



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**



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

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS  
EXPERIMENTALES (INFORMÁTICA)**

**PLATAFORMAS EDUCATIVAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA  
ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS  
ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO", PERIODO 2023 - 2024**

**AUTORES**

**ALVARO FABIAN IZA CHAZO**

**BYRON DAVID SISA TAMAMI**

**TUTOR**

**ING. ELIZABETH ALEXANDRA VELOZ SEGURA**

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

**2023 - 2024**





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

**TEMA**

“PLATAFORMAS EDUCATIVAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO", PERIODO 2023 - 2024”.

**AUTORES**

ALVARO FABIAN IZA CHAZO

BYRON DAVID SISA TAMAMI

**TUTOR**

ING. ELIZABETH ALEXANDRA VELOZ SEGURA

**GUARANDA - ECUADOR**

**2023 – 2024**

## **I. DEDICATORIA**

Dedico esta investigación principalmente a Dios, por haberme dado la oportunidad de haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, y a mi persona porque gracias a mi valentía, sacrificio he aprendido a levantarme las veces que sea necesario para así cumplir este sueño, A mis padres, por haber sido las personas que siempre me acompañaban, me apoyaban durante mi trayecto estudiantil y de vida, por su apoyo incondicional, amor, paciencia durante este largo viaje y así logre ser una persona de buenos valores y principios y luche por cada cosa que me proponía. Y como no agradecer a mis hermanas y hermano que ellos eran mis motores que me han impulsado a culminar una etapa muy importante de mi vida durante estos años de mi carrera.

*Álvaro Iza & David Sisa*

## **II. AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a Dios por guiarme, toda la vida por el camino del bien, y también por darme la oportunidad de disfrutar de una hermosa experiencia que he tenido para poder realizar este proyecto. A mis padres también por el amor incondicional y el apoyo de ellos, que me daban día tras día para poder seguir adelante y lograr mi objetivo.

A la Universidad Estatal De Bolívar por abrirme las puertas de esta noble institución y formar parte de ella, de la Carrera Pedagogía De Las Ciencias Experimentales-Informática por haber dado unos maestros exitosos y de esta manera nos ayudaron a formar profesionalmente con todos sus conocimientos y enseñanzas, gracias a todos ustedes que cada maestro realizaba pequeños aportes que el día de hoy se ve reflejado en la culminación de mi paso por la Universidad y finalmente gracias a Dios, que supo guiarme y levantarme cada vez que yo decaía y no me permitía abandonar este proceso.

A la Ingeniera Elizabeth Alexandra Veloz Segura tutora del proyecto de investigación por ser una docente muy paciente, inteligente, y dedicada en sus labores diarios. Agradecerle por estar pendiente de nosotros en cada etapa de nuestro proyecto. Todos sus conocimientos impartidos, nos han servido de mucho para nuestra vida profesional, que Dios le siga concediendo mucha salud y bendiciones.

***ÁLVARO IZA & DAVID SISA***

### **III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

**Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura**

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica, titulado: **“PLATAFORMAS EDUCATIVAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “10 DE ENERO”, PERIODO 2023 - 2024”**. Elaborado por los autores Iza Chazo Álvaro Fabián y Sisa Tamami Byron David Egresadas de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, febrero de 2024



.....  
**Ing. Elizabeth Alexandra Veloz Segura**  
**TUTORA**

**DERECHOS DE AUTOR**

Yo/nosotros IZA CHAZO ÁLVARO FABIÁN y SISA TAMAMI BYRON DAVID portador/res de la Cédula de Identidad No 0202438776 y No. 0250361185 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

"PLATAFORMAS EDUCATIVAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO", PERIODO 2023 - 2024", modalidad híbrida, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad IZA CHAZO ÁLVARO FABIÁN Y SISA TAMAMI BYRON DAVID.

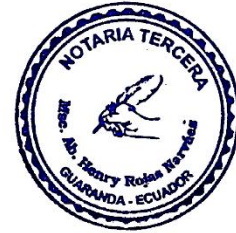


IZA CHAZO ÁLVARO  
FABIÁN  
CI: 0202438776



SISA TAMAMI  
BYRON DAVID  
CI: 0250361185

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA



#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de trabajo de integración curricular – propuesta tecnológica son de exclusiva responsabilidad de los autores.

Álvaro Fabian Iza Chazo

0202438776

Byron David Sisa Tamami

0250361185



*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*



rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01368

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: SISA TAMAMI BYRON DAVID y

IZA CHAZO ALVARO FABIAN

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006242

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintinueve de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece SISA TAMAMI BYRON DAVID, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en la Comunidad de Chalata Central de la Parroquia Guanujo del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, (0993402294), su correo electrónico [sisadavid39@gmail.com](mailto:sisadavid39@gmail.com), y, IZA CHAZO ALVARO FABIAN, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en el Cantón San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0967760539), su correo electrónico es [fabianiza200@gmail.com](mailto:fabianiza200@gmail.com), por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "PLATAFORMAS EDUCATIVAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO", PERIODO 2023-2024" es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaria y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

SISA TAMAMI BYRON DAVID  
 c.c. 0250361185

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ  
 NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

IZA CHAZO ALVARO FABIAN  
 c.c. 0202438776.



## V. ÍNDICE DE CONTENIDO

I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	5
V. ÍNDICE DE CONTENIDO .....	7
VI. ÍNDICE DE TABLAS .....	10
VII. ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	13
IX. ABSTRACT .....	15
X. INTRODUCCIÓN.....	17
1. TEMA.....	19
2. ANTECEDENTES .....	20
3. PROBLEMA .....	22
3.1. Descripción del Problema.....	22
3.2. Formulación del Problema.....	24
4. JUSTIFICACIÓN.....	25
5. OBJETIVOS .....	27
5.1. Objetivo General.....	27

5.2. Objetivos Específicos .....	27
6. MARCO TEÓRICO .....	28
6.1. Teoría Científica .....	28
6.1.1. La Educación .....	28
6.1.2. Enseñanza-Aprendizaje .....	33
6.1.3. Las TICS38	
6.1.4. Plataformas Educativas .....	42
6.2. Teoría Legal.....	57
6.3 Teoría Referencial .....	58
6.3.1. Reseña Histórica de la Unidad Educativa "10 de Enero" .....	58
6.3.2. Estudios Referenciales.....	63
7. MARCO METODOLÓGICO .....	66
7.1. Enfoque de la investigación.....	66
7.2. Diseño o tipo de investigación.....	66
7.2.1. Investigación bibliográfica .....	67
7.2.2. Investigación exploratoria .....	67
7.3. Métodos de investigación .....	68
7.3.1. Método inductivo.....	68
7.3.2. Método deductivo .....	68

7.4. Técnicas e instrumentos de investigación .....	69
7.4.1. Técnicas	69
7.4.2. Instrumento .....	69
7.5. Universo y muestra .....	69
7.5.1. Universo	69
7.5.2. Muestra	70
7.6. Procesamiento de información .....	71
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS. ....	72
8.1. Resultados de la encuesta .....	72
8.2. Resultados de la entrevista .....	85
9. CONCLUSIONES.....	89
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA.....	91
BIBLIOGRAFÍA .....	107
ANEXOS .....	112

## VI. ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Ventajas y desventajas del uso de las TICS .....	40
<b>Tabla 2.</b> Tipos de plataformas educativas.....	44
<b>Tabla 3.</b> Cuadro comparativo de los tipos de plataformas educativas.....	48
<b>Tabla 4.</b> Ventajas del uso de Google Classroom .....	55
<b>Tabla 5.</b> Población de alumnos del primero de bachillerato técnico .....	70
<b>Tabla 6.</b> Población de docentes de primero de bachillerato técnico.....	70
<b>Tabla 7.</b> Conocimiento sobre TICs.....	72
<b>Tabla 8.</b> Uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza.....	73
<b>Tabla 9.</b> Aprendizaje más entretenido, creativo, motivador e interactivo .....	75
<b>Tabla 10.</b> Acceso a los recursos didácticos .....	76
<b>Tabla 11.</b> Familiaridad con las plataformas educativas.....	77
<b>Tabla 12.</b> Tipos de plataformas educativas .....	79
<b>Tabla 13.</b> Uso de plataformas educativas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	80
<b>Tabla 14.</b> Tipo de actividad o recurso de mayor utilidad .....	81
<b>Tabla 15.</b> Uso de una plataforma educativa en línea.....	83
<b>Tabla 16.</b> Participación activa en una plataforma educativa .....	84

## VII. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Localización geográfica de la Unidad Educativa "10 de Enero" .....	62
<b>Figura 2.</b> Conocimiento sobre TICs .....	72
<b>Figura 3.</b> Uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza .....	74
<b>Figura 4.</b> Aprendizaje más entretenido, creativo, motivador e interactivo .....	75
<b>Figura 5.</b> Acceso a los recursos didácticos .....	76
<b>Figura 6.</b> Familiaridad con las plataformas educativas .....	78
<b>Figura 7.</b> Tipos de plataformas educativas .....	79
<b>Figura 8.</b> Uso de plataformas educativas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ..	80
<b>Figura 9.</b> Tipo de actividad o recurso de mayor utilidad.....	82
<b>Figura 10.</b> Uso de una plataforma educativa en línea .....	83
<b>Figura 11.</b> Participación activa en una plataforma educativa.....	84
<b>Figura 12.</b> Crear cuenta Gmail .....	97
<b>Figura 13.</b> Información para la cuenta Gmail.....	97
<b>Figura 14.</b> Correo para la cuenta Gmail .....	98
<b>Figura 15.</b> Contraseña para la cuenta Gmail .....	98
<b>Figura 16.</b> Búsqueda de la plataforma Google Classroom.....	99
<b>Figura 17.</b> Crear cuenta Gmail .....	100

<b>Figura 18.</b> Crear la clase en Google Classroom .....	100
<b>Figura 19.</b> Campos requeridos para crear la clase .....	101
<b>Figura 20.</b> Clase creada .....	101
<b>Figura 21.</b> Creación de trabajos en la clase .....	101
<b>Figura 22.</b> Opciones para la creación de actividades y tareas para la clase .....	102
<b>Figura 23.</b> Actividades creadas en la clase .....	102
<b>Figura 24.</b> Visualización de los participantes de la clase .....	103
<b>Figura 25.</b> Visualización de los participantes de la clase .....	104
<b>Figura 26.</b> Plataforma educativa Google Classroom.....	104
<b>Figura 27.</b> Apartado de la clase .....	105
<b>Figura 28.</b> Clase didáctica .....	105
<b>Figura 29.</b> Presentación de la clase didáctica .....	105
<b>Figura 30.</b> Actividad formativa para el estudiante sobre la clase.....	106

## **VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

En la presente investigación del proyecto de titulación realizado en la Unidad Educativa “10 de Enero”, tuvo como finalidad el diseño de un aula virtual como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de bachillerato, el mismo que representó una iniciativa innovadora para el ámbito educativo. Esta propuesta se fundamentó en la necesidad de adaptar los métodos de enseñanza a las demandas de la era digital, siendo importante el aprovechar las ventajas de las plataformas virtuales, este enfoque buscó ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas, interactivas y personalizadas, facilitando así la adquisición de conocimientos prácticos y la aplicación de conceptos en contextos reales.

Como metodología se aplicó dos instrumentos de recolección de datos, como fue la encuesta elaborada en Google Forms conformado por 10 preguntas de selección múltiple dirigido para los estudiantes de primero de bachillerato (mecánica y electrónica), y una entrevista de 10 preguntas abiertas dirigido a dos docentes de la institución.

Como resultado se pudo evidenciar que los estudiantes de primero de bachillerato técnico presentaron un bajo nivel de familiaridad con el uso de tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A su vez, los estudiantes expresaron un deseo por experiencias educativas más interactivas y motivadoras, manifestando su disposición a participar activamente en plataformas educativas en línea para enriquecer su aprendizaje. Por otro lado, los docentes destacaron la importancia de las plataformas educativas como herramientas valiosas para mejorar la práctica pedagógica. De tal forma que el análisis crítico de los docentes permitió identificar tanto aspectos positivos como áreas de

mejora en la integración de estas plataformas en el aula, lo que orientó el desarrollo de estrategias más efectivas para promover un aprendizaje significativo.

Con respecto a la propuesta se observó que fue innovadora y prometedora, ya que, a partir de la evaluación de las necesidades y preferencias de los estudiantes, así como del análisis crítico de los docentes, el diseño de un aula virtual representó un paso hacia la transformación digital del aula, abriendo nuevas posibilidades para el desarrollo de habilidades entre los estudiantes, y contribuyendo así a una educación más inclusiva, accesible y orientada al futuro.

Finalmente, la evaluación continua y ajuste de los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizando plataformas educativas ha permitido optimizar el uso de estas herramientas, adaptando las estrategias pedagógicas para promover un aprendizaje efectivo y significativo que beneficie a todos los estudiantes, contribuyendo así a una experiencia educativa enriquecedora y exitosa, ya que ayudará a potenciar el compromiso y la participación de los estudiantes, así como mejorar los resultados académicos.

**Palabras clave:** Estrategia didáctica, enseñanza, aprendizaje, emprendimiento, gestión, plataformas virtuales, práctica pedagógica.

## **IX. ABSTRACT**

In the present investigation of the degree project carried out in the Educational Unit “10 de Enero”, the purpose was to design a virtual classroom as a didactic strategy to improve the teaching and learning process in the subject of Entrepreneurship and Management of the students of first year of high school, which represented an innovative initiative for the educational field. This proposal was based on the need to adapt teaching methods to the demands of the digital era, it being important to take advantage of the advantages of virtual platforms, this approach sought to offer more dynamic, interactive and personalized learning experiences, thus facilitating the acquisition of practical knowledge and the application of concepts in real contexts.

As a methodology, two data collection instruments were applied, such as the survey prepared in Google Forms made up of 10 multiple-choice questions directed at first-year high school students (mechanics and electronics), and an interview with 10 open questions directed at two teachers of the institution.

As a result, it was evident that first-year technical high school students presented a low level of familiarity with the use of information and communication technologies in the teaching and learning process. In turn, students expressed a desire for more interactive and motivating educational experiences, expressing their willingness to actively participate in online educational platforms to enrich their learning. On the other hand, teachers highlighted the importance of educational platforms as valuable tools to improve pedagogical practice. In such a way that the critical analysis of the teachers made it possible to identify both

positive aspects and areas for improvement in the integration of these platforms in the classroom, which guided the development of more effective strategies to promote meaningful learning.

Regarding the proposal, it was observed that it was innovative and promising, since, based on the evaluation of the needs and preferences of the students, as well as the critical analysis of the teachers, the design of a virtual classroom represented a step towards digital transformation of the classroom, opening new possibilities for the development of skills among students, and thus contributing to a more inclusive, accessible and future-oriented education.

Finally, the continuous evaluation and adjustment of teaching and learning processes using educational platforms has made it possible to optimize the use of these tools, adapting pedagogical strategies to promote effective and meaningful learning that benefits all students, thus contributing to an educational experience. enriching and successful, as it will help enhance student commitment and participation, as well as improve academic results.

**Keywords:** Teaching strategy, teaching, learning, entrepreneurship, management, virtual platforms, pedagogical practice.

## **X. INTRODUCCIÓN**

En el contexto educativo actual, marcado por la rápida evolución de la tecnología y la creciente necesidad de preparar a los estudiantes para los desafíos de un mundo cada vez más digitalizado, el rol de las plataformas educativas emerge como un pilar fundamental en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En particular, este estudio se enfoca en la aplicación de plataformas educativas como estrategia didáctica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión destinada a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en la prestigiosa Unidad Educativa "10 de Enero" durante el periodo académico 2023-2024.

Las plataformas educativas han adquirido una relevancia significativa en el ámbito pedagógico, al ofrecer un entorno virtual interactivo que trasciende los métodos tradicionales, brindando nuevas oportunidades para la mejora continua del proceso educativo. La presente investigación se sumerge en el análisis y la justificación de la adopción de estas herramientas tecnológicas como un enfoque estratégico para potenciar el desarrollo de habilidades emprendedoras y de gestión en los estudiantes de bachillerato técnico (Zaruma Palaguachi, 2019).

El propósito fundamental de esta iniciativa es explorar cómo la integración de plataformas educativas en el aula puede optimizar la experiencia de aprendizaje, adaptándose a las demandas específicas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. A medida que nos adentramos en la cuarta revolución industrial, caracterizada por la digitalización y la globalización, la enseñanza de habilidades emprendedoras se convierte en un elemento esencial para preparar a los estudiantes no solo académicamente, sino también para la vida y el mundo laboral (Pastor, 2019).

La Unidad Educativa "10 de Enero" reconoce la importancia de mantenerse a la vanguardia en métodos pedagógicos innovadores, buscando constantemente estrategias que no solo mantengan la relevancia de la educación, sino que también la mejoren de manera significativa. En este sentido, la introducción de plataformas educativas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se presenta como un paso estratégico y necesario para proporcionar a los estudiantes una experiencia educativa integral y alineada con las demandas actuales del entorno laboral.

A lo largo de esta investigación, exploraremos cómo estas plataformas no solo enriquecen el contenido educativo con recursos multimedia y actualizados, sino que también promueven la autonomía, la interactividad y la adaptabilidad en el proceso de aprendizaje. Asimismo, examinaremos cómo esta estrategia contribuye al desarrollo de habilidades digitales, esenciales para el éxito en un mundo impulsado por la tecnología.

La integración de plataformas educativas como estrategia didáctica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de primero de bachillerato técnico en la Unidad Educativa "10 de Enero", se presenta como una respuesta innovadora y proactiva a los retos contemporáneos de la educación, enfocada en preparar a los estudiantes no solo para superar los desafíos académicos, sino también para liderar en un mundo cada vez más dinámico y competitivo.

## **1. TEMA**

PLATAFORMAS EDUCATIVAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO", PERIODO 2023 – 2024.

## **2. ANTECEDENTES**

Las plataformas educativas en la educación secundaria ofrecen numerosas ventajas, como el soporte y gestión de contenidos académicos, la optimización del desarrollo de clases, el ahorro de tiempo y recursos, la coordinación de la interacción entre alumnos, docentes, directivos y padres, entre otros. aspectos. La implementación de estas plataformas puede ayudar a ahorrar tiempo y dinero, así como a facilitar la difusión y el acceso a los contenidos educativos. Además, las plataformas educativas virtuales gratuitas pueden ser una alternativa útil, especialmente en el contexto actual de educación a distancia. La implementación de una plataforma educativa en la educación secundaria puede ser beneficiosa, siempre y cuando se elige la que mejor se adapta a las necesidades del centro educativo (CAE, 2022).

Las plataformas educativas son programas virtuales que proporcionan un entorno en línea para la enseñanza y el aprendizaje. Permiten a los docentes organizar contenidos, realizar conferencias, incluir foros, wikis, recibir tareas, desarrollar pruebas, promover debates, chats y obtener estadísticas de evaluación. Estas plataformas pueden ser utilizadas tanto en entornos presenciales como en línea, y ofrecen herramientas para la gestión académico-administrativa, la creación de espacios de discusión, la construcción de comunidades virtuales y el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Existen diferentes tipos de plataformas educativas, como las comerciales, las de software libre y las diseñadas para niños, cada una con sus propias características y funcionalidades (Pearson, 2021).

En el ámbito de la Universidad Francisco de Paula Santander (UFPS), institución de educación superior pública, del oriente de Colombia, a partir del segundo semestre de 2016 se implementó la Plataforma de Apoyo a la Docencia (PLAD). Es una aplicación dedicada a la comunidad universitaria, donde docentes y estudiantes podrán utilizar las herramientas

educativas para aprendizaje, comunicación y evaluación, aportadas por la tecnología de Moodle, con el fin de potenciar los procesos educativos que se realizan en el transcurso de cada semestre académico. La flexibilidad de horario para el uso de la plataforma y la disposición permanente permiten acceder a ella en todo momento. Además, se dispone del micro currículo de las asignaturas, que permite clarificar el camino a seguir por parte del estudiante en la adquisición de su aprendizaje. En este sentido, se constituye en una herramienta pedagógica, asociada al cambio y uso de la tecnología, para facilitar el desarrollo académico, a la vez que funciona como soporte verificable del trabajo independiente de los estudiantes dentro de la definición de crédito académico

En Ecuador esta investigación se propuso describir el uso que los docentes y estudiantes de la Universidad Católica del Norte de Ibarra, adscritos a un programa académico para la formación de maestros en matemáticas, matriculados en la institución pública, hacen de la plataforma virtual denominada: Plataforma de Apoyo a la Docencia (PLAD), en su práctica pedagógica, y establecer las dificultades con las que se encuentran en su utilización. Se diseñó un curso de formación y acompañamiento sobre el uso del PLAD para los docentes, con el fin de que ellos lo implementaran durante el semestre académico; también, se diseñó y validó un instrumento sobre el uso educativo de las plataformas digitales. Se consolidó la muestra de 91 estudiantes, quienes fueron seleccionados mediante muestreo bietápico, y se recopiló la percepción sobre el uso que se dio del PLAD. En opinión de los estudiantes, se destaca que PLAD es una estrategia didáctica que favorece el proceso de enseñanza, potencia el trabajo autónomo y las competencias investigativas, al tiempo que favorece la comunicación con el docente. Se debe mejorar en el proceso de retroalimentación que deben realizar los docentes dentro de su práctica pedagógica (Prada et al., 2019).

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del Problema**

La búsqueda incesante de mejores metodologías de la enseñanza y el uso provechoso de la tecnología, incorporadas en el ámbito educativo se ha analizado los recursos didácticos que aplican en el proceso enseñanza - aprendizaje del área de Informática, en la asignatura de emprendimiento y gestión en la cual hemos encontrado falencias por parte de los docentes ya que no utilizan los recursos tecnológicos plataformas virtuales necesarios para optimizar los aprendizajes de sus educandos, dentro ni fuera del aula, además se ha observado que los estudiantes muestran poco interés por las asignaturas, ya que los docentes no están actualizados en los conocimientos que esta área requiere.

En la Unidad Educativa "10 de Enero", específicamente en Primero de Bachillerato Técnico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los docentes desconocen cómo aplicar una Plataforma educativa, como recurso didáctico interactivo para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje en todas las asignaturas, es por ello que las clases se limitan solo a lo que el docente imparte en aula de clase y no se aplican talleres, foros, test, cuestionarios, encuestas, los estudiantes no desarrollan su intelecto, no se sienten motivados en su deseo de aprender, no utilizan correctamente las ventajas que ofrece el Internet. Aun cuando los docentes han mostrado interés por formar jóvenes acordes con las nuevas tecnologías, y con un alto nivel de conocimientos, no se han alcanzado los resultados esperados debido a las clases tradicionalistas y por ende poco motivadoras propias de la falta de conocimiento o desinterés por parte de los docentes a sus estudiantes asumiendo que ellos lo saben todo y no necesitan capacitarse.

En la actualidad, las plataformas educativas se han convertido en una herramienta clave en el ámbito educativo, ofreciendo oportunidades innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al aplicar plataformas educativas se podrá trabajar no solo en el aula sino también fuera de ella en un ambiente acorde al área.

En este contexto, surge la necesidad de explorar la eficacia de las plataformas educativas como estrategia didáctica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de primer año de Bachillerato Técnico en la Unidad Educativa "10 de Enero" durante el periodo 2023-2024.

### **3.2. Formulación del Problema**

¿Cómo influyen las plataformas educativas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Primero de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “10 de Enero”, periodo 2023 – 2024?

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Las plataformas educativas son una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las diferentes asignaturas, puesto que estas plataformas son estrategias didácticas dirigidas a los estudiantes, docentes y comunidad educativa en general. A través de estas plataformas, los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a materiales didácticos, recursos multimedia, actividades interactivas y evaluaciones de manera virtual y en cualquier momento, facilitando el aprendizaje autónomo y brindando la oportunidad de repasar y profundizar en los temas tratados en clase (Nájar et al., 2020).

El estudio es de **importancia**, pues su fin es conocer como el uso de las plataformas educativas pueden ayudar en la asignatura de Emprendimiento y Gestión que reciben los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero". Los resultados de este estudio permitirán conocer la situación actual de estudiantes y docentes durante las clases. Siendo esta la principal motivación para el desarrollo de la investigación donde las plataformas educativas ofrecen herramientas tecnológicas innovadoras que facilitan la interacción, colaboración y acceso a recursos relevantes, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos, desarrollar habilidades prácticas y aplicar conocimientos en situaciones del mundo real. Además, al fomentar un aprendizaje activo y personalizado, las plataformas educativas pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo así un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo y significativo.

Es **factible** porque cuenta con el apoyo de los docentes y estudiantes de primero de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero", quienes buscan mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La investigación es **original**, debido a que no existen estudios preliminares que se han desarrollado en estudiantes de primero de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero" con respecto al tema de investigación, es decir, no existe ningún estudio similar.

Es **beneficioso** porque permitirán conocer la realidad en el que se encuentran los estudiantes y docentes de primero de Bachillerato Técnico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; puesto que los **beneficiarios** son los docentes y estudiantes de primero de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero", porque a través de esta investigación ellos van a tener la oportunidad de mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, puesto que esta herramienta permite organizar y planificar las clases de manera eficiente, así como realizar un seguimiento individualizado del progreso de cada estudiante. Además, los docentes tienen acceso a recursos y materiales actualizados, lo que les permite estar al día en las últimas tendencias y enfoques pedagógicos.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General**

Implementar una plataforma educativa, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la signatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de bachillerato Técnico de la unidad educativa “10 de Enero”, periodo 2023 - 2024.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el estado actual de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero", con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando tecnologías de información y comunicación.
- Recopilar información sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje empleadas con plataformas educativas.
- Evaluar y ajustar los procesos de enseñanza y aprendizaje empleando plataformas educativas para mejorar la calidad en la asignatura.
- Implementar un aula virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría Científica**

#### **6.1.1. La Educación**

La educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación y se encuentra dividida en varios tipos, como la educación pública o fiscal, fiscomisional, municipal y privada o particular, laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural. Según la Constitución de la República del Ecuador vigente (2008), el estado garantiza la gratuidad de la educación en todos los niveles. El sistema educativo ecuatoriano se divide en los siguientes niveles: Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato y Educación Superior. El tramo de escolarización obligatoria tiene una duración de 15 años en Ecuador. El Sistema de Información del Ministerio de Educación, conocido como SIME, es el sistema creado para que los profesores ecuatorianos se postulen a docentes de los diferentes asesores y auditores educativos, así como también se pueden postular a director y rector de los planteles educativos. La educación técnica profesional se ofrece en el nivel de bachillerato, en el nivel superior y por fuera del sistema educativo. La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación promueve el fortalecimiento de las capacidades académicas y profesionales de la ciudadanía a través de diferentes programas de becas y ayudas económicas (Siteal, 2019).

##### **6.1.1.1. Educación virtual en Ecuador**

La educación virtual en Ecuador se ha convertido en una alternativa cada vez más popular para aquellos que buscan flexibilidad en sus horarios y ubicación. El Ministerio de Educación de Ecuador ofrece una plataforma virtual llamada "A Distancia - Virtual" para la

educación a distancia en todos los niveles, desde la educación básica hasta el bachillerato. Además, existen otras plataformas virtuales de aprendizaje, como la Plataforma Virtual de Aprendizaje Mineduc y la plataforma Moodle. La educación virtual ofrece ventajas como horarios flexibles, ahorro de tiempo y dinero, y la posibilidad de estudiar a tu propio ritmo. Sin embargo, también presenta desafíos, como la necesidad de autodisciplina y la dificultad para mantener la concentración (Valdez Hernández, 2019). En el aprendizaje virtual, la actividad forma el núcleo central del diseño formativo. Al diseñar un curso se debe preguntar sobre el tipo de actividades que los estudiantes deben realizar para alcanzar los conocimientos y las competencias previstos. Partir de la actividad de aprendizaje de los estudiantes, dentro de un entorno virtual, implica tener en cuenta una serie de elementos específicos que afectan de forma transversal, y desde diferentes perspectivas, al diseño de las posibles situaciones de aprendizaje.

#### **6.1.1.2. Funcionalidades de la Educación Virtual**

Así como en el entorno educativo presencial existen elementos que hacen parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje y que actúan de manera significativa en las actividades académicas, el entorno virtual no está exento de esas particularidades. Con el previo entendimiento de que el ambiente en el que se ejecuta la educación virtual está conformado por equipamientos y programas (softwares) específicamente orientados a facilitar el proceso de aprendizaje es importante detenerse a observar de manera breve, el papel que cumplen el docente y el discente en esta dinámica educativa.

En primera instancia es necesario definir cuál es el papel que el docente cumple en la educación de modalidad virtual. Si bien es cierto, en los modelos tradicionales más antiguos el rol del profesor se reducía, de cierta manera, al de un canal por el cual el conocimiento era

transferido hacia los alumnos; en los días de hoy, esa concepción es totalmente obsoleta. La tecnología, aunque conllevando grandes desafíos, ha abierto un abanico de oportunidades para que la idea de monopolización de la información sea destruida y sustituida por la socialización de recursos que facilitan el acceso hacia el conocimiento.

Aunque, a primera vista, el fácil acceso a los recursos educativos puede considerarse una gran ventaja, existe el riesgo de que tales informaciones carezcan de veracidad, pudiendo, así, generar tergiversaciones de la verdad del conocimiento a ser construido; obstruyendo directa y potencialmente la efectividad en el proceso de aprendizaje. Es aquí donde el docente entra en actuación, cuidando los diferentes aspectos que atañen a los discentes.

#### **6.1.1.3. Comunicación y educación**

El tema de la comunicación en la educación ha sido indirectamente abordado en el desarrollo de este trabajo de investigación. Las ya no tan nuevas y progresivamente conocidas Tecnologías de la Información y de la Comunicación no son un tema completamente desconocido en el entorno educacional. Esto, de cierta manera, abre una gama de oportunidades para que la comunicación sea un elemento esencialmente abordado y cultivado en el proceso educativo (Siteal, 2020)

Sin embargo, a pesar de las TICs ser un asunto ya estudiado por docentes y socializado con discentes, la necesidad de actualización continua es inminente. Actualmente, existe una variedad innumerable de opciones y recursos que facilitan el proceso de comunicación en el entorno educativo y, más específicamente, en el que se desarrolla dentro de un ambiente virtual.

Aplicaciones, web sites, redes sociales y muchos otros recursos, son grandes oportunidades para el ejercicio eficaz de la comunicación, sin embargo, se hace necesaria una instrucción consciente sobre cada uno dichos recursos.

#### **6.1.1.4. Ventajas y desventajas de la educación virtual**

Antes la educación virtual se veía como una opción muy limitada, costosa, complicada y en muchas ocasiones poco valorada, ahora es toda una realidad y uno de los métodos educativos más aplicados a nivel mundial. Ahora bien, son muchas las herramientas que permiten el desarrollo de lo que hoy conocemos como clases virtuales.

Aunque aún existen ciertos aspectos que deben atenderse para que este tipo de educación sea totalmente inclusiva, accesible y 100% efectiva, los adelantos tecnológicos, así como, la apresurada necesidad educativa generada por el COVID-19, la cual generó la ausencia total en las aulas de clase, han hecho posible e impulsado el desarrollo de herramientas como las plataformas de software educativo.

Todo con el fin de gestionar el ambiente educativo y generar educación de calidad desde casa o cualquier parte donde nos encontremos. Las herramientas digitales para el aprendizaje al igual que todo lo que compone la educación virtual, se conjuga solo con un objetivo y es el de lograr brindar educación en cualquier ámbito o nivel, con la misma calidad que se logra en la educación presencial (Cotom, 2022).

Pero como todo lo que nos acompaña en la vida, existen pros y contras en relación a la educación virtual, compartimos algunos de ellos a continuación, de modo que puedas entender mejor el contexto de la educación virtual en la actualidad.

#### **6.1.1.2.1. Ventajas de la educación virtual**

Dentro de las ventajas podemos señalar:

- El acceso inmediato a la información y en todo momento.
- La flexibilidad en cuanto a la administración del tiempo de estudio y el lugar donde se desarrolla.
- Autonomía.
- Trasciende el ámbito geográfico.
- Variedad de ofertas educativa.
- Uso de múltiples recursos para generar el aprendizaje.
- Ahorro de tiempo y dinero.
- Opción de repetir las lecciones las veces que sea necesario.
- Se genera el trabajo colaborativo mediante salas de chat y reuniones.

#### **6.1.1.2.2. Desventajas de la educación virtual**

Ahora veamos las desventajas que encontramos dentro de la educación virtual:

- Dificultades de concentración.
- La homologación de títulos obtenidos en el exterior.
- Necesidad de herramientas tecnológicas de información para garantizar las conexiones en aulas virtuales.
- Incidencia negativa en la socialización.
- Pasividad, menospreciando la verdadera importancia del método.
- La carencia de estructura pedagógica completa.
- Necesidad de mayor constancia y disciplina que en las clases presenciales.

- Retrasos e ineficiencia por fallas en las herramientas tecnológicas.
- Carece de rutina, puede llevar a un descontrol.

### **6.1.2. Enseñanza-Aprendizaje**

La enseñanza-aprendizaje es un proceso interactivo y dinámico en donde un individuo busca transmitir conocimientos, habilidades y valores a otro individuo o grupo de individuos, quienes a su vez buscan adquirir, comprender y aplicar esos conocimientos, habilidades y valores (Gómez, 2021).

Carpio (2021) considera a la enseñanza-aprendizaje como un proceso bidireccional en el cual tanto el maestro como los estudiantes juegan roles activos: el maestro facilita el aprendizaje proporcionando orientación, recursos y evaluación, mientras que los estudiantes participan activamente en la construcción de su propio conocimiento a través de la reflexión, la exploración y la práctica.

La enseñanza-aprendizaje puede tener lugar en una variedad de contextos, como el aula tradicional, entornos en línea, tutorías individuales o grupales, y experiencias prácticas en el mundo real. Es un proceso fundamental en la educación formal e informal, y su objetivo es promover el desarrollo integral de los individuos y su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo (Sáez, 2022).

El proceso de enseñanza-aprendizaje es considerado como los métodos pedagógicos son herramientas empleadas por el docente para fomentar el aprendizaje de diversos temas, los cuales pueden ser asimilados y aplicados por el estudiante. Este concepto también engloba un conjunto de pasos o destrezas que el estudiante adquiere y emplea como medio para

adquirir conocimientos, así como para abordar y resolver desafíos académicos (Lisintuña & Cajamarca, 2020)

#### **6.1.2.1. Factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje**

El proceso de enseñanza y aprendizaje está influenciado por una variedad de factores que pueden afectar tanto al maestro como a los estudiantes (Gómez, 2021). Algunos de estos factores incluyen:

- **Motivación:** La motivación del estudiante para aprender y la motivación del maestro para enseñar son fundamentales para el éxito del proceso educativo. La motivación puede provenir de intereses personales, metas académicas, incentivos externos, entre otros.
- **Estilos de aprendizaje:** Los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje, como visual, auditivo o kinestésico. El reconocimiento y la adaptación a estos estilos por parte del maestro pueden mejorar la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Entorno de aprendizaje:** El entorno físico y social en el que tiene lugar el aprendizaje puede influir en el proceso educativo. Un entorno seguro, estimulante y bien organizado puede facilitar el aprendizaje, mientras que un entorno desordenado o conflictivo puede dificultarlo.
- **Recursos educativos:** El acceso a recursos educativos adecuados, como libros de texto, materiales didácticos, tecnología y herramientas en línea, puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y facilitar la comprensión de los conceptos.

- **Estilos de enseñanza:** Los maestros tienen diferentes estilos de enseñanza, que pueden incluir métodos directos, colaborativos, participativos, entre otros. La elección del estilo de enseñanza adecuado puede impactar en la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes.
- **Interacción maestro-estudiante:** La calidad de la interacción entre el maestro y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes, puede influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una comunicación efectiva, el apoyo emocional y la retroalimentación constructiva pueden promover un ambiente de aprendizaje positivo.
- **Expectativas y creencias:** Las expectativas y creencias tanto del maestro como de los estudiantes sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje pueden afectar su desempeño y motivación. Creer en la capacidad de aprender y enseñar, así como establecer expectativas realistas, puede influir en los resultados educativos.

#### **6.1.2.1. Aprendizaje en línea**

El aprendizaje es un proceso dinámico, prolongado en el tiempo: teniendo en cuenta los factores cognitivos, estratégicos, afectivos y contextuales del alumno, empieza con una motivación y conlleva un proceso de construcción del significado y atribución de lo que se desea aprender. La evaluación formativa acompaña ese camino valorando que lo que se aprende y el cómo se aprende son significativos, es decir responden a la motivación y se encaminan en ese proceso constructivo.

### 6.1.2.2. Clasificación y características de los estilos de aprendizaje

De acuerdo con Holguin y Rodríguez (2020), la clasificación y características de los estilos de aprendizaje son:

- **Estilo Activo:** presentan la forma de implicarse con la experiencia, ejecutando las actividades, tienen capacidad de iniciativa y se resisten ante las actividades estructuradas, ante la norma.
- **Estilo Reflexivo:** capacidad de reflexión profunda cuando deben tomar alguna decisión y actuar. Se caracterizan por su observación, la escucha, la provisión de diferentes puntos de vistas ante la toma de decisiones.
- **Estilo Teórico:** búsqueda de la coherencia, lógica y las relaciones del conocimiento, suelen analizar y sintetizar desde el raciocinio y la objetividad. **Estilo Pragmático:** cautivan llevar a la práctica sus ideas, la teoría y la técnica para conocer su funcionamiento.

La proactividad es una capacidad formativa del carácter fortalecida como actitud mediante la autoevaluación, toma de decisiones y la formación del lenguaje proactivo para el alcance de metas de forma progresiva, sin embargo, su fortalecimiento es permanente en cuanto el ser humano alcance determinado grado de éxito, ya sea profesional o personal. (Holguin y Rodríguez, 2020).

### 6.1.2.3. Estrategia de enseñanza virtual

Una estrategia de enseñanza es un conjunto de acciones y operaciones que nos permite obtener un objetivo. Es flexible que conduce o guía para alcanzar una meta. Son la unión de acciones, recursos, técnicas, tareas, funciones y todos aquellos procedimientos que

utiliza un docente para crear entornos de aprendizaje que faciliten el entendimiento y acumulación de la información con la intención de adquirir nuevos conocimientos de forma significativa, que estimule el aprendizaje colaborativo y reflexivo. (Fabelo y Arteaga, 2020)

En su teoría Valverde y Solis, (2021), definen estrategia enseñanza virtual como: procedimientos o recursos utilizados por el maestro para promover el aprendizaje significativo. Es la principal labor del docente, el acompañamiento continuo a cada uno de sus estudiantes en el cumplimiento de los logros de aprendizaje, siendo la consecuencia de una buena interacción y comunicación entre el docente y el estudiante.

El buen uso de las estrategias de enseñanza virtual impacta positivamente en el desempeño de los estudiantes, propiciando un clima participativo en clases, un mejor involucramiento con las actividades a realizar generando una mayor motivación; por lo tanto, es indispensable que los docentes implementen estrategias de enseñanza innovadoras. (pp. 1117-1119)

Mientras tanto Flores et al., (2019), establece que estrategia, es un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Las estrategias educativas de enseñanza se convierten en las grandes herramientas con las que cuenta el docente y el estudiante para cumplir con el proceso de enseñanza aprendizaje. Se utilizan para adquirir un conocimiento, comprender un texto, resolver un problema, entonces, las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por el maestro para promover el aprendizaje significativo (p. 20).

**Estrategias para activar conocimientos previos**, los cuales se pueden utilizar material multimedial o elementos organizativos como mapas conceptuales.

**Estrategias para organizar la información**, las tecnologías que se pueden aplicar en este tipo de estrategias se encuentran en los esquemas, como son mapas conceptuales, mentefactos, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, líneas de tiempo, entre otros.

**Estrategias para promover la enseñanza situada**, entre las cuales situamos aprendizaje basado en problemas en donde se puede exponer un caso expuesto en herramientas como son presentaciones, materiales multimediales (videos, imágenes, audios). También se sitúa aprendizaje mediante proyectos en los cuales se pueden crear revistas, wikis, entre otros.

### **6.1.3. Las TICS**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICS) son un conjunto de herramientas, recursos y tecnologías que se utilizan para la adquisición, el almacenamiento, el procesamiento y la transmisión de información, así como para la comunicación entre personas o sistemas. Este término engloba una amplia gama de dispositivos, software y servicios que facilitan la interacción y el intercambio de datos en diversos contextos, como la educación, la industria, el comercio y la vida cotidiana. Ejemplos de TICS incluyen computadoras, teléfonos inteligentes, Internet, redes sociales, aplicaciones móviles, sistemas de gestión de bases de datos, entre otros. Las TICS han transformado la forma en que vivimos, trabajamos, nos comunicamos y accedemos a la información, convirtiéndose en una parte fundamental de la sociedad moderna (Vásquez, 2022)

Castro (2021) menciona que las TICS juegan un papel fundamental en la sociedad contemporánea, siendo un motor clave para el progreso, la innovación y el desarrollo en diversas áreas. Su importancia radica en su capacidad para facilitar el acceso a la

información, mejorar la comunicación, optimizar procesos y fomentar la colaboración a nivel global.

Las TICS permiten a las personas conectarse entre sí, compartir conocimientos y experiencias, así como acceder a recursos educativos, laborales y culturales de manera rápida y eficiente. Además, estas tecnologías impulsan la transformación digital de organizaciones, empresas y gobiernos, promoviendo la eficiencia, la productividad y la competitividad en un mundo cada vez más interconectado. En otras palabras, las TICS son un motor indispensable para el crecimiento y la prosperidad de las sociedades modernas, abriendo nuevas oportunidades y posibilitando avances significativos en todos los ámbitos de la vida (Pérez & Lozano, 2022).

#### **6.1.3.1. Características de las TICS**

Según Rodríguez (2020) menciona que las características de las TICS en la educación son variadas y abarcan desde la flexibilidad hasta la personalización del aprendizaje. Algunas de estas características son:

- **Acceso a la información:** Las TICS permiten acceder a una amplia gama de recursos educativos en línea, como libros electrónicos, bases de datos, vídeos y simulaciones interactivas, facilitando el aprendizaje autodirigido y enriqueciendo el contenido curricular.
- **Interactividad:** Las TICS ofrecen herramientas y plataformas interactivas que permiten a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje a través de actividades colaborativas, juegos educativos, evaluaciones en línea y debates en tiempo real.

- **Personalización del aprendizaje:** Las TICS proporcionan la posibilidad de adaptar el contenido y la metodología de enseñanza a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante, permitiendo un enfoque más personalizado y diferenciado.
- **Colaboración y comunicación:** Las TICS facilitan la comunicación entre estudiantes y profesores, así como la colaboración entre pares, a través de herramientas como correos electrónicos, foros de discusión, videoconferencias y plataformas de aprendizaje en línea.
- **Flexibilidad temporal y espacial:** Las TICS permiten acceder al aprendizaje en cualquier momento y lugar, rompiendo las barreras geográficas y temporales, lo que facilita el aprendizaje a distancia, el aprendizaje mixto y la educación personalizada.
- **Retroalimentación inmediata:** Las TICS posibilitan la entrega y revisión rápida de tareas y evaluaciones, así como la provisión de retroalimentación instantánea a los estudiantes, lo que contribuye a mejorar su rendimiento académico y su autoevaluación.

### 6.1.3.2. Ventajas y desventajas del uso de las TICS

De acuerdo con Carpio (2021) indica que las ventajas y desventajas de las TICS son:

**Tabla 1.** *Ventajas y desventajas del uso de las TICS*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Acceso a la información: Los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de	Brecha digital: No todos los estudiantes tienen acceso igualitario a la tecnología, lo

recursos educativos en línea, enriqueciendo su aprendizaje.	que puede generar desigualdades en el acceso a la educación.
Interactividad: Las TICS ofrecen herramientas interactivas que fomentan la participación activa de los estudiantes en su aprendizaje.	Distracciones: El uso excesivo de dispositivos electrónicos puede distraer a los estudiantes y afectar su concentración en el aula.
Personalización del aprendizaje: Las TICS permiten adaptar el contenido y la metodología de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante.	Dependencia tecnológica: La sobredependencia de la tecnología puede dificultar el desarrollo de habilidades básicas, como la escritura a mano o el cálculo mental.
Colaboración y comunicación: Las TICS facilitan la comunicación entre estudiantes y profesores, así como la colaboración entre pares, incluso a distancia.	Falta de supervisión: La falta de supervisión adecuada puede llevar al uso inapropiado de la tecnología y al riesgo de exposición a contenido inapropiado en línea.
Flexibilidad temporal y espacial: Las TICS permiten el aprendizaje en cualquier momento y lugar, facilitando la educación a distancia y el aprendizaje autodirigido.	Costo: La implementación y mantenimiento de la infraestructura tecnológica puede resultar costosa para algunas instituciones educativas.

<p>Retroalimentación instantánea: Las TICS permiten la entrega rápida de tareas y evaluaciones, así como la provisión de retroalimentación instantánea a los estudiantes.</p>	<p>Falta de habilidades tecnológicas: Algunos profesores y estudiantes pueden carecer de las habilidades necesarias para utilizar eficazmente la tecnología en el aula.</p>
---	---

*Fuente:* (Carpio, 2021).

*Elaborado por:* Iza & Sisa

#### **6.1.4. Plataformas Educativas**

Las plataformas educativas son sistemas tecnológicos diseñados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través de entornos virtuales. Estas plataformas ofrecen una variedad de herramientas y recursos, como materiales de estudio, actividades interactivas, foros de discusión, evaluaciones, y comunicación síncrona y asíncrona entre estudiantes y docentes. Su objetivo principal es proporcionar un espacio digital donde los usuarios puedan acceder a contenido educativo, colaborar con otros, y participar en actividades de aprendizaje de manera flexible y personalizada (Torres y Moreno, 2019).

De la misma forma Rodríguez y Gravini (2019) mencionan que las plataformas educativas también actúan como sistemas de gestión del aprendizaje, permitiendo a los educadores administrar y supervisar el proceso educativo de manera eficiente. Estas herramientas facilitan la organización del contenido educativo, la creación y distribución de materiales de instrucción, el seguimiento del progreso de los estudiantes, la calificación de

tareas y exámenes, y la comunicación con los participantes del curso. Además, proporcionan análisis y reportes que ayudan a evaluar el rendimiento y la efectividad del programa educativo.

Es por ello que en la actualidad las plataformas educativas promueven la flexibilidad y la accesibilidad al eliminar las barreras físicas y temporales asociadas con la educación tradicional. Al ofrecer la posibilidad de acceder al contenido educativo en línea desde cualquier lugar y en cualquier momento, estas plataformas permiten a los estudiantes adaptar su aprendizaje a sus propias necesidades y horarios. Además, facilitan la inclusión de personas con diversidad de capacidades al ofrecer opciones de accesibilidad y adaptabilidad, como subtítulos, traducciones, lectura en voz alta y ajustes de formato (Galarza, 2021).

#### **6.1.4.1. Importancia de las Plataformas Educativas**

El uso de plataformas educativas amplía significativamente el acceso a la educación, eliminando muchas de las barreras físicas y socioeconómicas asociadas con la enseñanza tradicional. Estas plataformas permiten a los estudiantes acceder a materiales de aprendizaje desde cualquier lugar con conexión a internet, lo que es especialmente crucial para aquellos que viven en áreas remotas o con recursos educativos limitados. Además, las plataformas educativas ofrecen una variedad de recursos y herramientas que pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, niveles de habilidad y necesidades individuales, lo que garantiza que la educación sea más inclusiva y personalizada (Viñas, 2021).

Por lo tanto, las plataformas educativas fomentan la colaboración entre estudiantes y la interacción con el contenido de aprendizaje de manera activa. A través de funciones como foros de discusión, salas de chat, herramientas de colaboración en tiempo real y actividades

grupales, los estudiantes pueden participar en discusiones significativas, resolver problemas juntos y compartir ideas y recursos. Esto no solo promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, sino que también ayuda a desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo que son fundamentales en la sociedad actual. Además, las plataformas educativas suelen ofrecer retroalimentación inmediata sobre el progreso del estudiante, lo que les permite ajustar su aprendizaje y mejorar continuamente (Freire y Jarrín, 2022).

#### 6.1.4.2. Tipos de Plataformas Educativas

Existen diversos tipos de plataformas educativas, cada una con características y enfoques específicos. A continuación, se presentan algunos de los tipos de plataformas educativas más sobresalientes:

**Tabla 2.** *Tipos de plataformas educativas*

<b>Plataforma Educativa</b>	<b>Descripción</b>	<b>Características</b>
<b>Moodle</b>	<p>Moodle es una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) de código abierto que permite a los educadores crear cursos en línea, distribuir contenido, interactuar con los estudiantes a través de foros y mensajes, y realizar un seguimiento del progreso del estudiante mediante la evaluación y la generación de informes. Ofrece una amplia gama de herramientas de personalización y flexibilidad para adaptarse a las necesidades específicas de cada institución educativa.</p> <p>Moodle es ampliamente utilizado en entornos educativos de todo el mundo debido a su accesibilidad, escalabilidad y comunidad de soporte activa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión de cursos con estructura modular.</li> <li>• Distribución de contenido multimedia y documentos.</li> <li>• Foros de discusión para interacción entre estudiantes y profesores.</li> <li>• Herramientas de evaluación como cuestionarios y exámenes.</li> <li>• Personalización de cursos y actividades.</li> </ul>

<p><b>Google Classroom</b></p>	<p>Google Classroom es una plataforma gratuita desarrollada por Google que permite a los educadores crear clases en línea, distribuir tareas y materiales, comunicarse con los estudiantes a través de comentarios y mensajes, y evaluar el trabajo de los estudiantes.</p> <p>Está integrado con otras herramientas de Google, como Drive y Docs, lo que facilita la colaboración y el intercambio de documentos entre estudiantes y maestros.</p> <p>Google Classroom es intuitivo y fácil de usar, especialmente para aquellos que ya están familiarizados con las herramientas de Google.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración con las herramientas de Google, como Drive, Docs y Gmail.</li> <li>• Distribución de tareas y recursos de forma sencilla.</li> <li>• Comunicación fluida entre estudiantes y profesores a través de comentarios y mensajes.</li> <li>• Facilidad de uso y accesibilidad desde cualquier dispositivo con conexión a internet.</li> </ul>
<p><b>Microsoft Teams</b></p>	<p>Microsoft Teams es una plataforma de colaboración en equipo que también se utiliza ampliamente en entornos educativos para facilitar la comunicación y la colaboración entre estudiantes y educadores.</p> <p>Permite la creación de equipos y canales para organizar el trabajo, así como la integración con otras herramientas de Microsoft, como OneNote y SharePoint.</p> <p>Microsoft Teams ofrece funciones de chat, videoconferencia, distribución de archivos y colaboración en tiempo real.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma de colaboración en equipo con funciones de chat, videoconferencia y compartición de archivos.</li> <li>• Creación de equipos y canales para organizar el trabajo educativo.</li> <li>• Integración con otras herramientas de Microsoft, como OneNote y SharePoint.</li> <li>• Seguimiento del progreso del estudiante y asignación de tareas.</li> </ul>
<p><b>Canvas</b></p>	<p>Canvas es una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) desarrollada por Instructure que se destaca por su facilidad de uso y su enfoque en la personalización.</p> <p>Ofrece una variedad de herramientas para la creación de cursos, distribución de contenido, comunicación y evaluación.</p> <p>Canvas es altamente adaptable y escalable, lo que lo hace adecuado para una amplia gama de instituciones educativas, desde escuelas primarias hasta universidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flexibilidad y personalización para adaptarse a las necesidades de cada institución educativa.</li> <li>• Creación de cursos con estructura modular y distribución de contenido multimedia.</li> <li>• Herramientas de comunicación como mensajes y anuncios.</li> <li>• Evaluación y seguimiento del progreso del estudiante mediante calificaciones y análisis de datos.</li> </ul>

<p><b>Chamilo</b></p>	<p>Chamilo es una plataforma de código abierto que proporciona funcionalidades similares a Moodle y Canvas, como la creación de cursos, distribución de contenido, comunicación y evaluación.</p> <p>Se destaca por su facilidad de uso y su enfoque en la accesibilidad, lo que lo hace popular en entornos educativos donde se necesitan soluciones simples y accesibles.</p> <p>Chamilo es una opción popular para instituciones educativas de todos los tamaños debido a su flexibilidad y escalabilidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilidad de uso y accesibilidad para estudiantes y profesores.</li> <li>• Distribución de contenido multimedia y documentos.</li> <li>• Herramientas de evaluación y seguimiento del progreso del estudiante.</li> <li>• Integración con otras plataformas y herramientas educativas.</li> </ul>
<p><b>Neo LMS</b></p>	<p>Neo LMS es una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) diseñada para ofrecer una experiencia de aprendizaje personalizada y adaptativa.</p> <p>Ofrece una amplia gama de herramientas para la creación de cursos, distribución de contenido, comunicación, evaluación y seguimiento del progreso del estudiante.</p> <p>Neo LMS se destaca por su enfoque en el aprendizaje adaptativo y la personalización, lo que permite a los educadores adaptar el contenido y las actividades de aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque en el aprendizaje adaptativo y personalizado.</li> <li>• Creación de cursos y actividades interactivas.</li> <li>• Seguimiento del progreso del estudiante y generación de informes personalizados.</li> <li>• Herramientas de comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores.</li> </ul>
<p><b>Luca</b></p>	<p>Luca es una plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) diseñada para ofrecer una experiencia de aprendizaje más interactiva y gamificada.</p> <p>Incorpora elementos de gamificación, como insignias y tableros de líderes, para motivar a los estudiantes y fomentar la participación.</p> <p>Luca también ofrece herramientas estándar de creación de cursos, distribución de contenido, comunicación y evaluación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incorporación de elementos de gamificación para motivar a los estudiantes.</li> <li>• Creación de cursos interactivos y experienciales.</li> <li>• Seguimiento del progreso del estudiante a través de tableros de líderes y estadísticas.</li> <li>• Comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>Docebo</b></p>	<p>Docebo es una plataforma de aprendizaje en línea que se centra en la entrega de contenido de alta calidad y la facilitación de experiencias de aprendizaje impactantes.</p> <p>Ofrece una amplia gama de herramientas para la creación de cursos, distribución de contenido, comunicación, evaluación y seguimiento del progreso del estudiante.</p> <p>Docebo se destaca por su enfoque en el aprendizaje basado en competencias y el aprendizaje social, lo que permite a los estudiantes colaborar y compartir conocimientos entre sí.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrega de contenido de alta calidad y experiencias de aprendizaje impactantes.</li> <li>• Creación de cursos con enfoque en competencias y aprendizaje social.</li> <li>• Seguimiento del progreso del estudiante y generación de informes analíticos.</li> <li>• Integración con otras plataformas y herramientas de aprendizaje.</li> </ul>
--	--	---

**Fuente:** (Galarza, 2021)

**Elaborado por:** Iza & Sisa

**Tabla 3.** Cuadro comparativo de los tipos de plataformas educativas

<b>Característica</b>	<b>Moodle</b>	<b>Google Classroom</b>	<b>Microsoft Teams</b>	<b>Canvas</b>	<b>Chamilo</b>	<b>Neo LMS</b>	<b>Luca</b>	<b>Docebo</b>
<b>Modelo de licencia</b>	Código abierto	Gratuito	Por suscripción	Por suscripción	Código abierto	Por suscripción	Por suscripción	Por suscripción
<b>Herramientas de comunicación</b>	Foros, chat	Correo, chat, comentarios	Chat, videoconferencia	Correo, chat, videoconferencia	Foros, chat	Correo, chat, foros	Correo, chat, videoconferencia	Correo, chat, videoconferencia
<b>Personalización del contenido</b>	se logra a través de la capacidad de los profesores para crear cursos y actividades adaptadas a las necesidades específicas de los	se centra en la capacidad de los profesores para distribuir recursos educativos y asignaciones específicas a los estudiantes de manera individualizada y adaptada a sus	se logra mediante la capacidad de los profesores para organizar y distribuir recursos educativos, asignaciones y materiales de aprendizaje de manera estructurada y adaptada a las necesidades	se realiza a través de la capacidad de los profesores para crear cursos interactivos y adaptados, utilizando una amplia variedad de herramientas y recursos educativos disponibles en la	se lleva a cabo mediante la capacidad de los instructores para crear cursos a medida, incorporando una amplia gama de recursos y actividades educativas, y	se logra mediante la capacidad de los instructores para crear cursos personalizados, integrando una variedad de recursos educativos y adaptando la estructura del	se consigue a través de la capacidad de los usuarios para adaptar y organizar los recursos educativos, actividades y evaluaciones de manera flexible,	se realiza mediante la capacidad de los administradores y creadores de cursos para adaptar el contenido, la estructura y el diseño de los cursos,

	estudiantes, utilizando una variedad de recursos y herramientas de enseñanza disponibles en la plataforma	necesidades de aprendizaje	individuales de los estudiantes, aprovechando las funcionalidades integradas de la plataforma	plataforma para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.	adaptando el entorno de aprendizaje según las necesidades específicas de los estudiantes y del programa académico	curso según las necesidades individuales de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje	brindando una experiencia de aprendizaje personalizada y centrada en las necesidades individuales de los estudiantes	ofreciendo así una experiencia de aprendizaje altamente personalizada y relevante para los usuarios
<b>Seguimiento del progreso</b>	se lleva a cabo mediante la supervisión y análisis detallado de la participación y el rendimiento de los estudiantes en actividades, tareas y evaluaciones	se realiza a través de la supervisión de las tareas asignadas, su entrega y calificación, así como la revisión de la participación y el desempeño de los estudiantes en las actividades y recursos	se lleva a cabo mediante la supervisión y evaluación de las tareas asignadas, la participación en las reuniones y actividades colaborativas, y el acceso a informes y análisis de rendimiento para los	se realiza a través del monitoreo de la participación de los estudiantes en las actividades del curso, la entrega de tareas, el rendimiento en las evaluaciones y el acceso a informes y análisis detallados de su desempeño	se lleva a cabo mediante la supervisión y evaluación de la participación de los estudiantes en las actividades del curso, la entrega de tareas y el rendimiento en las evaluaciones, utilizando	se realiza a través de la supervisión y evaluación continua del desempeño de los estudiantes en las actividades, tareas y evaluaciones dentro de los cursos, utilizando	se lleva a cabo mediante la monitorización y evaluación de la participación de los estudiantes en las actividades del curso, el rendimiento en las evaluaciones y el acceso a informes y	se realiza mediante la supervisión y evaluación del desempeño de los estudiantes en actividades, cursos y evaluaciones, utilizando herramientas de seguimiento y

	dentro de los cursos, utilizando herramientas integradas de seguimiento y reportes	compartidos dentro de la plataforma	estudiantes dentro de la plataforma	académico dentro de la plataforma	herramientas integradas de seguimiento y reportes dentro de la plataforma	herramientas de análisis y reportes integradas en la plataforma para ofrecer retroalimentación y seguimiento personalizado	análisis detallados de su desempeño académico dentro de la plataforma	análisis integradas en la plataforma para ofrecer retroalimentación y seguimiento personalizado del progreso académico
<b>Análisis y reporte</b>	se lleva a cabo mediante la generación de informes detallados sobre la participación de los estudiantes, el rendimiento en las actividades	se realiza mediante la generación de informes sobre la entrega y calificación de tareas, la participación en las actividades del curso y el progreso general	se lleva a cabo mediante la generación de informes detallados sobre la participación de los estudiantes en las reuniones y actividades, el seguimiento del progreso en las tareas asignadas y el	se realiza mediante la generación de informes exhaustivos sobre la participación de los estudiantes, el rendimiento en las actividades y evaluaciones, así como el progreso general del curso,	se lleva a cabo mediante la generación de informes detallados sobre la participación de los estudiantes en actividades y evaluaciones, así como el seguimiento del	se realiza a través de la generación de informes detallados sobre el rendimiento de los estudiantes en actividades, tareas y evaluaciones, así como el progreso	se lleva a cabo mediante la generación de informes exhaustivos sobre la participación de los estudiantes en actividades y evaluaciones, así como el seguimiento del	se realiza mediante la generación de informes detallados sobre la participación de los estudiantes en actividades, cursos y evaluaciones, así como el

	y evaluaciones, así como el progreso general del curso, ofreciendo insights valiosos para la toma de decisiones educativas	de los estudiantes, proporcionando información útil para evaluar el desempeño académico y la efectividad del aprendizaje	rendimiento en las evaluaciones, ofreciendo insights valiosos para evaluar el desempeño académico y mejorar la experiencia de aprendizaje	proporcionando datos significativos para evaluar el aprendizaje y tomar decisiones educativas informadas	progreso general del curso, proporcionando datos valiosos para evaluar el rendimiento académico y mejorar la experiencia de aprendizaje	general del curso, proporcionando insights valiosos para la toma de decisiones educativas y la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje	progreso general del curso, proporcionando datos significativos para evaluar el rendimiento académico y mejorar la experiencia de aprendizaje	seguimiento del progreso general del aprendizaje, proporcionando información valiosa para evaluar el rendimiento académico y tomar decisiones educativas informadas
<b>Escalabilidad</b>	Alta	Alta	Alta	Alta	Media	Alta	Media	Alta

*Fuente:* (Galarza, 2021)

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **6.1.4.3. Plataforma educativa Google Classroom**

Google Classroom es una plataforma educativa en línea desarrollada por Google, diseñada para facilitar la comunicación, colaboración y gestión de tareas entre profesores y estudiantes. Permite a los profesores crear clases virtuales, distribuir materiales de aprendizaje, asignar tareas, calificar trabajos y brindar retroalimentación, todo dentro de un entorno digital integrado con otras herramientas de Google, como Google Drive, Google Docs y Google Calendar (Córdova, 2020).

Cuvi (2019) menciona que en la actualidad el uso de Google Classroom en el ámbito educativo es de suma importancia debido a su capacidad para facilitar la organización, la colaboración y la retroalimentación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al proporcionar un espacio centralizado para la distribución de materiales, la asignación de tareas y la comunicación entre profesores y estudiantes, Google Classroom promueve la accesibilidad y la flexibilidad en el aprendizaje, permitiendo a los usuarios interactuar de manera eficiente y efectiva en un entorno digital. Además, su integración con otras herramientas de Google facilita la colaboración en tiempo real y la gestión de recursos, contribuyendo así a mejorar la experiencia educativa tanto dentro como fuera del aula.

#### **6.1.4.3.1. Objetivo de Google Classroom**

De acuerdo con Vásquez (2022) menciona que la plataforma educativa Google Classroom se centran en mejorar la experiencia educativa mediante la integración de tecnología y herramientas digitales. Algunos de los principales objetivos de Google Classroom son:

- **Facilitar la gestión de clases:** Google Classroom busca simplificar la organización y administración de clases virtuales, proporcionando a los profesores herramientas para distribuir materiales, asignar tareas y mantener un flujo de trabajo organizado.
- **Fomentar la colaboración:** La plataforma promueve la colaboración entre estudiantes y profesores al permitir la creación y edición compartida de documentos, presentaciones y otros recursos en tiempo real.
- **Mejorar la comunicación:** Google Classroom facilita la comunicación entre profesores y estudiantes a través de anuncios, comentarios y mensajes directos, lo que promueve la interacción y el intercambio de ideas.
- **Optimizar la retroalimentación:** La plataforma permite a los profesores proporcionar retroalimentación rápida y personalizada sobre el trabajo de los estudiantes, lo que ayuda a mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico.
- **Promover la accesibilidad:** Google Classroom busca hacer que los recursos educativos sean más accesibles al permitir que los estudiantes accedan a ellos desde cualquier dispositivo con conexión a Internet, lo que facilita el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

#### **6.1.4.3.2. Características de Google Classroom**

De acuerdo con Fuentes et al., (2021) mencionan que Google Classroom cuenta con una serie de características diseñadas para facilitar la gestión de clases virtuales y promover la colaboración y el aprendizaje efectivo. Algunas de estas características incluyen:

- **Creación y gestión de clases:** Los profesores pueden crear clases virtuales y gestionarlas fácilmente, invitando a los estudiantes a unirse utilizando códigos de clase o direcciones de correo electrónico.
- **Distribución de materiales:** Los profesores pueden compartir recursos educativos como documentos, presentaciones, enlaces y archivos multimedia con los estudiantes de manera rápida y sencilla.
- **Asignación y seguimiento de tareas:** Los profesores pueden crear y asignar tareas a los estudiantes, estableciendo fechas de vencimiento y proporcionando instrucciones detalladas. Los estudiantes pueden enviar sus trabajos de manera digital a través de la plataforma.
- **Colaboración en tiempo real:** Google Classroom integra herramientas como Google Docs, Google Sheets y Google Slides, lo que permite a los estudiantes colaborar en proyectos en tiempo real y recibir retroalimentación instantánea por parte de sus profesores.
- **Comunicación:** La plataforma facilita la comunicación entre profesores y estudiantes a través de anuncios, comentarios en las tareas y mensajes directos, lo que promueve la interacción y el intercambio de información.
- **Retroalimentación personalizada:** Los profesores pueden proporcionar retroalimentación individualizada sobre el trabajo de los estudiantes, lo que ayuda a mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico.
- **Integración con otras herramientas de Google:** Google Classroom se integra con otras herramientas populares de Google, como Google Drive, Gmail y Google

Calendar, lo que facilita la gestión de archivos, la comunicación y la programación de eventos relacionados con el aprendizaje.

De esta manera, Google Classroom ofrece una serie de características que simplifican la gestión de clases virtuales, promueven la colaboración y la comunicación, y facilitan el aprendizaje efectivo en entornos educativos digitales.

#### **6.1.4.3.3. Ventajas de Google Classroom**

Miranda y Jiménez (2022) mencionan las siguientes ventajas de la plataforma Google Classroom:

**Tabla 4.** *Ventajas del uso de Google Classroom*

<b>Tipo de usuario</b>	<b>Ventajas</b>
Docentes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar videoconferencias.</li><li>• Crear y administrar clases, asignaciones y evaluaciones en línea, eliminando la necesidad de utilizar papel.</li><li>• Adjuntar diversos materiales a las tareas, como videos de YouTube, encuestas de Google Forms y otros archivos de Google Drive.</li><li>• Proporcionar retroalimentación directa y en tiempo real.</li><li>• Utilizar el tablero para publicar anuncios y plantear preguntas para fomentar la interacción entre los estudiantes.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitar a los padres o tutores a registrarse para recibir actualizaciones periódicas sobre las próximas tareas de los estudiantes y aquellas que aún no han sido entregadas.</li> </ul>
Estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar al corriente de las actividades escolares y completar las asignaciones oportunamente.</li> <li>• Revisar reportes de autenticidad, opiniones y evaluaciones.</li> <li>• Compartir materiales educativos y comunicarse a través del panel de anuncios o correo electrónico.</li> </ul>
Padres o Tutores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recibir actualizaciones regulares sobre el progreso del estudiante bajo tu tutela.</li> <li>• Acceder a mensajes y tareas importantes para estar al tanto de las actividades.</li> </ul>
Administradores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionar la seguridad de los datos y establecer los niveles de acceso para tus usuarios.</li> <li>• Organizar tus clases y listas de forma personalizada.</li> <li>• Administrar la inclusión o exclusión de alumnos y profesores en tus clases.</li> <li>• Disponer de asistencia continua, las 24 horas del día.</li> </ul>

**Fuente:** (Miranda & Jiménez, 2022)

**Elaborado por:** Iza & Sisa

## **6.2. Teoría Legal**

En este sentido, en el caso de Ecuador el Ministerio de Educación (2020) a través del Plan Educativo Aprendemos Juntos en Casa, a los estudiantes se les garantizó la continuidad de sus actividades académicas desde sus hogares. Puesto que, el mismo contempló varias acciones didácticas en la que los docentes trabajaban en forma conjunta para la aplicación de los recursos educativos. Mientras que, los departamentos especializados realizaban apoyo psicoemocional y pedagógico. En general, la región ha demostrado capacidad para innovar y colaborar durante esta crisis para garantizar la continuidad de la educación.

Por medio del Acuerdo Ministerial 00126-2020, con fecha 16 de marzo de 2020, la ministra de Salud Pública declaró el estado de emergencia sanitaria para impedir la propagación de la COVID-19. Mediante el Decreto del Ejecutivo 1017, el presidente declaró el estado de excepción en todo el territorio nacional. Con este antecedente, se activaron las alarmas en distintos sectores, uno de ellos, el de la Educación. En virtud de la situación presentada durante ese momento, se expidieron normativas, reglamentos y/o instructivos referentes a las actividades de las Instituciones de Educación Superior que con el confinamiento debían incluir en sus organizaciones.

La “Normativa transitoria para el desarrollo de actividades académicas en las Instituciones de Educación Superior, debido al estado de excepción decretado por la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia de COVID-19”, se expidió el 25 de marzo

del 2020, en la Tercera Sesión Extraordinaria del Consejo de Educación Superior, la cual presentó reformas el 30 de abril y posteriormente el 6 de mayo de 2020; cuyo objeto era garantizar el derecho a la educación de los estudiantes de todas las IES.

Esta normativa, presentó nuevas modalidades de aprendizaje que las IES podrían implementar:

Artículo 4.- Cambio de modalidad: Las IES, para dar continuidad a las actividades académicas planificadas, podrán ejecutar las carreras o programas aprobados en modalidad presencial o semipresencial a través de otras modalidades de estudios.

Artículo 4<sup>a</sup>.- Modalidad híbrida: Para garantizar la continuidad de estudios del alumnado, las IES podrán adaptar sus planes de carreras y programas a la modalidad híbrida, conjugando para ello las modalidades semipresenciales, en línea y a distancia (CES, 2020).

El derecho a la educación es cada vez más reconocido como un pilar de las políticas gubernamentales, dentro de las cuales se considera como más favorables aquellas que permiten llegar a un buen desarrollo social, cultural y económico de una nación. Tanto así, que este derecho ha sido reconocido en el artículo 26 de la Declaración Universal de Derechos Humanos, en el artículo 26 de la Constitución del Ecuador y también en el artículo 37 del Código Orgánico de la Niñez y Adolescencia ecuatoriano (Ramírez Castro, 2023).

## **6.3 Teoría Referencial**

### **6.3.1. Reseña Histórica de la Unidad Educativa "10 de Enero"**

De acuerdo con Samaniego (2022) menciona que la Unidad Educativa “10 De Enero” se encuentra conformada por la ex escuela 10 de Enero y Ex Colegio del mismo nombre, cuyas instituciones han tenido sus particularidades históricas hasta concluir en la formación

de la presente Unidad Educativa, es así. Por testimonios escritos se escribe señalándose que la Escuela fue creada en 1850 siendo sus primeras maestras las Señoritas Alicia y Mercedes Chávez, desempeñando sus actividades en la casa Municipal. En el año de 1915 el Señor Roberto Arregui encargado de la Dirección de Educación adquiere un local para su funcionamiento.

En el año de 1928 la Dirección Provincial de Educación con justicia y haciendo honor a la fecha de Cantonización le nomina a esta Institución Educativa con el nombre 10 de Enero, siendo la Directora del Plantel la Señora Flor María Infante y como auxiliares las Señorita Edelmira Espinoza y Guillermina Gaibor. En el año de 1943 la escuela pasa hacer anexa al Normal Rural Ángel Polibio Chaves asumiendo la orientación de alumnos maestros. En 1962 pasa a funcionar en su nuevo edificio construido en el Gobierno del Doctor Camilo Ponce Enríquez, en el mismo que hasta la actualidad se encuentra funcionando.

Mediante acuerdo ministerial Nro. 022413 del 23 de septiembre de 1993 se cambia de denominación del Colegio Nacional DIEZ DE ENERO a Colegio Nacional Técnico DIEZ DE ENERO. En el mes de marzo de 1978 se nombra como Rector Titular al Licenciado Washington Mora Ruiz, en cuya administración consigue equipamiento para oficinas y gestiones en el Consejo Provincial para el adecentamiento de las terrazas para la construcción de la planta física del Colegio.

Actualmente la Unidad Educativa cuenta con completos y modernos laboratorios en las diferentes especialidades de acuerdo a los avances de la ciencia y la tecnología. Pues es hora de retomar la actividad educativa en procura de alcanzar los más caros anhelos de la juventud estudiosa de la geografía local para determinar el horizonte de esperanza inmersa de la construcción de una nueva propuesta en la que participen todos los elementos del ámbito

educativo. Llegando a la optimización de los factores que incluyen interna y externamente en la formación del joven bachiller de nuestra institución, para procurar un futuro promisorio dentro de la propuesta educativa y los lineamientos generales que estipulan los nuevos currículos del aula en procura de alcanzar la eficiencia y calidad en las acciones educativas diarias para beneficio de la comunidad educativa en relación con el entorno biopsicosocial de las premisas generales de la educación vigente.

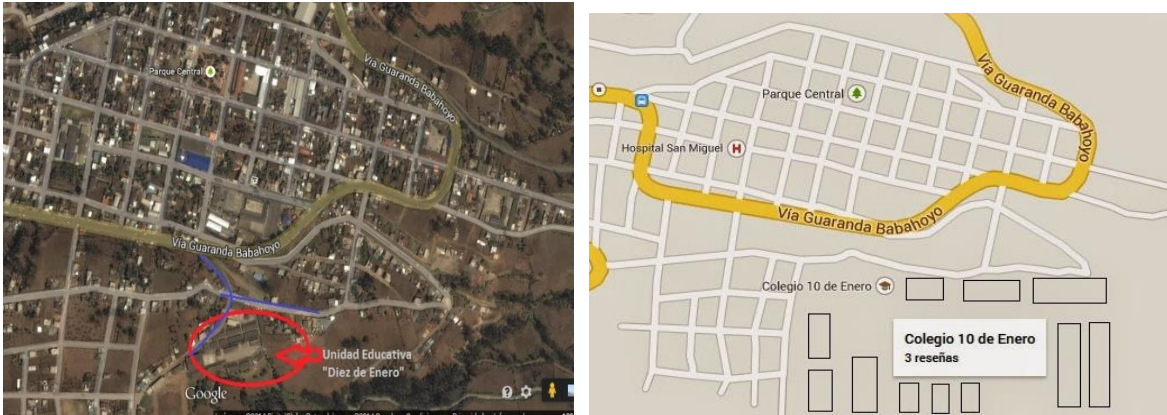
#### **6.3.1.1. Datos informativos de la Unidad Educativa "10 de Enero"**

La Unidad Educativa "10 de Enero" se encuentra ubicado en la provincia de Bolívar, en el cantón San Miguel de la parroquia San Miguel. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 5 geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: EGB y Bachillerato. La Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades (Sostenimiento) de manera Fiscal y se encuentra en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre (Villa, 2023).

De acuerdo con Gavilánez (2023) los datos informativos de la Unidad Educativa "10 de Enero" son:

- Zona: Zona 5
- Provincia: Bolivar
- Código de provincia: 02
- Cantón: San Miguel
- Código de cantón: 0205
- Parroquia: San Miguel

- Código de parroquia: 020550
- Código de institución educativa: 02H00496
- Institución educativa: UNIDAD EDUCATIVA 10 DE ENERO
- Escolarización: Escolarizada
- Tipo de educación: Educación Regular
- Nivel de educación: EGB y Bachillerato
- Sostenimiento: Fiscal
- Área: Urbana
- Régimen escolar: Sierra
- Jurisdicción: Intercultural
- Modalidad: Presencial
- Jornada: Matutina
- Tenencia de inmueble/edificio: Propio
- Vía de acceso: Terrestre
- Docentes: 40 mujeres / 19 varones, con un total de 59 docentes
- Estudiantes: 521 mujeres / 584 varones, con un total de 1105 estudiantes
- Padrón oficial: 2021 – 2022



**Figura 1.** Localización geográfica de la Unidad Educativa "10 de Enero"

**Fuente:** (Gaviláñez, 2023).

### **6.3.1.2. Misión de la Unidad Educativa "10 de Enero"**

De acuerdo con Gaviláñez (2023) la misión de la Unidad Educativa "10 de Enero" es:

“El plantel forma talentos calificados, sustentados en bases morales, éticas y pedagógicas, a través, de procesos de gestión de calidad de la educación, por medio de un equipo docente altamente profesional, comprometido en la preparación de bachilleres emprendedores, dispuestos a enfrentar las demandas productivas con eficiencia, eficacia y efectividad, en armonía con el entorno”.

### **6.3.1.3. Visión de la Unidad Educativa "10 de Enero"**

De acuerdo con Gaviláñez (2023) la visión de la Unidad Educativa "10 de Enero" es:

“Fortalecer la calidad humanística, científica y tecnológica de la comunidad educativa con el propósito de asumir el liderazgo que los retos de la sociedad actual exigen”.

### **6.3.2. Estudios Referenciales**

Según Vásquez (2022) en su estudio realizado denominado “Google Classroom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha, D.M. Quito, 2021-2022”. Detalla lo siguiente:

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de determinar la relación de las Google Classroom en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en Décimo Año de Educación General Básica, Unidad Educativa Particular Técnico Pichincha, D.M. Quito, 2021-2022. Esta plataforma tecnológica está enfocada en mejorar la percepción de aprendizaje de los estudiantes de décimo año, transformando los espacios educativos con material interactivo, por lo que realizar una clase con una clase expositiva, ya no es opción para el docente y debe enfocarse en emplear plataformas informáticas que cambien el modelo educativo a uno más dinámico. La investigación es de tipo documental, descriptivo, con un enfoque cualitativo y de campo, bajo la modalidad socioeducativa. Para la recolección de datos, se utilizó la encuesta aplicada a los estudiantes con el cuestionario como su instrumento, y la técnica de la entrevista fue empleada con expertos en TIC con la aplicación de una guía de entrevista. Con la obtención de los resultados se estableció que los docentes no utilizan Google Classroom y por ende desconocen de sus beneficios y su aplicación en las diferentes asignaturas; razón por la cual, se elaboró un manual didáctico de Google Classroom y que en un futuro aporten en la enseñanza de Ciencias Naturales y contribuyan como un material didáctico a lo largo del año lectivo.

Según Barbeyto (2022) en su estudio realizado denominado “Percepción docente sobre el uso de Google Classroom para promover interacciones comunicativas con estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana”.

Detalla lo siguiente:

El presente trabajo de investigación n tuvo como propósito analizar las percepciones de los docentes de secundaria sobre el uso de Google Classroom para las interacciones comunicativas con los estudiantes de una institución educativa pública del distrito de Carabayllo, Lima. La investigación corresponde al enfoque cualitativo y diseño fenomenográfico bajo el paradigma interpretativo. Se elaboró un instrumento que fue validado por juicio de expertos. Las percepciones de los docentes se obtuvieron a partir de una entrevista, que permitió describir la percepción de los docentes de secundaria sobre la influencia del uso de Google Classroom en las interacciones comunicativas con los estudiantes. La conclusión principal es que los docentes perciben que el uso de Google Classroom favorece la interacción comunicativa con los estudiantes. Los hallazgos más relevantes, en la subcategoría de percepciones del docente sobre las relaciones afectivas al usar Google Classroom, es que se ha fortalecido el vínculo entre estudiantes y docentes, ya que la plataforma cuenta con espacios de participación sincrónica y asincrónica. En la segunda subcategoría de percepciones sobre la gestión y la comunicación, se encontró que los docentes perciben que el uso de Google Classroom les ha favorecido, al permitirles sistematizar información e interactuar ordenada y personalmente. Finalmente, en la subcategoría de percepciones sobre la educación virtual a través de esta plataforma, los docentes perciben que se ha favorecido el proceso de enseñanza-aprendizaje al

facilitar el aprendizaje autónomo del estudiante en la construcción de su conocimiento a través de trabajos colaborativos en el entorno virtual.

Según Tomalá et al., (2020) en su investigación denominado, “Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes de bachillerato” menciona que:

“Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen una serie de posibilidades para procesos de colaboración, donde el alumnado produce conocimiento de forma activa, formulando ideas que son compartidas y construidas a partir de las reacciones y respuestas de los demás”. Que el aprendizaje colaborativo se caracteriza por no contemplar al aprendiz como persona aislada, sino en interacción con los demás, pues compartir objetivos y distribuir responsabilidades son formas deseables de aprendizaje, y por potenciar el rol de las herramientas tecnológicas como elementos mediadores en este proceso, facilitando los procesos de interacción y la solución conjunta de los problemas” (p. 201).

El Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación (2020) implementa estrategias de teleeducación, que buscan garantizar el aprendizaje diario de los estudiantes y el bienestar de los miembros de la comunidad educativa quienes mencionan que:

El aprendizaje mediante una plataforma educativa virtual ofrece ventajas en cuanto al entorno de la flexibilidad de horarios, mayor diversidad de recursos y la posibilidad de colaborar e intercambiar experiencias en el desarrollo de competencias digitales.

Esta cartera de Estado durante la emergencia mantendrá la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa, por medio de herramientas que permiten dar

continuidad al proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de estos mecanismos de enseñanza está el uso de plataformas educativas virtuales, que permiten enviar tareas, retroalimentar contenidos y desarrollar actividades.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la investigación**

En este trabajo investigativo, se utilizó el enfoque cuantitativo, por la identificación ante la problemática detectada en el aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la unidad educativa "10 de Enero" en la asignatura de emprendimiento y gestión. Esta información se encontró apoyada por los datos obtenidos en mencionada institución educativa.

El instrumento elegido facilitó los resultados de este proyecto investigativo ya que se aproximó a los hechos de la problemática identificada. Los resultados que se obtuvo, permitieron plantear plataformas educativas, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la unidad educativa "10 de Enero", periodo 2023 - 2024.

### **7.2. Diseño o tipo de investigación**

Es fundamental considerar la teoría científica sobre la problemática del estudio. El tipo de estudio para este proyecto investigativo se encontró basado en: investigación bibliográfica y exploratorio.

### **7.2.1. Investigación bibliográfica**

La investigación bibliográfica en el campo de las ciencias implica la revisión de material bibliográfico existente sobre un tema específico. Puede abarcar la búsqueda y recopilación de información en bases de datos, revistas científicas, libros, entre otros recursos (Pérez Mato, 2020).

Mediante esta investigación se abordó las teorías: científica, referencial y legal, basado en la recopilación de información. Toda esta búsqueda exhaustiva fue en base a la objetividad y fuentes fidedignas en: artículos científicos, libros, sitios web y repositorios digitales de las diferentes universidades tanto nacionales como internacionales, de tal forma, ayudó con el objeto de estudio de este trabajo investigativo.

### **7.2.2. Investigación exploratoria**

La investigación exploratoria brinda una visión general de un hecho o asunto, útil para orientar decisiones o definir problemas más específicos. Puede involucrar técnicas como revisión de literatura, discusiones con expertos y recopilación de datos cualitativos. Aunque sus resultados no son decisivos, ofrecen información valiosa como base para investigaciones más completas (Rus Arias, 2020).

A través de esta investigación exploratoria resultó un punto de apoyo importante para el estudio de la problemática en este proyecto, donde se comprendió que, en el objeto de estudio la Unidad Educativa “10 de Enero”, no implementaban las plataformas virtuales de aprendizaje para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje tanto para estudiantes como docentes del primero de bachillerato técnico en el área de emprendimiento y gestión.

### **7.3. Métodos de investigación**

En este proyecto investigativo, se usó dos métodos lógicos que fueron: el inductivo y deductivo, que sirvió como apoyo esencial en la obtención de dicha información, la misma donde se identificó las características de los hechos y fenómenos del objeto de estudio.

#### **7.3.1. Método inductivo**

El método inductivo puede ser aplicado en el contexto de las plataformas digitales para mejorar la personalización del aprendizaje, fomentar la participación activa de los estudiantes, desarrollar habilidades socioemocionales, aplicar conocimientos en contextos reales y evaluar el progreso de los estudiantes (Cuyo Maigua, 2020). Haciendo el análisis respectivo de este proyecto, ¿cuáles eran los problemas que tenían los estudiantes en el área de emprendimiento y gestión?

#### **7.3.2. Método deductivo**

El método deductivo es un proceso de razonamiento en el que la conclusión se infiere de manera necesaria de las premisas. Se utiliza para llegar a conclusiones específicas a partir de teorías generales y se basa en reglas formales y bien definidas que permiten derivar nuevas conclusiones a partir de premisas conocidas (Suárez, 2023). En este proyecto investigativo se hizo relación con la falta de dominio de las plataformas virtuales de aprendizaje tanto los alumnos como docentes del primero de bachillerato técnico en el área de emprendimiento y gestión.

## **7.4. Técnicas e instrumentos de investigación**

### **7.4.1. Técnicas**

Como técnica para la respectiva obtención de datos, en esta presente investigación se utilizó las encuestas y entrevista, donde se realizó de forma online gracias a la ayuda de la plataforma que ofrece Google Forms y también de otras herramientas informáticas que fueron aplicadas a los estudiantes y docentes del primero de bachillerato técnico perteneciente a la Unidad Educativa “10 de Enero”.

### **7.4.2. Instrumento**

El instrumento utilizado en esta investigación fue de un cuestionario de 10 ítems compuesta por preguntas dicotómicas y politómicas que fueron evaluadas a los estudiantes de primero de bachillerato técnico y 10 preguntas de entrevista realizadas a los docentes, los interrogatorios fueron previamente elaboradas para la obtención de los datos respectivos de este proyecto.

## **7.5. Universo y muestra**

### **7.5.1. Universo**

La población de estudio es un subconjunto de la población general (población diana), que se tiene interés en estudiar y que se halla definida en términos de lugar, tiempo y criterios de selección (Torres P. , 2022).

Para la realización del presente proyecto de investigación, la población que se tomó en cuenta a todos los alumnos de primero de bachillerato técnico perteneciente a la Unidad Educativa “10 de Enero”, a continuación, se detalla en la tabla 5.

**Tabla 5.** *Población de alumnos del primero de bachillerato técnico*

<b>Población</b>	<b>Cantidad</b>
Alumnos de primero de bachillerato técnico (mecánica y electrónica)	30

*Fuente:* Datos obtenidos de la Unidad Educativa “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

A la vez se tomó en cuenta como población a los docentes del área de emprendimiento y gestión del primero de bachillerato técnico perteneciente a la Unidad Educativa “10 de Enero”, a continuación, se detalla en la tabla 6.

**Tabla 6.** *Población de docentes de primero de bachillerato técnico*

<b>Población</b>	<b>Cantidad</b>
Director de la Unidad Educativa "10 de Enero"	2
Docente de primero de bachillerato técnico	

*Fuente:* Datos obtenidos de la Unidad Educativa “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **7.5.2. Muestra**

La muestra de estudio es un subconjunto representativo de una población más grande que se selecciona para realizar un análisis (García et al., 2023). Por tal razón, en el universo de estudio se tomó a 10 estudiantes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “10 de Enero” y a 1 docente del área de emprendimiento y gestión.

## **7.6. Procesamiento de información**

Se procedió a la respectiva tabulación de los resultados que se obtuvo mediante la encuesta evaluada a los estudiantes y la entrevista realizada a docentes del primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “10 de Enero”, se implementó herramientas digitales como: Google Forms para la realización respectiva de las encuestas, por otro lado, se utilizó el software estadístico de Microsoft Excel para los análisis respectivos en tablas y gráficos dinámicos de los datos estadísticos.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

### 8.1. Resultados de la encuesta

La encuesta fue aplicada a 30 alumnos de primero de bachillerato técnico de la carrera de mecánica y electrónica de la Unidad Educativa “10 de Enero”, y tuvo como finalidad recopilar información con respecto al nivel de conocimiento sobre tecnologías de información y plataformas educativas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión. Los resultados obtenidos se evidencian a continuación:

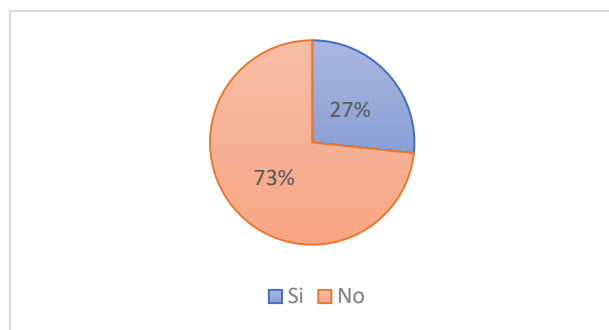
#### 1.- ¿Usted conoce sobre Tecnologías de Información y Comunicación TICs

**Tabla 7.** Conocimiento sobre TICs

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	27%
No	22	73%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 2.** Conocimiento sobre TICs

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

## **Análisis e Interpretación**

De los 30 estudiantes encuestados, el 73% que representa a 22 estudiantes manifestaron que no conocen acerca de las Tecnologías de Información y Comunicación TICs, mientras que el 27% que corresponde a 8 estudiantes conocen acerca de las TICs.

La falta de conocimiento sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación TICs entre la mayoría de los estudiantes se debe a varios factores, como la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos y acceso a internet, especialmente en comunidades menos desarrolladas. Además, la falta de integración efectiva de las TICs en los programas educativos deja a los estudiantes sin la exposición necesaria para comprender y aprovechar el potencial de estas herramientas en la actualidad.

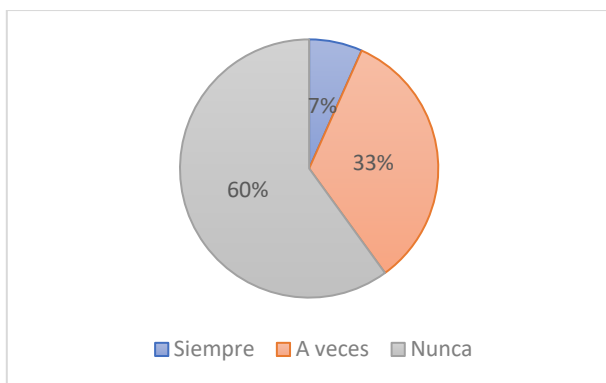
### **2.- ¿En la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el docente utiliza herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza?**

**Tabla 8.** *Uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza*

<b>Pregunta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	2	7%
A veces	10	33%
Nunca	18	60%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 3.** *Uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **Análisis e Interpretación**

Con respecto al uso de herramientas tecnológicas por parte del docente para el proceso de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión, el 60% de los estudiantes indicaron que el docente nunca emplea herramientas tecnológicas, el 33% a veces utilizan dichas herramientas y el 7% indicaron que siempre lo utilizan.

Esto significa que la mayoría de docentes evitan utilizar herramientas tecnológicas en su enseñanza debido a varias razones como la falta de acceso a la tecnología o la falta de capacitación en su uso, ocasionando una brecha entre la disponibilidad de herramientas digitales y su aplicación efectiva en el aula. Además, la resistencia al cambio y la preferencia por métodos de enseñanza convencionales también pueden ser factores clave.

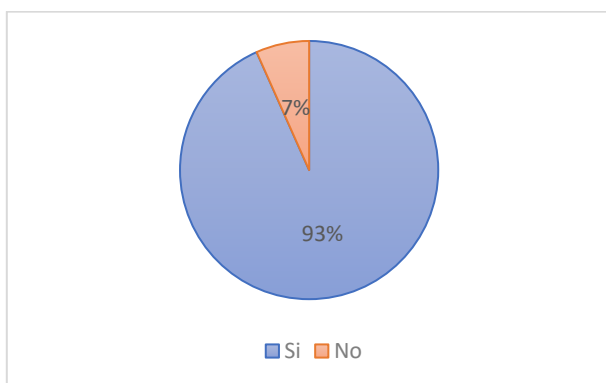
### 3.- ¿Le gustaría que su aprendizaje le resultará más entretenido, creativo, motivador e interactivo?

**Tabla 9.** *Aprendizaje más entretenido, creativo, motivador e interactivo*

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	93%
No	2	7%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 4.** *Aprendizaje más entretenido, creativo, motivador e interactivo*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

#### **Análisis e Interpretación**

El 93% que representa a 28 estudiantes indicaron que les gustaría que su aprendizaje sea más entretenido, creativo, motivador e interactivo, mientras que el 7% que corresponde a 2 estudiantes no les gustaría que su aprendizaje sea más entretenido, creativo, motivador e interactivo.

Esto se debe a que la mayoría de los estudiantes prefieren un enfoque educativo que sea más dinámico, lo cual se debe a la necesidad de que la educación se ajuste a sus estilos de aprendizaje y a las demandas actuales de la sociedad, permitiendo así que los docentes busquen métodos que no solo impartan conocimientos de manera eficaz, sino que también generen interés y participación activa entre los estudiantes.

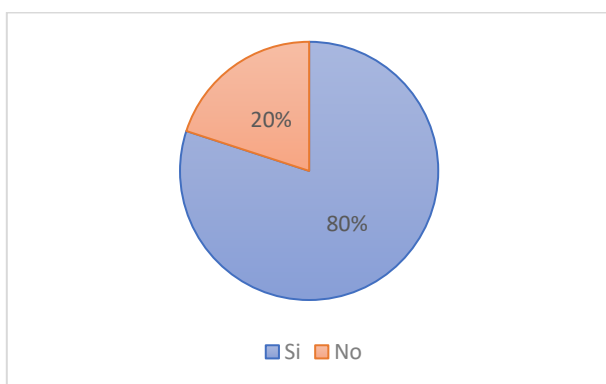
**4.- ¿Piensa usted que el acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar (línea) a los recursos didácticos dispuestos por el docente le facilitaría su aprendizaje?**

**Tabla 10.** Acceso a los recursos didácticos

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	80%
No	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 5.** Acceso a los recursos didácticos

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

## **Análisis e Interpretación**

De los 30 estudiantes que fueron encuestados, el 80% indicaron que si piensan que el acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar (línea) a los recursos didácticos dispuestos por el docente les facilitará su aprendizaje, mientras que el 20% no lo consideran.

Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes creen firmemente que la capacidad de acceder a los recursos didácticos en cualquier momento y desde cualquier lugar es esencial para mejorar su proceso de aprendizaje, ya que la flexibilidad proporcionada por la disponibilidad en línea, les permite acceder remotamente a los materiales proporcionados por los docentes, impulsando un enfoque de aprendizaje más independiente y adaptado a cada estudiante. Esta perspectiva refleja la creciente importancia de la tecnología y la movilidad en la educación, ya que los estudiantes reconocen los beneficios de la conectividad constante para mejorar su experiencia educativa.

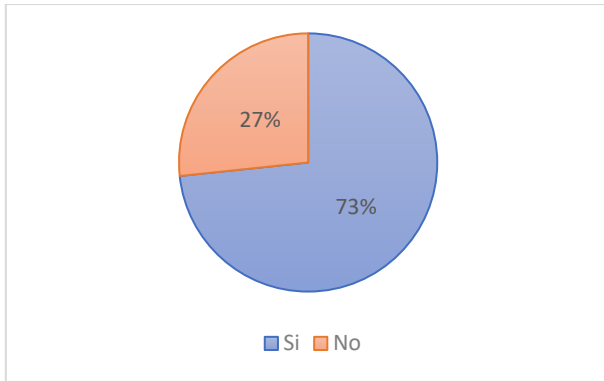
### **5.- ¿Está familiarizado con plataformas educativas?**

**Tabla 11.** *Familiaridad con las plataformas educativas*

<b>Pregunta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	22	73%
No	8	27%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 6.** *Familiaridad con las plataformas educativas*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **Análisis e Interpretación**

El 73% que representa a 22 estudiantes indicaron que se encuentran familiarizados con el uso de plataformas educativas, mientras que el 27% que corresponde a 8 estudiantes no están familiarizados.

Esto quiere decir que la familiaridad del uso de plataformas educativas, es un fenómeno atribuible al impacto significativo de la tecnología en la educación actual, ya que estas plataformas se han vuelto esenciales principalmente en la educación, ofreciendo herramientas interactivas y recursos educativos en línea.

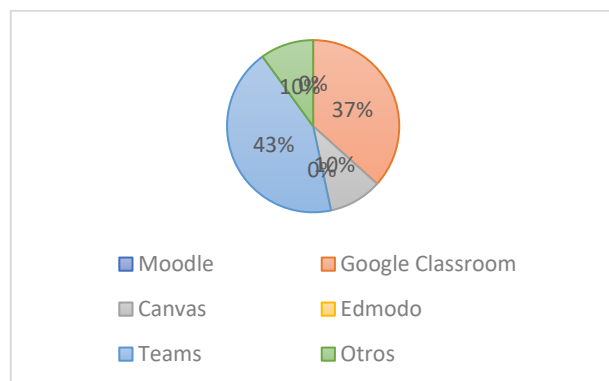
**6.- En caso de ser afirmativo, ¿Cuáles plataformas educativas conoce? (Selecciona todas las que correspondan)**

**Tabla 12.** *Tipos de plataformas educativas*

<b>Pregunta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Moodle	0	0%
Google Classroom	11	37%
Canvas	3	10%
Edmodo	0	0%
Teams	13	43%
Otros	3	10%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 7.** *Tipos de plataformas educativas*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **Análisis e Interpretación**

Con respecto a los tipos de plataformas educativas que los estudiantes conocen, el 43% indicaron que es la plataforma Teams, 37% Google Classroom, 10% Canvas.

Esto se debe a la presencia extendida y eficacia demostrada de estas herramientas en el ámbito educativo actual. Esta adopción generalizada de estas plataformas ha experimentado un aumento en su uso, especialmente durante la pandemia, cuando la educación a distancia se volvió esencial, permitiendo que los estudiantes y docentes puedan acceder a las clases sin ninguna dificultad.

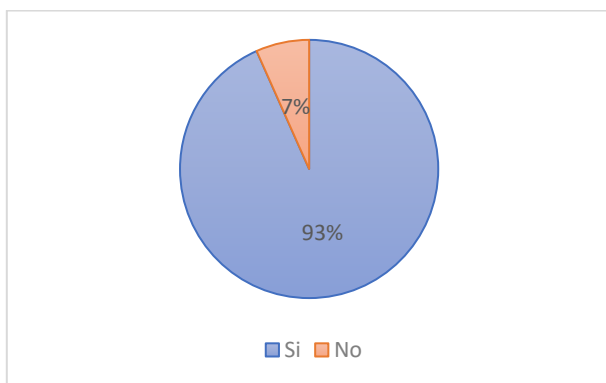
**7.- ¿Le gustaría a usted usar alguna plataforma educativa para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

**Tabla 13.** *Uso de plataformas educativas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión*

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	93%
No	2	7%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 8.** *Uso de plataformas educativas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

## Análisis e Interpretación

El 93% que representa a 28 estudiantes les gustaría usar alguna plataforma educativa para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mientras que el 7% que corresponde a 2 estudiantes mencionaron que no les gustaría usar ninguna plataforma educativa para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Esto se debe a que la mayoría de los estudiantes prefieren emplear plataformas educativas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión debido al reconocimiento de los beneficios que estas herramientas aportan a su aprendizaje en este campo específico, ya que facilitan la interacción, colaboración y acceso a recursos especializados, permitiendo que los estudiantes posean la oportunidad de participar en experiencias de aprendizaje más allá de las aulas convencionales, aprovechando las características interactivas y los recursos en línea que enriquecen su comprensión de conceptos estratégicos.

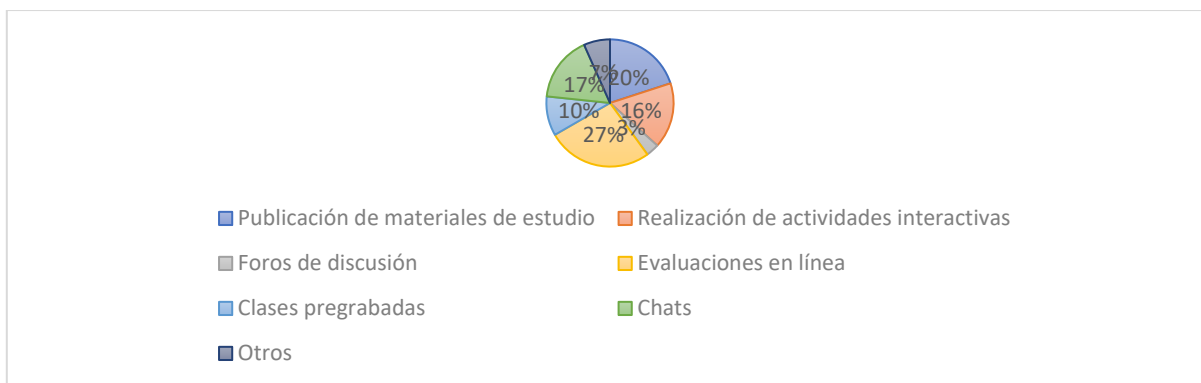
**8.- Si llegase a implementarse alguna plataforma educativa ¿qué tipo de actividad o recurso sería de mayor utilidad para que sea efectivo y beneficioso para su aprendizaje?**

**Tabla 14.** *Tipo de actividad o recurso de mayor utilidad*

<b>Pregunta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Publicación de materiales de estudio	6	20%
Realización de actividades interactivas	5	17%
Foros de discusión	1	3%
Evaluaciones en línea	8	27%
Clases pregrabadas	3	10%
Chats	5	17%
Otros	2	7%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

**Elaborado por:** Iza & Sisa



**Figura 9.** Tipo de actividad o recurso de mayor utilidad

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **Análisis e Interpretación**

Con respecto al tipo de actividad o recurso con mayor utilidad para que sea efectivo y beneficioso para el aprendizaje, el 27% de los estudiantes indicaron que serían las evaluaciones en línea, 20% la publicación de materiales de estudio, 17% realización de actividades interactivas, el otro 17% chats, 10% clases pregrabadas, 7% otros y el 3% foros de discusión.

Esto se debe a que las actividades mencionadas les permiten a los estudiantes administrar su tiempo eficientemente, ajustándose a sus horarios y estilos de aprendizaje individuales, ya que la posibilidad de acceder a materiales de estudio y participar en actividades interactivas desde cualquier ubicación les otorga una mayor autonomía en su proceso educativo. Siendo así que estas preferencias subrayan la creciente influencia de la tecnología en la educación, donde la flexibilidad y la personalización son elementos clave para satisfacer las necesidades y expectativas de los estudiantes contemporáneos.

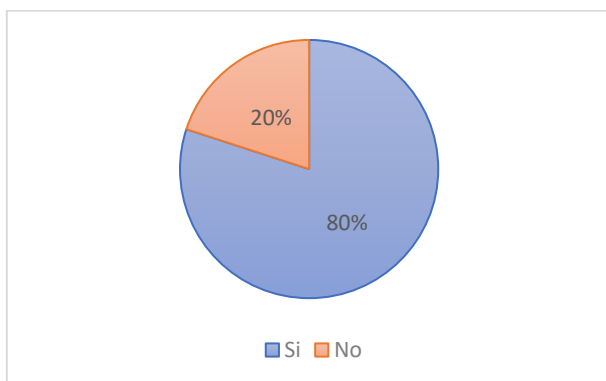
**9.- ¿Cree que una plataforma educativa en línea podría mejorar tu acceso a recursos educativos fuera del aula tradicional?**

**Tabla 15.** *Uso de una plataforma educativa en línea*

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	80%
No	6	20%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 10.** *Uso de una plataforma educativa en línea*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

### **Análisis e Interpretación**

El 80% que representa a los 24 estudiantes indicaron que creen que una plataforma educativa en línea podría mejorar el acceso a recursos educativos fuera del aula tradicional, mientras que el 20% que corresponde a 6 estudiantes mencionaron que no lo consideran.

Esto se debe a que la mayoría de los estudiantes sostienen la convicción de que una plataforma educativa en línea podría mejorar el acceso a recursos educativos fuera del aula tradicional, basándose en el reconocimiento de las ventajas que ofrece la tecnología en la educación. Estos estudiantes consideran que este tipo de plataforma les brinda la oportunidad de acceder a una diversidad de recursos educativos de manera conveniente y flexible, permitiéndoles ampliar sus conocimientos más allá de los límites físicos del salón de clases.

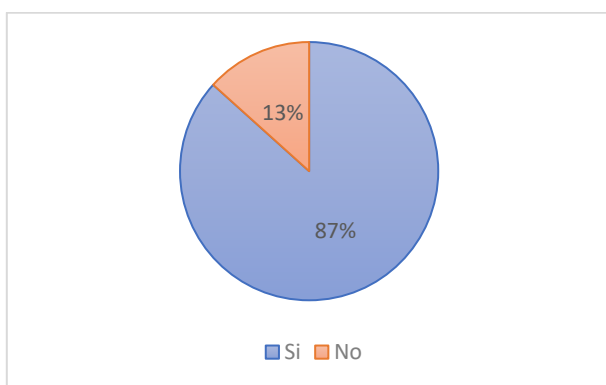
**10.- ¿Estarías dispuesta/o a participar activamente en una plataforma educativa en línea como parte de tu proceso de aprendizaje?**

**Tabla 16.** *Participación activa en una plataforma educativa*

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	87%
No	4	13%
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa



**Figura 11.** *Participación activa en una plataforma educativa*

*Fuente:* Datos obtenidos de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la UE “10 de Enero”

*Elaborado por:* Iza & Sisa

## **Análisis e Interpretación**

De los 30 estudiantes que fueron encuestados, el 87% que representa a 26 estudiantes indicaron que estarían dispuestos a participar activamente en una plataforma educativa en línea como parte de tu proceso de aprendizaje, mientras que el 13% que corresponde a 4 estudiantes no estarían dispuestos a participar en la plataforma educativa.

Esto significa que la mayoría de los estudiantes están dispuestos a participar activamente en plataformas educativas en línea como parte esencial de su proceso de aprendizaje, reconociendo los beneficios que estas ofrecen, como la flexibilidad que proporcionan estas herramientas es valorada por los estudiantes, ya que les permite acceder a recursos educativos de manera conveniente y ajustarse a sus horarios individuales.

### **8.2. Resultados de la entrevista**

De acuerdo con la entrevista que fue aplicada al docente de primero de bachillerato técnico y al Director de la Unidad Educativa "10 de Enero", que tuvo como finalidad recopilar información sobre las plataformas educativas, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión. Los resultados fueron los siguientes:

#### **1.- ¿A utilizado herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Los docentes entrevistados mencionaron que han implementado activamente herramientas tecnológicas en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo el valor significativo que estas aportan al entorno educativo, ya que al integrar diversas herramientas como plataformas en línea, recursos multimedia y aplicaciones interactivas ha permitido enriquecer la experiencia educativa de sus estudiantes.

**2.- ¿Le gustaría que el proceso de enseñanza -aprendizaje sea más entretenido, creativo, motivador e interactivo?**

Ambos docentes expresan un fuerte deseo de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más entretenido, creativo, motivador e interactivo, puesto que reconocen la importancia de mantener la atención y el interés de los estudiantes a lo largo de las clases, y ven la creatividad y la interactividad como medios efectivos para lograrlo.

**3.- ¿Conoce acerca de plataformas educativas en línea como recurso pedagógico en clases?**

Los docentes entrevistados poseen un conocimiento sólido acerca de plataformas educativas en línea y las consideran valiosas herramientas pedagógicas para ser empleadas durante las clases, ya que enriquecen la enseñanza, ofreciendo a los estudiantes acceso a recursos educativos interactivos, actividades colaborativas y evaluaciones en línea. Su familiaridad con estas herramientas refleja su compromiso con la integración de tecnologías educativas para mejorar la calidad y la efectividad de la enseñanza.

**4.- ¿Estaría dispuesta/o a integrar una plataforma educativa en línea como parte de tus métodos de enseñanza regulares?**

Ambos docentes expresan su disposición y apertura para integrar una plataforma educativa en línea como parte integral de sus métodos de enseñanza regulares, reconociendo el potencial de estas plataformas para enriquecer la experiencia educativa, proporcionar recursos interactivos y promover la participación activa de los estudiantes.

**5.- ¿Prefiere la posibilidad de compartir material educativo de forma digital en lugar de utilizar material impreso en el aula a través de una plataforma educativa en línea?**

Ambos docentes expresan una preferencia clara por la posibilidad de compartir material educativo de forma digital a través de una plataforma educativa en línea en lugar de utilizar material impreso en el aula. Consideran que la opción digital no solo es más sostenible, sino que también ofrece beneficios prácticos, como la accesibilidad instantánea desde cualquier ubicación y la capacidad de actualizar y personalizar el contenido de manera eficiente. Ambos educadores valoran la flexibilidad que brinda la tecnología para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y reconocen que el uso de plataformas en línea facilita un proceso de enseñanza más dinámico e interactivo, contribuyendo así a un entorno educativo moderno y eficaz.

**6.- ¿Considera que estas plataformas enriquecen la variedad y calidad de los materiales didácticos disponibles?**

Los docentes consideran que estas plataformas desempeñan un papel crucial al mejorar tanto la diversidad como la calidad de los materiales educativos disponibles, ya que ofrecen una amplia gama de recursos digitales, que van desde textos hasta videos interactivos y simulaciones, siendo estas herramientas las que permiten adaptar el aprendizaje a diferentes estilos y ritmos de los estudiantes.

**7.- ¿Cree que una plataforma educativa en línea podría mejorar la comunicación e interacción entre docentes y estudiantes en comparación con métodos tradicionales?**

Los docentes se encuentran plenamente de acuerdo en que una plataforma educativa en línea tiene el potencial de mejorar notablemente la comunicación entre docentes y alumnos en comparación con los métodos convencionales, en otras palabras, estas plataformas ofrecen herramientas que facilitan la comunicación instantánea, como chats y foros que permite a los

alumnos formular preguntas y recibir una retroalimentación de manera rápida y eficaz. Además, las funciones de colaboración en línea, como compartir documentos y participar en debates virtuales, promueven un entorno de aprendizaje interactivo y colaborativo que puede enriquecer la experiencia educativa tanto para los alumnos como para los profesores de las diferentes asignaturas de la unidad educativa.

**8.- ¿Cuáles considera que son los mayores desafíos al utilizar plataformas educativas en el proceso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

Al considerar los desafíos principales al emplear plataformas educativas para enseñar Emprendimiento y Gestión, los docentes surgen varios aspectos críticos, entre ellos, la capacitación en su manejo, constante adaptación y actualización de los contenidos. Además, la capacitación adecuada de los docentes en el uso efectivo de herramientas tecnológicas es crucial, al igual que abordar la brecha digital para asegurar un acceso equitativo a los recursos en línea.

**9.- ¿Ve usted la implementación de una plataforma educativa como una oportunidad para enriquecer su práctica docente y mejorar los resultados académicos de los estudiantes?**

Los docentes se encuentran convencidos de que la introducción de una plataforma educativa es una excelente oportunidad para mejorar la labor docente y elevar el rendimiento académico de los estudiantes, puesto que esta herramienta ofrece una amplia variedad de recursos y herramientas que se adaptan a diferentes estilos y necesidades de aprendizaje. Además, promueve la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes, creando un entorno de aprendizaje dinámico y cooperativo.

## **10.- ¿Qué tipo de recursos o herramientas específicas le gustaría ver en una plataforma educativa para que sea realmente beneficiosa en su práctica docente?**

Cuando evaluamos qué recursos o herramientas específicas serían beneficiosas en una plataforma educativa para nuestra práctica docente, enfatizamos la importancia de la personalización y la flexibilidad, en donde existan herramientas que posibiliten la creación de contenido educativo interactivo y multimedia adaptado a las necesidades de nuestros estudiantes, así como las plataformas Zoom, Teams, Edmodo, Pinterest, entre otras. De tal manera, buscamos una plataforma educativa que ofrezca herramientas versátiles y personalizables que permitan adaptar nuestra enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, mejorando así su experiencia de aprendizaje.

## **9. CONCLUSIONES**

- Mediante la aplicación de una encuesta se ha podido diagnosticar el estado actual de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero", con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando tecnologías de información y comunicación, en donde se evidenció que la mayoría de los estudiantes presentan un desconocimiento con respecto al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación TICs, esto se debe a que indicaron que el docente nunca emplea herramientas tecnológicas durante las clases, es por ello que mencionaron que les gustaría que su aprendizaje sea más entretenido, creativo, motivador e interactivo, puesto que la mayoría de estudiantes se encuentran familiarizados con el uso de plataformas educativas, ya que creen que una plataforma educativa en línea podría mejorar el acceso a recursos educativos fuera del aula tradicional, de tal manera que

los estudiantes indicaron que estarían dispuestos a participar activamente en una plataforma educativa en línea como parte de tu proceso de aprendizaje.

- Por medio de la entrevista que se aplicó a los docentes de la Unidad Educativa con la finalidad de recopilar información sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje empleadas con plataformas educativas, se pudo evidenciar que el uso de las plataformas educativas proporciona una visión valiosa sobre cómo se están utilizando estas herramientas en el contexto educativo, siendo así que en base al análisis crítico de los docentes entrevistados se pudo identificar tanto los aspectos positivos como aquellos que necesitan mejorar, lo que a su vez guía el desarrollo de estrategias más efectivas y la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras, ya que al comprender mejor cómo se están integrando las plataformas educativas en el aula, los educadores pueden adaptar sus enfoques para maximizar el potencial de estas herramientas y promover un aprendizaje más significativo y enriquecedor para los estudiantes.
- Se ha podido evaluar y ajustar los procesos de enseñanza y aprendizaje empleando plataformas educativas para mejorar la calidad en la asignatura, ya que, a través de la evaluación continua del progreso de los estudiantes sobre los métodos pedagógicos empleados por los docentes, se pudo identificar áreas de mejora y realizar ajustes para optimizar el uso de las plataformas educativas, para así adaptar las estrategias de enseñanza y aprovechar las herramientas interactivas disponibles, promoviendo un aprendizaje efectivo y significativo que beneficie a todos los estudiantes, contribuyendo así a una experiencia educativa enriquecedora y exitosa.

## **10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA**

### **TÍTULO DE LA PROPUESTA**

PLATAFORMA EDUCATIVA CLASSROOM COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO TÉCNICO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “10 DE ENERO”.



### **AUTORES**

ALVARO FABIAN IZA CHAZO

BYRON DAVID SISA TAMAMI

**GUARANDA - ECUADOR**

**2024**

## **TÍTULO**

Plataforma educativa classroom como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Primero Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “10 de Enero”.

## **INTRODUCCIÓN**

En la educación actual, el diseño de un aula virtual emerge como una estrategia pedagógica innovadora con el potencial de transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje especialmente en asignaturas como Emprendimiento y Gestión.

La presente propuesta se presenta como una respuesta a la creciente demanda de integración tecnológica en la educación, aprovechando las herramientas digitales para crear entornos de aprendizaje más dinámicos, accesibles y personalizados. La asignatura de Emprendimiento y Gestión, que busca desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo en los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa "10 de Enero", se beneficiará particularmente de esta modalidad, ya que el aula virtual puede facilitar la exploración de conceptos, el desarrollo de proyectos prácticos y la colaboración entre estudiantes y docentes.

El diseñar un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión representa un cambio significativo en la forma en que se aborda el proceso educativo, ya que este enfoque no solo aprovecha las ventajas de las tecnologías digitales, sino que también fomenta la autonomía y responsabilidad del estudiante en su propio aprendizaje, al ofrecer acceso a recursos educativos en línea, herramientas de comunicación interactiva y plataformas de colaboración, el aula virtual proporciona un espacio flexible y adaptable que se ajusta a las

necesidades individuales de cada estudiante, permitiéndoles explorar ideas, compartir experiencias y aplicar conceptos en contextos prácticos.

Además, el diseño de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión promueve la inclusión y la equidad educativa, puesto que los estudiantes tienen la oportunidad de acceder al contenido del curso desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que facilita la participación mediante horarios flexibles o limitaciones de movilidad. Dicho de otra manera, esta propuesta no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también permite al docente diversificar sus estrategias de enseñanza y llegar a una audiencia más amplia y diversa.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Diseñar una aula virtual en Google Classroom como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “10 de Enero”.

### **Objetivos Específicos**

- Recopilar y seleccionar información relevante.
- Elaborar material didáctico.
- Emplear la motivación e innovación en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, integrando recursos multimedia, herramientas de comunicación.

## **DESARROLLO**

### **Plataforma Educativa de Google Classroom**

La plataforma educativa de Google Classroom es un sistema integral diseñado para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la organización eficiente de cursos, la asignación de tareas y evaluaciones, y la interacción en línea entre profesores y estudiantes. Ofrece herramientas para la creación de clases virtuales, la distribución de recursos educativos y la evaluación del progreso del estudiante, todo ello con el objetivo de mejorar la experiencia educativa tanto en entornos presenciales como virtuales (Montesdeoca, 2022)

En la actualidad el uso de la plataforma educativa de Google Classroom facilita la gestión del aula virtual, puesto que simplifica la organización y administración de cursos en línea al ofrecer una plataforma centralizada donde los profesores pueden crear y distribuir material educativo, asignar tareas, calificar trabajos y dar retroalimentación a los estudiantes. Esto ahorra tiempo y esfuerzo en la planificación y gestión del aula, permitiendo a los educadores enfocarse más en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Córdova, 2020).

A su vez fomenta la colaboración y el aprendizaje interactivo, ya que la plataforma de Google Classroom promueve la colaboración entre profesores y estudiantes al facilitar la comunicación en línea, la discusión de temas, el intercambio de ideas y la coedición de documentos en tiempo real. Esto crea un entorno de aprendizaje interactivo que fomenta la participación activa de los estudiantes, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales y digitales fundamentales para el mundo actual (Galarza, 2021).

## **Antecedentes previos a la elaboración de la propuesta**

En la búsqueda constante de métodos y herramientas que optimicen el proceso de enseñanza y aprendizaje, el uso de tecnología educativa ha cobrado una importancia cada vez mayor en las instituciones educativas. El diseño de aulas virtuales ha surgido como una estrategia didáctica innovadora, aprovechando las ventajas de las plataformas digitales para enriquecer la experiencia educativa. Esta tendencia se fundamenta en la creciente integración de la tecnología en diversos aspectos de la vida cotidiana y en la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo laboral cada vez más digitalizado (Aguaguña, 2019).

En la asignatura de Emprendimiento y Gestión se ha reconocido la importancia de desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo desde una edad temprana. Sin embargo, la enseñanza tradicional puede presentar limitaciones en la capacidad de ofrecer experiencias de aprendizaje prácticas y contextualizadas (Cotom, 2022). En este sentido, el diseño de un aula virtual como estrategia didáctica representa una oportunidad para superar estas limitaciones, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos, participar en actividades prácticas y colaborar con compañeros y docentes de manera más dinámica y eficiente, puesto que esta propuesta permitirá abordar esta brecha en el conocimiento, examinando cómo el diseño de un aula virtual puede contribuir a mejorar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes relacionadas con el emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato técnico.

## Proceso para el ingreso y uso a la plataforma educativa Google Classroom

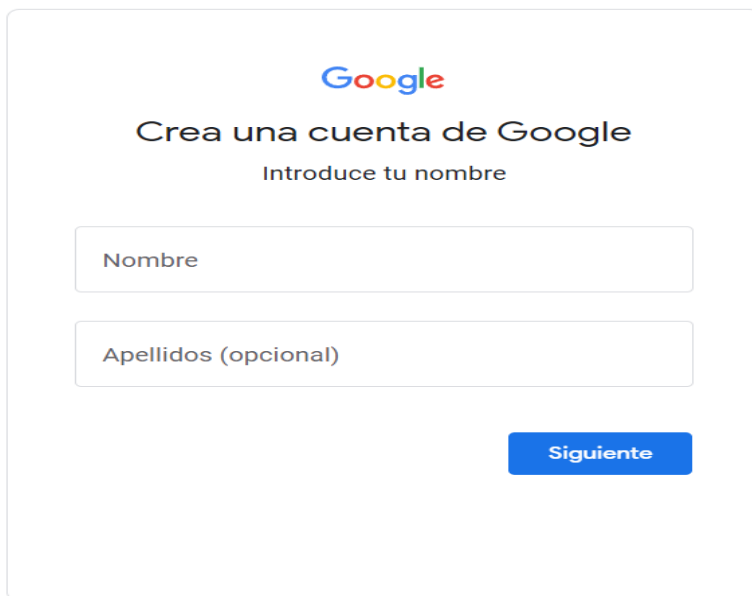
Para crear una cuenta en Google Classroom, ya sea como profesor o estudiante, es necesario contar con una dirección de correo electrónico de Gmail. A través del correo electrónico, el administrador, ya sea el docente o el estudiante, puede personalizar su cuenta en Classroom utilizando un acceso seguro mediante una contraseña.

- **Creación de la cuenta de Gmail**

En el caso de que el docente o estudiante no posea un correo electrónico en Gmail, debe seguir los siguientes pasos:

1.- Ingresar al siguiente link:

<https://accounts.google.com/lifecycle/steps/signup/name?continue=https://accounts.google.com/ManageAccount?nc%3D1&dsh=S453317115:1708190464859913&flowEntry=SignUp&flowName=GlifWebSignIn&ifkv=ATuJsixKGjRAnZLZaRB1V96fepq4DYfO4tA1YG3qjLZevgJkmiMj59Xp8nSiQjc7wDxx1k3MRLi8vw&theme=glif&TL=ADg0xR1n1CXnqE0QiPI3fymCvwjrwJNGWVbIxWQmrSHEXP2KXVAicuYQ0f36gmPw>



Google

**Crea una cuenta de Google**

Introduce tu nombre

Nombre


Apellidos (opcional)

Siguiente

**Figura 12. Crear cuenta Gmail**

*Elaboración:* Elaboración propia.

2.- Llenar los apartados que solicita la plataforma para crear la cuenta

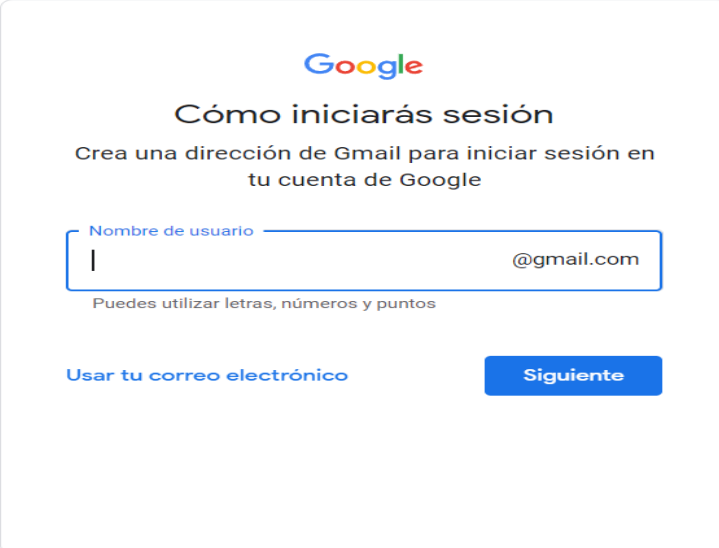


The screenshot shows the 'Información básica' (Basic information) step of the Google account creation process. At the top is the Google logo. Below it, the title 'Información básica' is centered, followed by the instruction 'Introduce tu fecha de nacimiento y tu sexo.' (Enter your date of birth and your sex.). There are three input fields for the date of birth: 'Día' (Day), 'Mes' (Month) with a dropdown arrow, and 'Año' (Year). Below these is a 'Sexo' (Sex) dropdown menu. A blue link reads 'Por qué pedimos la fecha de nacimiento y el género' (Why we ask for your date of birth and gender). At the bottom right is a blue button labeled 'Sigüiente' (Next).

**Figura 13. Información para la cuenta Gmail**

*Elaboración:* Elaboración propia.

3.- Crear el correo para la cuenta de Gmail

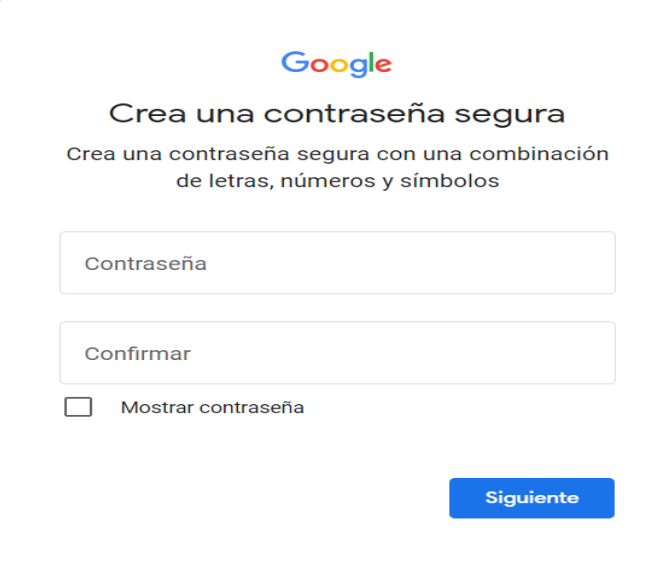


The screenshot shows the 'Cómo iniciarás sesión' (How you'll sign in) step of the Google account creation process. At the top is the Google logo. Below it, the title 'Cómo iniciarás sesión' is centered, followed by the instruction 'Crea una dirección de Gmail para iniciar sesión en tu cuenta de Google' (Create a Gmail address to sign in to your Google account). There is a large input field for the email address, with a placeholder 'Nombre de usuario' (Username) and a suffix '@gmail.com'. Below the input field, it says 'Puedes utilizar letras, números y puntos' (You can use letters, numbers, and dots). At the bottom left is a blue link 'Usar tu correo electrónico' (Use your email), and at the bottom right is a blue button labeled 'Sigüiente' (Next).

**Figura 14.** Correo para la cuenta Gmail

*Elaboración:* Elaboración propia.

4.- Crear la contraseña para la cuenta de Gmail



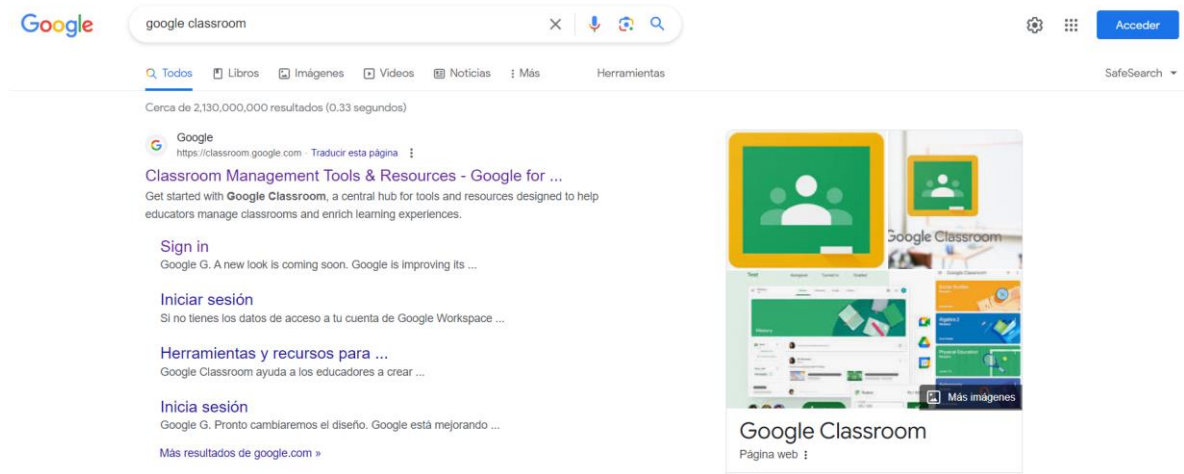
The image shows a screenshot of the Google account creation interface. At the top, the Google logo is displayed. Below it, the heading reads "Crea una contraseña segura". Underneath the heading, there is a sub-instruction: "Crea una contraseña segura con una combinación de letras, números y símbolos". There are two input fields: the first is labeled "Contraseña" and the second is labeled "Confirmar". Below the input fields, there is a checkbox labeled "Mostrar contraseña". At the bottom right of the form, there is a blue button labeled "Siguiete".

**Figura 15.** Contraseña para la cuenta Gmail

*Elaboración:* Elaboración propia.

- **Registro de la cuenta en la Plataforma Google Classroom**

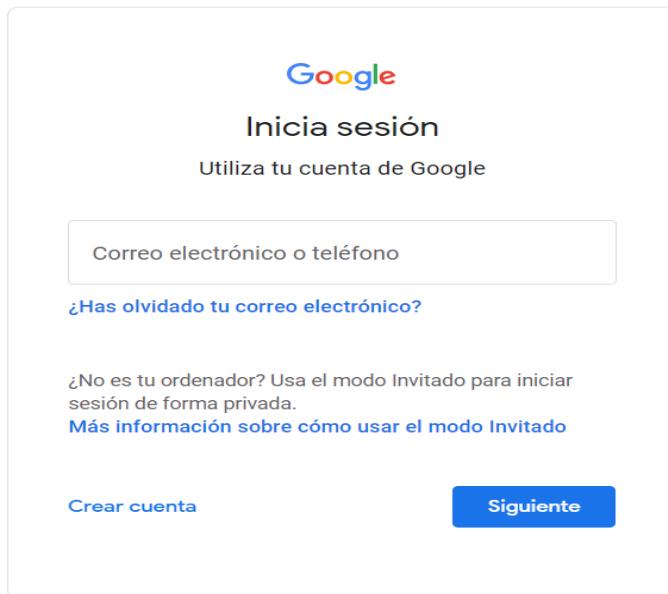
1.- Ingresar al buscador de Google y buscar la plataforma de Google Classroom



**Figura 16.** *Búsqueda de la plataforma Google Classroom*

**Elaboración:** Elaboración propia.

2.- Ingresar el correo de la cuenta de Gmail



**Figura 17.** *Crear cuenta Gmail*

*Elaboración:* Elaboración propia.

3.- Al ingresar a la plataforma de Google Classroom seleccionar la opción crear clase



**Figura 18.** *Crear la clase en Google Classroom*

*Elaboración:* Elaboración propia.

4.- Llenar los campos solicitados para crear la clase

Crear clase

Nombre de la clase (obligatorio)

---

Sección

---

Asignatura

---

Sala

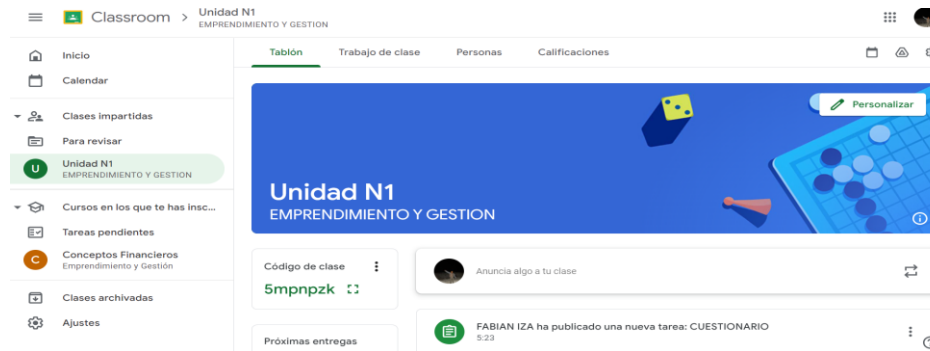
---

Cancelar Crear

**Figura 19.** Campos requeridos para crear la clase

*Elaboración:* Elaboración propia.

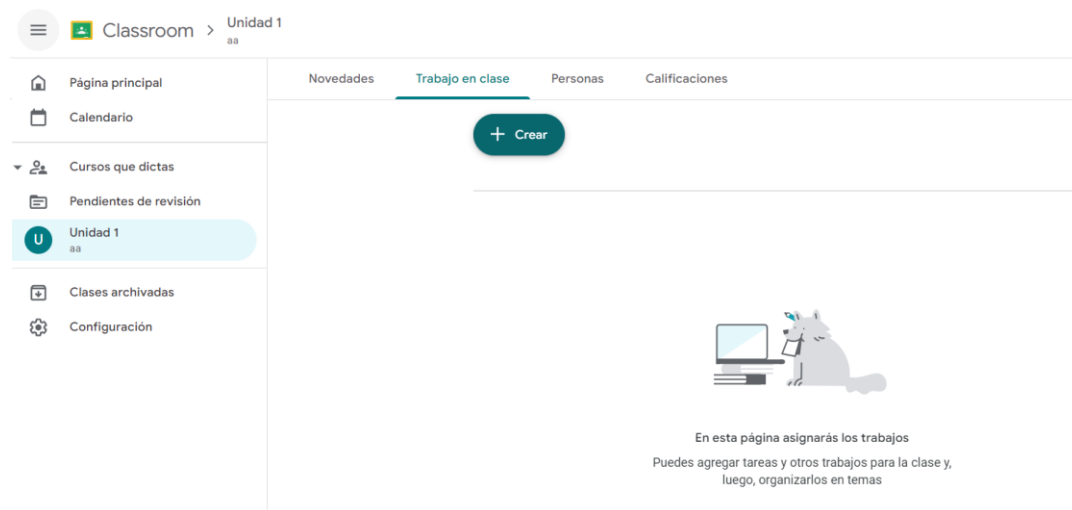
5.- Una vez creada la clase se visualizará la siguiente pantalla



**Figura 20.** Clase creada

*Elaboración:* Elaboración propia.

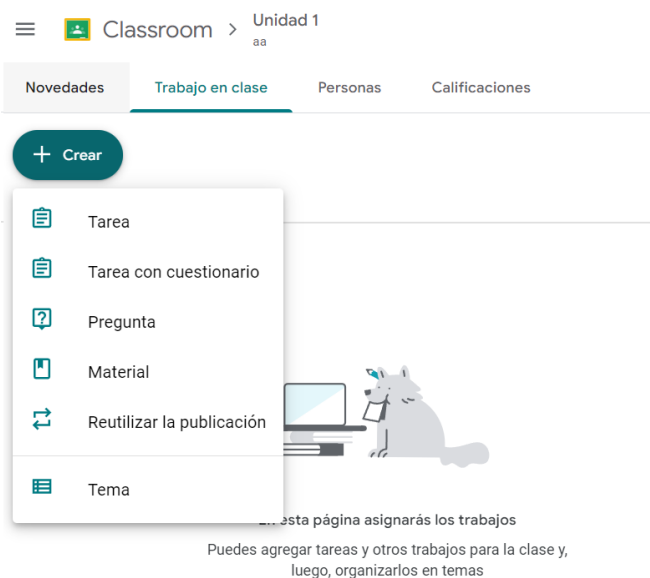
6.- Para subir las actividades o trabajos se debe seleccionar la opción trabajo en clase



**Figura 21.** Creación de trabajos en la clase

*Elaboración:* Elaboración propia.

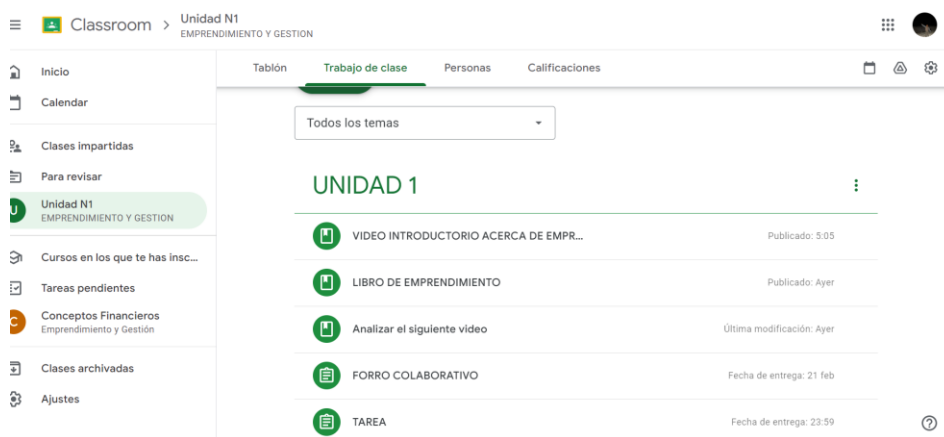
7.- Seleccionar el botón crear, en donde se pueden visualizar las opciones para la creación de actividades o tareas que se visualizarán dentro de la clase.



**Figura 22.** Opciones para la creación de actividades y tareas para la clase

**Elaboración:** Elaboración propia.

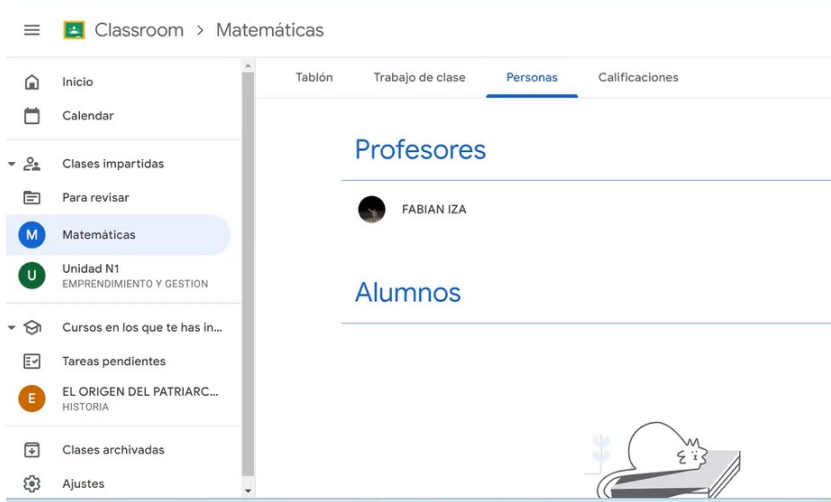
8.- Una vez creadas las actividades se visualizará de la siguiente manera



**Figura 23.** Actividades creadas en la clase

**Elaboración:** Elaboración propia.

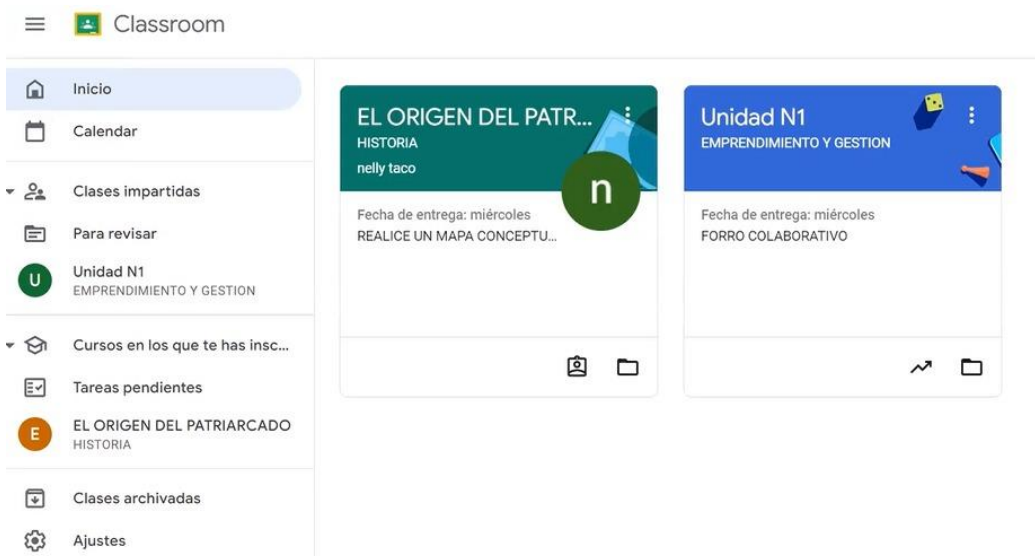
9.- Para conocer las personas que forman parte de la clase se debe seleccionar la opción personas.



**Figura 24.** Visualización de los participantes de la clase

**Elaboración:** Elaboración propia.

10.- Al dirigirnos al botón inicio que se encuentra en el apartado izquierdo, se dirigirá a la página principal en donde se puede observar las clases que han sido creadas



**Figura 25.** Visualización de los participantes de la clase

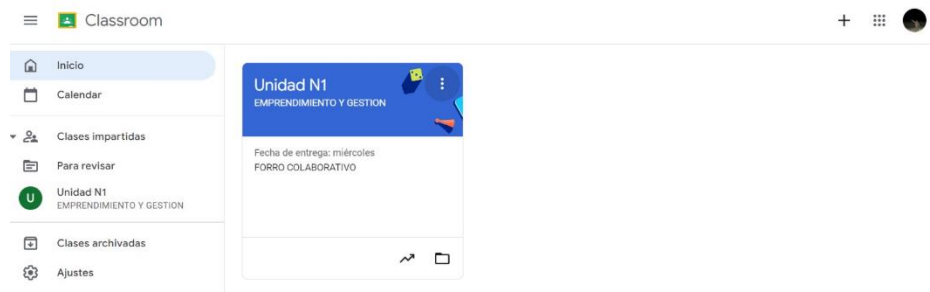
*Elaboración:* Elaboración propia.

## **Actividad creada para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje empleando la plataforma Google Classroom**

Para el desarrollo de este apartado se empleó el uso de la plataforma educativa Google Classroom, la misma que ofrece una variedad de beneficios para docentes y estudiantes. En primer lugar, facilita la organización y gestión del trabajo escolar al permitir a los profesores crear clases en línea, asignar tareas, compartir materiales educativos y comunicarse con los estudiantes de manera centralizada.

Además, Google Classroom ofrece herramientas de retroalimentación que permiten a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes de manera rápida y efectiva. A su vez, los estudiantes también se benefician al tener acceso a recursos educativos en cualquier momento y lugar, así como al poder colaborar con sus compañeros de clase de forma sencilla. Se debe destacar que la plataforma educativa Google Classroom ayuda a simplificar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje al proporcionar una plataforma digital interactiva y organizada como se visualiza en el siguiente link:

<https://classroom.google.com/c/NDg4NzgxODEzMTA3?hl=es>



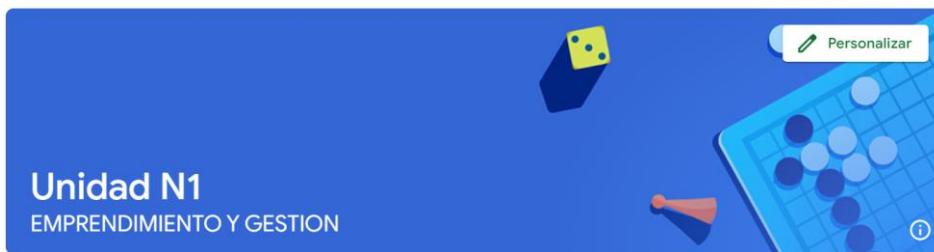
**Figura 26.** Plataforma educativa Google Classroom

*Elabora:* Elaboración propia.



**Figura 27.** Apartado de la clase

*Elabora:* Elaboración propia.



**Figura 28.** Clase didáctica

*Elabora:* Elaboración propia.




**Figura 29.** Presentación de la clase didáctica

*Elabora:* Elaboración propia.


Todos los temas ▾

## UNIDAD 1



 VIDEO INTRODUCTORIO ACERCA DE EMPR... Publicado: 5:05

ANALIZAR EL SIGUIENTE VIDEO.

 Introducción al emprendi...  
Vídeo de YouTube · 2 minutos

[Ver material](#)

**Figura 30.** *Actividad formativa para el estudiante sobre la clase*

**Elabora:** Elaboración propia.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguaguña, E. (2019). *Entorno virtual de aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año de bachillerato del Colegio Nacional Mariano Benítez*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato.  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1159/1/75691.pdf>
- Arias Miño, L. (2022). Educación virtual en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestion . *Tesis de grado*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Repositorio. UG.
- CAE. (09 de Diciembre de 2022). *10 ventajas de una plataforma educativa*.  
<https://www.cae.net/es/ventajas-plataforma-educativa/>
- CES. (30 de Marzo de 2020). *CES APRUEBA NORMATIVA TRANSITORIA POR EMERGENCIA SANITARIA*. Decreto:  
[https://www.ces.gob.ec/?te\\_announcements=ces-aprueba-normativa-transitoria-por-emergencia-sanitaria-31-03-2020](https://www.ces.gob.ec/?te_announcements=ces-aprueba-normativa-transitoria-por-emergencia-sanitaria-31-03-2020)
- Cotom, M. (28 de Septiembre de 2022). *Ventajas y desventajas de la educación virtual*.  
<https://geducar.com/blog/ventajas-y-desventajas-de-la-educacion-virtual>
- Cuyo Maigua, M. (2020). Las tic como herramientas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Tesis de grado*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga. Repositorio. UTC.
- Fabelo, J., y Arteaga, D. (2020). Dos herramientas para la enseñanza de la gramática del español para estudiantes no hispanohablantes. *Articulo de revista*, 4(4), 94.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8268058>

- Flores, J., Camarena, P., y Avalos, E. (2019). La realidad virtual, una tecnología innovadora aplicable al proceso de enseñanza de los estudiantes de ingeniería. *Artículo científico*, 6(2), 52. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=bLv\\_yHEAAAAJ&citation\\_for\\_view=bLv\\_yHEAAAAJ:ULOm3\\_A8WrAC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=bLv_yHEAAAAJ&citation_for_view=bLv_yHEAAAAJ:ULOm3_A8WrAC)
- Freire, A., y Jarrín, G. (2022). *Plataformas educativas digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9392>
- Galarza, C. (2021). *Uso de las plataformas educativas en el nivel de aprendizaje de los niños del primer año nivel preparatoria de la Unidad Educativa "Rosa Zárate" del cantón Quero*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33102/1/Tesis%2029-06-%202021-signed%20Galarza%20E-signed%20%281%29.pdf>
- García, J., Rending, A., y López, J. (2023). Cálculo del tamaño de la muestra en investigación en educación médica. *Artículo de revista*, 2(8), 4. <https://www.elsevier.es/es-revista-investigacion-educacion-medica-343-articulo-calculo-del-tamano-muestra-investigacion-S2007505713727157>
- Holguin, J., y Rodríguez, M. (2020). Proactividad y resiliencia en estudiantes emprendedores de lima. *Artículo de revista*, 8(2), 11. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v8n2/2310-4635-pyr-8-02-e367.pdf>
- Ministerio de Educación. (23 de Marzo de 2020). *La Educación a través de plataformas digitales*. <https://educacion.gob.ec/la-educacion-a-traves-de-plataformas-digitales/>

- Nájjar, O., García, P., y Grosso, E. (10 de Marzo de 2020). *La plataforma virtual como herramienta didáctica dinamiza la lectura y la escritura*. Artículo de revista: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/download/8025/9897?inline=1>
- Padilla, E., Portilla, G., y Torres, M. (2020). Aprendizaje autónomo y plataformas digitales: el uso de tutoriales de YouTube de jóvenes en Ecuador. *Artículo científico*, 46(2), 286. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000200285&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000200285&script=sci_arttext)
- Pastor, N. (2019). *Recurso educativos digitales en la asignatura de emprendimiento y gestion*.
- Pearson. (27 de Julio de 2021). *Tipos de plataformas educativas: ¿cuál elegir para mi escuela?* <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tipos-de-plataformas-educativas-cual-elegir>
- Pérez Mato, N. (2020). La bibliografía, bibliometría y las ciencias afines. *Artículo de revista*, 10(3), 7. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352002000300001&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352002000300001&script=sci_arttext)
- Pérez, A., Iglesias, A., Meléndez, L., y Berrocal, V. (2020). Competencia digital docente para la reducción de la brecha digital: Estudio comparativo de España y Costa Rica. *Artículo científico*(46), 77-78. <https://raco.cat/index.php/Tripodos/article/view/369937/463664>
- Prada, R., Hernández, C., y Aloiso, A. (14 de Mayo de 2019). Uso y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros

docentes en matemáticas. *Ariticulos de investigación*(57), 1.  
<https://www.redalyc.org/journal/1942/194260035010/html/>

Ramírez Castro, A. (2023). El derecho a la educación pública virtual en tiempos de pandemia: Evaluación constitucional del plan aprendamos juntos en casa. *Revista mundo financiero*, 4(11), 8.

Rodríguez, J., y Gravini, E. (2019). *Plataformas educativas virtuales y su incidencia en el desempeño académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes de la básica secundaria*. Universidad de la Costa.  
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/6009>

Rus Arias, E. (1 de Noviembre de 2020). *Investigación exploratoria*. Economipedia:  
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html>

Siteal. (2019). *Ecuador, educación en bachillerato*. UNESCO.  
[https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_informe\\_pdfs/dpe\\_ecuador-\\_25\\_09\\_19.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_informe_pdfs/dpe_ecuador-_25_09_19.pdf)

Siteal. (20 de Abril de 2020). *Educación Básica*.  
[https://siteal.iiep.unesco.org/eje/educacion\\_basica](https://siteal.iiep.unesco.org/eje/educacion_basica)

Suárez, E. (9 de Noviembre de 2023). *Método inductivo y deductivo*. Experto Universitario:  
<https://expertouniversitario.es/blog/metodo-inductivo-y-deductivo/>

Tomalá, M., Gallo, G., Moquera, J., y Chancusig, J. (2020). Las plataformas virtuales para fometar aprendizaje colaborativo en los estudiantes de bachillerato. *Revista científica mundo de la investigación y el conocimiento*, 4(4), 201.

Torres, L., y Moreno, C. (2019). *Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información, SENATI*. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima-Perú.

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma\\_TorresArgomedo\\_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomedo_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Torres, P. (5 de Junio de 2022). *Población de estudio*.  
<https://www.uv.es/invsalud/invsalud/disenyo-sujetos.htm>

Valdez Hernández, E. (2019). la educacion virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del instituto nacional materno perinatal. *Tesis de grado*. Universidad César Vallejo, Perú. Repositorio. UCV.

Valverde, A., y Solis, P. (2021). Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior. *Articulo de revista*, 6(1), 1116.

Viñas, M. (2021). *Plataformas educativas en el nivel superior en contexto de emergencia sanitaria por el COVID-19*. Universidad Nacional de La Plata, La Plata.  
<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2131/te.2131.pdf>

Zaruma Palaguachi, M. (2019). *Diseño de un Aula virtual en Moodle para aprendizaje de comercio electronico* . Diseño de un Aula virtual en Moodle para aprendizaje de comercio electronico : [tps://doi.org/10.3991/ijet.v14i17.11235](https://doi.org/10.3991/ijet.v14i17.11235)

## **ANEXOS**

Anexo 1. Oficio autorización unidad educativa



## UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO"

SAN MIGUEL – PROV. BOLÍVAR – ECUADOR

Apdo. Postal 023 Email: cdiezdenero@yahoo.es Tel. Fax. 03 2650716 Av. Velasco Ibarra 0965 y Sucre

San Miguel de Bolívar, 19 de febrero de 2024

MAGISTER GELACIO COLOMA GAIBOR, CON CÉDULA DE CIUDADANÍA 0201135647, EN CALIDAD DE RECTOR ENCARGADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DE SAN MIGUEL DE BOLÍVAR.

### CERTIFICO:

Que el señor IZA CHAZO ALVARO FABIAN, portador de la cédula de ciudadanía 0202438776, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales e Informática, realizó la aplicación de encuestas sobre las Plataformas Educativas a los estudiantes de Bachillerato Técnico Industrial, Figuras Profesionales de Electromecánica Automotriz y Electrónica de Consumo, a la Autoridad y Docente del Área de Emprendimiento y Gestión; mismas que fueron aplicadas el 1 de Febrero de 2024.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente certificado para los fines pertinentes.

Atentamente,

Mgs. Gelacio Coloma G.

**RECTOR (E) U. E. 10 DE ENERO**





## UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO"

SAN MIGUEL – PROV. BOLÍVAR – ECUADOR

Apdo. Postal 023 Email: cdiezdenero@yahoo.es Tel. Fax. 03 2650716 Av. Velasco Ibarra 0965 y Sucre

San Miguel de Bolívar, 19 de febrero de 2024

MAGISTER GELACIO COLOMA GAIBOR, CON CÉDULA DE CIUDADANÍA 0201135647, EN CALIDAD DE RECTOR ENCARGADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DE SAN MIGUEL DE BOLÍVAR.

### CERTIFICO:

Que el señor IZA CHAZO ALVARO FABIAN, portador de la cédula de ciudadanía 0202438776, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales e Informática, realizó la aplicación de encuestas sobre las Plataformas Educativas a los estudiantes de Bachillerato Técnico Industrial, Figuras Profesionales de Electromecánica Automotriz y Electrónica de Consumo, a la Autoridad y Docente del Área de Emprendimiento y Gestión; mismas que fueron aplicadas el 1 de Febrero de 2024.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo el interesado hacer uso del presente certificado para los fines pertinentes.

Atentamente,

Mgs. Gelacio Coloma G.  
**RECTOR (E) U. E. 10 DE ENERO**



## Anexo 2. Modelo de encuesta



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA**  
**EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y**  
**HUMANÍSTICAS**



**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS**  
**EXPERIMENTALES (INFORMÁTICA)**

**ENCUESTA A ESTUDIANTES**

La presente encuesta tiene como finalidad recopilar información de los estudiantes en cuanto al conocimiento sobre tecnologías de información y plataformas educativas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de primero de bachillerato técnico de la unidad educativa "10 de enero", en el periodo 2023 – 2024.

**1. ¿Usted conoce sobre Tecnologías de Información y Comunicación TICs**

- a. Si
- b. No

**2.- ¿En la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el docente utiliza herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza?**

- a. Siempre
- b. A veces
- c. Nunca

**3.- ¿Le gustaría que su aprendizaje le resultará más entretenido, creativo, motivador e interactivo?**

a. Si

b. No

**4.- ¿Piensa usted que el acceder en cualquier momento y desde cualquier lugar (línea) a los recursos didácticos dispuestos por el docente le facilitaría su aprendizaje?**

a. Si

b. No

**5.- ¿Está familiarizado con plataformas educativas?**

a. Si

b. No

**6. En caso de ser afirmativo, ¿Cuáles plataformas educativas conoce? (Selecciona todas las que correspondan)**

a. Moodle

b. Google Classroom

c. Canvas

d. Edmodo

e. Teams

f. Otra (especificar) \_\_\_\_\_

**7. ¿Le gustaría a usted usar alguna plataforma educativa para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

- a. Sí
- b. No

**8. Si llegase a implementarse alguna plataforma educativa ¿qué tipo de actividad o recurso sería de mayor utilidad para que sea efectivo y beneficioso para su aprendizaje?**

**(Selecciona todas las opciones que apliquen)**

- a. Publicación de materiales de estudio
- b. Realización de actividades interactivas
- c. Foros de discusión
- d. Evaluaciones en línea
- e. Clases pregrabadas
- f. Chats
- g. Otros (especificar): \_\_\_\_\_

**9.- ¿Cree que una plataforma educativa en línea podría mejorar tu acceso a recursos educativos fuera del aula tradicional?**

- a. Si
- b. No

**10.- ¿Estarías dispuesto/a a participar activamente en una plataforma educativa en línea como parte de tu proceso de aprendizaje?**

- a. Si
- b. No

### Anexo 3. Modelo de entrevista



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,**  
**SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES**  
**(INFORMÁTICA)**

**ENTREVISTA**

La presente entrevista tiene como finalidad de recopilar información sobre las plataformas educativas, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión a los docentes de primero de bachillerato técnico de la unidad educativa "10 de enero".

- 1. ¿Ha utilizado herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- 2. ¿Le gustaría que el proceso de enseñanza -aprendizaje sea más entretenido, creativo, motivador e interactivo?**
- 3. ¿Conoce acerca de plataformas educativas en línea como recurso pedagógico en clases?**
- 4. ¿Estaría dispuesto/a a integrar una plataforma educativa en línea como parte de tus métodos de enseñanza regulares?**
- 5. ¿Prefiere la posibilidad de compartir material educativo de forma digital en lugar de utilizar material impreso en el aula a través de una plataforma educativa en línea.?**
- 6. ¿Considera que estas plataformas enriquecen la variedad y calidad de los materiales didácticos disponibles?**

7. **¿Cree que una plataforma educativa en línea podría mejorar la comunicación e interacción entre docentes y estudiantes en comparación con métodos tradicionales?**
8. **¿Cuáles considera que son los mayores desafíos al utilizar plataformas educativas en el proceso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**
9. **¿Ve usted la implementación de una plataforma educativa como una oportunidad para enriquecer su práctica docente y mejorar los resultados académicos de los estudiantes?**
10. **¿Qué tipo de recursos o herramientas específicas le gustaría ver en una plataforma educativa para que sea realmente beneficiosa en su práctica docente?**

#### Anexo 4. Evidencias fotográficas





