprenderán todos los días, pero al menos tendrán una comprensión inicial de lo que se les va a transmitir y podrán relacionarlo más fácilmente con los conocimientos de otros profesores de otros cursos.

6.1.7.3. Debates y discusiones guiadas

Combinar el debate y la discusión es una estrategia didáctica fundamental en cualquier educación que promueva la libertad de opinión, el pensamiento crítico, el respeto y la comprensión de otros puntos de vista.

Las discusiones deben ser un intercambio informal de ideas e información sobre la discusión, siempre bajo la guía de un educador, para garantizar que los estudiantes no se desvíen del tema principal de la discusión. Durante el debate se presentarán puntos de vista opuestos sobre el tema y cada participante deberá defender su punto de vista con respeto y tolerancia, utilizando la lógica, la reflexión y el razonamiento adecuados.

Es muy importante que cuando los docentes elijan esta estrategia, planteen un tema que evoque diferentes enfoques y perspectivas. Además, los docentes deben actuar como facilitadores de la discusión haciendo una serie de preguntas e invitando a los estudiantes a expresar sus puntos de vista. Lo ideal es que sepan con anticipación de qué se tratará el tema o tengan una idea al respecto para que puedan prepararse y debatir.

Además de sacar conclusiones después de la discusión, es muy importante que las preguntas del moderador de la discusión estén estructuradas de manera lógica. De esta manera, el debate permitirá una reflexión estructurada y la presentación del argumento en sí mismo, estimulando así el pensamiento crítico y los estudiantes desarrollarán mejores habilidades de pensamiento crítico y crítico, haciendo que el trabajo en equipo y mejores habilidades de comunicación.

6.1.7.4. Resolución de problemas

La resolución de problemas es la aplicación de conocimientos teóricos que solo se pueden obtener con precisión mediante la práctica de aplicar fórmulas, algoritmos o procedimientos, esta estrategia también es clásica y cuando se usa correctamente, puede inspirar a los estudiantes a abordar una variedad de problemas.

Estas actividades pueden tener una o varias soluciones ya conocidas por el docente, y su finalidad principal es aplicar los conocimientos aprendidos para profundizar en los contenidos teóricos. Es importante que los docentes comprendan el desempeño de los estudiantes, detecten posibles errores de procedimiento y

eviten la repetición con esta estrategia resalten en disciplinas como las matemáticas, la química y la física.

6.1.7.5. Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje cooperativo o entre pares es una forma de aprendizaje organizado que implica la creación de grupos cuyos miembros animan a otros a aprender, colaborar y demostrar lo que saben, los miembros del equipo se comunican entre sí, lo que permite que quienes mejor entienden el contenido lo interpreten de una manera más amena y en un lenguaje más fácil de entender.

Las habilidades intelectuales y socioemocionales también se ponen a prueba porque explicar lo que acabas de aprender significa organizar mejor la información y explicarla de una manera que dificulte la empatía de los demás. Como resultado, no solo se absorbe el contenido de las clases, sino también más valores y una actitud socialmente amigable.

6.1.8. Herramientas en línea para actividades académicas

6.1.8.1. ¿Qué es Cmaptool Cloud?

Para crear mapas conceptuales en línea, CmapTool Cloud es su mejor opción, fácil de usar y tiene una barra de herramientas intuitiva y completa para que pueda diseñar sus propios mapas conceptuales sin ninguna descarga. Con cualquier software, puede crear, editar, compartir, imprimir, descargar y exportar rápida y fácilmente sus obras.

- Funciona con todos los navegadores modernos (Chrome, Firefox, Safari, Internet Explorer).

- Totalmente compatible con CmapTools.
- Se puede acceder a Cmap y recursos desde CmapTools para escritorio/portátil.
- Cmap y los recursos se pueden sincronizar con CmapTools para iPad.

6.1.8.2. ¿Qué es Google Sites?

Google Sites es una aplicación gratuita donde los usuarios no tienen que pagar hosting para poder desarrollar su página dentro de la plataforma de Google, el gigante de los buscadores brinda un desarrollo recomendable en crear páginas optimizadas algo esencial, ya que el uso de dispositivos no solo se limita al ordenador, sino que se utilizan tablets, móviles, entre otros.

Por lo tanto, es indispensable que las páginas estén adaptadas a las distintas plataformas para facilitar el visionado por parte de los usuarios. Google Sites ofrece páginas con una web personalizada que no solo te ofrece la posibilidad de crear una web, sino que además puedes personalizarla. Se pueden crear páginas desde cero o escogiendo las plantillas disponibles que tiene Google.

6.1.8.3. ¿Qué es Educaplay?

Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia desarrollada como una aportación para la comunidad educativa, permite crear de forma muy sencilla las actividades con un resultado atractivo y profesional. Es un Software que no requiere ningún instalador en el equipo, tan solo un navegador de su preferencia.

Todos los recursos generados con Educaplay pueden integrarse con LMS a plataformas de e-learning tipo Moodle, permitiendo registrarse los resultados en las actividades y las evaluaciones. Además nos permite embeber las actividades en nuestros blogs o páginas web como uso complementario se logra complementar con Google Sites que es una herramienta que es aplicada.

6.1.8.4. Ventajas de Cmaptool Cloud, Google Sites y Educaplay

En la educación que vivimos en la actualidad los recursos tecnológicos son de gran importancia y de valor para el desarrollo de actividades cognitivas que logren favorecer la creación de nuevos contenidos de aprendizaje y optar por estrategia adecuadas para los estudiantes, como es el caso de los estudiantes de sextos año de la escuela Gonzales Suarez, donde se optó en estas tres herramientas para creación de actividades.

APLICATIVO	VENTAJAS
CMAPTOOL CLOUD	<p>Uso compartido en la nube.</p> <p>Accesible de cualquier dispositivo con internet.</p> <p>Elaboración de tablas entre compañeros.</p>
GOOGLE SITES	<p>Creación de páginas gratuitas.</p> <p>Uso intuitivo, llamativo y fácil de usar.</p> <p>Genera un desempeño favorable entre colaboradores.</p>
EDUCAPLAY	<p>Ejercicios para diferentes materias educativas.</p> <p>Gestiona aplicaciones para todas las edades.</p> <p>Uso compartido de las aplicaciones y fácil de anclar en la nube.</p>

Ilustración 1 Ventajas de las herramientas en línea

6.2. Teoría legal

Los argumentos expuestos en este estudio se fundamentan en lo dispuesto en diversos instrumentos jurídicos de la República del Ecuador en cuanto al proceso educativo y los estándares de calidad y competencias requeridas para asegurar el desarrollo de los mejores conocimientos del pueblo ecuatoriano de acuerdo con los nuevos avances científicos y tecnológicos, con el fin de asegurar la formación de profesionales que respondan a las necesidades del nuevo entorno social.

En el artículo 26 de la (Constitución de la República del Ecuador, 2008) expone que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

En el artículo 27 de la (Constitución de la República del Ecuador, 2008) expone que “la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”.

6.3. Teoría referencial

La Escuela “González Suarez” comienza a funcionar en el año 1913 siendo su primer profesor el Sr. Erculando Domínguez (sin Título), las labores Docentes se realizan en casas arrendadas y con un alumnado muy numeroso, ya que era la única escuela del sector y costos los niños concurrían a este plantel.

El 23 de junio de 1941, el ilustre Municipio del Cantón Chimbo compra mediante Escritura pública a los señores: José Ignacio García y Georgina Bosquez un predio compuesto por una casa y media agua de dos pisos con cubierta de teja más terreno adyacente para la Escuela “González Suarez” en el precio de si 5.268,00 sucres en donde se acondiciona cinco aulas para su funcionamiento. Luego en el año 1976, en la prefectura del Dr. Gala Galarza, se construye tres aulas y una oficina para la Dirección en el terreno disponible. En el año 1981, siendo Prefecto el Sr. Carlos Chaves Guerrero construye tres aulas más demoliendo la casa y media agua existentes y por último en el año 1989 el Consejo.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

7.1.1. Enfoque Cualitativo

La base de la investigación cualitativa es observar y analizar continuamente todas las situaciones relacionadas con el comportamiento humano, los resultados que son base del comportamiento humanos no son números exactos, depende de las relaciones con nuestro entorno, experiencia, conocimiento y entorno, que en muchos casos escapan a nuestro control.

Por ello, es necesario aplicar un enfoque investigación cualitativo para la docente encargada de los estudiantes de sexto año que recoja todas las consecuencias del comportamiento humano en relación con la cultura y la ideología. Este es probablemente el objetivo principal de los métodos cualitativos.

7.1.2. Enfoque Cuantitativo

Es un marco teórico, una forma de percibir y comprender el mundo, adoptada por un grupo de investigadores cuyos miembros comparten el mismo lenguaje, valores, objetivos, normas y creencias para ser aplicados sus conocimientos y obtener de ello resultados exactos de una población o muestra de la investigación que se realice (Álvarez, 2017).

La investigación de los estudiantes se lleva a cabo utilizando este enfoque cuantitativo, que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico como Excel para describir, explicar y predecir fenómenos mediante la recopilación de datos numéricos para obtener datos objetivos.

7.2. Tipo de estudio

La abstracción.- A través de la abstracción, el individuo se acerca a través del pensamiento a una situación social compleja y caótica, en la que lo contingente convive con el continuo y lo irregular convive con lo primario, y adquiere la apariencia de una masa comunicativa desorganizada. Para que parezca que lo entiendes, es necesario simplificar y ordenar los lados (RusbelMxc, 2016).

Análisis.- Es el proceso de dividir un tema complejo o sustancia en partes más pequeñas para obtener una mejor comprensión de la temática mediante la codificación que realiza el ser humano.

Síntesis.- Es un texto académico que consiste en emitir una opinión fundamentada respecto de un tema. Por ello se puede decir que la característica fundamental de la síntesis es su carácter valorativo; la conformación de algo completo a raíz de los elementos que se le han quitado durante un procedimiento previo.

Bibliográfico.- Debe explicar cómo y dónde encuentra las fuentes, todas las fuentes encontradas y referenciadas, qué fuentes finalmente utilizó para sus propósitos y explique sus criterios de selección, es decir, qué principios utilizó para seleccionar el artículo óptimo (Carrasquilla, 2018).

7.3. Métodos

En el proyecto se basó en el método deductivo se refiere al uso de la lógica para obtener un resultado basado únicamente en un conjunto de oraciones dadas de forma general, como una ley o principio, al resultado de un hecho particular en un caso específico; También se usó el método inductivo que sugiere ir por la ruta opuesta que nos ayuda a sacar conclusiones generales de hechos específicos (Westreicher, 2020)

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

7.4.1. La observación

Esta técnica se centrará en observar de cerca un determinado fenómeno, evento o caso, obteniendo la información necesaria y registrándola de forma más o menos sistemática.

La observación es un componente esencial de toda investigación, sin importar cuán cuantitativa sea. De hecho, la observación es una herramienta tan importante de la ciencia que básicamente la mayor parte del conocimiento científico se obtiene a través de esta técnica cualitativa.

Confiamos en las observaciones para obtener la mayor cantidad de datos posible. Por lo tanto, los comportamientos que observan pueden no ser evaluados por el cuestionario, o los sujetos pueden no ser conscientes de su propio comportamiento. Esta técnica también se suele utilizar al comienzo de una investigación cuando no hay suficiente información sobre un fenómeno en particular.

7.4.2. La entrevista

La entrevista es una técnica de recopilación de datos en base a una conversación entre dos personas: el entrevistador o investigador y el entrevistado. Los participantes en esta encuesta pueden desempeñar el papel de encuestados, esta entrevista se realiza con el propósito de recopilar información de una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos de investigación estandarizados para recolectar y analizar una serie de datos de una muestra representativa de casos de una población o universo más grande para investigar, describir, predecir y explicar algunas características de los encuestados, recopilaremos información de estudiantes y docentes para comprender su conocimiento sobre el uso de herramientas digitales.

La entrevista es una de las técnicas de investigación más antiguas. Se ha utilizado durante mucho tiempo en psicología, pero también en sociología y educación. De hecho, en estas ciencias, además de la observación, la entrevista es una técnica

indispensable, ya que permite recabar datos directamente de la persona que es objeto de investigación. El entrevistador debe ser alguien que demuestre confianza. También necesitas ponerte al nivel del interlocutor y presentar la conversación de una manera comprensible y no confusa.

7.4.3. La Encuesta

Este tipo de técnica son ampliamente utilizadas como procesos de investigación debido a la rápida y eficiente recopilación y procesamiento de datos que utiliza un conjunto de procedimientos de investigación para recolectar y analizar una serie de datos de una muestra representativa de una población o universo más grande para investigar, describir, predecir y explicar algunas características.

7.5. Universo y muestra

Se realizó un diseño cuantitativo con el uso de encuestas a los estudiantes de sexto año de educación básica de la escuela Gonzales Suarez y a una docente encargada del curso que se realizó una entrevista usando el método cualitativo, en la obtención de los resultado se enfocó sobre la influencia de las herramientas tecnológicas en línea en el proceso de enseñanza – aprendizaje; Se tomó en consideración una población de 8 estudiantes y 1 docente estudiantes con una totalidad de la población de 9 individuos.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. Análisis de resultados cualitativo a docente

Pregunta N°1

Desde su experiencia y conocimiento ¿Cómo define las herramientas tecnológicas que son aplicados en la educación para el desarrollo aprendizaje de los estudiantes?

Respuesta:

Es muy satisfactorio porque se logra despejar muchas dudas y facilita los trabajos a los estudiantes y para nosotros al momento de realizar alguna actividad o consulta con el uso de la tecnología.

Pregunta N°2

¿Ha utilizado herramientas tecnológicas para realizar tareas o actividades para la clase con los estudiantes durante la modalidad virtual, de ser así con qué frecuencia lo han usado?

Respuesta:

Si lo utilizo diariamente para el desarrollo de contenido para los estudiantes tengan un adecuado aprendizaje.

Pregunta N°3

¿Qué tipo de inconvenientes pudo evidenciar durante el cambio de modalidad de las clases presenciales a virtuales?

Respuesta:

Bajo rendimiento académico, no contaba con los recursos tecnológicos cuando sucedió el cambio brusco de la educación.

Pregunta N°4

¿Ha existido alguna dificultad en aplicar la misma metodología de las clases presenciales al incluir herramientas digitales para el desarrollo educativo?

Respuesta:

No, la metodología no ha variado significativamente.

Pregunta N°5

Las redes sociales son aplicaciones que son consideradas tecnologías de la información y comunicación “TIC’s”, ¿Cómo estas aplicaciones puede favorecer para el desarrollo educativo de los estudiantes?

Respuesta:

Para enviar comunicación al grupo de trabajo mediante whatsapp.

Pregunta N°6

¿Consideras que la preparación de los docentes en el uso de las TIC’s es fundamental para aumentar la calidad de la educación?

Respuesta:

Si es muy necesario, están en constante preparación para mejorar la calidad de cada estudiante.

Pregunta N°7

En este cambio de modalidad que atravesamos por la pandemia considera que las herramientas tecnológicas podrán generar aprendizaje más significativo que en la presencialidad?

Respuesta:

Es muy positivo porque genera muchas respuestas participativas

Pregunta N°8

¿Usted considera que aprendizaje de las cuatro materias esenciales o principales aumentaría progreso educativo implementado alguna herramienta tecnológica?

Respuesta:

Las herramientas tecnológicas es de mucha ayuda en todas las áreas de aprendizaje

Pregunta N°9

¿Qué pautas son las más importantes para educar a los niños a través de las nuevas tecnologías?

Respuesta:

Mediante todas las herramientas tecnológicas que faciliten el desarrollo académico de los estudiantes.

Pregunta N°10

Cuando se habla de herramientas tecnológicas también nos referimos al internet, esto lleva problemas como falta de concentración o la falta de una manipulación correcta, ¿Cómo usted puede reducir el riesgo en el uso de internet para niños y jóvenes?

Respuesta:

Debemos informarles de las ventajas y despertar el interés en lo positivo mediante una metodología que ayude a guiar un uso adecuado en el uso de estas herramientas disminuyendo las desventajas que se pueden considerar.

8.2. Análisis de resultados cuantitativos de los estudiantes

Pregunta N°1

1.- A causa de la pandemia las herramientas tecnológicas se han incorporado con más frecuencias en la educación para el desarrollo educacional de los estudiantes ¿Consideras conocer lo que significa herramientas tecnológicas?

Tabla N°1

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
SI	8	100 %
NO	0	0 %
TOTAL	8	100 %

Tabla 1 Tabla de resultado de la pregunta 1 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°1

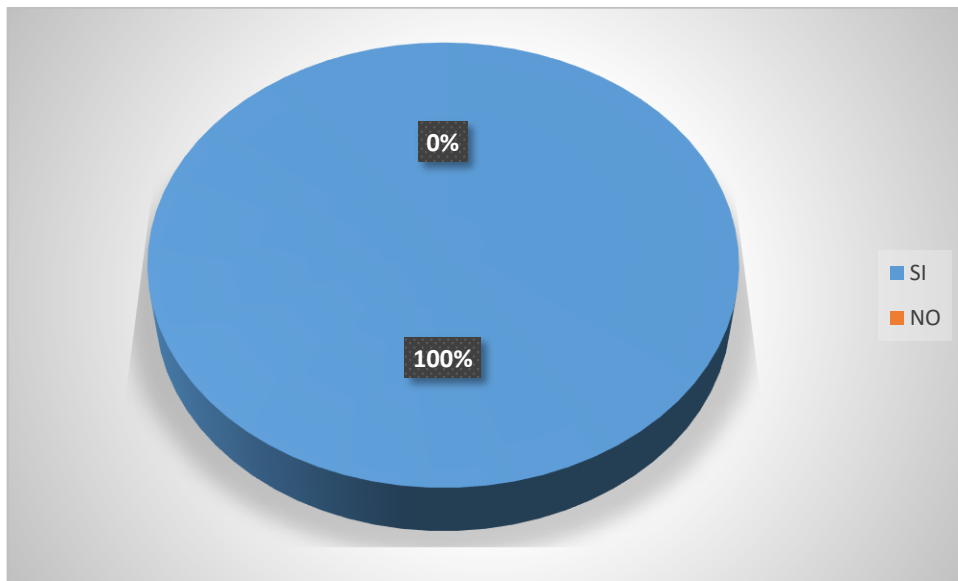


Gráfico 1 Gráfico de resultado de la pregunta 1 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta realizada nos da a conocer un total de 100% en donde contestaron conocer las herramientas tecnológicas, dando como resultado a conocer que tienen conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas

Pregunta N°2

2.- ¿Consideras que las herramientas tecnológicas consiguen facilitar el desarrollo de tus actividades académicas?

Tabla N°2

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0%
TOTAL	8	100%

Tabla 2 Tabla de resultado de la pregunta 2 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°2

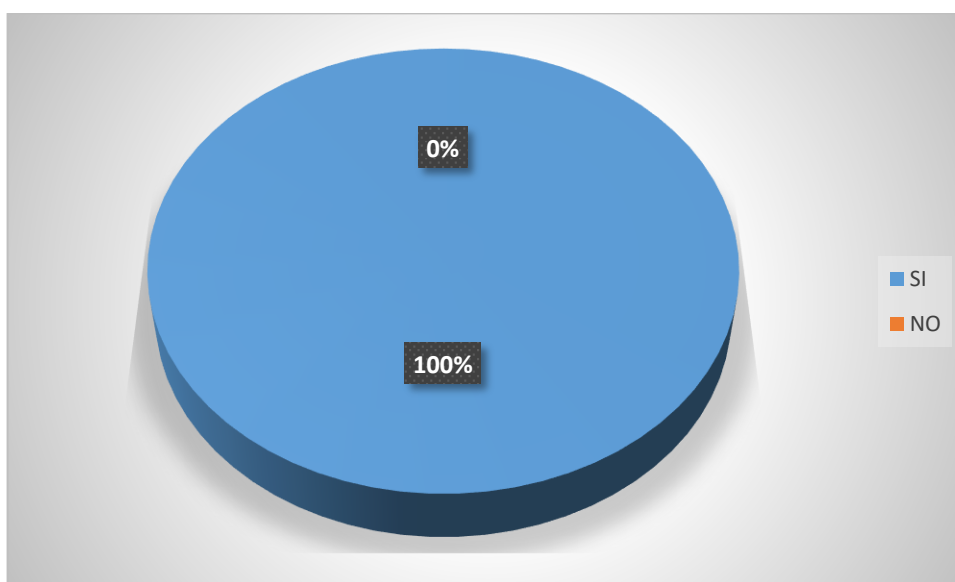


Gráfico 2 Gráfico de resultado de la pregunta 2 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados:

Los estudiantes dieron un resultado del 100% considerando que facilitan el desarrollo de las actividades académicas usando aplicativos o recursos como es el internet para realizar consultas o averiguación de temas de trabajo que son enviados en la escuela.

Pregunta N°3

3.- ¿Has utilizado alguna herramienta tecnológica para realizar actividades académicas como tarea de clases?

Tabla N°3

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
SI	7	87,5%
NO	1	12,5%
Total	8	100%

Tabla 3 Tabla de resultado de la pregunta 3 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°3

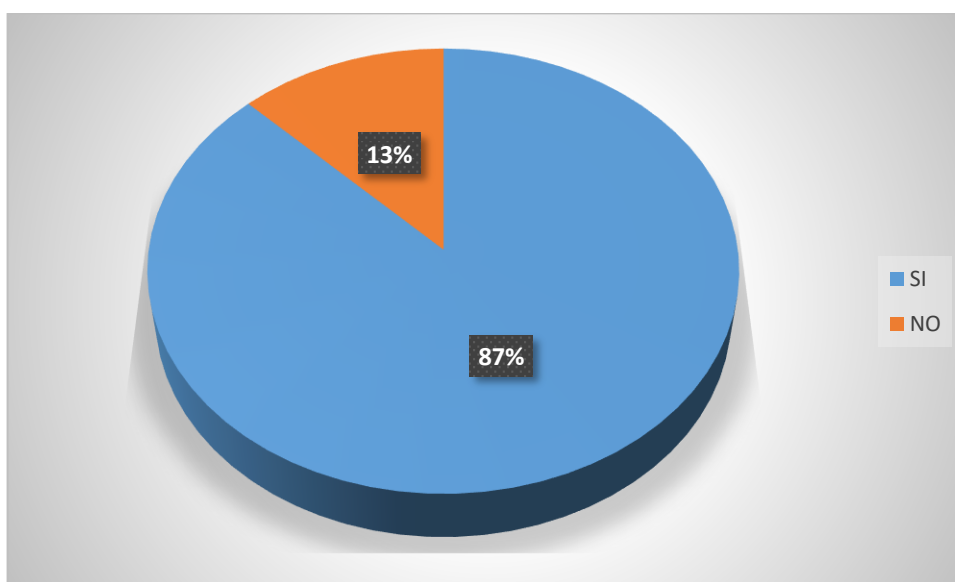


Gráfico 3 Gráfico de resultado de la pregunta 3 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

Con un 87% de los estudiantes mencionan que utilizan herramientas tecnológicas que son de utilidad para sus actividades académicas, usando como navegadores para realizar consultas, ver imágenes que sean necesarias para anexar en sus trabajos, la búsqueda de mejores opciones a las realizadas tradicionalmente.

Pregunta N°4

4.- ¿Cuántos integrantes en su casa utilizan recursos tecnológicos como parte de apoyo y ayudan para desarrollar tus actividades académicas?

Tabla N°4

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
1	2	25%
2	5	62,5%
3	1	12,5%
4 o mas	0	0%
Total	8	100%

Tabla 4 Tabla de resultado de la pregunta 4 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°4

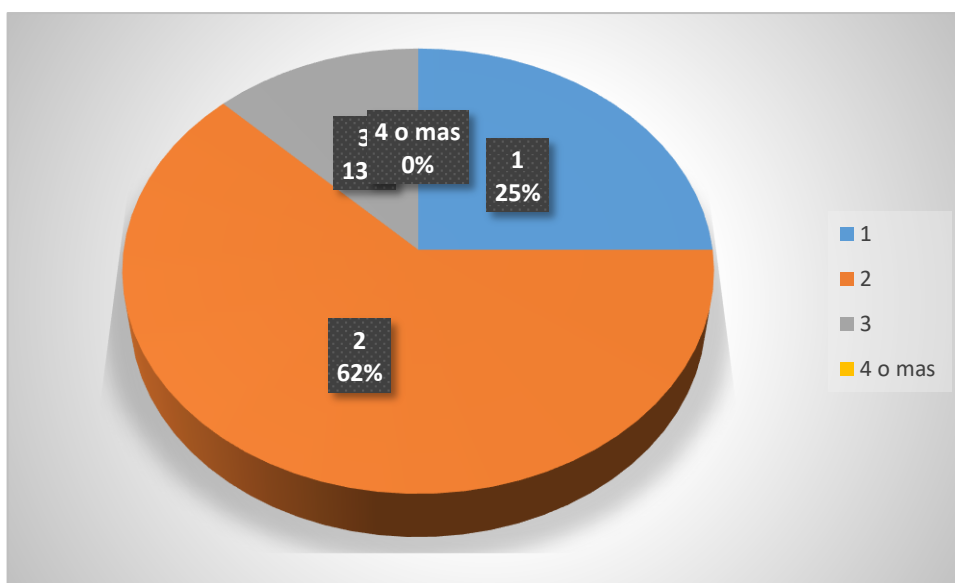


Gráfico 4 Gráfico de resultado de la pregunta 4 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

En los resultados recolectados el 62% respondieron que 2 integrantes de la familia son de ayuda para el desarrollo de contenido y actividades académicas, dando así un apoyo a los estudiantes cuando requiere hacer uso de las Tic's, también dando a notar por el número limitado de las personas que son de ayuda, no son muy numerosos dentro del hogar.

Pregunta N°5

5.- ¿En sus casa cuenta con internet fijo para desenvolver sus actividades escolares?

Tabla N°5

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
SI	7	87,5%
NO	1	12,5%
TOTAL	8	100%

Tabla 5 Tabla de resultado de la pregunta 5 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°5

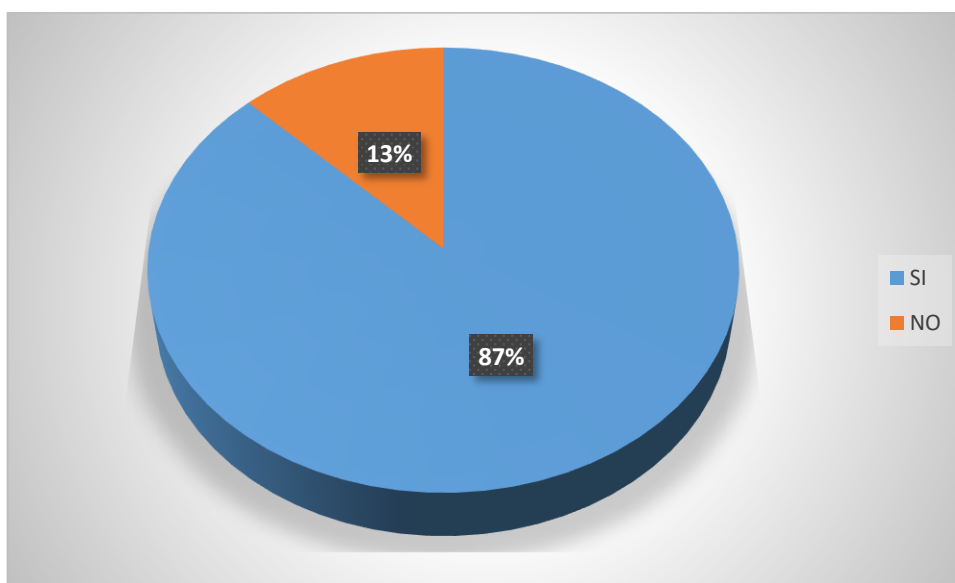


Gráfico 5 Gráfico de resultado de la pregunta 5 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

EL 87% de los estudiantes cuentan con internet fijo en sus hogares, facilitando así las actividades académicas desde su casa, pero el 13% no cuenta con internet, por lo que debe acudir al infocentro que se ubica al frente de la institución educativa.

Pregunta N°6

6.- ¿Has tenido algún tipo de problema durante tus clases virtuales?

Tabla N°6

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
Siempre	1	12,5%
Casi siempre	0	0%
A veces	5	62,5%
Nunca	2	25%
TOTAL	8	100%

Tabla 6 Tabla de resultado de la pregunta 6 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°6

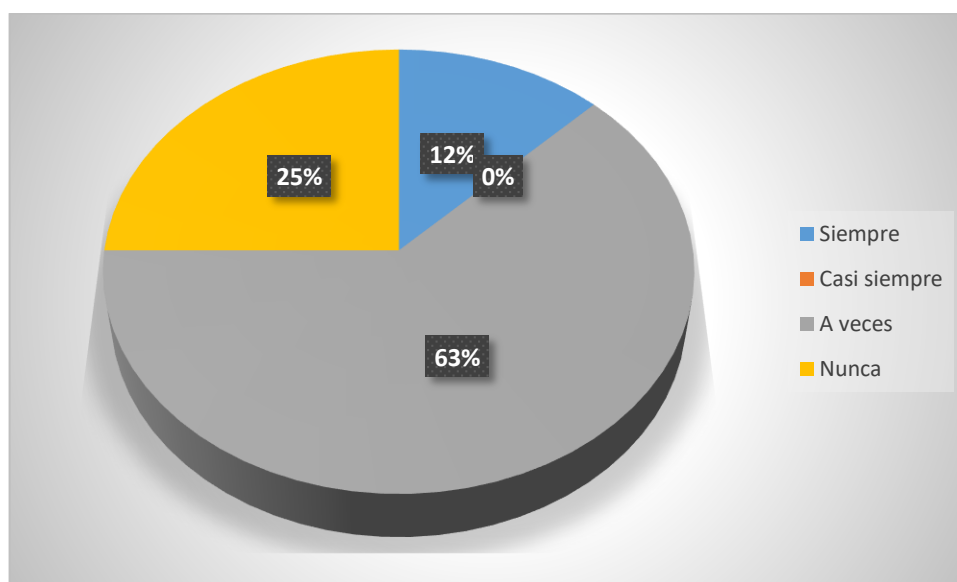


Gráfico 6: Gráfico de resultado de la pregunta 6 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

Con un número mayoritario, respectivamente el 63% tuvieron un poco de dificultad durante el proceso de clases virtuales, dando como resultado un buen entendimiento en el uso de las herramientas tecnológicas, pero un 12% tuvieron problemas en adaptarse a las clases virtuales.

Pregunta N°7

7.- ¿Consideras que las herramientas tecnológicas ha favorecido en gran parte en aprovechar los nuevos conocimientos al ser aplicados en la clase?

Tabla N°7

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
Siempre	6	75%
Casi siempre	2	25%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Tabla 7 Tabla de resultado de la pregunta 7 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°7

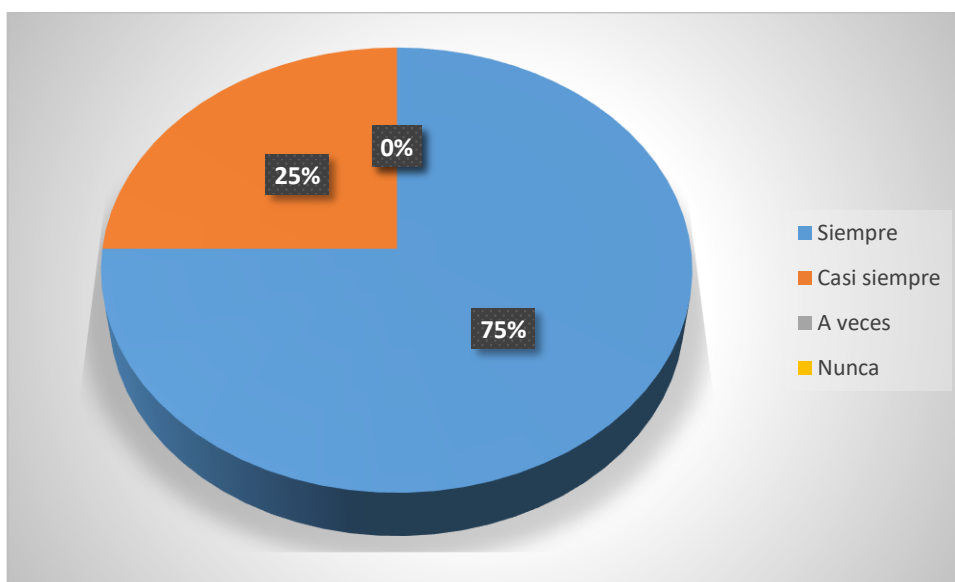


Gráfico 7 Gráfico de resultado de la pregunta 7 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

El progreso en las actividades académicas es beneficioso dando a conocer un total de 75% de los estudiantes reconociendo que el uso de las herramientas tecnológicas es importante y de gran ayuda en las actividades académicas.

Pregunta N°8

8.- ¿Con que frecuencias utilizas la tecnología para desarrollar tus actividades académicas?

Tabla N°8

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
Siempre	2	25%
Casi siempre	4	50%
A veces	2	25%
Nunca	0	0%
TOTAL	8	100%

Tabla 8 Tabla de resultado de la pregunta 8 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°8

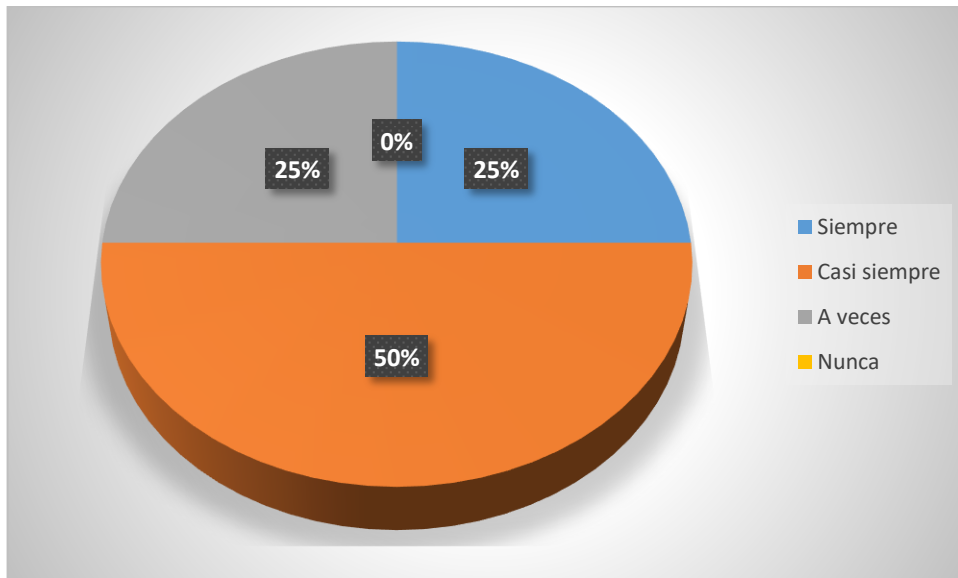


Gráfico 8 Gráfico de resultado de la pregunta 8 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

Las Tics son favorables para el desarrollo educativo de los estudiantes, por lo que al ingresar al internet y buscar información de lo que se desee pueden tener un amplio panorama de lo que quieren conocer y aprender, por lo que sus respuestas están dando a conocer que la mayoría utilizan dichos recursos digitales.

Pregunta N°9

9.- ¿Te gustaría recibir capacitación sobre el uso de las herramientas tecnológicas para la educación?

Tabla N°9

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
SI	8	100%
NO	0	0%
TOTAL	8	100%

Tabla 9 Tabla de resultado de la pregunta 9 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°9

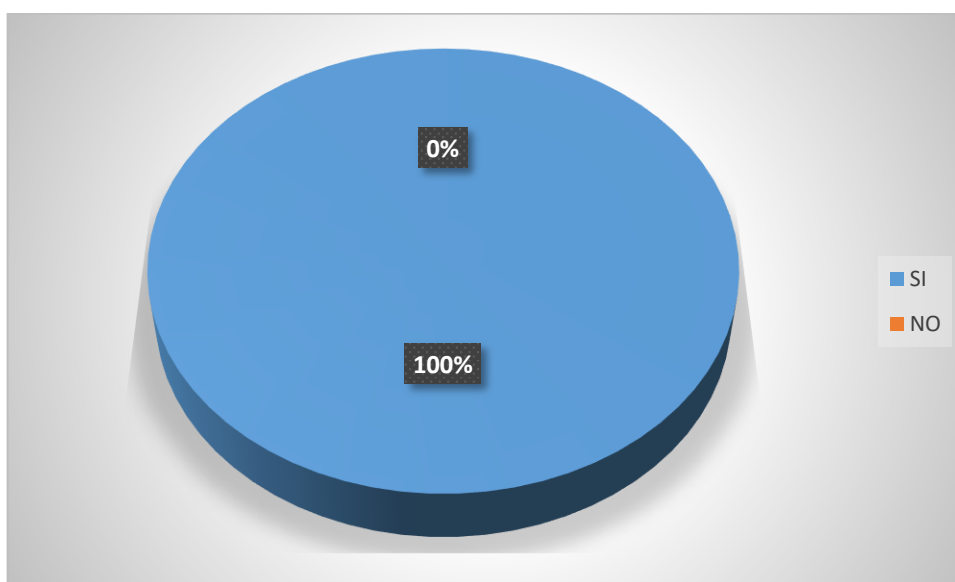


Gráfico 9 Gráfico de resultado de la pregunta 9 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

Toda la población encuestada nos menciona que si desea recibir capacitaciones sobre las herramientas tecnológicas que pueden ser desarrolladas como partes de actividades orientadas en el progreso educativo de los estudiantes.

Pregunta N°10

10.- ¿Consideras si las clases virtuales fueron mejores que las presenciales, lograste aprender más?

Tabla N°10

ITEM	Nº CONTABLE	PORCENTAJE
SI	4	50%
NO	4	50%
TOTAL	8	100%

Tabla 10 Tabla de resultado de la pregunta 10 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Gráfico N°10

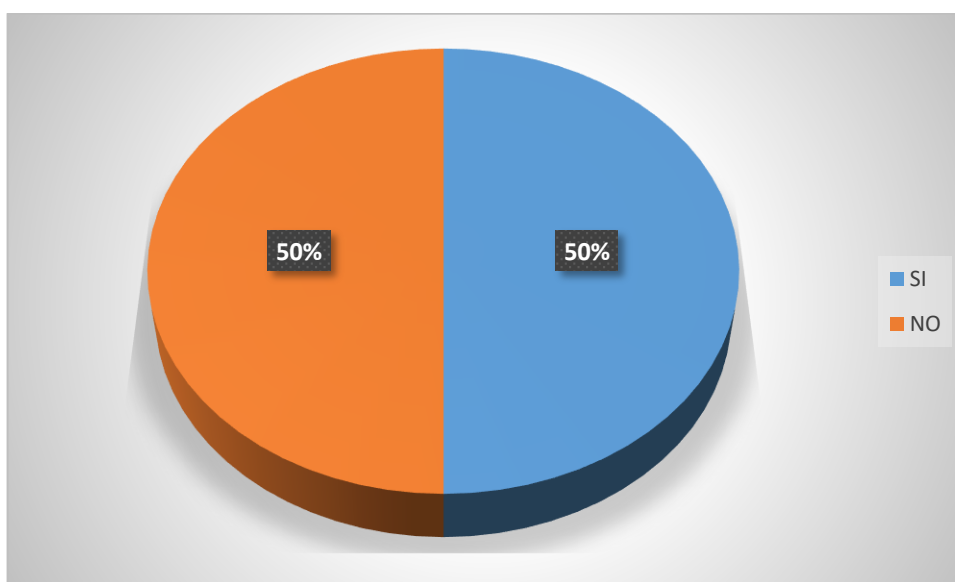


Gráfico 10 Gráfico de resultado de la pregunta 10 a los estudiantes, elaborado por: Edison Aguiar

Análisis e interpretación de resultados

En estos resultados obtenidos nos da una interpretación que equitativa, dando a conocer que las clases fueron positivas a la mitad de los estudiantes y negativa para el resto, esto es debido al cambio drástico por la pandemia, en donde no todos estuvimos preparados

9. Conclusiones

- Los estudiantes de sexto años de básica de la escuela Gonzales Suarez se ha identificado una carencia en el uso de las herramientas tecnológicas basadas en línea, incluso los recursos usados son limitados y escasos, donde la fuente única de uso es solo por whatsapp, el desconocimiento y poco funcionamiento de las mismas se ha visto reflejada en la manipulación de estas herramientas de esta manera se consideró que tanto docentes como estudiantes deben mejorar el uso y manejo correcto de estas herramientas.
- Las herramientas utilizadas en el proyecto son fáciles de aprender y de usar, durante el desarrollo de las actividades y materiales educativos de Cmaptool Cloud, Google Sites y Educaplay que fueron usadas para los estudiantes fueron de gran ayuda para los estudiantes, lograron acoplarse, siendo un material intuitivo llamaron su atención en seguir aprendiendo en dichas herramientas que tienen la ventaja de que se puede obtener información desde cualquier dispositivo para la comodidad en el desempeño de los alumnos.
- Las herramientas trabajadas fueron favorables y de un desempeño adecuado, las actividades desarrolladas para ser implementadas para el uso de los estudiantes fueron intuitivas y llamativas con la finalidad de atraer la atención de los estudiantes generando un conocimiento y educación de calidad.

10. Propuesta

10.1. Título

La influencia de las herramientas tecnológicas en línea en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Sexto año de Básica de la Escuela de Educación Básica “Gonzales Suarez” de la parroquia San Sebastián en el periodo 2021-2022.

10.2. Introducción

Debido a la crisis sanitaria por la que nuestro país ha tenido que pasar, los problemas dentro de la educación virtual desestabilizo y desmotivó a la mayoría de estudiantes, ya que muchos estudiantes han empezado presentar problemas graves con el déficit de atención y el mal manejo de las herramientas tecnológicas, su desempeño con la presentación ha sido muy baja, su aporte personal es casi nulo y la mayor parte son aportes de diferentes autores dentro de las diferentes herramientas digitales que utilizan.

La propuesta tecnológica busca aumentar el desarrollo cognitivo, llamando la atención de una manera más dinámica y entretenida para los estudiantes de la Escuela “Gonzales Suarez”, la enseñanza no solo debe enfocarse en la metodología tradicional, ahora busca mejorar su nivel de educación con la utilización de herramientas tecnológicas mediante la utilización de redes, esto ayudara a evitar la pérdida de información y tener respaldos en caso de confusión con los apuntes de cualquier estudiante, respaldar la información ayuda a sentir mayor seguridad tanto para los padres de familia como los estudiantes y docentes, ya que de esta manera

reducen futuros problemas por equivocaciones dentro de los reportes estudiantiles, tareas, notas, entre otros.

10.3. Objetivos

10.3.1. Objetivo General

Implementar actividades didácticas con el uso de las herramientas en línea de uso gratuito como Cmaptools Cloud, Google Sites y Educaplay para el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de Sexto año de Básica de la Escuela de Educación Básica “Gonzales Suarez” de la parroquia San Sebastián en el periodo 2021-2022.

10.3.2. Objetivos Específicos

- Fomentar las herramientas tecnológicas que serán utilizadas en el campo académico por parte de los estudiantes de sexto año de básica para un desempeño productivo.
- Crear contenidos y guías en el uso de las herramientas en línea orientando un aprendizaje y desarrollo productivos en los estudiantes de sexto año de básica.
- Aplicar actividades con el uso de herramientas tecnológicas basadas en línea que despierten el interés a los estudiantes de sexto año de básica mejorando el desempeño académico.

10.4. Desarrollo.

El proyecto tiene como propósito orientar el uso adecuado de las herramientas digitales para la elaboración y creación de contenido que son de gran ayuda para salir de la rutina en las actividades académicas, la tecnología es un punto clave para desarrollar y mejorar el desempeño de los estudiantes, haciendo así una educación intuitiva, llamativa y sobre todo con progreso del conocimiento constructivo dejando la imaginación de elaborar en elaborar sus contenidos y diseños de los trabajos.

Para lo cual se enfocó en 3 herramientas para el desarrollo de las actividades académicas como es Cmaptool Cloud, Google sites y Juegaplay, con la finalidad que orientar estas herramientas en la creación de contenido llamativo e intuitivo, por lo siguiente se mostrara el uso de las herramientas con una serie de pasos de cómo manejar las herramientas ya mencionada apoyada con las clases demostrativas que se realizaron en la escuela Gonzales Suarez.

10.4.1. Cmaptool Cloud

Como primera introducción a lo que es Cmaptool Cloud debemos registrar nuestros datos yendo a la página de inicio de la nube de CmapTools y creamos una cuenta como se muestra en la ilustración 1, luego debemos completar los datos como correo electrónico, nombres completos y contraseña como se muestra en la ilustración 2 para acceder a la página y comenzar a crear mapas.

The screenshot shows the Cmap Cloud web-based editor interface. On the left, there's a sidebar with navigation options like 'Home', 'Create & Resources', and 'My Maps'. The main area displays a concept map titled 'Asteroid Redirect Mission on the Path to Mars (Road Cmap)'. The map is a hierarchical diagram with nodes such as 'Asteroid Redirect Mission (ARM)', 'Human Exploration of Proxima Centauri', 'Knowledge & Understanding of Asteroids', 'Primary Science Objectives', 'Technological Requirements & Enabling Technologies', 'Systems & Operations Enabling ARM', 'Integration & Joint Operations', 'International Collaboration', 'Scientific Objectives', 'Human Exploration of Proxima Centauri', and 'Human Exploration of Mars & Beyond'. Below the map, there's a caption: 'CmapTools in the Cmap Cloud Web-based Editor'. To the right of the map, there's a promotional text: 'It's FREE to sign up. Create your account today and start building your concept maps on your Web browser using CmapTools in the Cloud, and syncing your Cmaps across devices.' Below this text are two buttons: a red 'Create an Account' button and a blue 'Sign In' button. Above the 'Sign In' button, it says 'Already have an account?'.

Ilustración 2 Pagina de inicio de Cmaptool Cloud

Create Account

Email Address*

Confirm Email Address*

Alternate Email Address

Confirm Alternate Email Address

First Name*

Last Name*

Organization

Password*

Confirm Password*

[Create Account](#) [Reset](#)

Ilustración 3 Datos a llenar para el registro de Cmaptool Cloud

Una vez registrado con nuestro usuario y contraseña debemos ingresar a la cuenta para comenzar a crear mapas conceptuales en “Star Building your Cmaps” como muestra en la ilustración 3 para comenzar a crear nuestro mapas conceptuales en línea.

Get started with Cmap Cloud

The Cmap Cloud integrates the 3 versions of CmapTools: for the Cloud, for iPad and the client for desktop/laptop, making your Cmaps available from anywhere, and allowing you to use the right tool at the right time to work on your Cmaps.

Construct your concept maps on the Web

Use CmapTools in the Cloud to construct your Cmaps using your web browser.

- Works with all modern browsers (Chrome, Firefox, Safari, Internet Explorer)
- Fully compatible with CmapTools
- Cmaps and resources are accessible from CmapTools for the desktop/laptop
- Cmaps and resources can be synced with CmapTools for iPad

[Start Building Your Cmaps](#)

[Help Videos on CmapTools in the Cloud](#)



Ilustración 4 Ventana de ingreso a crear mapas en Cmaptool Cloud

Dependiendo del navegador que usemos, nos podemos ayudar cambiando el idioma de la página para una mayor facilidad en el manejo de la herramienta.

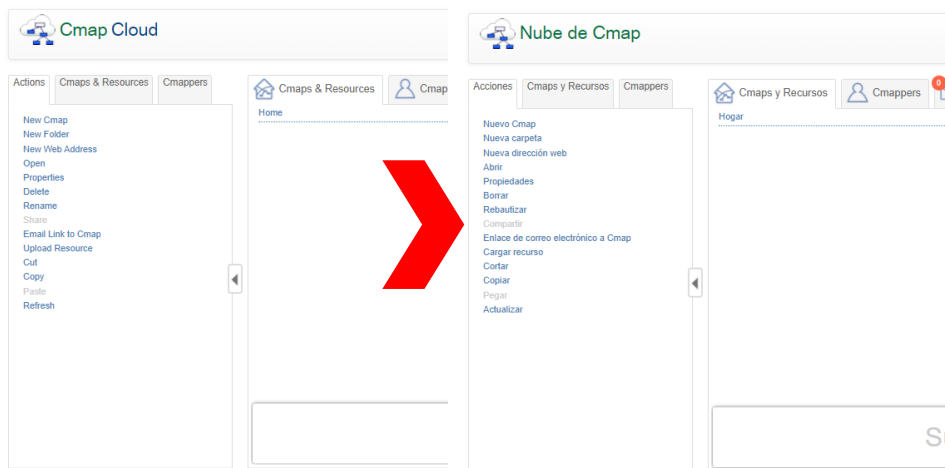


Ilustración 5 Barra de herramienta de ingreso y exportación del mapa

Desarrollo de una práctica con los estudiantes y docente de la Escuela “González Suarez” donde nos enfocamos con la temática de “Los seres vivos” para desglosar contenido del mismo, tomando como una ventaja en construir nuestro conocimiento a base de ideas principales y el criterio de cada uno y construir un mapa conceptual.

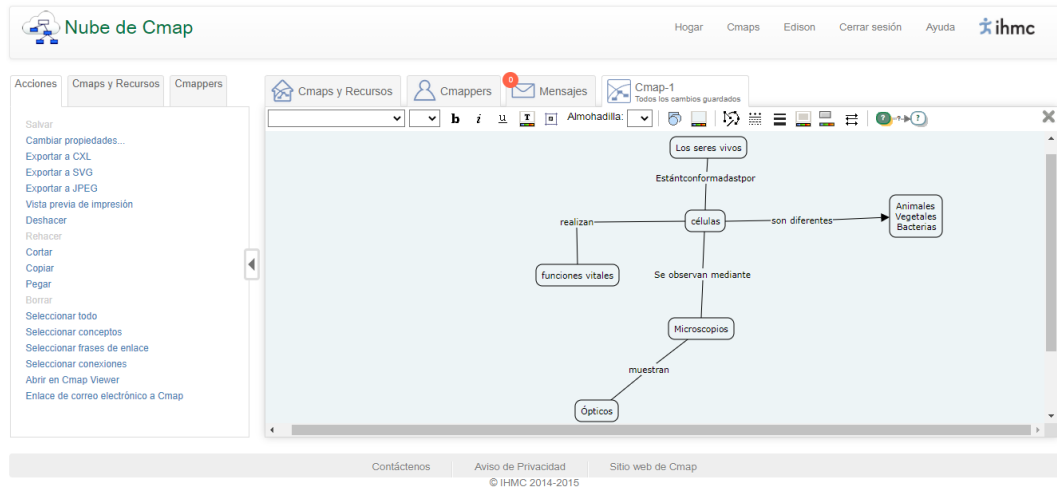


Ilustración 6 Práctica de un mapa conceptual

10.4.2. Google sites

Registro previo

Para ingresar a este programa se puede realizar mediante el siguiente link:
<https://sites.google.com/u/0/new?authuser=0>

Para tener un acceso más óptimo y seguro es necesario tener una cuenta en Google y así poder identificarse con el respectivo usuario y contraseña, caso contrario debe crearse previamente.

Página principal

La pantalla muestra varias platillas para crear sitios web nuevos, sin embargo la página cuenta con algunas platillas base para que las personas puedan tener algunas ideas de la manera en que pueden empezar sus propias páginas web.

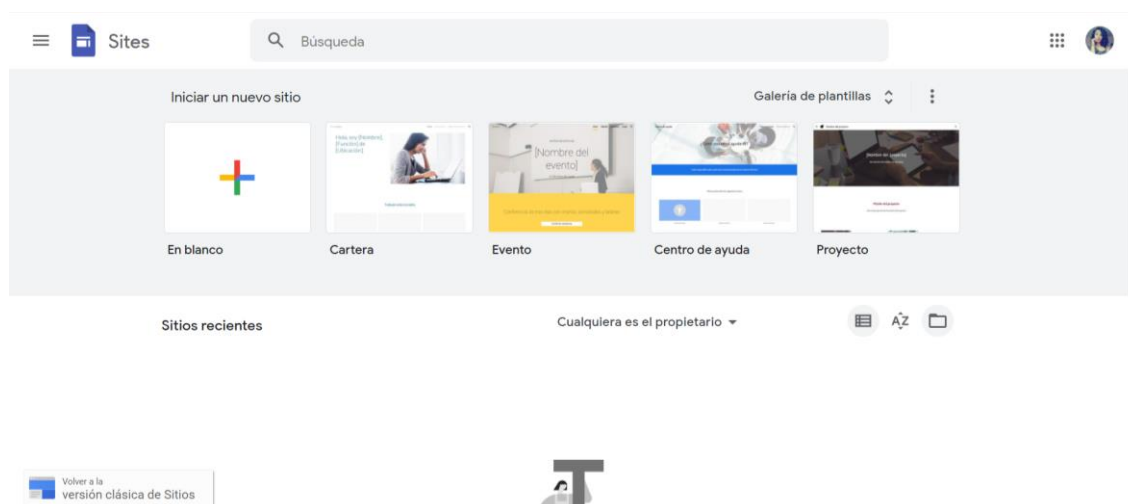


Ilustración 7 Página de inicio de Google Sites



Ilustración 8 Barra de plantillas para crear una página de Google Sites

Creación de la página

Se muestra la manera básica de crear una página web, sin embargo google sites tiene varias herramientas que permiten al usuario editar y añadir lo que sea de importancia para el mismo.

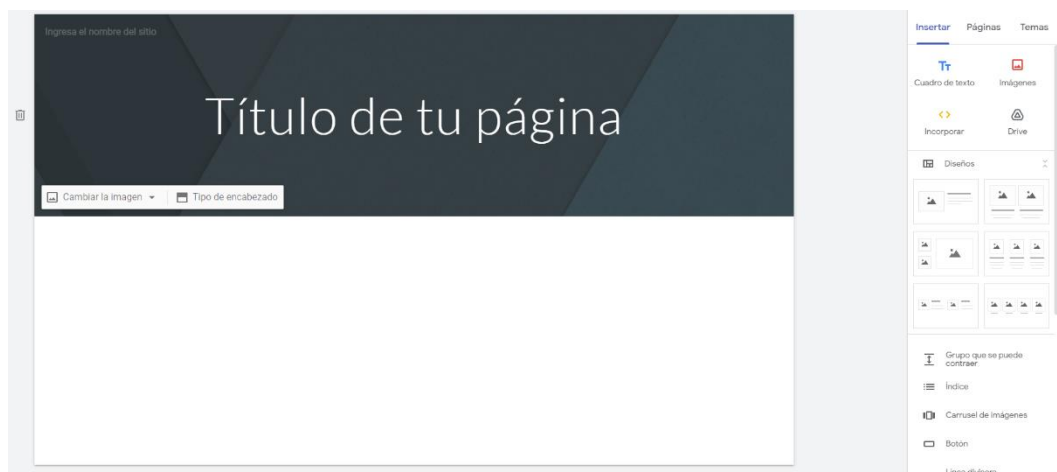


Ilustración 9 Página principal de Google Sites

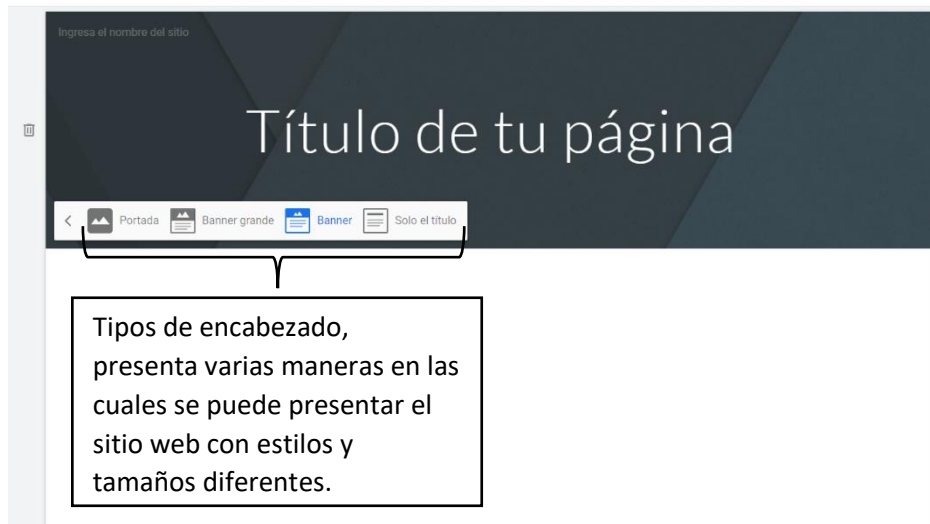


Ilustración 10 Encabezado de Google Sites

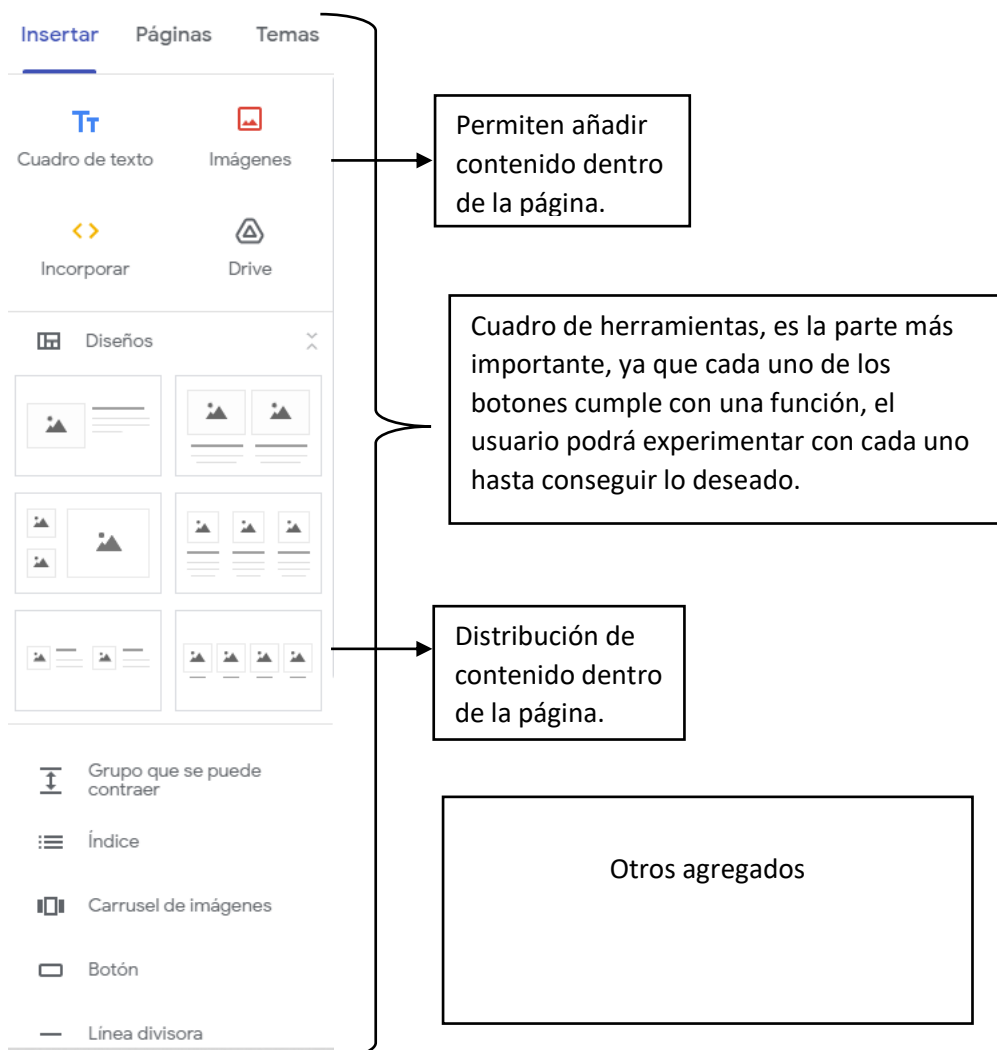


Ilustración 11 Barra de herramienta de Google Sites

En lo siguiente se realizó una práctica con los estudiantes para crear una página web fácil y sencilla, donde la sugerencia y la participación de los mismos hemos logrado realizar una página con el tema de “webquest y miniquest” donde también hubo participación de la docente encargada del curso.

Esta práctica que se realizo fue muy agradable, debido que el entorno de la herramienta de Google Sites es muy amigable y entendible donde la participación es muy dinámica entre los estudiantes y que decir que en la misma aplicación podemos trabajar de manera colaborativa.



Ilustración 12 Práctica realizada con los estudiantes y docentes de la escuela "González Suarez"

10.4.3. Educaplay

Para empezar a crear juegos en educaplay primeramente tenemos que dirigirnos al siguiente enlace <https://es.educaplay.com/>

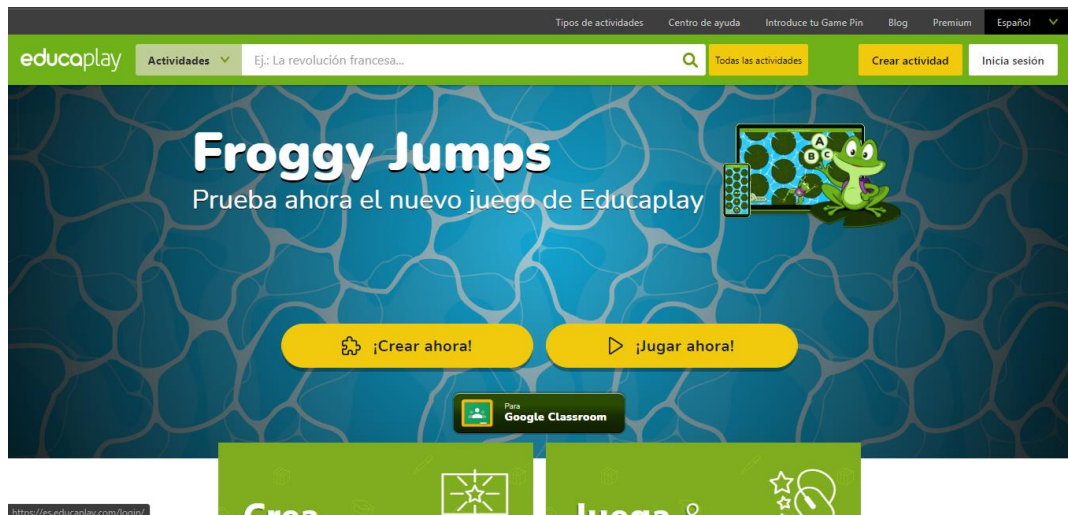


Ilustración 13 Página principal de Educaplay

Posterior a ello nos dirigimos a espacio donde dice iniciar sección si tenemos una cuenta Google podemos ingresar directa, pero si deseamos crear una cuenta se lo hace.

Crea, juega y comparte actividades multimedia de forma gratuita

Ilustración 14 Página de registro de Educaplay

Una vez ya crea nuestra cuenta nos va aparecer el interfaz del programa que es bien interactivo y no es difícil de manipular, Luego nos dirigiremos a la parte superior de arriba en donde nos va aparecer un cuadro donde nos va a permitir crear una actividad

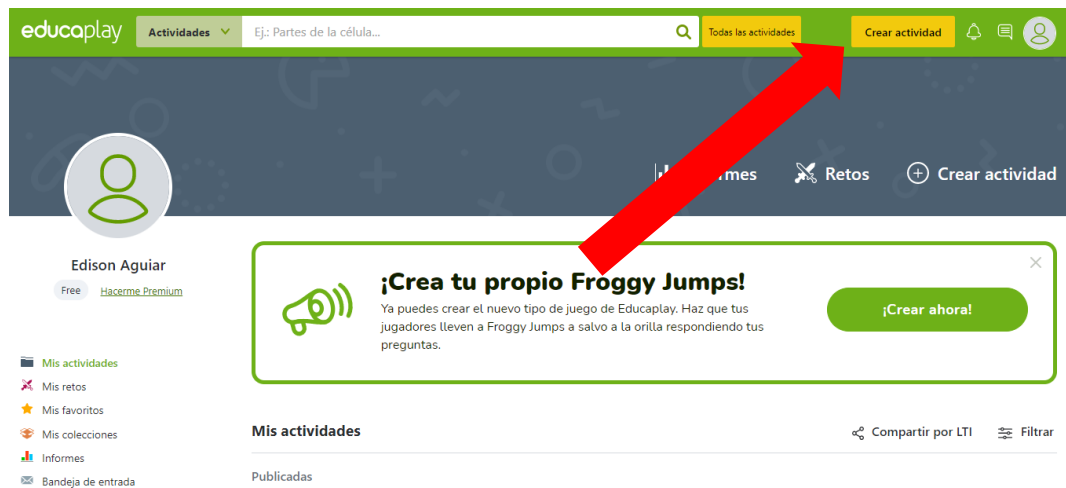


Ilustración 15 Ventana de inicio de Educaplay

Posterior a ello se va a desplegar todas las actividades que ofrece Educaplay, se debe de escoger que actividad desee hacer.

Crear actividad



Froggy Jumps

Tus jugadores ayudarán a Froggy Jumps a llegar a salvo a la orilla escogiendo las casillas correctas.



Crucigrama

Encuentra las palabras a través de una definición de texto o multimedia.



Sopa de letras

Introduce palabras para encontrar en la sopa de letras.



Ruleta de Palabras

Define palabras con las letras del alfabeto a través de texto o archivos multimedia para adivinarlas.



Relacionar Mosaico

Creá parejas de texto o multimedia para relacionarlos.



Test

Creá un cuestionario de tipo test con texto y archivos multimedia.



Relacionar Columnas

Creá parejas de elementos de texto o multimedia para relacionarlos en columnas.



Completar

Completa un texto con las palabras que escojas.



Relacionar

Creá grupos de elementos relacionados para que sean agrupados.



Adivinanza

Adivina la respuesta o una imagen a través de pistas de texto y audio.

Ilustración 16 Listado de juegos educativos que podemos usar en Educaplay

En los siguientes parámetros debemos llenar los datos como el título y la descripción de la práctica o ejercicio que estamos por realizar en los siguientes pasos.

The screenshot shows the 'Crear Actividad' (Create Activity) form in the Educaplay interface. At the top, there is a navigation bar with the 'educaplay' logo, a dropdown menu for 'Actividades', a search bar containing 'Ej.: Partes de la célula...', a magnifying glass icon, a 'Todas las actividades' button, a 'Crear actividad' button, and notification and user profile icons. Below the navigation bar, the 'Crear Actividad' section is titled in green. It includes a language dropdown menu set to 'Español', a 'Título' (Title) text input field, and a larger 'Descripción' (Description) text area. A green arrow button labeled 'Siguiente' (Next) is positioned to the right of the title field. Below this section, the 'Clasifica la actividad' (Classify the activity) section is shown, featuring a 'Sistema Educativo' dropdown menu set to 'Ecuador' and a 'Curso' dropdown menu with the placeholder text '- Seleccione una opción -'.

Ilustración 17 Creación de la actividad en Educaplay

This screenshot shows the 'Clasifica la actividad' (Classify the activity) section of the Educaplay interface. It features a 'Sistema Educativo' dropdown menu set to 'Ecuador', a 'Curso' dropdown menu set to '6º - Educación general básica', and an 'Asignatura' (Subject) dropdown menu set to 'Ciencias'. Below the 'Asignatura' dropdown, a search bar is visible. A list of subject options is displayed, including '- Seleccione una opción -', 'Lengua y literatura', 'Matemática', 'Estudios sociales', 'Cultura estética', 'Cultura física', and 'Ciencias', with 'Ciencias' highlighted in green. The background shows a partial view of the 'Descripción' text area from the previous step. At the bottom of the interface, there is a green bar with the text 'de ADR Formación a la comunidad educativa'.

Ilustración 18 Clasificación de la actividad de Educaplay

Configuración del juego que vayamos a realizar en el caso del crucigrama como es el caso del botón de ayuda, datos generales, las palabras que colocaremos y las opciones avanzadas.

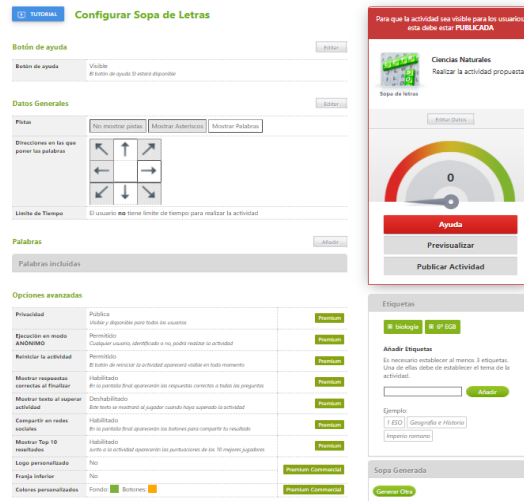


Ilustración 19 Configuración del juego de Educaplay

Se realizó una práctica con los estudiantes con la temática de “las partes del cuerpo” todos los integrantes participaron, nos dividimos en dos grupos en el primer grupo configurar en la creación del juego y el segundo grupo los estudiantes resolvieron el crucigrama.

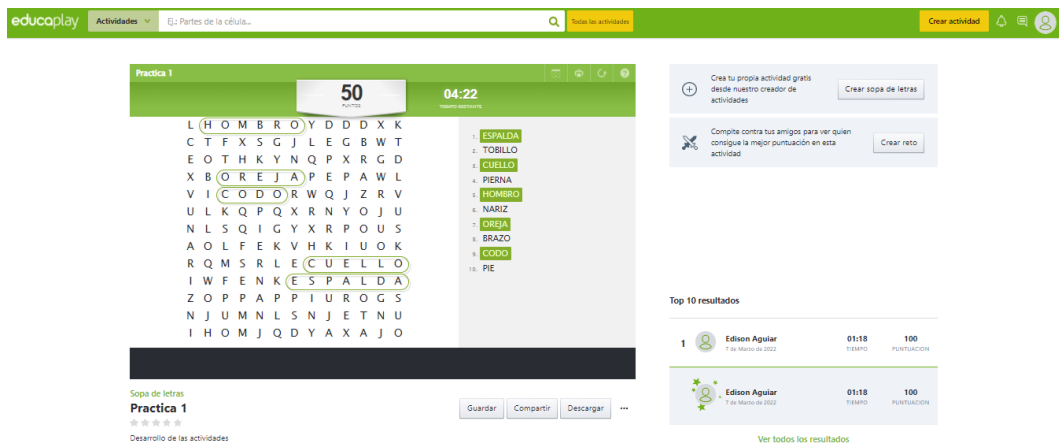


Ilustración 20 Práctica realizada con los estudiantes Educaplay

10.5. Bibliografía

- Acuña, M. (27 de Abril de 2017). *Los Foros Virtuales como herramienta pedagógica en el Aprendizaje Online*. Obtenido de <https://www.evirtualplus.com/foros-virtuales/>
- Álvarez, C. A. (2017). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Barquero. (julio de 2019). *Las plataformas educativas online aumentan la motivación del alumno*. Obtenido de https://www.cae.net/es/las-plataformas-educativas-online-aumentan-la-motivacion-del-alumno/?gclid=Cj0KCQiA2sqOBhCGARIsAPuPK0jeF3DY9kaZrFwOY9a3qrDr6Kzw5CmQARuPRA_VxbYf2mV11S95sKAaAuorEALw_wcB#
- Bringas, E. C. (28 de Abril de 2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Carrasquilla, M. (15 de Marzo de 2018). *Revisión bibliográfica*. Obtenido de Material y Métodos de una revisión bibliográfica: <https://www.scribbr.es/revision-bibliografica/material-y-metodos-de-una-revision-bibliografica/>
- Constitución de la República del Ecuador . (20 de octubre de 2008). *ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO*. Obtenido de DERECHOS: <https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2020-06/CONSTITUCION%202008.pdf>
- Consuelo, B. (9 de 06 de 2013). *Recursos tecnológicos (TIC)*. Obtenido de Unidad de tecnología educativa (UTE). Universidad de Valencia.: <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/NRTLogo1.pdf>
- Eugenia, M. (5 de 01 de 2015). *Las TICS en la Educación*. Obtenido de EDUCATICS: <http://educatics.blogspot.com>
- Galllego, S., & Vinader, R. (10 de 09 de 2019). CAPITAL SOCIAL DIGITAL: LAS HERRAMIENTAS DIGITALES COMO. *BARATARIA*. doi:<http://dx.doi.org/10.20932/barataria.v0i26.458>
- García, J. C. (01 de Septiembre de 2009). *EDUTEKA*. Obtenido de Uso educativo de los Blogs: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/BlogsEducacion>
- García, J. C. (01 de Mayo de 2010). *Eduteka*. Obtenido de Uso Educativo de los Wikis: <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/WikisEducacion#:~:text=En%20las%20Instituciones%20Educativas%20%28IE%29%2C%20los%20Wikis%20posibilitan,desarrollen%20repositorios%20de%20recursos%2C%20entre%20muchas%20otras%20aplicaciones.>

11. Anexos

11.1. Anexo 1 Aplicación de la encuesta a los estudiantes de la Escuela "González Suarez"



11.2. Anexo 2 Explicando el uso de las herramientas digitales a los estudiantes de la Escuela "González Suarez"



11.3. Anexos 3 Explicando el uso de las herramientas digitales a los estudiantes de la Escuela "González Suarez"



11.4. Anexo 4 Aprobación de la propuesta tecnológica



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 21 de enero de 2022
RCD-FCESF01-UEB-07.4.6-2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.- Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

EL CONSEJO DIRECTIVO

CONSIDERANDO:

Que, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

Que, el Art. 325, *ibidem*, en concordancia con los Arts 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución realizando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes las siguientes: a) Acceder, matricularse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...);"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "Como requisito previo a la obtención del grado académico, las y los estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...);"

Que, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, "Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboran para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integrados al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor";

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, "Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES

Las unidades de organización curricular son (...):

a) *Unidad de integración curricular - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...);"*

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, "Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.

CONSEJO DIRECTIVO

Que, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que: "Un estudiante podrá reprobar hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establece

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal e, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en oficio 011-CEPE-FCE-2022 de fecha 17 de enero de 2022, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc. Coordinadora de la Carrera, en el que hace la entrega el consolidado de los temas de las propuestas tecnológicas avaladas por los señores tutores asignados, periodo académico noviembre 2021 - marzo 2022 de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática.

RESUELVE: "Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: "LA INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LÍNEA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GONZALES SUAREZ" DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN EN EL PERIODO 2021 - 2022", presentado por AGUILAR ESTRADA EDISON JOEL, estudiante de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática, revisado y aprobado por el tutor/a LCDO. JOSÉ LUIS VÁSQUEZ SALAZAR, MSc, Profesor/a - Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese. -

Aclaramiento.



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Moreno M



11.5. Anexo 5 Certificado por parte del director de la institución educativa



Escuela de educación básica "González Suarez"
San Sebastián Provincia de Bolívar – Ecuador

E.E.B
"González Suarez"

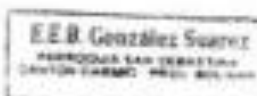
**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GONZÁLEZ SUAREZ" DE LA
PARROQUIA SAN SEBASTIÁN DE LA PROVINCIA DE BOLIVAR:**

CERTIFICA:

Que el señor Edison Joel Aguiar Estrada, con cédula de identidad N° 1750020487, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar, de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales "Informática", realizó el proyecto de Titulación, con el tema: **"LA INFLUENCIA DE LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LÍNEA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GONZALES SUAREZ" DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN EN EL PERIODO 2021-2022"**.

También realiza la respectiva capacitación a los estudiantes de las herramientas digitales que fueron aplicados en la escuela Gonzales Suarez y su respectivo manual de Google Sites, Educaplay y Cmaptool Cloud, las cuales servirán para seguir mejorando la calidad de la educación.

Lic. Nelly Hiralda Barragán
Líder Institucional
C.I. 0201489069
Celular: 0988325912



11.6. Anexo 6 Reporte del sistema del URKUND



Document Information

Analyzed document	Propuesta tecnológica Edison Aguiar.docx (D130624269)
Submitted	2022-03-17T02:53:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	edison.ejae@gmail.com
Similarity	3%
Analysis address	jvasc.onez.ueb@analysis.urkund.com

Sources included in the report

W	URL: https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/WikisEducacion#:~:text=En%20las%20instituciones%20educativas%20%2528IE%2529%252C%20los%20Wikis%20posibilitan,desarrollen%20repositorios%20de%20recursos%252C%20entre%20muchas%20otras%20aplicaciones.ki Fetched: 2022-03-17T02:55:00.0000000	 2
W	URL: https://www.cae.net/es/las-plataformas-educativas-online-aumentan-la-motivacion-del-alumno/?gclid=Cj0KCQIA2sqOBhCGARIsAPuPKDjeF3OY9kaZrFwOY9a3qrDr6Kzw5CmQAruPRA_VxbYT2mV11595sKAaAuoEALw_wcB#Bringas Fetched: 2022-03-17T02:54:00.0000000	 2
SA	PROYECTO-SALCEDO-MURILLO FINAL.docx Document PROYECTO-SALCEDO-MURILLO FINAL.docx (D10996525)	 1
SA	UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR / TRABAJO DE TESIS (Arreglado) FIN.docx Document TRABAJO DE TESIS (Arreglado) FIN.docx (D13973194) Submitted by: mayec26@hotmail.com Receiver: omarmolueb@analysis.urkund.com	 1