UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PERFIL DE TRABAJO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: HERRAMIENTAS DIGITALES DE EVALUACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO DE E.G.B DE UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2021-2022

AUTORAS:

ARÉVALO ALARCON VERÓNICA JANETH

CHALACAN GARCÍA EVELYN ESTEFANIA

PERIODO ACADÉMICO

2021-2022

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

HERRAMIENTAS DIGITALES DE EVALUACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO DE E.G.B DE UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2021- 2022.

AUTORAS

ARÉVALO ALARCON VERÓNICA JANETH
CHALACAN GARCÍA EVELYN ESTEFANIA

TUTOR

ING. VERÓNICA VELOZ

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2022

I. DEDICATORIA

Mi trabajo lo dedico con mucho amor y cariño, a Dios por la fortaleza y las bendiciones que me da todos los días, a mis queridos padres por a verme educado con buenos valores y ser la persona que soy hoy en día, muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este. Gracias por todo a mis padres por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, aunque hemos pasado por momentos muy difíciles siempre han estado ahí apoyando incondicionalmente.

A mi esposo, hijo y mis hermanas, por haber sido el pilar fundamental en el cual siempre me he apoyado en mis debilidades, para poder seguir con mis estudios y hoy en día llegar a cumplir esta meta, que no fue fácil pero tampoco imposible gracias por el amor y el apoyo incondicional que siempre me han brindado.

Arévalo Verónica

El presente trabajo se lo dedico primero a mi Dios por haberme permitido llegar tan lejos, por darme sabiduría, fortaleza y fuerzas, además de ser un guía excepcional en mi vida. A mis padres por haber formado y forjado en mí una mujer luchadora, con normas y valores, por sus constantes motivaciones lo cual me permitieron seguir y no rendirme. A mis hermanos y demás familia en general por el apoyo que siempre me brindaron, en todo momento nunca me dejaron caer y fueron muy constantes hasta este punto de mi vida.

A mi novio en especial que siempre estuvo apoyándome en las buenas y en las malas cuando más lo necesite, que asido un pilar fundamental y a formado parte de mi ser con sus consejos y ayudas constantes, él siempre ha estado ahí para guiarme. Gracias a todos por brindarme todo su amor que me ayudo a conseguir una meta más en mi vida.

Chalacan Evelyn

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar, a la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas, quienes nos ofrecieron una gran oportunidad de estudiar y darnos la bienvenida a una vida profesional, agradecemos a nuestros docentes por sus consejos, enseñanzas interminables, gratificamos a nuestros compañeros que desde un inicio estuvieron junto a nosotras para cumplir una meta más en nuestras vidas, de igual manera a la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, Ing. Verónica Veloz nuestra tutora académica que con sus conocimientos supo guiar acertadamente esta investigación, agradecemos la acogida de los niño(as) que fueron los partícipes en esta actividad, ya que sin su ayuda y colaboración no hubiese sido posible la culminación de esta trabajo.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Verónica Veloz

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: HERRAMIENTAS DIGITALES DE EVALUACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO DE E.G.B DE UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR EN EL PERIODO 2021- 2022 elaborado por las autoras, EVELYN ESTEFANIA CHALACAN GARCÍA con C.I 1725311532 y VERÓNICA JANETH ARÉVALO ALARCON con C.I 0202348728 de la carrera de Educación Básica 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 las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 14 marzo del 2022



Ing. Verónica Veloz

TUTOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA

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

NOTARIA TERCERA

Nº ESCRITURA 20212020100 3P01633

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

VERONICA JANETH AREVALO ALARCON y EVELYN ESTEFANIA CHALACN GARCIA

INDETERMINADA

DI: 2 COPIAS L.L.

Factura 001-001-000011846

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolivar, Republica del Ecuador, hoy dia veintitrés de agosto del dos mil veintiuno, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Publico Tercero del Cantón Guaranda, comparecen la señoras VERONICA JANETH AREVALO ALARCON casada, domiciliada en esta ciudad de Guaranda, celular 0985479230, correo electronico arevalovcronica0803@gmail.com, y EVELYN ESTEFANIA CHALACN GARCIA soltera, domiciliada en el Canton Cayambe y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0981533892, correo electrónico es evelynestefi8@gmail.com, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlas 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 instruidos por mi el Notario con el objeto y resultado de esta escritura publica a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes "Previo a la obtención de Licenciadas en Ciencias de la Educacion Basica, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "HERRAMIENTAS DIGITALES DE EVALUACION EN AMBIENTES VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE LA MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO DE E.G.B. DE UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR EN EL PERIODO 2021- 2022 " es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores" Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes HASTA AQUI LA DECLARACIÓN JURADA La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal Para el otorgamiento de la presente escritura publica se observaron todos los preceptos legales del caso, leida que les fue a las comparecientes por mi el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firman conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaria la presente escritura, de todo lo cual doy fe -

VERONICA JANETH AREVALO ALARCON
C.C. 0202314872-1

EVELYN ESTEFANIA CHALACN GARCIA
C.C. 1723311553-2

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



V. ÍNDICE

PORTADA

HOJA DE GUARDA

I. DEDICATORIA **1**

II. AGRADECIMIENTO **2**

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR **3**

IV. AUTORÍA NOTARIADA **4**

V. ÍNDICE **5**

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL **10**

VII. ABSTRACT **11**

1. TEMA **14**

2. ANTECEDENTES **15**

3. PROBLEMA **16**

3.1 Descripción del problema. 16

3.2 Formulación del problema 17

4. JUSTIFICACIÓN **18**

5. OBJETIVOS **20**

5.1 Objetivo general 20

5.2 Objetivos específicos 20

6. MARCO TEÓRICO **21**

6.1 Teoría Científica 21

6.1.1 Tecnología e innovación en las herramientas digitales 21

6.1.2 Herramientas digitales de evaluación 21

6.1.3 Importancia de las herramientas digitales 22

6.1.4 Tipos de herramientas digitales de evaluación 22

A. Herramienta digital Mentimeter 22

B. Herramienta digital socrative 24

C. Herramienta digital Nearpod 27

D. Herramienta digital Playposit 30

E. Herramienta digital Peergrade 32

F. Herramienta digital Quizizz 34

G. Herramienta digital Kahoot 37

H. Herramienta digital CoRubics 40

6.1.5 Motivación 45

6.1.6. Importancia de la motivación 45

6.1.7 Tipos de motivación 46

Motivación extrínseca 46

Motivación intrínseca 47

6.2 Teoría legal 48

Constitución de la República del Ecuador 48

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 49

Plan Educativo "Aprendemos Juntos en Casa" 49

Currículo Priorizado 12. Evaluación 49

6.3 Teoría Referencial 49

7. MARCO METODOLÓGICO **51**

7.1 Enfoque de la investigación 51

7.2 Diseño o tipo de estudio 51

7.3 Métodos 51

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 52

7.5 Universo y Muestra 52

7.6 Procesamiento de información y cronograma de actividades 53

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS **54**

9. CONCLUSIONES **70**

10. PROPUESTA **71**

10.1 Datos informativos 71

10.2 Introducción 72

10.3 Objetivos 73

10.3.1 Objetivos general 73

10.3.2 Objetivo específicos 73

10.4 Desarrollo 74

10.4.1 Herramientas digitales de evaluación para el aprendizaje 74

Bibliografía **108**

Anexos **111**

Índice de gráficos e imágenes

Gráfico: N° 1 54
Gráfico: N° 2 55
Gráfico: N° 3 56
Gráfico: N° 4 57
Gráfico: N° 5 58
Gráfico: N° 6 59
Gráfico: N° 7 60
Gráfico: N° 8 61
Gráfico: N° 9 62
Gráfico: N° 10 63

Imágenes

Imagen 1. Inicio de la propuesta del tema 113
Imagen 2. Se realizó la interpretación y análisis de resultados tanto de la entrevista como de la encuesta de los alumnos y docentes 113
Imagen 3. Revisión de la metodología con la tutora 114
Imagen 4. Revisión de toda la propuesta con la tutora..... 114
Imagen 5. Revisión de toda la propuesta con la tutora..... 115
Imagen 6. Revisión de la guía de las herramientas digitales de evaluación con la tutora. 115
Imagen 7. Puesta en práctica la encuesta en los alumnos de la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" 116
Imagen 8. Presentación de la guía de capacitación a los docentes y estudiantes..... 116
Imagen 9. Exposición de las herramientas digitales de evaluación a los estudiantes y maestros 117
Imagen 10. Explicación de cada una de las herramientas digitales de evaluación 117

Imagen 11. Entrega de la encuesta de la propuesta de la guía de capacitación a los estudiantes..... 118

Imagen 12. Ayuda a los estudiantes sobre los interrogantes del guía de capacitación 118

Imagen 13. Realización de la gruía de las herramientas digitales de evaluación. 119

Imagen 14. Presentación de la guía de las herramientas digitales de evaluación a la docente 119

Imagen 15. Repartición de las guías de las herramientas digitales de evaluación a los docentes de la institución 120

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación titulada “Herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales para el desarrollo de la motivación en los estudiantes de 6to de E.G.B de unidad educativa “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2021-2022”. Es algo indiscutible la educación virtual por tal razón tanto docentes como estudiantes son incluidos para utilizar diferentes aparatos tecnológicos como celulares, PC, laptops entre otros recursos debido a la insuficiencia de comunicación y la necesidad de no dejar proceso de enseñanza aprendizaje, pero es inevitable decir que los alumnos no solo se conforman con una enseñanza casual sino que adquieren nuevas oportunidades y formas de estudio, es ahí donde el docente consigue acontecimientos de estrategias renovadas para reforzar el conocimiento.

La evaluación es un elemento fundamental para producir información lo cual permite reconocer al estudiante dificultades en su proceso de aprendizaje, esto hace que el docente reoriente su diseño de enseñanza, por tanto la evaluación se ejecuta en diferentes tiempos durante el transcurso del periodo académico, es importante reconocer el momento indicado donde el docente debe utilizar herramientas digitales de evaluación donde también se convierten en motivos para la motivación del estudiante ya que en la actualidad se han vuelto algo innovador, que brindan recursos como imágenes, sonidos y videos, además de ofrecer la interactividad con infinidad de materiales que se pueden subir o publicar.

La presente investigación redacta la importancia y conceptualización de algunas herramientas digitales de evaluación y como estas podrían ayudar a la motivación del estudiante.

Palabras claves: herramientas de evaluación, enseñanza, aprendizaje, motivación, docentes.

VII. ABSTRACT

The present investigation entitled "Digital evaluation tools in virtual environments for the development of motivation in the 6th E.G.B students of the "Vicente Rocafuerte" educational unit of the city of Guaranda, Bolívar province in the academic period 2021-2022 ". Virtual education is indisputable for this reason, both teachers and students are included to use different technological devices such as cell phones, PCs, laptops among other resources due to insufficient communication and the need not to leave the teaching-learning process, but it is inevitable to say that students not only settle for casual teaching but also acquire new opportunities and forms of study, it is there where the teacher achieves renewed strategies to reinforce knowledge.

The evaluation is a fundamental element to produce information which allows the student to recognize difficulties in their learning process, this makes the teacher reorient their teaching design, therefore the evaluation is carried out at different times during the course of the academic period, it is important recognize the right moment where the teacher must use digital evaluation tools where they also differ in reasons for student motivation since they have now become something innovative, which provide resources such as images, sounds and videos, in addition to offering interactivity with countless materials that can be uploaded or published.

This research outlines the importance and conceptualization of some digital assessment tools and how they could help student motivation.

Keywords: evaluation tools, teaching, learning, motivation, teacher.

VIII. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se desarrolló con el objetivo de analizar las herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales para el desarrollo de la motivación en los estudiantes de sexto de Educación General Básica en "Unidad Educativa Vicente Rocafuerte" que comprende la importancia en el entorno educativo debido a que se ha vuelto fundamental y transcendental la utilización de los recursos tecnológicos y digitales en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje, de esta forma se demuestra la innovación de los docentes.

Los herramientas digitales de evaluación actualmente son de mucha trascendencia en el desarrollo de docente y dicente, ya que la transformación educativa se ha desarrollo de forma apresurada con los nuevos procedimientos de la información y comunicación, dispositivos digitales en internet, el razonamiento de novedosas técnicas y metodologías, en la que sea viable mejorar la organización y calidad de aprendizaje de los alumnos, en la que sean reflexivos y críticos de pensamiento, más que nada respetando el raciocinio de los otros. Para eso el profesor concientizara sobre la necesidad de actualizarse e impulsar su entendimiento tecnológico y la funcionalidad de los instrumentos digitales de evolución en sus alumnos.

La motivación parece incidir sobre la manera de pensar y con ello el aprendizaje, a partir de esta visión se puede creer que las diferentes orientaciones motivacionales van a tener efectos diferentes para el aprendizaje. De esta manera, parece que el alumno motivado intrínsecamente hace que seleccione y haga ocupaciones por el interés, curiosidad y reto que está cruzando actualmente, aunque los docentes no han logrado sus objetivos por diferentes razones, las ganas y el entusiasmo de aprender están marcados en sus estudiantes.

En esta averiguación se utilizó una metodología de investigación activa, en donde se presenta un enfoque mixto, esto quiere decir que se utilizó el método cualitativo y cuantitativo con las técnicas de la entrevista y encuesta lo cual busca las razones y efectos de consenso al problema, en la que se observa la carencia del uso de

las herramientas digitales y del desconocimiento de los ámbitos virtuales de aprendizaje de los profesores.

Las herramientas digitales de evaluación no solo deben ser recurridas para dar información que faciliten nociones y conceptos de conocimiento, sino que también pueden ser utilizadas para dar diferentes motivaciones que aporten y favorezcan a desarrollar nuevas habilidades, para poder constatar el desempeño de los estudiantes.

1. TEMA

Herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales para el desarrollo de la motivación en los estudiantes de 6to de E.G.B de Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar en el periodo 2021-2022.

2. ANTECEDENTES

Desde una perspectiva correlacional de la tesis se realizó la investigación "Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, D.M.Q., periodo 2019-2020", en lo que tiene que ver con el repositorio académico de la UCE, el objetivo fue determinar herramientas digitales que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Tarqui en el contexto de la educación virtual.

Respecto a la metodología utilizada, este trabajo corresponde a una investigación bibliográfica documental, focalizada en la recopilación y análisis de diversas publicaciones académica (tesis de grado y posgrado), así como informes y proyectos. A través de buscadores académicos, se realizó una exploración de documentos que presentaran experiencias sobre la aplicación de herramientas digitales al proceso educativo, considerando que los estudios cumplieran varios parámetros; realizarse en contextos de educación no presencial, en países hispanoblantes, en educación primaria, incluir herramientas de acceso gratuito; disponibilidad completa del documento y antigüedad de la publicación a 20 años. En total, se recopilaron siete plataformas virtuales con resultados favorables en la motivación y aprendizaje de los estudiantes de educación primaria, y tres herramientas para la planificación docente. También se analizaron mecanismos de comunicación para los estudiantes con limitado acceso a internet. La incorporación de estas herramientas es viable y necesaria, siempre que es el docente cumpla un rol de mediador activo y tenga un claro propósito para du uso en proceso de enseñanza aprendizaje. (Palacios, 2021).

Las competencias digitales y la influencia que tiene en la educación sean a través de los recursos y herramientas digitales que utilice los docentes para la enseñanza y los estudiantes para su aprendizaje por lo que el docente no debe ser indiferente a estos cambios actuales donde se requiere el uso y la aplicación de nuevas tecnologías en la educación.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema.

En la actualidad es posible evidenciar algunas debilidades en la utilización de las herramientas digitales de evaluaciones en los ambientes virtuales por parte de los profesores, porque el conocimiento que poseían estaba totalmente condicionado, además, se acostumbraron a trabajar de manera presencial, esto demostró la deficiencia de la mayoría de la instituciones educativas lo cual específica a quienes se les dificulta realizar múltiples actividades académicas que conlleve a la interrelación de la formación académica, por tal razón se incorporan nuevas sapiencias implementando capacitaciones a los docentes para mejorar la calidad de enseñanza-aprendizaje en los alumnos he aquí la importancia de utilizar herramientas digitales.

Es importante identificar cuáles son las circunstancias de cada uno o de manera individual, para poder verificar si existe una barrera que no le permita un aprendizaje adecuado, los motivos de estos pueden ser; un síntoma de falta de hábitos, vacíos académicos, carencia de métodos de estudio, pues estos provocan una pérdida de conocimiento fundamental para el niño. Ante esta situación, la educación en línea ha generado un cambio de diferentes ambientes en donde está cobra relevancia para garantizar la continuidad académica en distintos niveles educativos. Esta modalidad virtual se vuelve un proceso reflexivo y de acción indispensable para obtener una educación de calidad. Pero hay que entender que, el nuevo diseño de sistemas ha dificultado el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto en los alumnos como en los docentes, ya que no estaban previstos cambios excesivamente bruscos. La utilización de recursos tecnológicos han sido de gran utilidad para este proceso, pero su rendimiento académico en mucho de los estudiantes no ha sido el esperado, las herramientas de evaluación digitales utilizadas por los docentes y adaptadas por los dicentes, no son suficientes para satisfacer las necesidades, la inusual situación como el estrés, cansancio, e incluso el aburrimiento que se sufre en esta modalidad concibe que las ganas y el entusiasmo de aprender decaen de forma apresurada. Sin embargo, si en la enseñanza presencial ya es complicado poder estimular la motivación que

mejoren el rendimiento académico, en la enseñanza en los ambientes virtuales, el problema adquiere dimensiones mayores al momento de limitarse el conocimiento de estas las herramientas.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera afecta el desconocimiento de las herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de 6to de E.G.B. de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo trata de plantear una investigación para fundamentar la importancia de las herramientas digitales de evaluación dentro de la educación online.

En la investigación presentada sobre el estudio de las herramientas digitales de evaluación, se ha podido evidenciar el grado de conocimiento, habilidades, aplicaciones pedagógicas, causas y dificultades que los docentes poseen en el manejo de las mismas, de la misma manera, se determina los problemas que la mayoría de los docentes tienen al momento de utilizar las herramientas tecnológicas.

Los docentes se han acoplado a una participación mínima al ritmo tecnológico de enviar y recibir conocimiento por el cual reduce la calidad educativa, es decir no se maneja a plenitud las competencias digitales, por tanto, los docentes sufren estrés al momento de usar recursos técnicos por tal razón los docentes deben utilizar herramientas digitales de evaluación en los alumnos, dado que permite valorar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes esperados; además, se identifica los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones de manera óptima y oportuna. De esta manera, las herramientas digitales la evaluación en el contexto del enfoque formativo requiere recolectar, sistematizar, analizar la información obtenida de diversas fuentes, con el fin de mejorar el aprendizaje.

Aquí radica la importancia en el uso de diferentes herramientas digitales donde el estudiante aplica distintas formas de conocimiento, de tal manera que para ellos sea algo fácil, distinto y novedoso de aprender, con diseños, diversidad y variedades de juegos que se obtienen de cada una de ellas, esta sería una educación de la nueva era. Los medios de comunicación y las herramientas de evaluación en relación a la tecnología crean opciones de interacción de manera sincrónica como asincrónica, es decir que el docente y el dicente interactúan en diferentes tiempos.

Las motivaciones son parte de los pensamientos, sentimientos y emociones encontradas en un mismo ser, pero la apatía, miedo, fracaso, la felicidad son parte de ellas, todo eso depende de cómo se encuentre la persona, estas pueden atraer negatividad de las motivaciones en tal sentido, se propone herramientas digitales de evaluación que brindaran una ayuda efectiva, auténtica, cierta y práctica que forman

conocimientos indispensables para ellos. Además, es evidente que la relación docente-estudiante debe ser una de las mejores ya que están en constante comunicación, esto hace la restauración de nuevos contenidos y habilidades digitales lo cual están asociadas al proceso de enseñanza - aprendizaje. En este contexto, cobran especial relevancia las herramientas digitales, tanto para la gestión de las actividades educativas como para la realización del proceso evaluativo.

La motivación debe ser significativa ya que debe estar presente durante todo el periodo académico, su importancia implica a ayudar a promover una interacción docente- dicente y contenido, además, desarrolla diferentes emociones lo cual hacen que obtengan una vida plena. Ellos requieren estar actualizados, pero también, necesitan un proceso de enseñanza-aprendizaje digno.

Causas probables de no utilizar herramientas digitales de evaluación:

La desmotivación de los estudiantes.

Bajo nivel de aprendizaje por parte de estudiante.

Estrés, cansancio y desinterés en las clases.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Determinar el uso de las herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales que contribuyan al desarrollo de la motivación en los estudiantes de 6to de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte".

5.2 Objetivos específicos

OE 1. Definir las herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales que aporten al desarrollo de motivación en los estudiantes de 6to de Educación General Básica de unidad educativa "Vicente Rocafuerte".

OE 2. Identificar las herramientas digitales de evaluación que agilicen la gestión del aprendizaje y el alcance de la motivación por parte de los docentes y al mismo tiempo aporten a su desempeño profesional.

OE 3. Sintetizar las herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales que permitan el desarrollo de la motivación.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1 Tecnología e innovación en las herramientas digitales

La utilización de los recursos de novedosas herramientas tecnológicas, son la marca de los cambios de siglo XXI, en la existente sociedad globalizada con nueva tecnología, por lo tanto, todos los días aumenta más el número de usuarios en torno al mundo, internet e aparatos con ciencia avanzada, de forma que su efecto está cambiando diversos puntos de la sociedad. Ejemplificando, el aprendizaje, la persona frente a el campo de estudios, permite a que cada individuo de una información de forma más simple y positiva, aprovechando este entendimiento para actualizarse una y otra vez (Trujillo, 2015).

6.1.2 Herramientas digitales de evaluación

(Jurado A, 2020) argumentan que las herramientas digitales nos ofrecen múltiples opciones para evaluar, además, permiten al profesor explotar su creatividad en el diseño de actividades de evaluación, son de gran utilidad para llevar a cabo este proceso, siempre atendiendo a los objetivos de la misma que se fija al iniciar la planificación de este proceso, ilustrada de la misma forma como un tiempo integral en la recogida de evidencias dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje del estudiante.

Siempre se deber tener en cuenta los momentos en el cual se va evaluar:

¿Cuándo evaluar?

- Antes de iniciar con los contenidos: evaluación diagnóstica.
- En el proceso de adquisición de temática: evaluación formativa.
- Al terminar el trabajo de los contenidos: evaluación sumativa y formativa.

¿A quién se va a evaluar?

- La evaluación del docente al estuante: heteroevaluación.
- Evaluación del propio alumnado así mismo: autoevaluación
- Evaluación interpares: coevaluación.

¿Cómo se va a evaluar?

- Instrumentos de evaluación: Diarios de aprendizaje, portfolio, rúbricas, cuestionarios.
- Herramientas de tipo digital que permiten llevar a cabo la evaluación: Blogs, sitios web, muros digitales, juegos.

6.1.3 Importancia de las herramientas digitales

Si partimos desde el principio de que evidentemente la educación no comienza por el contenido que se requiere enseñar, sino más bien por las interrelaciones que se llegan a establecer entre un alumno y un maestro, de ahí que el evaluar no es lo más importante pues se necesita intervenir de manera constante para llegar a tener éxito durante el valioso proceso de enseñanza y aprendizaje.

El profesor-investigador obtiene recursos para evaluar su práctica educativa basándose en información estadística: lo que se mide se puede mejorar. El tránsito de la retroalimentación a la autorregulación en el binomio de enseñanza-aprendizaje son temas que merecen mucha investigación, tanto cuantitativa como cualitativa. El conjunto de las herramientas digitales no son la el todo de la educación; son solo eso, herramientas. Pero, en manos de educadores creativos, que se encuentran conscientes de la importancia que tiene su labor, permiten generar constantemente círculos virtuosos de aprendizaje y enseñanza que impulsan grandemente el proceso formativo de cada estudiante con la construcción del conocimiento integral (Walss, 2020).

6.1.4 Tipos de herramientas digitales de evaluación

A. Herramienta digital Mentimeter

Para (Novas, 2019) Mentimeter es una plataforma de tipo tecnológica que se ha catalogado como un gran sistema de respuesta desde Suiza, dicha plataforma se encuentra especializada en la creación tanto de encuestas como de cuestionarios, los cuales pueden llegar a ser llenados por un número extenso de usuarios en tiempo real mediante dispositivos electrónicos como: celulares u ordenadores de tipo portátil. Como lo menciona su creador, esta plataforma puede permitir el desarrollo de diversas actividades de tipo interactivas en el aula de clases, por supuesto favoreciendo a la

participación estudiantil y sobre todo fomentando el trabajo colaborativo de los educandos en tiempo real.

En los últimos años, el mundo paulatinamente ha ido experimentado una gran transformación tanto social como económica, lo cual es producto de los enormes avances e innovaciones de tipo tecnológico que se han generado últimamente. La educación superior y las metodologías didácticas no han sido la excepción, ya que, cada vez más son los docentes que se enfrentan al gran reto de adaptarse a los metodologías y estrategias prácticas de enseñanza tradicional considerando que actualmente nos encontramos en un mundo netamente globalizado, con interconexión y cada vez mantiene una dependencia mayor por las tecnologías de la información.

Importancia de Mentimeter

En base a recientes investigaciones realizadas por varias universidades que utilizan esta plataforma, se ha encontrado que el gran éxito de la plataforma digital se da mediante tres ejes fundamentales. En primer lugar, el uso de este sistema fomenta el debate y la participación active de los alumnos en el aula, de una forma tan emocionante y creativa como es el uso de los dispositivos electrónicos. En segundo lugar, el sistema proporciona una sala de chat anónima donde los alumnos pueden expresar sus inquietudes sobre el material sin tener que revelar su identidad. En conclusión, la herramienta permite al docente obtener una eficiente retroalimentación de forma inmediata sobre la asimilación del material que se haya impartido en la sesión de clase.

Características de Mentimeter

Permite realizar el registro de la participación de los alumnos, se puede realizar preguntas, brinda la opción de rebacar datos específicos y definir conceptos.

Es ideal para realizar grupos focales, reuniones de generación de ideas y encuestas.

Beneficios:

En conjunto con los aportes interactivos que nos puede brindar la herramienta Mentimeter como instrumento educativo y la gran motivación que genera en los estudiantes la utilización de la tecnología tiene fines educativos como:

La plataforma es amigable por lo cual lo permite un fácil acceso a los involucrados.

Permite a los educadores realizar una descarga segura de los resultados.

Todo esto permite a los profesores analizar el resultado de la sesión efectuada para así identificar puntos que puedan necesitar refuerzo en una clase específica y así poder crear una experiencia más enriquecedora de aprendizaje para los alumnos.

Efecto del uso de la herramienta digital Mentimeter

Mentimeter permite la creación de contenidos de tipo interactivo para la educación en general y es ideal para generar conexión con los alumnos mediante actividades y presentaciones didácticas e interactivas. Con Mentimeter, puede mantener a sus estudiantes comprometidos y motivados en conferencias y presentaciones.

Esta herramienta digital permite crear contenidos interactivos para la educación y es ideal para conectar a los alumnos a través de actividades y presentaciones interactivas que es de mucha utilidad para recuperar palabras, ideas, realizar conceptos en tiempo real, graficas muy interesantes y para poder mantener a los estudiantes atentos y motivados para seguir las clases y las presentaciones. También podemos crear presentaciones diferentes e interactivas para sorprender y llamar la atención de los alumnos para interactuar los conocimientos aprendidos mediante Mentimeter.

B. Herramienta digital Socrative

Socrative se ha definido como una herramienta para la evaluación educativa en un entorno digital, permite a los docentes o tutores conocer las respuestas de los estudiantes en un tiempo real, también es una herramienta en línea gratuita que también

actúa como un gran sistema de retroalimentación inteligente que los docentes pueden formular tipos de preguntas, cuestionarios, juegos; que los estudiantes pueden responder en ese mismo instante de tiempo desde sus dispositivos, como: teléfonos móviles, tabletas, PC o portátiles.

Socrative se creó en 2010 en los Estados Unidos y paulatinamente ha ido aumentando el número de usuarios. Es una herramienta que permite realizar la evaluación en un entorno digital y brinda a los docentes la capacidad de conocer los resultados de manera rápida e inmediata. Podemos utilizarlo desde un navegador o la web o descargarlo en aparato tecnológico como un ordenador, Tablet o Smartphone. Además, cuenta con una versión para profesores y otra versión para alumnos. Para registrarse, el docente debe usar una cuenta de correo electrónico, mientras que los alumnos únicamente tienen que acceder a la página y, cuando estén en ella deben escribir el nombre de la sala en la cual van a jugar, dicho nombre ha sido asignado el profesor dentro de la app y a continuación se debe escribir el no nombre del jugador (Forteza, 2019).

Importancia de la herramienta Socrative

Socrative docente.

Las herramientas socrativas que usan los maestros se pueden lograr diseñando evaluaciones y también evaluando a los estudiantes. Por supuesto, los docentes que utilizan las herramientas de Socrative pueden considerar aspectos muy importantes, como alentar a los estudiantes a participar voluntariamente o individualmente, además, se puede crear un debate en clase con las preguntas que hacen los estudiantes. Los docentes juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en el componente de aprendizaje. Además, como partidario de los materiales de trabajo para que los estudiantes los usen razonablemente en el estudio diario. Sin embargo, con la herramienta Socrative, el docente tiene que preparar los recursos y materiales a utilizar en el aula para brindar las facilidades a sus alumnos, para ello tiene que iniciar todo un proceso (Gutierrez & Mamani, 2020).

En otras palabras, la herramienta Socrative es un sistema de retroalimentación eficaz, para que los profesores puedan evaluar continuamente. Supervisar simultáneamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. Gracias a Socrative, los profesores pueden crear diferentes formatos de cuestionarios. Además, la plataforma Socrative es muy beneficiosa ya que permite a los profesores hacer preguntas y obtener respuestas inmediatas, por lo que te permite hacer un seguimiento del progreso de los alumnos y luego dar retroalimentación en función del progreso de tus alumnos sobre los resultados obtenidos.

Socrative estudiante

Ahora bien, en cuanto al uso de las herramientas de Socrative, es beneficioso porque los estudiantes se sienten motivados a trabajar de dos formas, por ejemplo, individualmente o en grupo, para crear una experiencia de aprendizaje. De hecho, se crea una mayor interacción entre estudiantes y profesores.

Del mismo modo, la investigación ha demostrado que Socrative permite un aprendizaje significativo y colaborativo, ya que los estudiantes comprenden mejor cuando están comprometidos con su aprendizaje autónomo y cuando interactúan en base a argumentos, comparten opiniones y debaten con sus colegas.

(Gutierrez & Mamani, 2020)

Características de Socrative

Permite a los educadores apreciar el progreso de cada uno de los alumnos de la clase de manera síncrona y muy detallada.

Una de las características clave es su diseño, que permite a los estudiantes interactuar con muchos más usuarios.

Permite a los docentes crear cuentas gratuitas y adaptar la aplicación en cualquier tipo de dispositivo.

Permite la interacción práctica con otros profesores o usuarios similares. proporciona la capacidad de generar informes de la actividad de los estudiantes.

Los profesores pueden ver en tiempo real los resultados.

Beneficios

Permite desarrollar un aprendizaje de tipo participativo con el apoyo del educador.

Muy fácil de crear.

Se puede llegar a ejecutar desde cualquier PC o teléfono móvil.

Facilitar la interacción de un gran número de personas.

Los resultados se almacenan en la cuenta de quien creó el Mentimeter.

Efecto del uso de la herramienta digital Socrative

Con frecuencia, muchos profesores lo han utilizado en clase. Una vez que empieces a usarlo, pueden surgir nuevos usos o descubrir qué motiva cada vez más a cada grupo de estudiantes, por lo que vale la pena que también participen en las decisiones sobre cuándo y cómo usa Socrative.

Esta herramienta de evaluación pedagógica en un entorno digital permite a los docentes conocer las respuestas de los alumnos para empezar, es importante que primero se realice un registro como educador con esta herramienta podremos realizar pruebas, cuestionarios o evaluaciones de forma rápida y sencilla. Una vez que empieces a usarlo, pueden surgir nuevos usos o descubrir qué motiva más a cada grupo de estudiantes.

C. Herramienta digital Nearpod

Nearpod se puede definir como una herramienta de tipo digital que permite la interacción permanente entre docentes y alumnos a través de dispositivos móviles como: tabletas, computadoras personales y teléfonos inteligentes. Independientemente

del medio, los estudiantes y profesores deben estar conectados siempre a Internet cuando utilicen la aplicación durante la lección.

(Artal & Bravo, 2019) menciona que Nearpod es una gran herramienta de carácter multiusuario que permite a los docentes crear contenido multimedia, administrar tareas y actividades didácticas, guiar cómo abordar conceptos, etc. Por su parte permite que los alumnos pueden interactuar en base al desarrollo de ejercicios de resolución rápida y ciertos cuestionarios de respuesta fácil y sencilla. La plataforma permite el desarrollo de experiencias de aprendizaje atractivas en el sector de la educación, ya que ofrece cursos en línea, contenido interactivo y herramientas de evaluación en forma sincrónica.

La aplicación es realmente muy intuitiva y tiene una interfaz de usuario muy familiar que no requiere un conocimiento técnico profundo para usar. Sin embargo, la plataforma si requiere un registro previo por parte del docente. Por su parte, los alumnos no necesitan registrarse para participar, solo necesitan ingresar un código de tipo aleatorio de 5 dígitos que es proporcionado por el docente y correspondiente a la presentación de la actividad. Los dispositivos móviles están conectados sincrónicamente al dispositivo del profesor, por lo que el profesor se mueve a través de las diapositivas mientras los estudiantes interactúan simultáneamente con el contenido de cada página de la presentación.

Importancia de la herramienta Nearpod

La importancia la herramienta de tipo digital nos permite que se desarrolle y se muestre el contenido multimedia, generalmente estas son presentaciones muy interactivas dirigidas por maestros e incluyen múltiples hojas de respuesta, preguntas de prueba (posiblemente por tiempo limitado), preguntas abiertas, encuestas, ejercicios de completar espacios en blanco, y más, lo que permite un análisis muy rápido y cómodo de la evolución del estudiante. Además, la herramienta brinda varios informes con los resultados de los estudiantes individuales, así como de la clase en su conjunto.

Características de la herramienta Nearpod

Versión gratuita.

Hay algunas limitaciones: número de estudiantes 40.

Capacidad del almacenamiento es limitada.

Utiliza elementos interactivos.

Tamaño máximo de archivo

Además, la aplicación carece de un chat que permita mantener una comunicación muy fluida entre profesor y alumno.

Beneficios

Es simple e intuitivo.

Muy práctico para explicar en clase.

Interactuar con todos los estudiantes a la vez.

Resultados muy rápidos casi inmediatos.

El profesor pone la velocidad.

Usted gestiona sus propias pruebas y actividades.

Efecto del uso de la herramienta digital Nearpod

Nearpod le permite ejecutar una lección de una manera divertida para motivar y aumentar la participación de sus estudiantes participantes mediante dispositivos, computadoras, tabletas y más. su. Mediante una clave de acceso.

Nearpod nos ayuda a involucrar y capturar la atención y el enfoque de nuestros estudiantes de una manera divertida para crear motivación e incrementar la participación de los estudiantes. Nuestros alumnos podrán seguirlos desde sus ordenadores o desde sus dispositivos inteligentes móviles, mientras tienen que resolver dudas o realizar actividades.

Esta poderosa herramienta digital cuenta con presentaciones guiadas y opciones interactivas, fomenta la participación de los estudiantes, dinamiza el aula y permite realizar un seguimiento de cada paso de sus estudiantes al momento de impartir la clase gracias a esta herramienta.

D. Herramienta digital Playposit

Es una plataforma que permite a los profesores crear lecciones en video seleccionadas sobre cualquier tema que les interese. Le permite agregar preguntas interactivas, comentarios explicativos y multimedia a la línea de tiempo de su video, para alentar la participación de los estudiantes cuando lo ven en dispositivos móviles o en la web. Para diseñar estas lecciones organizadas, los profesores pueden usar videos de una variedad de fuentes (YouTube, Vimeo, Dayly Motion, etc.).

Sin embargo, donde la utilidad de Playposit se destaca más es cuando las lecciones en video están diseñadas para su uso en enfoques de aula invertida. En estos casos, el análisis impulsado por herramientas permite a los maestros comprender de manera completa, rápida y en tiempo real cómo los estudiantes están trabajando con videos en casa, durante la fase en línea del modelo. Puedes ver en cualquier momento si alguien ha visto el video, qué porcentaje del contenido ha sido visto, qué preguntas se respondieron correctamente, qué partes del video son más confusas para los estudiantes, entre otras métricas.

Tomando en cuenta los postulados de Prado y Lara (2018) señalan que el Playposit, es una herramienta digital que le permite incrustar videos de YouTube donde puede agregar preguntas al video, completar los espacios en blanco, respuestas libres o pensamientos. Además, puedes configurar qué área del video quieres mostrar, compartir el enlace y puedes registrar alumnos, con la ventaja de tener una lista de resultados para cada alumno.

Importancia de la herramienta Playposit

No es posible comparar este resultado con otros ya que se trata de un trabajo inédito, por lo que lo consideramos importante y recomendamos para futuras

investigaciones el uso de Playposit para generar actividades de diseño de aprendizaje como otra forma de presentar problemas en contexto, teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de los estudiantes

Características de la herramienta Playposit

Tiene una presentación muy amigable.

Tiene un promedio de 40 minutos.

Los educadores lograron seleccionar el vídeo desde la plataforma de YouTube, que se alineara a sus expectativas educativas.

Beneficios

Le permite seleccionar videos disponibles a través de un enlace o desde el disco duro.
Enriquecerlo con preguntas, imágenes o comentarios, estableciendo una serie de pausas a lo largo de su duración para que los alumnos aborden, cuestionen o reflexionen.

Efecto del uso de la herramienta digital Playposit

Esta herramienta de e-learning nos permite incluir preguntas tipo test en video de esta manera, transformamos algo que parece pasivo en un proceso activo que mejora la atención, motivación y compromiso del estudiante con el material de aprendizaje. Además, tiene la capacidad de utilizar un interesante sistema de seguimiento del progreso de los alumnos.

Playposit nos ayuda a crear videos interactivos con preguntas que despiertan la curiosidad y el interés de los estudiantes, para que los docentes les den la confianza de no tener miedo de interactuar de esta manera, convertimos una cosa pasiva en un proceso activo. mejorar la atención, motivación y nivel de participación del oyente en el tema de enseñanza-aprendizaje. Además, tiene la capacidad de utilizar un interesante sistema de seguimiento del progreso de los alumnos.

E. Herramienta digital Peergrade

A medida que avanza la tecnología, casi todo en la vida cotidiana se transforma. Hemos cambiado la forma en que nos comunicamos, compartimos momentos, entretenemos e incluso la forma en que conocemos a los demás. Todas las grandes ventajas que trae la tecnología pueden ser aprovechadas también por los docentes (Contreras, Sandoval, Bazán, & Davila, 2021).

Hoy en día, la mayoría de los docentes ya están utilizando la tecnología como una herramienta diaria para enviar tareas y deberes a los estudiantes por correo electrónico, pero en realidad, existen muchas otras herramientas que permiten mejorar la productividad en el departamento de educación.

Peergrade se ha convertido en una plataforma integral que empodera a los maestros para producir mejores estudiantes. Por ello Peergrade.io no solo es una aplicación web que facilita a los profesores la creación de sesiones de evaluación, sino que también permite el seguimiento del rendimiento de los alumnos y la creación de una didáctica experiencia de enseñanza aprendizaje para los alumnos.

La creación de Peergrade.io se remonta a la Universidad Técnica de Dinamarca, donde David está redactando su tesis de doctorado sobre aprendizaje automático. Al mismo tiempo, estaba impartiendo un curso de maestría y cuando el curso aumentó repentinamente de 20 a 130 estudiantes, quedó claro que no podría continuar calificando y dando retroalimentación tradicional a todos los alumnos de la misma manera normal que lo había venido haciendo por tanto tiempo.

Importancia de la herramienta digital Peergrade

Mediante esta plataforma, los docentes pueden obtener información basada en datos sobre el desempeño individual de los estudiantes y descubrir qué funciona bien y qué se puede mejorar.

El software educativo no es nuevo, pero en realidad se puede mejorar para que así los estudiantes puedan alcanzar su máximo potencial con una supervisión más completa por parte del maestro. Este sistema web ofrece más y mejor feedback, es

decir, un mayor nivel de retroalimentación, por ende, aprendizaje y por supuesto, un importante ahorro de tiempo.

Características de la herramienta digital Peergrade

Crear una tarea o deberes: el profesor crea una actividad, asigna criterios de calificación y abre un plazo de entrega.

Los alumnos cargan su trabajo en la plataforma: los estudiantes cargan el resultado final de su trabajo en la aplicación Peergrade, que puede estar en formatos que van desde documentos de Word hasta videos de YouTube.

Colocación automática de trabajos: la aplicación es la encargada de enviar tareas a los participantes, asegurando que todos y cada uno de ellos reciba una ganancia correspondiente proporcional a su trabajo.

Informe de resultados: las tareas de los estudiantes se califican mediante las transmisiones que les asigna el sistema utilizando un cuadro de mando calificado.

Los alumnos reciben la retroalimentación correspondiente: Al final del proceso de revisión, cada alumno recibe toda su información respecto a su avance, la misma se encuentra incluida en su informe.

Los profesores obtienen un compendio completo: como profesor obtienes una visión generalizada de la calidad total de las entregas receptadas y los comentarios que se han realizado para cada una de ellas.

Beneficios

Mejor retroalimentación: la revisión por pares brinda a los alumnos la retroalimentación que se merecen. Como resultado, al calificar una gran cantidad de tareas, los estudiantes con frecuencia reciben información sobre el trabajo realizado. La mejor forma de aprender es escribiendo y resolviendo problemas, pero sin suficiente retroalimentación, el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve poco satisfactorio.

Fomentar las habilidades críticas de pensamiento del siguiente nivel: dado que los estudiantes deben dedicar tiempo a evaluar y brindar retroalimentación sobre el trabajo de sus colegas, esto los obliga a repasar sobre aspectos clave de su trabajo. Esta actividad es un ejercicio de la taxonomía de Bloom de la habilidad de pensamiento superior que beneficia a todos los involucrados.

Efecto del uso de la herramienta digital Peergrade

Facilidades de evaluación para los estudiantes y maestros ya que las tareas se cargan a la plataforma.

Se recibe una retroalimentación constante tanto en las actividades formativas como de evaluación.

Fomenta el pensamiento y las habilidades críticas en los alumnos ya que deben brindar retroalimentación al grupo.

F. Herramienta digital Quizizz

Quizizz se puede interpretar como un gran juego de preguntas multijugador que ofrece en cada ocasión más opciones y claro amplia el rango de posibilidades de interacción. Te permite editar y personalizar cada una de las preguntas para así crear tus propios cuestionarios o pruebas de una manera muy divertida y entretenida.

(Zapata, 2021)

El profesor crea una pregunta, presiona reproducir y los estudiantes van a una página que apuntará a una página web para ingresar el código y jugar desde su dispositivo o computadora. Brinda informes individuales y agregados reportes con los resultados de todos los participantes y sus diferentes opciones de juego.

Importancia de la herramienta digital Quizizz

Entre sus diversas opciones brinda la opción de hacer tu cuestionario público o privado; puede copiar otros rompecabezas y editarlos; agregar imágenes, audio o video a la pregunta; imprimir el cuestionario creado; compartir o enviar notas a través

múltiples plataformas; elegir un tiempo estimado de respuesta para todo el cuestionario y en cada pregunta; crear colecciones; asigne cuestionarios a sus clases y conéctelos a Google Classroom; elige entre varios modos de juego; se puede compartir su Quizizz por correo electrónico, enlace o red social; permite que se agregue diversos tipos de preguntas como: prueba, encuesta, abierta, para completar espacios en blanco, de cuadro, de respuesta múltiple.

Características de la herramienta digital Quizizz

Quizizz incluye varias mejoras, en comparación con otros sitios para crear "concursos", que me han resultado muy útiles en el campo educativo entre ellas tenemos:

Memes puedes crear una colección de "memes" o películas Aparecen animaciones personalizadas luego de cada respuesta de los participantes ya sea correcta o incorrecta.

Se puede incluir imágenes, no únicamente en la pregunta, sino que también se lo puede hacer en las posibles respuestas, lo que te ayuda a adaptarte un poco mejor a la interacción de tu clase.

También muestra la opción de configuración del test, el creador o dueño del juego puede optar por mostrar o no mostrar las respuestas correctas tras un fallo. Y por ende también está presente la opción para que los estudiantes revisen sus puntajes después de completar la prueba.

Los reportes de resultados de los test son tan completos que el alumno está en capacidad de enviar un documento en PDF con absolutamente todos los detalles de su evaluación.

Le permite seleccionar un tiempo adecuado de respuesta que no tiene valor en puntos. Esta característica es muy importante para los educadores porque muchos estudiantes presentan cierto nerviosismo cuando tienen que responder de forma rápida y fallan con mayor frecuencia de lo habitual.

Es posible elegir si los estudiantes ven su lugar durante la prueba o no en relación con los demás. Dependiendo de sus preferencias, puede decidir si considerar o no esta opción.

Puede organizar los rompecabezas en colecciones para que sea más fácil encontrarlos.

Beneficios

Es un tipo juego que presenta una interfaz amigable y por ello es muy fácil de usar, así pues, registrarse en esta herramienta es muy sencillo. La más rápida es a través de la cuenta de Google. Los alumnos, por su parte, no requieren de un registro ya que el docente le dará acceso al cuestionario a través de un "juego de pines".

Así, y previo registro, están disponibles cinco tipos de cuestionarios para crear en la herramienta:

Respuestas múltiples: una única respuesta correcta.

Casilla: El estudiante debe marcar tantas opciones como sea correcto.

Complete los espacios en blanco: los estudiantes deben escribir sus respuestas en los espacios en blanco proporcionados. Se permiten hasta 160 caracteres.

Respuestas "abiertas": habilitadas para varios caracteres, estas respuestas no están clasificadas y son útiles para emitir respuesta a una pregunta que requiere que los estudiantes amplíen y debatan su argumentación.

Encuesta: se puede configurar de tal forma que los estudiantes prueben solo una o más opciones. Mediante esta herramienta se puede identificar los gustos del estudiantado sobre un tema específico como: deporte, arte, música, etc.

Efecto del uso de la herramienta digital Quizizz

Fortalece la lectura y el uso correcto de la gramática, de la puntuación y ortografía.

Contribuyen en las habilidades gramaticales y ortográficas mediante la redacción que debe ser clara y fácil de comprender.

Potencia la memoria a corto y largo plazo mediante los juegos interactivos en los cuales se debe recordar ciertos parámetros de la práctica.

G. Herramienta digital Kahoot

Kahoot es la denominación que recibe un juego y servicio web educativo social, es decir, funciona como un juego, premiando a quienes obtienen la respuesta con una puntuación más alta, llevándolos a lo más alto de la clasificación.

(Rojas-Viteri, Álvarez-Zurita, & Bracero-Huertas, 2021)

Cualquiera puede crear un nuevo tablero de juego, es decir, ¡un nuevo Kahoot!" así que si quieres puedes crear un cuestionario sobre diferentes temáticas, por ejemplo: tipos de triángulos, los cuerpos celestes o sobre los tipos de deportes. No hay límite siempre y cuando sea este enmarcado en uno de los 4 tipos de aplicaciones disponibles en la actualidad.

Importancia de la herramienta digital Kahoot

Kahoot!: Está diseñado específicamente con fines educativos, aunque lo más probable es que se utilice simplemente por diversión. La idea consiste en que se aplique lo mismo que siempre hemos escuchado, aprender divirtiéndonos.

Sin embargo, es más una herramienta que solo brinda refuerzo, ya que la naturaleza y el origen de las preguntas es demasiado breve para entrar en demasiados detalles. Lo bueno aquí es que el maestro o quien controle el juego puede controlar exactamente cuándo avanza a la siguiente pregunta del cuestionario, por lo que puede hacer una pausa para agregar cualquier explicación necesaria con el fin de retroalimentar y reforzar la temática de estudio.

¡Usando Kahoot!, este apartado tiene un doble enfoque esto quiere decir que intervienen dos partes muy diferentes. Por un lado, está la preparación de la prueba, que evidentemente recaerá en manos del docente. Para hacer esto, ¡debe crear una

cuenta en Kahoot!, ya con la cuenta creada es un proceso rápido que solo toma un minuto ya que se da de forma orgánica.

Características de la herramienta digital Kahoot

Primero, el maestro o docente creador del juego debe abrir Kahoot en una computadora. Consiste simplemente en abrir una página web accesible a través de un enlace.

¡Si creaste Kahoot! ¡usted mismo, puede simplemente ir a su Kahoot! creado y presione Reproducirlo.

¡El profesor o moderador que abrió Kahoot! es el responsable de configurar las reglas y tipos de juegos.

Lo principal es elegir el modo de juego, es decir, si será una competición clásica donde todos compiten contra todos o si será una competencia por equipos. Al tocar Opciones de juego, puede ajustar otras opciones, como si las preguntas se barajan automáticamente o si tienen un podio.

Una vez que haya seleccionado un modo de juego, se generará un PIN de juego y se mostrará en una pantalla grande, ubicado en la pantalla en la parte superior. Los jugadores ahora pueden enlazarse al juego desde otra computadora, visitando la dirección de Kahoot.it, se lo puede hacer desde un computador o con la aplicación móvil disponible para Android, para iPhone y para iPad.

Beneficios

Es más interactivo y dinámico, ya que ayuda a prestar atención durante la práctica de forma motivadora.

Visión dinámica, divertida e innovadora de la enseñanza.

El uso de herramientas interactivas como Kahoot hace que el aprendizaje sea diferente al clásico brindando así una experiencia más placentera y dinámica.

Ayuda a retener contenidos y conceptos.

Es más enriquecedor, más dinámico puesto que ayuda a los estudiantes a comprender y recordar mejor el tema.

Dinamizar la clase porque es difícil mantener la atención sostenida por largos periodos de tiempo.

Es una actividad dinámica y entretenida que potencia el conocimiento de aspectos fundamentales de la materia.

Ayudar a sintetizar el contenido del tema.

A veces sucede que no te das cuenta, pero te acuerdas de lo que respondiste, es decir, estudias sin darte cuenta.

Aprende el material de forma rápida, fácil y con la agilidad que tienen nuestros alumnos en el proceso de memorización.

Llamar más la atención de los alumnos porque es una actividad diferente.

Podemos aprender de nuestros propios errores cuando al final del período de retroalimentación le digamos lo correcto y lo incorrecto.

Efecto del uso de la herramienta digital Kahoot

Los resultados académicos evidencian un mayor rendimiento en al aprendizaje ya que el resultado del aprendizaje es una medida de la capacidad del estudiante, representa lo que se aprende durante el entrenamiento.

Fortalece la dinámica pedagógica ya que no solo es un método de enseñanza sino también un método de aprendizaje, ya que es un diálogo entre los actores del proceso pedagógico.

Contribuye a la reducción de la ansiedad de los estudiantes ya que trabaja en las relaciones interpersonales y crea una atmósfera segura y agradable en el salón de clases.

H. Herramienta digital CoRubics

"CoRubrics es un complemento de las hojas de cálculo presentes en Google que permite efectuar un proceso de revisión completo con puntuaciones de revisión", según lo define su creador J. Feliu (Serna, 2018).

Si tenemos una cuenta de correo electrónico de Gmail, tendremos también acceso al servicio que brinda Google Drive para crear hojas de cálculo. Una vez hayamos instalado el plugin de CoRubric, tendremos rápidamente acceso a una plantilla preformada de cabecera la cual podremos editar de forma sencilla e intuitiva según nuestras necesidades ya sean: métricas de evaluación, fila de cantidad o clasificación de valores.

Una vez que se haya editado la plantilla y se diseñe la rúbrica, podemos crear un formulario para calificar a cada uno de nuestros estudiantes o coevaluar y enviar el formulario por correo electrónico a los estudiantes para que puedan calificarse entre sí.

Calificación del profesor.

Autoevaluación del alumno.

Coevaluación entre pares.

Esto sugiere que también se puede hacer con un determinado grupo de colegas. Otro aspecto a destacar de esta herramienta es que también permite procesar los resultados obteniendo una puntuación cuantitativa.

Importancia de la herramienta digital CoRubics

CoRubrics se ha clasificado como una herramienta muy útil para evaluar y calificar usando puntajes de revisión. Este último aspecto siempre genera mucha confusión y polémica a la hora de utilizar este tipo de herramientas de evaluación con nuestros alumnos.

Tiempo de evaluación: como ejemplo, utilizamos un cuarto de hora para realizar una evaluación de toda una clase de treinta y dos alumnos, lo que para nosotros

es un tiempo muy corto. El énfasis en no aparecer en los titulares tiene demasiadas facetas para evaluar, ya que esto obliga a que el formulario sea demasiado bajo y puede presionar el botón "aceptar" para enviar los resultados.

Analiza resultados: CoRubrics proporciona información útil y efectiva al presentar los datos en la misma hoja. Esto nos permite contrastar y de cierta forma comparar opiniones, especialmente entre los estudiantes que pueden no estar recibiendo más atención en clase. De igual forma, es interesante estudiar la diferencia entre autoevaluación y evaluación docente.

Característica de la herramienta digital CoRubics

La mayoría de las herramientas en línea generalmente no brindan esta funcionalidad, misma que ofrece una cantidad de posibilidades adicionales como:

Obtener el punto más bajo del elemento resaltado.

Conseguir la calidad en peso de los distintos porcentajes que le hemos asignado a cada artículo de nuestro grupo.

Puntaje general ponderado otorgado por comentarios de compañeros, autoevaluación y calificación del maestro.

Finalmente, esta herramienta nos brinda la posibilidad de enviar puntajes a estudiantes individuales para que conozcan sus puntajes.

Gracias al sitio de CoRubrics, también tenemos acceso a un buscador de piezas creadas con esta herramienta.

Beneficios

Con respecto al uso de CoRubrics, comentaron que no tuvieron problemas para usarlo, la herramienta es ágil y no les llevó mucho tiempo completar los cuestionarios. Indica que las personas han usado teléfonos celulares.

Para el trabajo con rúbricas, los estudiantes agradecen que se les entregue primero la rúbrica porque saben lo que les van a evaluar y la consideran una

herramienta útil para el autoaprendizaje. Sin embargo, generalmente no suelen sentirse cómodos dando la misma nota a sus compañeros, puesto que no quieren sentirse de cierta forma responsables o culpables de las notas de sus compañeros.

Finalmente, para acelerar el proceso de recopilación de correos electrónicos de los estudiantes, es una buena idea crear un formulario preliminar que incluya los campos de apellido, nombre, grupo y correo electrónico.

Efecto del uso de la herramienta CoRubics

Fortalecimiento pedagógico de los docentes con el uso prolongado de las rúbricas y e-rúbricas como estrategia para el proceso de evaluación formativa en los centros educativos.

Transformación educativa hacia un ámbito digital ya que nivel de utilización y opinión muy favorables en torno a las rúbricas.

Marcado equilibrio entre la edad cronológica y la experiencia laboral que resulta beneficiosa para el desempeño individual y colectivo.

Herramientas digitales de evaluación			
	Definición	Características	Beneficios
Mentimeter	Es una plataforma de tipo tecnológica que se ha catalogado como un gran sistema de respuesta	Se encuentra especializada en la creación tanto de encuestas como de cuestionarios.	Permite a los educadores realizar una descarga segura de los resultados.
Socrative	Es una herramienta que permite realizar la evaluación en un entorno digital y brinda a los docentes la capacidad de	Reconoce las respuestas de los estudiantes en un tiempo real, además, es un sistema de retroalimentación.	Permite desarrollar un aprendizaje de tipo participativo con el apoyo del educador.

	conocer los resultados de manera rápida e inmediata.		
Nearpod	Es una herramienta de carácter multiusuario que permite a los docentes crear contenido multimedia.	La aplicación carece de un chat que permita mantener una comunicación muy fluida entre profesor y alumno.	Interactuar con todos los estudiantes a la vez.
Playposit	Le permite agregar preguntas interactivas, comentarios explicativos y multimedia a la línea de tiempo de su video.	Los educadores lograron seleccionar el vídeo desde la plataforma de YouTube, que se alineara a sus expectativas educativas.	Le permite seleccionar videos disponibles a través de un enlace o desde el disco duro.
Peergrade	Peergrade se ha convertido en una plataforma integral que empodera a los maestros para producir mejores estudiantes.	Crear una tarea o deberes: el profesor crea una actividad, asigna criterios de calificación y abre un plazo de entrega.	Mejora la retroalimentación: la revisión por pares brinda a los alumnos la retroalimentación que se merecen.
Quizizz	Quizizz se puede interpretar como un gran juego de preguntas	Le permite seleccionar un tiempo adecuado de respuesta que no tiene valor en puntos.	Es un tipo de juego que presenta una interfaz amigable y por ello es muy

	multijugador que ofrece en cada ocasión más opciones y claro amplia el rango de posibilidades de interacción.		fácil de usar, así pues, registrarse en esta herramienta es muy sencillo.
CoRubics	CoRubrics es un complemento de las hojas de cálculo presentes en Google que permite efectuar un proceso de revisión completo con puntuaciones de revisión".	La herramienta nos brinda la posibilidad de enviar puntajes a estudiantes individuales para que conozcan sus puntajes.	La herramienta es ágil y no les llevó mucho tiempo completar los cuestionarios.
Kahoot	Kahoot es la denominación que recibe un juego y servicio web educativo social, es decir, funciona como un juego, premiando a quienes obtienen la respuesta con una puntuación más alta.	El maestro o docente creador del juego debe abrir Kahoot en una computadora. Consiste simplemente en abrir una página web. accesible a través de un enlace.	Es más interactivo y dinámico, ya que ayuda a prestar atención durante la práctica de forma motivadora.

6.1.5 Motivación

La motivación es el estado interno que activa, dirige y sustenta la conducta humana hacia determinadas metas o propósitos; Es la motivación que impulsa a la persona a realizar determinadas acciones y a persistir en realizarlas hasta completarlas. La motivación es lo que da energía y dirección al comportamiento, es lo que provoca el comportamiento.

La motivación es un proceso de múltiples etapas. Inicialmente, la persona predice que se sentirá bien (o dejará de sentirse mal) si logra su objetivo. En el segundo paso, se vuelve activo y comienza a hacer cosas para lograr este objetivo. Una vez que llegue allí, evaluará si está en el camino correcto, es decir, proporcionará comentarios sobre el rendimiento. Y al final, disfrutarás de los resultados (García, 2013).

Si nos referimos a los tiempos que vivimos, encontraremos que la motivación es uno de los factores psicológicos más afectados por la actual crisis sanitaria, pues nos encontramos con que la mayoría de los estudiantes alrededor del mundo se han visto afectados, y con ello, su rendimiento académico. rendimiento. Esto puede tener consecuencias, desde afectar paulatinamente el rendimiento académico, hasta la deserción, ya que muchas metas y proyectos a nivel personal, profesional y profesional se han visto truncados por la formación universitaria.

6.1.6. Importancia de la motivación

La motivación es muy importante en el tiempo de aprendizaje porque está directamente relacionada con el interés y el interés de los estudiantes por aprender, ya que, sin el trabajo del estudiante, las actividades del docente no tendrán ningún efecto, por lo tanto, cuanto más se considere motivado al estudiante, es decir, cuanto más aprenderá y más fácilmente logrará resultados de aprendizaje significativos.

Los factores motivacionales juegan un papel importante en la organización y orientación de conductas positivas de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, porque la motivación contribuye al desarrollo de capacidades, superación de limitaciones y satisfacción de los intereses de los estudiantes. El deber esencial de un

docente es mantener a los estudiantes motivados para que los estudiantes desarrollen las tareas para su propia satisfacción y no por las calificaciones, es decir, hago mis tareas porque se preocupan por mí. (Sellan, 2017).

6.1.7 Tipos de motivación

Motivación extrínseca

(Llanga, Silva, & Vistin, 2019) pueden definirlos como lo que viene del exterior y conduce a la realización de la tarea. Se cree que todo tipo de emociones relacionadas con los resultados influyen en la motivación para realizar tareas extrínsecas. De las emociones asociadas con este resultado, distingue el futuro de la retrospectiva. Piense en las emociones futuras como aquellas que están inmediata y directamente relacionadas con los resultados de la tarea (calificaciones, calificaciones, elogios de los padres, esperanzas, expectativas de alegría, ansiedad, etc.).

Por lo tanto, la expectativa de placer anticipado genera motivación extrínseca positiva, es decir, motivación para realizar la tarea con el fin de obtener un resultado positivo. Se mencionó anteriormente que un estudiante motivado es alguien que refleja una actitud positiva en su comportamiento. Esta orientación depende de una serie de factores externos tales como: ambiente de clase, amigos, profesores, influencias culturales, factores socioeconómicos. A menudo, estos factores ponen a los estudiantes en "crisis" y esto es evidente en sus calificaciones y actitudes hacia el entorno educativo.

"En este proceso, el papel del docente es fundamental, ya que sus actitudes, comportamientos y desempeño en el aula influyen en la motivación y construcción del aprendizaje de los estudiantes". por lo tanto, el objetivo de detallar es comprender el impacto de la motivación a través de factores externos e internos que afectan a los estudiantes de manera positiva y negativa, así como identificar los factores exactos ¿Cuál está más involucrado en el proceso de aprendizaje? Visto desde esta perspectiva, el motivo de la investigación es bueno para encontrar fenómenos a los que cualquier estudiante es vulnerable cuando es estimulado.

Por ejemplo, el premio que un niño puede recibir de sus padres después de completar con éxito un curso. Podrían darle un regalo como una bicicleta por sus esfuerzos y las calificaciones que obtiene de las buenas calificaciones en la escuela.

Características de la motivación extrínseca

Nos motiva a adoptar conductas desagradables.

Puede ocurrir al mismo tiempo que la motivación intrínseca.

Trabaja con factores tanto externos como internos.

Puede reducir la motivación intrínseca.

Utilizado consciente e inconscientemente.

Motivación intrínseca

(Aguilar Javier, 2016) definida como el interés y el placer de una actividad por sí misma. Los sentimientos de dominio, eficiencia y autocontrol son inherentes a una preocupación sustantiva por la tarea. El concepto de motivación intrínseca describe la motivación de dominio, los intereses espontáneos y la exploración esenciales para el desarrollo cognitivo y social, y representa la principal fuente de alegría y vitalidad a lo largo de la vida.

La autodeterminación es un sentimiento de competencia, de su propia eficacia en la acción, solo aumentará su motivación intrínseca si va acompañada de un sentimiento de autocontrol, es decir, autodeterminación. Por tanto, para que un individuo tenga un alto grado de motivación intrínseca, debe experimentar la satisfacción de sus necesidades tanto en términos de competencia como de autonomía. (Aguilar Javier, 2016) argumenta que, la motivación intrínseca es la motivación real y la que se debe buscar para despertar a las personas para lograr un cambio o progreso real en su comportamiento. Estar motivado es esencialmente aceptar un problema como un desafío personal. Lo enfrenta solo para encontrar su solución, sin esperar ni esperar una recompensa externa por ello (Orbegoso, 2016).

Características de la motivación intrínseca

Fomentar la idea del aprendizaje: aprender y formarse pueden ser acciones muy motivadoras con el objetivo de conseguir enriquecerse a nivel mental, y mejorar en aspectos laborables o vitales.

Colaborar en actividades solidarias o altruistas: participar en actividades benéficas que sean de interés de una persona puede resultar muy motivador. Por ejemplo, acudir a charlas que sean de su provecho.

Asumir nuevos retos en el trabajo: muchos trabajadores sienten el deseo de crecer y escalar hacia nuevos objetivos, el hecho de tener nuevas aspiraciones, y potenciar todo el talento personal para conseguir metas (Peiró, 2021).

6.2 Teoría legal

En Ecuador, varias leyes promueven la educación y la inclusión social. Para este estudio se tendrán en cuenta marcos legales como: Constitución 2008, Ley Orgánica de educación intercultural 2011, plan educativo "Estudiar juntos en casa" y programas prioritarios primero. Luego, se especifican los aspectos más relevantes de los marcos legales para esta investigación, además, se contextualiza la ley en materia de educación.

Constitución de la República del Ecuador

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Const, 2011, art. 343).

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

El Consejo de Educación superior resuelve lo siguiente

Artículo 5.- Planificación de actividades de aprendizaje. - Las IES, en los planes de estudio aprobado por el CES, podrán adecuar las actividades de aprendizaje para que puedan ser desarrolladas e impartidas mediante el uso de tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje, a través de plataformas digitales. Del mismo modo, las IES deberán garantizar que estos recursos de aprendizaje estén disponibles para todos los estudiantes y personal académico.

Plan Educativo "Aprendemos Juntos en Casa"

El objetivo de este plan es que los estudiantes continúen aprendiendo actividades en casa. Prevé una serie de acciones didácticas en las que los docentes deben trabajar juntos para aplicar los recursos pedagógicos. Mientras que los departamentos especializados brindarán apoyo psicoemocional y pedagógico.

Currículo Priorizado 12. Evaluación

De acuerdo con este enfoque, la evaluación debe ser constructiva, continua, auténtica, contextual y relevante. Este proceso verifica la adquisición de destrezas, conocimientos y habilidades. La evaluación tiene fines formativos, por lo que se realiza durante todo el proceso de aprendizaje, ayuda a entender qué está pasando y por qué, conduce a la corrección, al reconocimiento de errores y a la mejora del proceso de estudio. En situaciones como estas, la evaluación debe ser flexible y los docentes deben caracterizarse por la empatía con las realidades de los estudiantes y sus familias.

6.3 Teoría Referencial

Este estudio se realizará en la institución "Vicente Rocafuerte" de la provincia de Bolívar, estado de Guaranda durante el período académico 2021-2022, debido a la pandemia generalizada que aún atravesamos y su necesidad de perfeccionar el método virtual en una tecnología y a su vez desarrollo educativo. Como las instituciones educativas permanecen cerradas por restricciones institucionales 19. Esto nos ha obligado a fortalecer nuestros límites y enfrentar una nueva era digital, es importante

entender que la sociedad puede actuar de manera subjetiva. Asegure las nuevas herramientas digitales utilizadas con fines de aprendizaje.

Historia de la institución Vicente Rocafuerte:

Antes de que la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte pasara a llamarse Colegio Vicente Rocafuerte, se inauguró en el parque central de Guaranda a un costado de la iglesia principal, el colegio existe desde hace unos 100 años.

Teniendo en cuenta el Acuerdo Ministerial de 2010 presentado por el Ministerio de Educación y Cultura donde el colegio se conoce como Unidad Educativa Vicente Rocafuerte, se han fusionado varias instituciones, una de ellas es el colegio San Pedro de Guanujo, pero sin efecto hasta el momento. Los señores de la Zonal de Milagro vinieron a tratar de solucionar el problema, pero no recibieron nada. Todas las instituciones fusionadas a la institución han perdido su código y tienen un código de unidad educativa Vicente Rocafuerte vigente.

Desde este marco de referencia, podemos decir que tiene sentido considerar el uso de herramientas digitales tanto para estudiantes como para docentes, ya que ayuda a su formación académica, además de desarrollar diferentes competencias, habilidades y destrezas también puede aumentar su motivación.

Desde una perspectiva correlacional la tesis, (Palacios, Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje) realizó la investigación “Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los séptimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui, Calderón, D.M.Q., periodo 2019-2020”, en lo que tiene que ver con el repositorio académico de la UCE, el objetivo fue determinar herramientas digitales que contribuyan al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Tarqui en el contexto de la educación virtual.

Para conocer este hecho y sembrar las palabras de este estudio, se realizó una búsqueda bibliográfica. Para otra investigación, se revisó un artículo de la revista electrónica de educación pedagógica, cielo: Evaluación de la Competencia Digital

Docente en la Comunidad Autónoma de Aragón y el artículo Diez herramientas digitales Apoyo a la evaluación formativa (Walss, 2020).

La incorporación de la Tecnología en el sector educativo está relacionada con dos aspectos: la presencia de estas herramientas en los estudiantes y docentes que viven fuera del aula y el uso de sus competencias para investigar, crear, comunicar y compartir conocimientos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El profesorado debe integrar las necesidades sociales como aprender a hacer un buen uso de la tecnología, es decir, las herramientas de evaluación digital, evitando el uso adictivo o compulsivo con las necesidades profesionales, con requisitos legales, como la exigencia de la Ley Orgánica de Educación (LOE) y la Ley de la Agencia para la Mejora de la Calidad de la Educación (LOMCE) para educar con competencias para que los alumnos adquieran, entre otras, competencias digitales (Falcó, 2017).

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

El presente proyecto se estableció en el enfoque mixto es decir se utilizó el método cualitativo y cuantitativo con las técnicas de la entrevista y encuesta por cuanto, se quiere analizar herramientas digitales de evaluación que permita mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes.

7.2 Diseño o tipo de estudio

El tipo de investigación de nuestro trabajo se encuentra en un estudio investigativo; ya que nos permitió conocer el problema ¿De qué manera afecta el desconocimiento de las herramientas digitales de evaluación en ambientes visuales en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de 6to de Educación General Básica?

7.3 Métodos

De la misma manera se puede garantizar que este trabajo gira en torno al método inductivo, de este modo se puso en práctica el pensamiento y razonamiento inductivo. Para luego a través de ello analizar la observación, formulación de hipótesis,

verificación, y la teoría de forma legal estos elementos se formaron durante la persistencia del COVID 19.

Por tal motivo no se puede desmerecer que este método es una forma de razonamiento valiosa, dado que incorpora la creatividad y permite arriesgar conclusiones innovadoras que, si bien no pueden demostrarse, sí pueden someterse a consideraciones, pruebas y mecanismos de validación

Otro método utilizado en esta investigación fue el bibliográfico, porque orientó en la revisión de textos y fuentes de internet; con lo cual se logró estructurar y desarrollar el marco teórico, referencial, conceptual y legal.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica de recolección de datos se empleará la encuesta y la entrevista con el instrumento del cuestionario, con preguntas abiertas para los docentes y preguntas cerradas para los estudiantes referentes a las herramientas digitales de evaluación, ambientes virtuales y el desarrollo de motivaciones mismas que nos permitirá abordar el grado de conocimiento.

7.5 Universo y Muestra

Para cumplir esta labor se considerará el universo con una mínima cantidad de 6 docentes y 89 estudiantes de sexto año de Educación General Básica paralelo “A, B, C” de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte” de la ciudad de Guaranda ya que ellos son los protagonistas de trabajar y estudiar las diferentes herramientas digitales, debido a que la pandemia actual afectó a toda la colectividad educativa que dificulta ampliar la población y determinar la muestra en el presente estudio.

Involucrados	Entrevista	Encuesta
Docentes	6	
Estudiantes		89
Total	**6**	**89**

7.6 Procesamiento de información y cronograma de actividades

Que Los datos se procesarán mediante una matriz de análisis de datos de manera subjetiva según la interacción directa que se obtendrá con los docentes.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

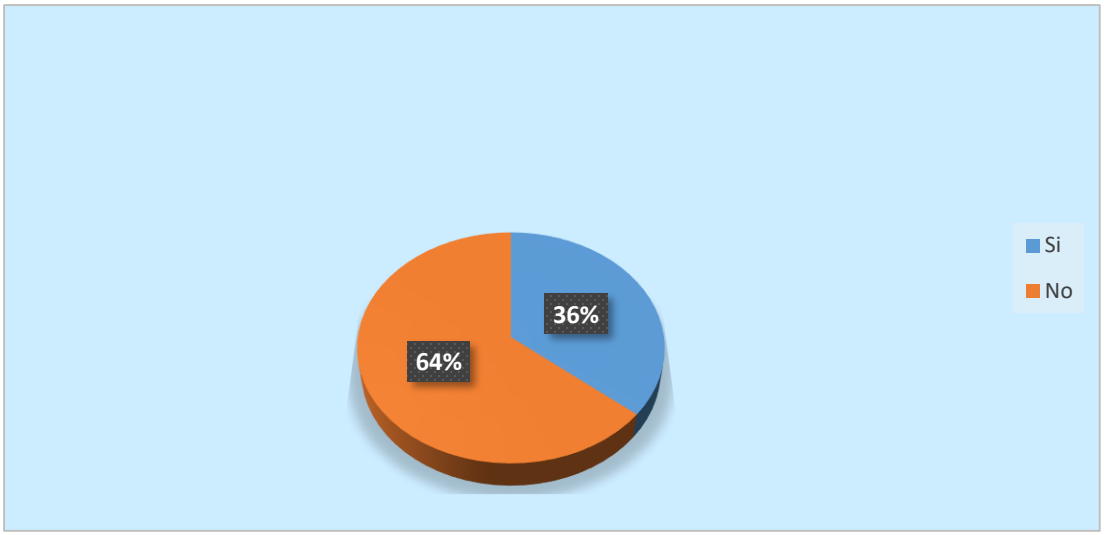
INSTITUCIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

1.- ¿Conoces acerca de las herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**32**	**36%**
No	**57**	**64%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 1 ¿Conoces acerca de las herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes.
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

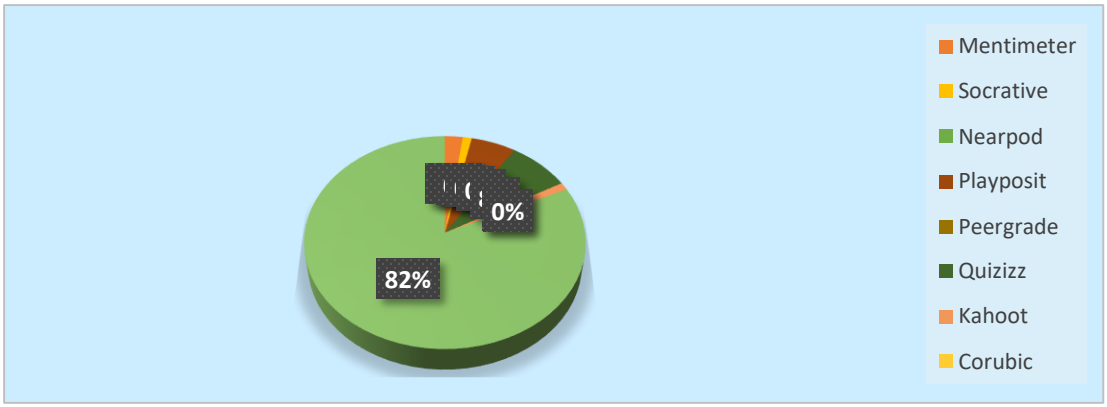
Análisis: en el grafico se observa con un índice del 64% que los estudiantes no se encuentran informados sobre las herramientas digitales de evaluación, también podemos destacar que tienen un índice muy bajo señalando con un 36% que si conocen las herramientas

Interpretación: se evidencia que en la mayoría de los estudiantes no conocen acerca de la herramienta de evaluación sin embargo son muy pocas las personas que reconocen lo que son estas mismas, asiendo identificación de sus conocimientos, por eso el docente debe despertar el interés en los estudiantes

2.- ¿Reconoces alguna de estas herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Mentimeter	**2**	**2%**
Socrative	**1**	**1%**
Nearpod	**0**	**0%**
Playposit	**5**	**6%**
Peergrade	**0**	**0%**
Quizizz	**7**	**8%**
Kahoot	**1**	**1%**
CoRubic	**0**	**0%**
Ninguna	**73**	**82%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 2 ¿Reconoces alguna de estas herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

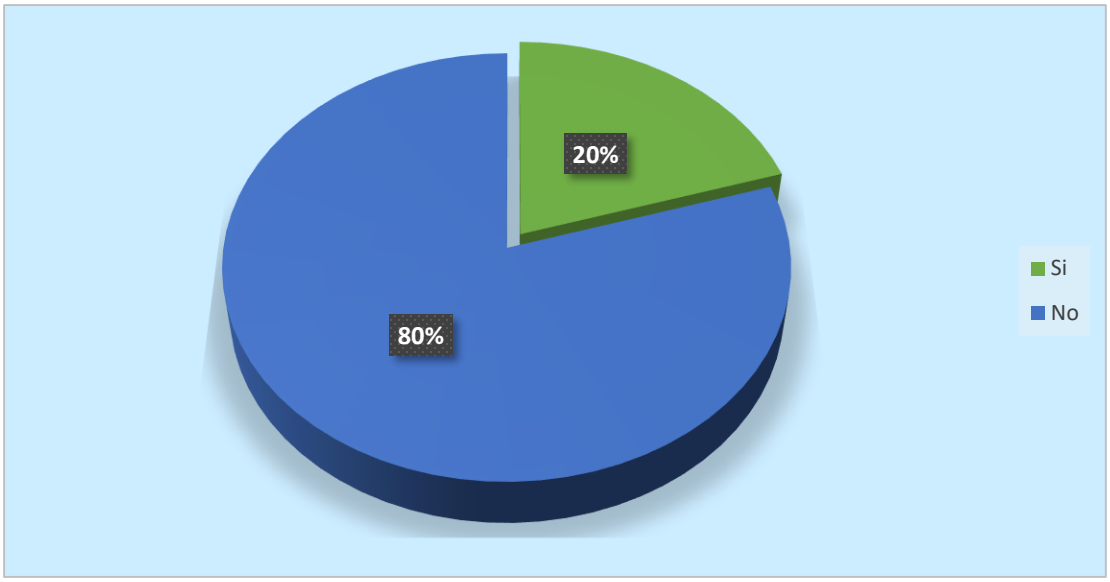
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 2% reconocen Mentimeter, mientras que el 1% registran Socrative y Kahoot, el 6% distingue a Playposit, el 8 % señalan a Quizizz, finalizando que el 82% no reconocen ninguna de estas herramientas mencionadas anteriormente.

Interpretación: se deduce que, la mayor parte de los estudiantes no reconocen las herramientas digitales de evaluación en proceso de enseñanza- aprendizaje dentro del aula virtual lo cual causa una pérdida de motivación intrínseca en los alumnos y provoca menos conocimiento de las misma.

3.- ¿Tu docente utiliza alguna herramienta digital de evaluación para impartir su clase?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**18**	**20%**
No	**71**	**80%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 3 ¿Tu docente utiliza alguna herramienta digital de evaluación para impartir su clase?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

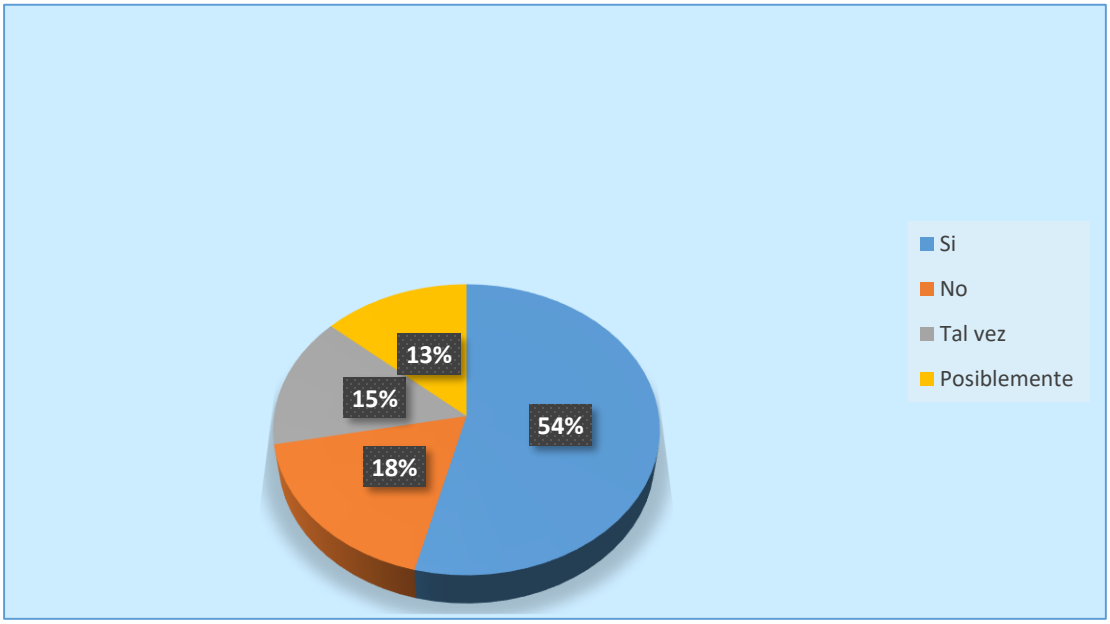
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, los 18 estudiantes que corresponde al 20% argumentan que los docentes utilizan las herramientas virtuales de evaluación, mientras que los 71 estudiantes que corresponde al 80% dicen que los docentes no utilizan ninguna herramienta.

Interpretación: la mayoría de los docentes aducen que no aplican estas herramientas con sus estudiantes debido a sus bajos recursos tecnológicos y a la falta de conectividad.

4.- ¿Te gustaría que tu docente implementase algunas de las herramientas mencionadas anteriormente?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**48**	**54%**
No	**16**	**18%**
Tal vez	**13**	**15%**
Posiblemente	**12**	**13%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 4 ¿Tu docente utiliza alguna herramienta digital de evaluación para impartir su clase?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

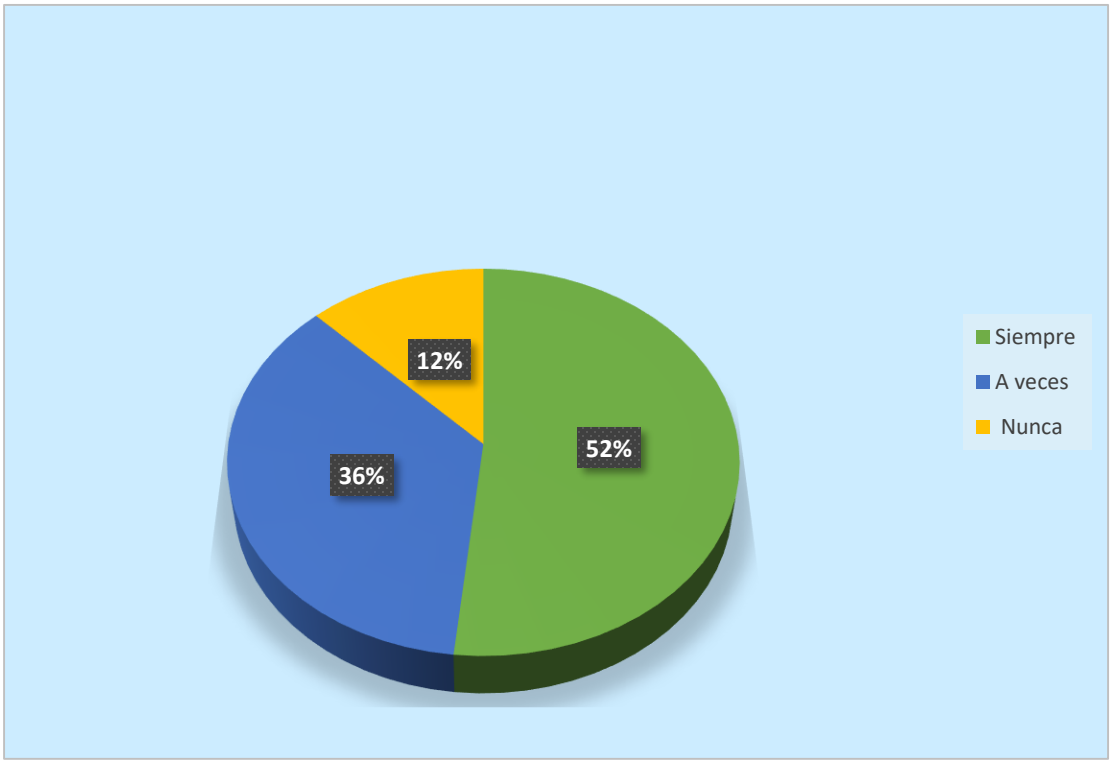
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 54% señalan que les gustaría aprender de estas herramientas, el 18% no les gustaría instruirse en las mismas, el 15% indican que talvez les gustaría mientras que el 13% posiblemente aplicarían en sus conocimientos estas herramientas.

Interpretación: en el grafico se refleja que en la mayor parte de los estudiantes si les gustaría aprender de estas herramientas, sin embargo, se refleja que ellos no se encuentran lo suficientemente motivados para continuar con esta nueva sapiencia.

5.- ¿Consideras que para aprender necesitas estar motivado?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	46	52%
A veces	32	36%
Nunca	11	12%
Total	89	100%

Gráfico: N° 5 ¿Consideras que para aprender necesitas estar motivado?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

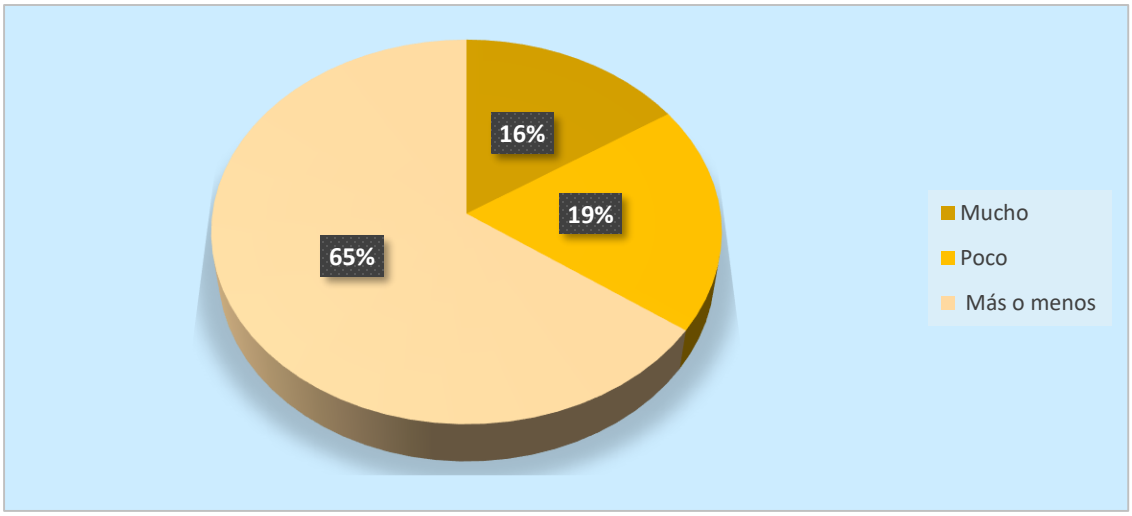
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, de los 46 estudiantes que corresponde al 52% responden que siempre se debe estar motivado, mientras que los 32 estudiantes que corresponden al 36% argumentan que a veces hay que estar motivados y los 11 estudiantes restantes que corresponden al 12% dicen que nunca hay que estar motivados para aprender.

Interpretación: en los resultados de la tabla argumenta que para aprender se necesita estar motivado, pero en la práctica esto no se está cumpliendo lo que genera poco interés por aprender por parte de los estudiantes.

6.- ¿Te sientes motivo(a) al momento de recibir clases de manera virtual?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	**14**	**16%**
Poco	**17**	**19%**
Más o menos	**58**	**65%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 6 ¿Te sientes motivo(a) al momento de recibir clases de manera virtual?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

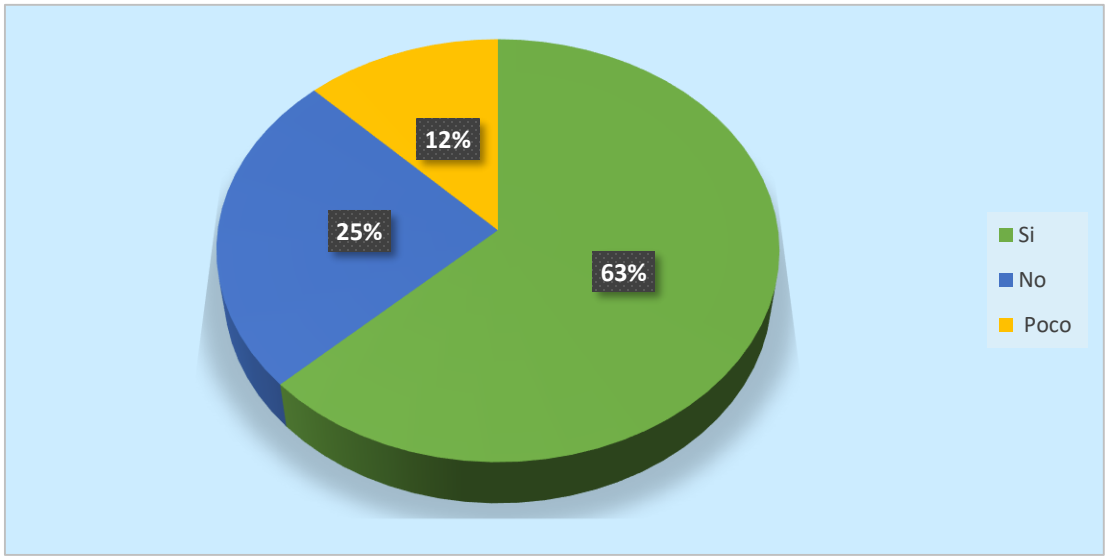
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, los 14 que corresponde al 16 % dicen que muchos se sienten motivados, los 17 que corresponde al 19% se sienten pocos motivados, mientras que los 58 que corresponden al 65% se encuentran más o menos motivados por parte de sus docentes.

Interpretación: se percibe de la encuesta que la mayoría de estudiantes argumentan que más o menos se sienten motivados al momento de recibir clases de manera online, por ello el docente debe investigar y buscar estrategias para que el estuante se desarrolle con plenitud dentro del aula de clases.

7.- ¿Consideras que es útil para tu aprendizaje y retroalimentación las herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	56	63%
No	22	25%
Poco	11	12%
Total	89	100%

Gráfico: N° 7 ¿Consideras que es útil para tu aprendizaje y retroalimentación las herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

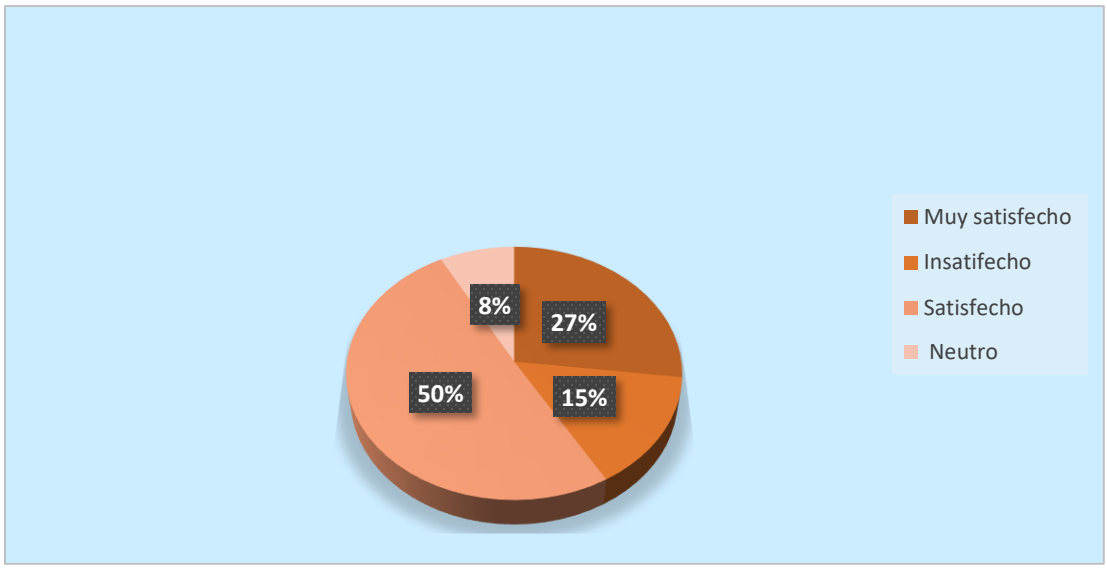
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 63% dicen que, si considera que es útil las herramientas, el 25% argumentan que no son útiles las mismas y otros indican que el 12% poco les hacen ventajosas estas herramientas.

Interpretación: se evidencia que la mayoría de los estudiantes si consideran que le es útil estas herramientas de evaluación ya que, les ayuda a su aprendizaje y retroalimentación dentro del aula virtual, además de despertar interés en sus alumnos.

8.- ¿Te siente satisfecho con las herramientas digitales de evaluación que utiliza tu docente para impartir conocimiento?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy satisfecho	24	27%
Satisfecho	45	50%
Insatisfecho	13	15%
Neutro	7	8%
Total	89	100%

Gráfico: N° 8 ¿Te siente satisfecho con las herramientas digitales de evaluación que utiliza tu docente para impartir conocimiento?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

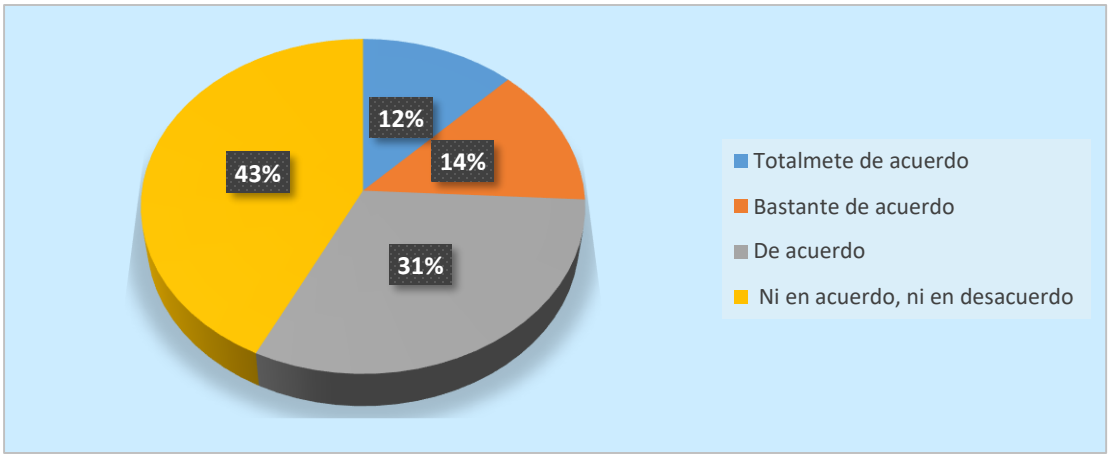
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 27% se siente muy satisfechos, el 50% se concibe satisfecho, el 15% se aprecia insatisfecho, finalmente el 8% manifiestan que se encuentran neutros con las herramientas de evaluación.

Interpretación: según el grafico se puede notar que los estudiantes se sienten satisfechos con las herramientas de evaluación que su docente utiliza para impartir sus clases, sin embargo, ellos se sienten motivados con la única herramienta que utilizan lo cual es el zoom.

9.- ¿Estás de acuerdo con los contenidos presentado por tu docente mediante las herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	**11**	**12%**
Bastante de acuerdo	**12**	**14%**
De acuerdo	**28**	**31%**
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	**38**	**43%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 9 ¿Estás de acuerdo con los contenidos presentado por tu docente mediante las herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

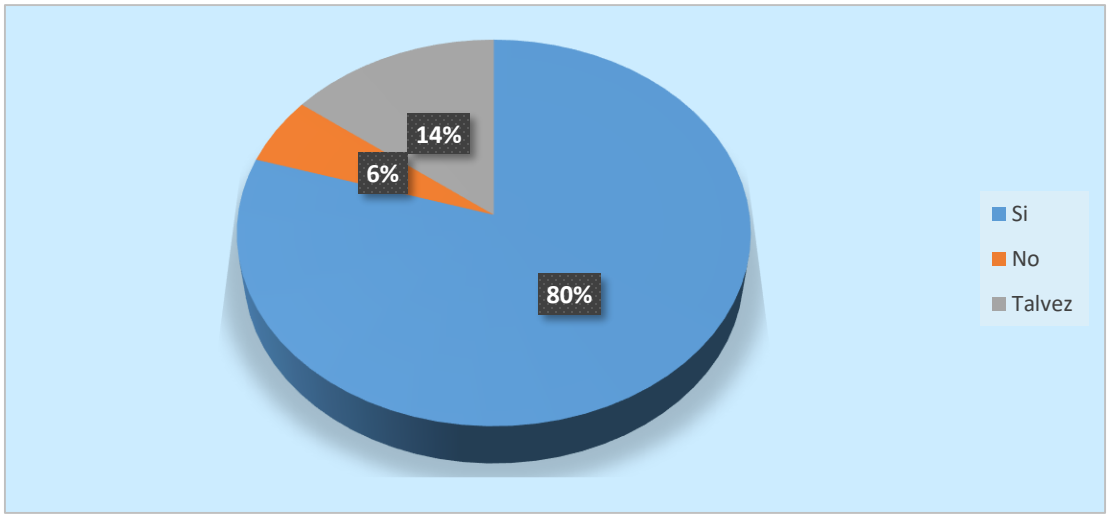
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, los 11 que corresponde al 12% están totalmente de acuerdo con los contenidos, los 12 que corresponden al 14% están bastante de acuerdo con los mismos, mientras que 28 que corresponde al 31% están de acuerdo, finalmente los 38 que corresponde al 43% no están ni en de acuerdo, ni en desacuerdo.

Interpretación: cómo se puede observar en los datos obtenidos el 43% demuestran que no están en ni de acuerdo, ni en desacuerdo con los contenidos presentados por su docente mediante las herramientas digitales de evaluación, por tanto, su proceso de enseñanza- aprendizaje no son los apropiados para estimular un desarrollo de la motivación y deseo de aprender.

10.- ¿Te gustaría aprender más con estas herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**71**	**80%**
No	**5**	**6%**
Talvez	**13**	**14%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 10 ¿Te gustaría aprender más con estas herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, los 71 estudiantes que corresponde al 80% argumentas que, si les gustaría aplicar estas herramientas digitales de evaluación, mientras que los 5 estudiantes que corresponde al 6% no les gustaría aprender mediante las mismas, finalizando la interpretación los 13 estudiantes que corresponden al 14 % mencionan que talvez podrían utilizar estas herramientas.

Interpretación: de acuerdo a con los datos obtenidos se puede evidenciar que el 80% de los estudiantes si les gustaría aprender con estas herramientas ya que son más divertidas y dinámicas, por esta razón se dice que en ellos despierta cierto interés en aprender y así desarrollar sus tareas de mejor manera.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

INSTITUCIÓN

MATRIZ DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Contexto	Categoría	Código	Subcategorías	Interpretación	Conclusión(s)
Presencial en la institución	Estructurada individual	HDEAVDM	**1. ¿Señale las herramientas digitales de evaluación que usted conoce y hable acerca de una de ella?** • **Mentimeter** • **Socrative** • **Nearpod** • **Playposit** • **Peergrade**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	En relación a los resultados de los docentes argumentan que, si han escuchado sobre las herramientas digitales de evaluación, pero en específico solo han utilizado la herramienta de Quizizz, que estiman que es una herramienta muy útil para el desarrollo

			• **Quizizz** • **Kahoot** • **CoRubic**		del estudiante ya que, tiene un interfaz dinámico y divertido, además de poseer un fácil uso donde el docente puede ver los resultados en el momento de la creación de diversos cuestionarios.
		HDEAVDM	**2. ¿Cuál de las herramientas mencionadas utiliza usted para evaluar a sus estudiantes y por qué?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	El docente manifiesta que conoce algunas herramientas, ¡especialmente Kahoot!, ya que una herramienta que sirve para motivar, sin embargo, no se ha implementado este instrumento con los estudiantes debido a los bajos recursos tecnológicos y a la falta de conectividad que estos

					poseen, además argumentan que los alumnos solo tienen acceso a sus tareas mediante WhatsApp.
		HDEAVDM	**3. ¿Considera usted que es importante el uso de herramientas digitales de evaluación para la formación académica?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	La mayoría de docentes consideran que si es importante el uso de estas herramientas digitales de evaluación debido a que son de gran ayuda para fortalecer su proceso de enseñanza- aprendizaje, no obstante mencionan que a pesar de su importancia no son aplicadas en la institución educativa.
		HDEAVDM	**4. ¿Utiliza usted las herramientas digitales de evaluación para**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo**	Los docentes coinciden que la única herramienta utilizada para motivar a

			motivar a sus estudiantes?	Juicio de valor	los estudiantes es zoom, a pesar de existir distintas herramientas digitales de evaluación, ellos no lo emplean debido a que son muy pocos los niños que tienen recursos, esto quiere decir que tanto docentes como estudiantes no ocupan ninguna de las herramientas mencionas anteriormente.
		HDEAVDM	**5. ¿Nombre los beneficios de utilizar una herramienta digital de evaluación?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	Los docentes concuerdan que los beneficios de las herramientas digitales de evaluación son innumerables pero entre los más destacados e importantes esta que proporcionan recursos,

					contenidos que facilitan su enseñanza, además se puede diseñar diferentes actividades de manera sincrónica que permiten despertar la participación y la motivación llegando a ser divertida la clase.
		HDEAVDM	**6. ¿Está de acuerdo con que todos los docentes deben recibir capacitaciones sobre el uso de herramientas digitales de evaluación para poderlas aplicar en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	Los docentes aseguran que, si están de acuerdo con recibir capacitaciones acerca de las herramientas digitales de evaluación porque ayudan a transformar su manera de impartir conocimientos a los estudiantes, por otra parte, también menciona que no reciben ningún tipo de capacitaciones por parte de la institución.

9. CONCLUSIONES:

A efectos de una revisión fundamental tanto de fuentes primarias como secundarias correspondientes a las herramientas digitales de evaluación para potenciar de manera positiva los aprendizajes, se desprenden las siguientes conclusiones:

En conclusión, se puede decir que las herramientas digitales de evaluación permiten a la población ciudadana establecer un laso de convivencia, debido a que se puede generar una interacción para mejorar la calidad de la educación, además, estas se constituyen como medios establecidos para facilitar el aprendizaje e incluso fomentar el desarrollo de motivación, lo cual provoca generar nuevas destrezas y habilidades.

En definitiva, se comprueba que las herramientas digitales de evaluación sirven para agilizar la gestión del aprendizaje, en otras palabras, apresura al estudiante a tener un mejor desenvolvimiento en los contenidos del nuevo saber, así mismo, aporta al docente diferentes alternativas para desarrollar creatividad, imaginación y capacidad para renovar su desempeño profesional.

Se concuerda que la sintetización de las herramientas digitales de evaluación sería una opción para alcanzar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, puesto que esta sería una solución al problema planteado en la investigación, además esta brindaría una oportunidad de aumentar la motivación en los alumnos.

10. PROPUESTA

10.1 Datos informativos

Título: "Proporcionar una guía de capacitación acerca de la herramienta digital de evaluación Quizizz en ambientes virtuales que permitan el desarrollo de la motivación."

Institución ejecutora: Estudiantes de la "Universidad Estatal de Bolívar"

Institución ejecutada: Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte"

Beneficiarios: Docentes-Dicentes de la institución

Ubicación: Parroquia Guanajo

Responsables: Arévalo Verónica, Chalacan Evelyn

10.2 Introducción

El presente trabajo proporciona una guía de capacitación de las herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales que permitan el desarrollo de la motivación, esta será aplicada en la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte", por medio de este se requiere implementar herramientas de evaluación que servirá para mejorar el desempeño del personal, es decir docentes y estudiantes, además, es innovadora porque despertará el interés por aprender de los dicentes, igualmente ayudara con el desarrollo de sus capacidades y habilidades en los niños y niñas de la institución, identificando así la relación que tiene la motivación con respecto al rendimiento académico, con el propósito de ayudarlos a ser más independientes e interesados por aprender.

El número de herramientas digitales de las que un docente posee crece constantemente de manera exponencial, todos los días surgen nuevos instrumentos, pero también otras dejan de estar en inercia u operativas, el docente debe estar capacitado para aprovechar al máximo y necesita utilizar eficientemente estas herramientas en el proceso formativo y mantenerse al día para incorporar nuevas propuestas, conocer cuáles son sus usos, y beneficios que ofrecen, pues estas permiten incluir las más adecuadas en el proceso educativo.

En la guía se presenta las diferentes herramientas digitales de evaluación lo cual propone una solución para ayudar con la motivación intrínseca y extrínseca ya que la escuela debe enfocarse en el desarrollo integral de los estudiantes, pero para esto se requerirá de esfuerzo, paciencia y empeño. Así pues, en este sentido se presenta los cambios positivos que se produce en el aprendizaje en las diferentes áreas y el desarrollo de habilidades tecnológicas de los estudiantes mediante la utilización de varias herramientas digitales para: presentación, creación, evaluación, entre otros, mismos que propician un proceso de aprendizaje dinámico, interactivo y accesible para los estudiantes desde cualquier ordenador u dispositivo con conexión a internet.

10.3 Objetivos

10.3.1 Objetivos general:

Presentar una guía de capacitación acerca de la herramienta digital Quizizz en ambientes virtuales que permitan el desarrollo de la motivación en los estudiantes de 6to de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”

10.3.2 Objetivo específicos:

O.E Reconocer la importancia de la herramienta digital Quizizz que portan los docentes en el proceso de enseñanza para la motivación de los estudiantes.

O.E Crear conciencia en las/los participantes sobre el manejo de la herramienta digital de evaluación Quizizz en ambientes virtuales para desarrollar motivación.

O.E Aplicar una guía de capacitación sobre la herramienta digital de evaluación Quizizz en ambientes virtuales que permitan el desarrollo de la motivación.

10.4 Desarrollo

10.4.1 Herramientas digitales de evaluación para el aprendizaje

Actualmente hay herramientas tecnológicas para evaluar logros académicos para alumnos, en este sentido se muestra las tendencias recientes para la evaluación del aprendizaje, las capacidades e incluso las competencias, por medio de herramientas digitales que posibilita la evaluación diagnóstica, sumativa, formativa, dichos recursos tecnológicos tienen la posibilidad de aplacar procesos de evaluación: coevaluación, heteroevaluación, autoevaluación digital, entre otros. Los instrumentos digitales en los aprendizajes permiten: realizar ocupaciones didácticas que de otra forma serian difíciles de hacer, se puede, crear debates, textos, resúmenes, compartirlos, laborar en meditación, modificar de una presentación a otra de forma inmediata, manipular el costo de los datos evaluar aprendizajes en formularios, pruebas, test, y de esta forma conceder más tiempo y energía (Zambrano, 2019).

Existen muchas herramientas de soporte en la educación virtual y cada día surgen nuevas herramientas, en la sociedad de la información, la formación del ingenio humano del siglo XXI, la enseñanza y la formación de individuos en cualquier área del saber pertenece a los desafíos más relevantes de la sociedad del entendimiento, para la continuidad de su historia. La evaluación de aprendizajes es un factor fundamental en los procesos didácticos, además es trascendental que cumplan fines de formación y no solo de medición.

Los instrumentos digitales de evaluación ofrecen la probabilidad de comunicación de los alumnos entre sí y con el profesor, promoviendo una actitud activa y positiva, lo cual lleva a una investigación y replanteamiento constante de contenidos y métodos, de la misma manera brinda herramientas y conocimientos necesarios para la ejecución de tareas, incrementan la colaboración y desarrolla su idea, esto posibilita filtrar información, elegir y tomar decisiones.

Guía de la herramienta digital de evaluación Quizizz

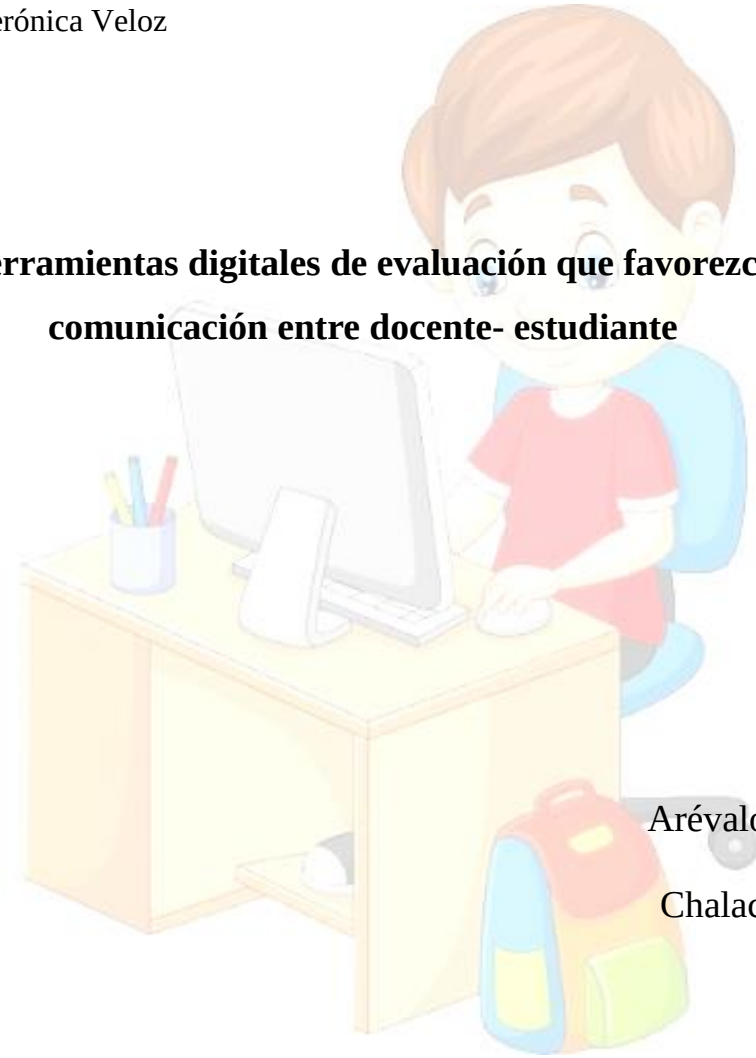


UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Ing. Verónica Veloz

Herramientas digitales de evaluación que favorezcan a la comunicación entre docente- estudiante



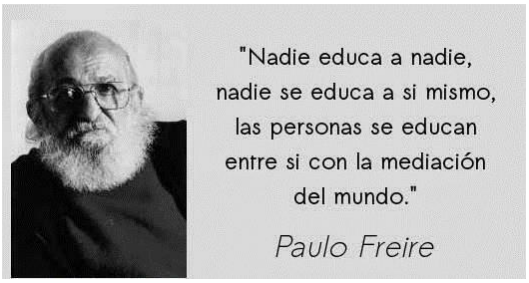
Arévalo Verónica

Chalacan Evelyn

"La mente que se abre a una nueva idea, jamás volverá a su tamaño original" Albert Einstein.

Herramienta digital de evaluación Quizizz





Introducción:

El presente trabajo consiste en la elaboración de una guía de herramientas digitales de evaluación que favorecen la comunicación, entre docentes y estudiantes.

Si partimos desde el principio de que evidentemente la educación no comienza por el contenido que se quiere enseñar, sino más bien por las interacciones que se llegan a establecer entre un alumno y una docente. Las herramientas digitales de evaluación nos ofrecen múltiples opciones, además, son muy importantes ya que brindan una facilitación de nuevos conocimientos.

Esta herramienta muestra la manera de cómo debería llevarse a cabo el método generalmente para lograr entrar a las páginas digitales, además permite al profesor como al alumno el poder tener una comunicación positiva de una manera virtual, sincronizada o asincrónica. Por medio de este instrumento van a poder comunicar entre dos conjuntos enormes.

¿Que son las herramientas digitales de evaluación?

Son todos los software o programas intangibles que se hallan en las PCs o dispositivos donde le proveemos uso y realizamos toda clase de ocupaciones y una de las enorme ventajas que tiene el desempeño de estas herramientas, es que tienen la posibilidad de contribuir a interactuar más con la tecnología en la actualidad, nos ayuda a estar comunicados y hacer otro tipo de cosas mediante ello, así desarrolla competencias y capacidades en los alumnos para ser usadas en la enseñanza, también, son un apoyo para el aprendizaje que da paso a la innovación de una investigación hacia superiores manejos sobre dichos instrumentos: no obstante, para que esto sea exitosamente es necesario tener a un personal preparado que logre sacar el mejor beneficio viable para generar ambientes de aprendizaje en los salones y dar los instrumentos esenciales que logren usar en situaciones de la vida real. Con la utilización de las novedosas tecnologías de información en la enseñanza, el papel del maestro es protagónico, es un facilitador del entendimiento, donde la interrelación maestro estudiante se vuelve más compleja.



Figura 1. Aula virtual tomada de Leyva (2020).

Quizizz

Se puede interpretar como un gran juego de preguntas multijugador que ofrece en cada ocasión más opciones y amplia el rango de posibilidades e interacción. Te permite editar y personalizar cada una de las preguntas para así crear tus propios cuestionarios o pruebas de una manera muy divertida y entretenida, brinda la opción de hacer tu cuestionario público o privado, se puede agregar audio o video a la pregunta, compartir o enviar notas a través de diversas plataformas, tiempo estimado para el cuestionario. https://quizizz.com/admin

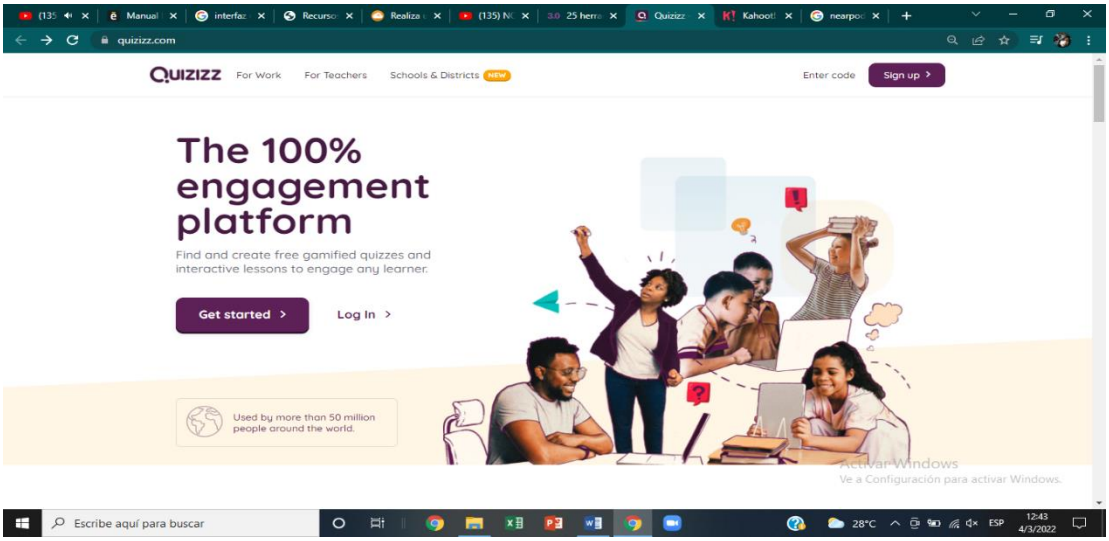


Figura 2. Interfaz de la herramienta Quizizz. Adaptada de, elaboración propia

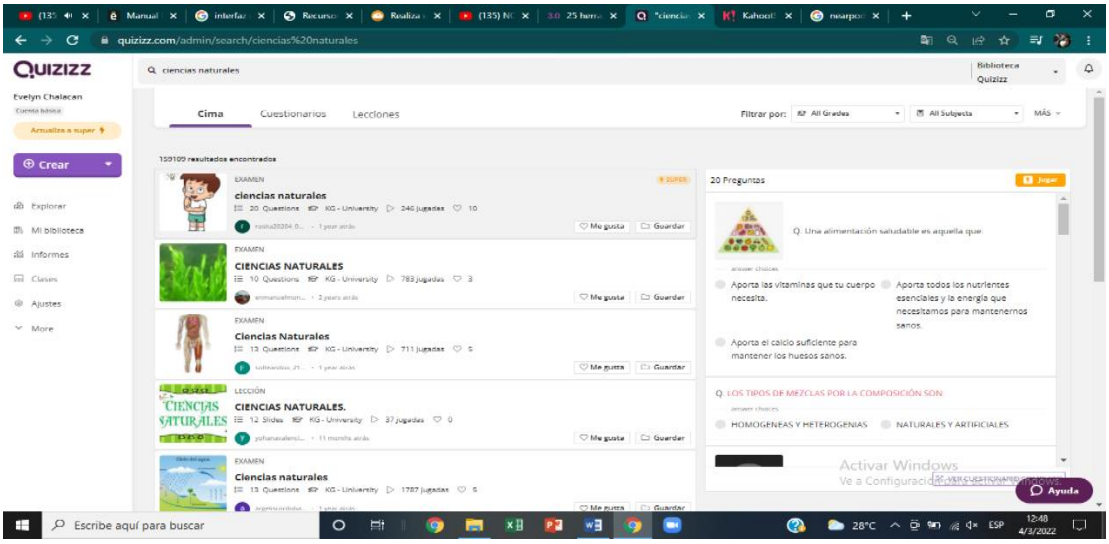
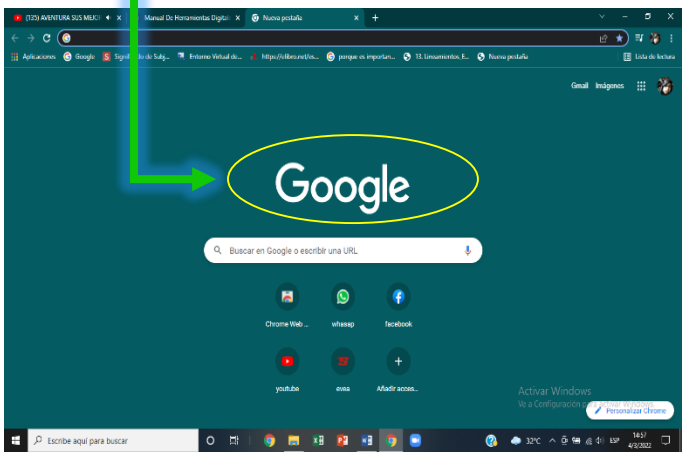


Figura 3. Elementos que contiene la herramienta**.** Adaptada de, elaboración propia

Procedimientos para acceder a las herramientas digitales de evaluación

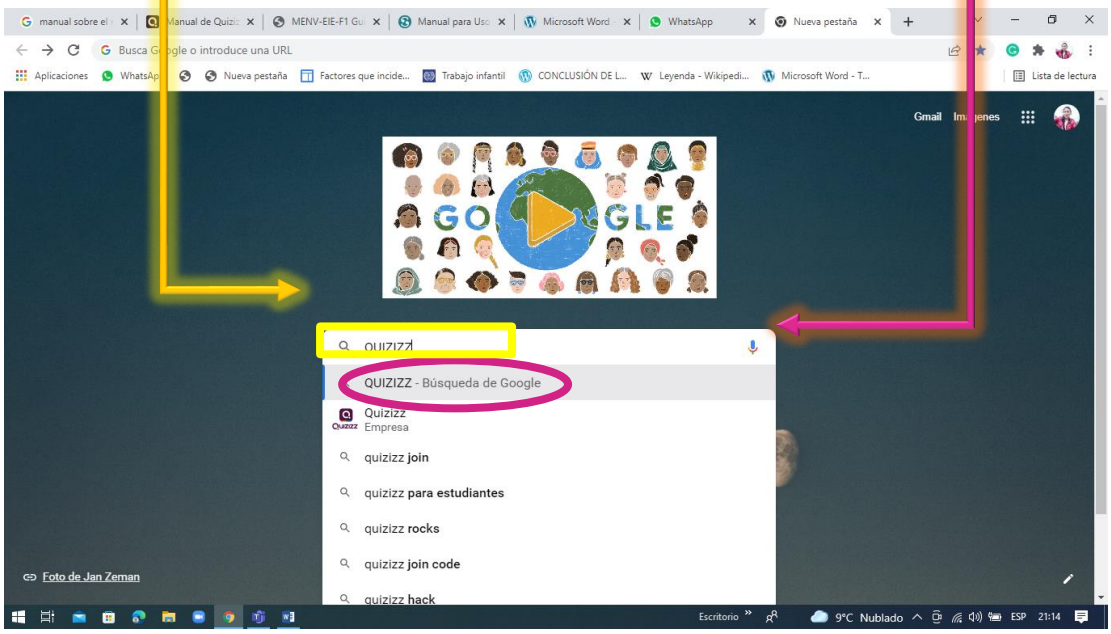
Paso 1

Ingresar google, desde un ordenador.



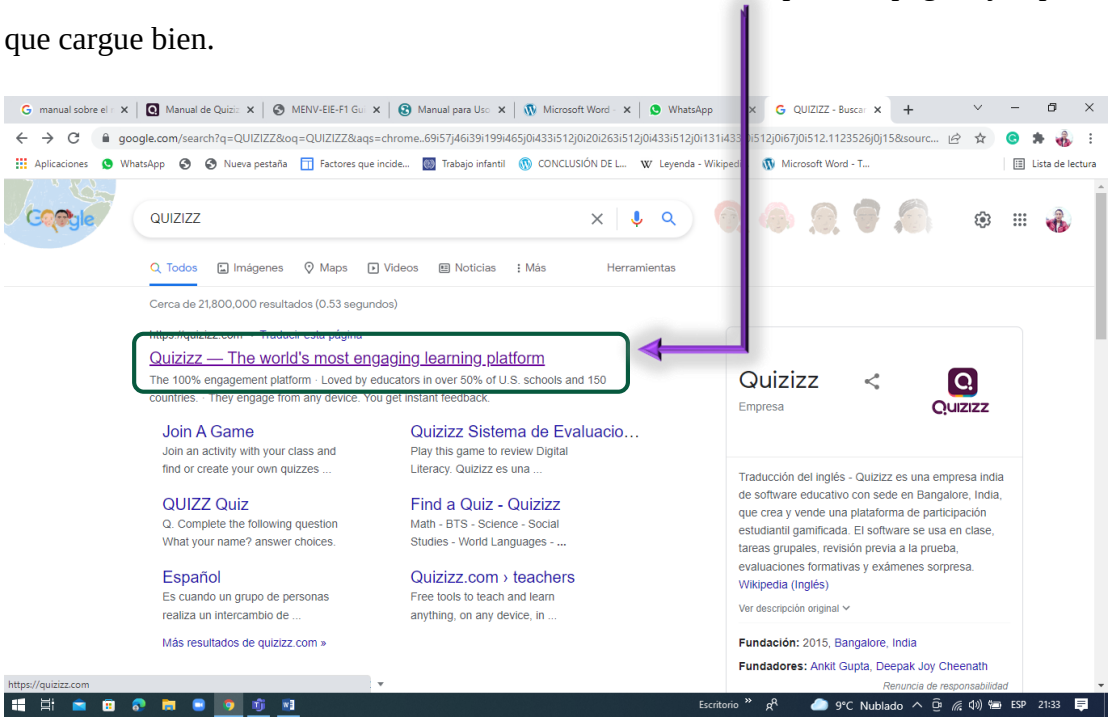
Paso 2

Luego introduce el nombre de la herramienta que deseas acceder y le das buscar.



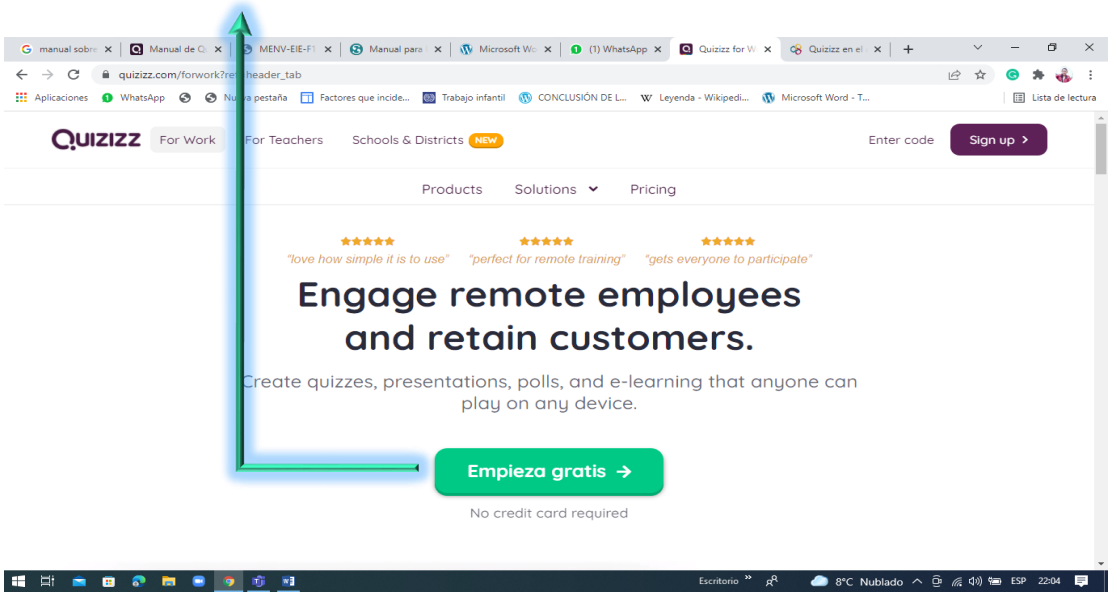
Paso 3

Al haber encontrado los resultados, le das clic en la primera página y esperas que cargue bien.



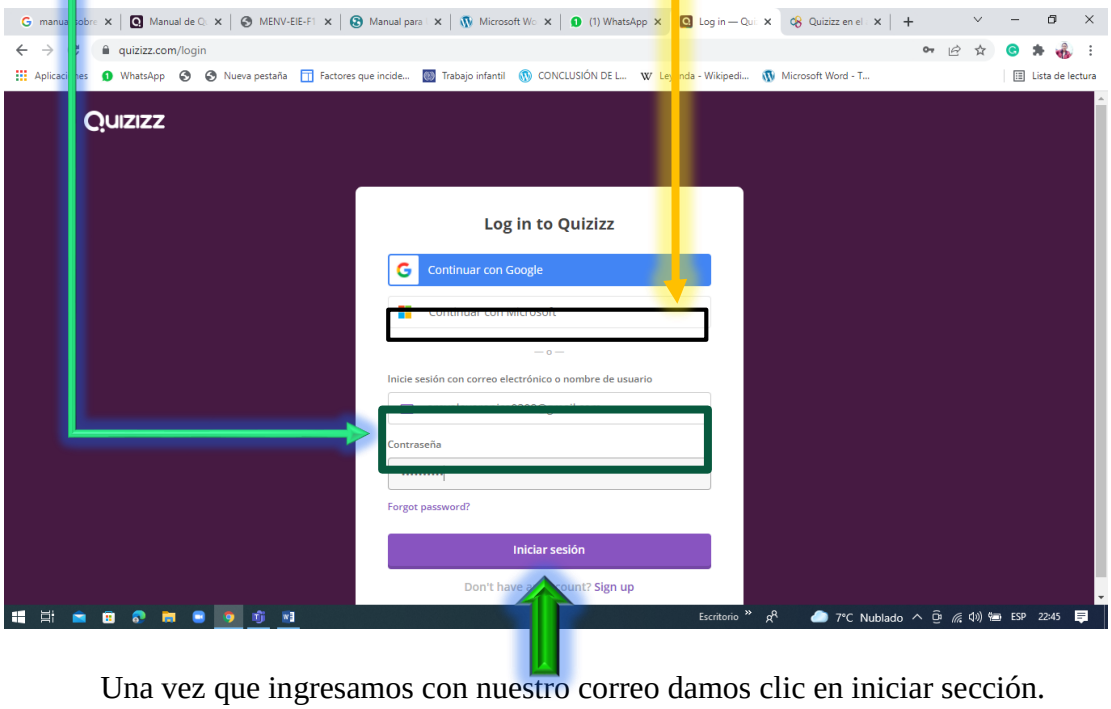
Paso 4

Damos clic en empieza gratis, para ingresar a la herramienta.



Paso 5

Aquí, elegimos registrarnos con nuestra cuenta google o ingresamos nuestro correo electrónico.

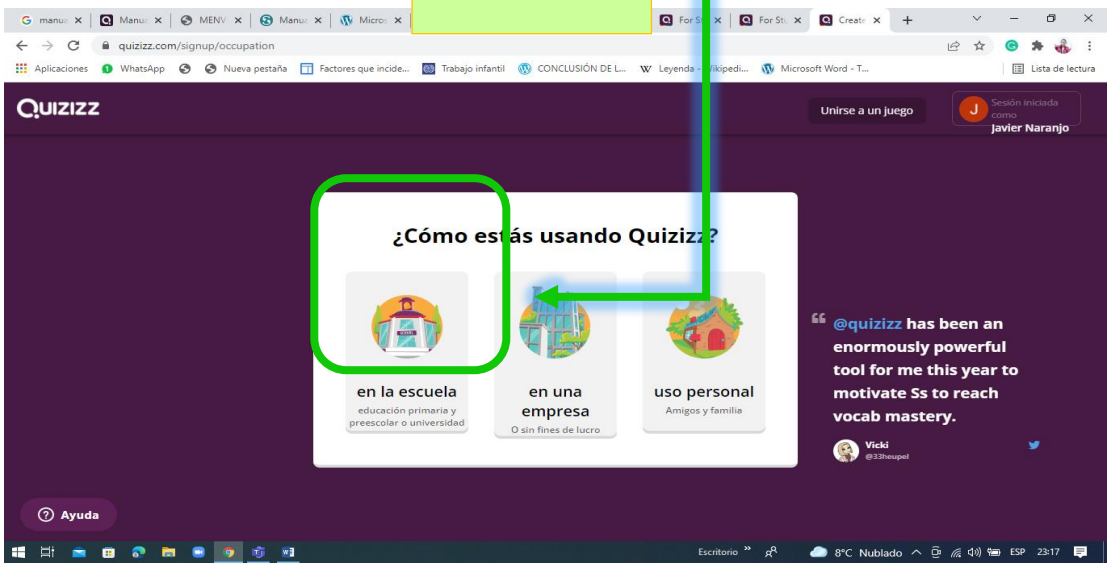


Una vez que ingresamos con nuestro correo damos clic en iniciar sección.

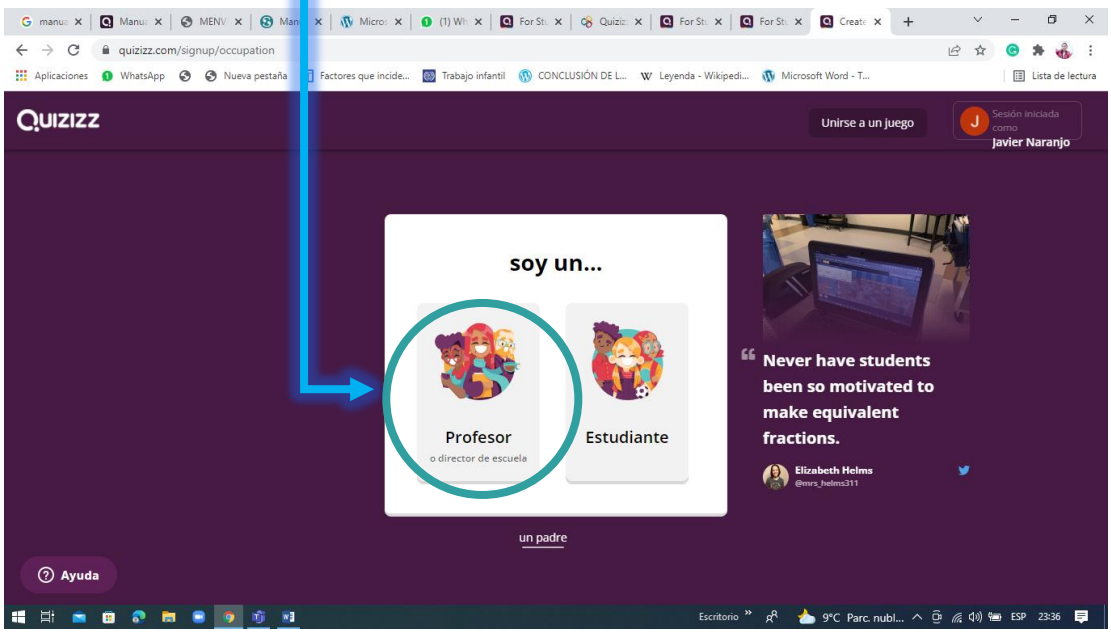
Paso 6

Al registrarnos accedemos a una ventana como la siguiente que nos da tres opciones al escoger como queremos usar Quizizz. Damos clic en la escuela.

Paso 7



Una vez ingresamos, vemos que aparece una ventana con las opciones de perfil como docente y estudiante. Damos clic en como profesor.

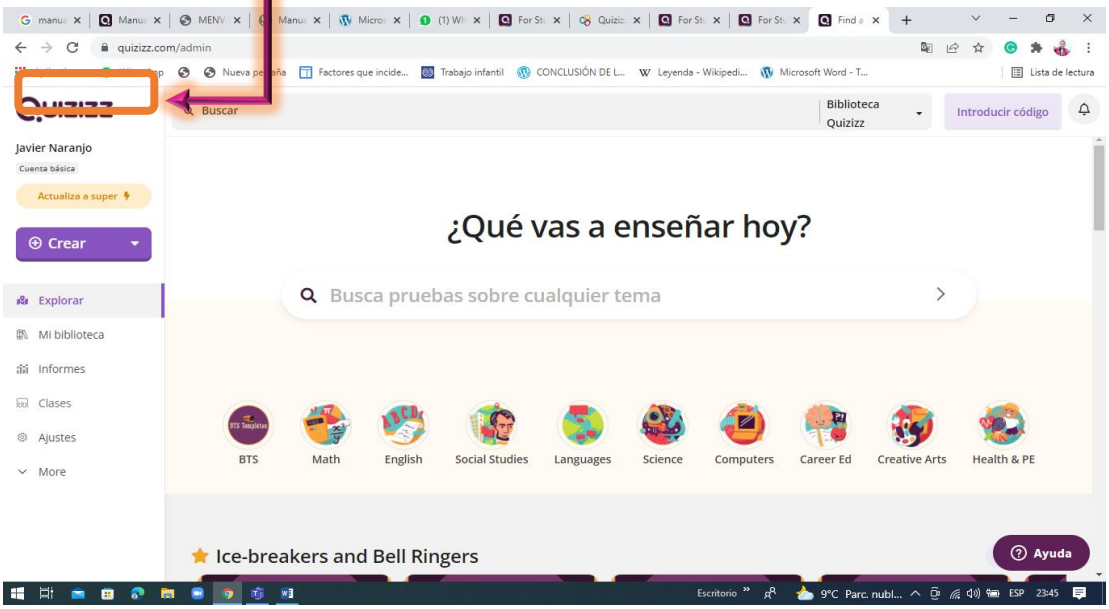


Paso 8

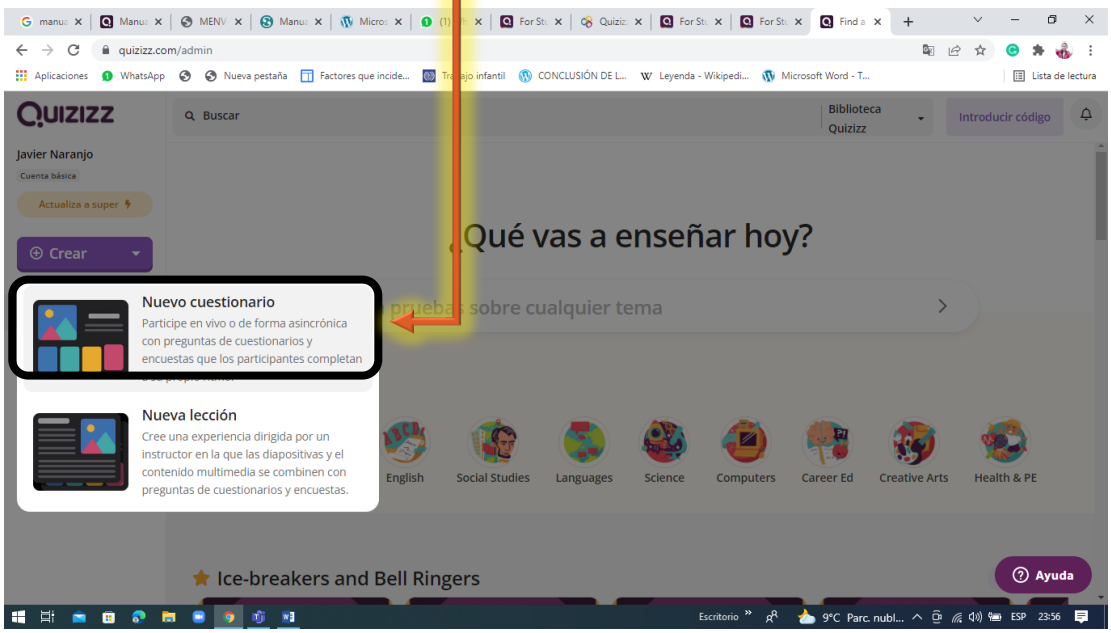
En la ventana principal de la herramienta comenzamos dando clic en crear.

Crear un cuestionario

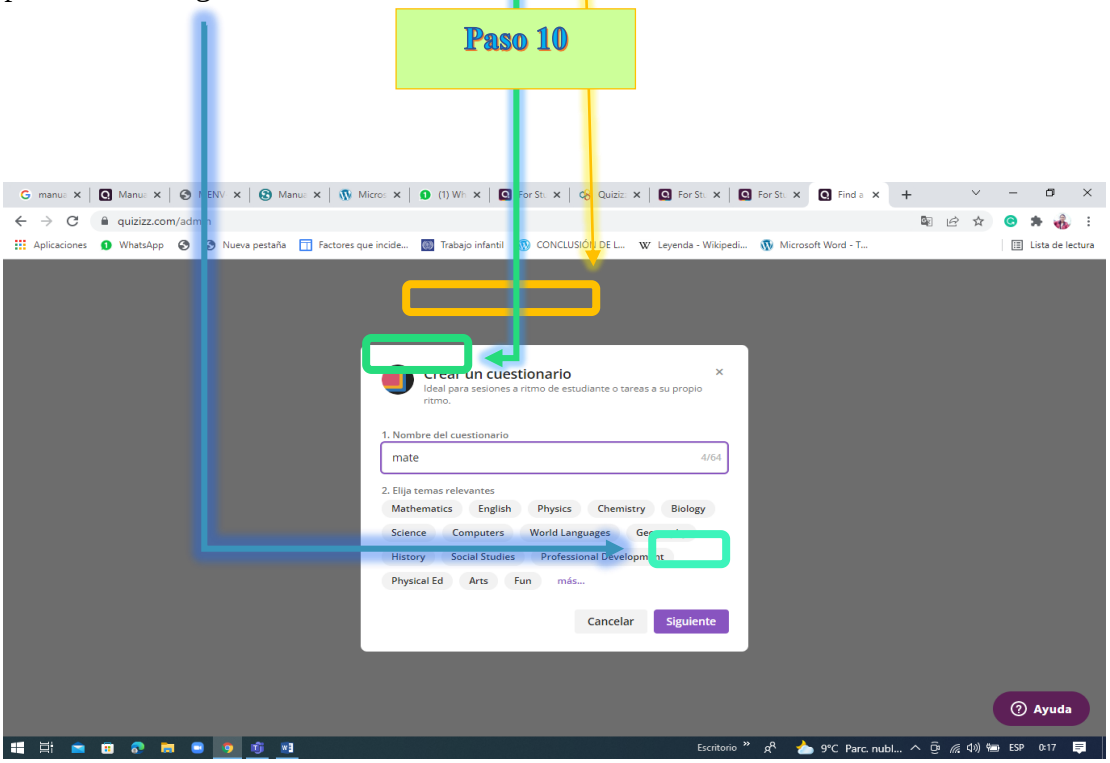
Paso 9



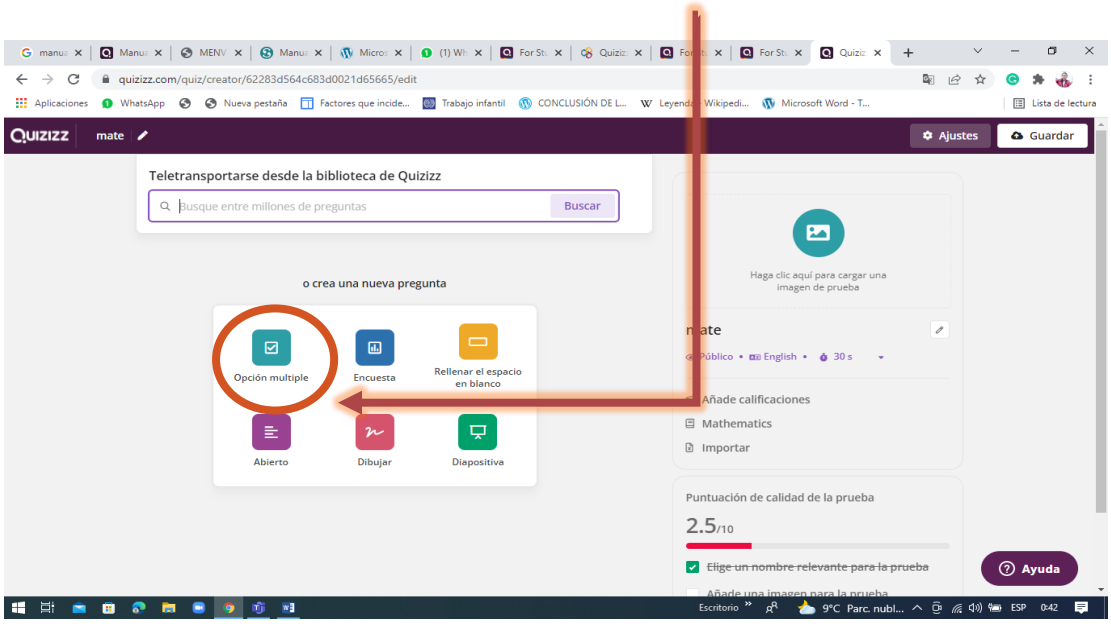
Elegimos si deseamos crear un nuevo cuestionario o una nueva lección. Damos clic en la opción nuevo cuestionario.



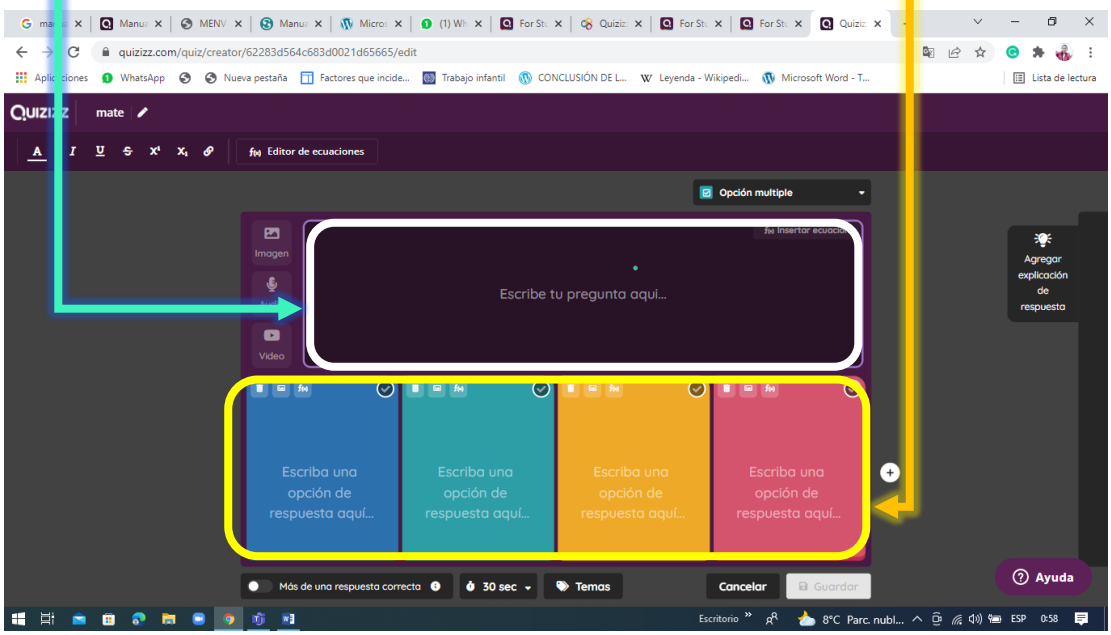
Ahora podemos crear nuestro propio cuestionario. Escribimos el nombre del cuestionario y elegimos la asignatura a la cual corresponde. Para continuar presionamos siguiente.



Esta herramienta digital permite agregar los siguientes formatos de respuesta; de opción múltiple, caja, rellenar los espacios en blanco, encuesta y abierto. A continuación, vamos a explorar el formato de opción múltiple.

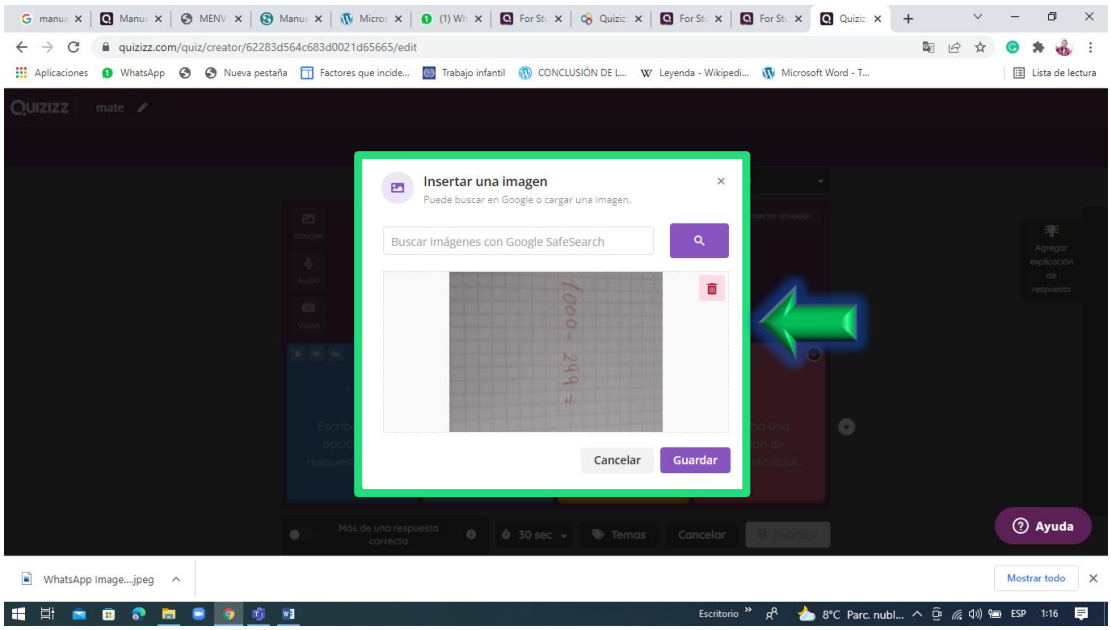


Al dar clic en opción múltiple, vemos que se abre dos ventanas. En la parte de abajo escribimos la pregunta y las diferentes opciones de respuesta.

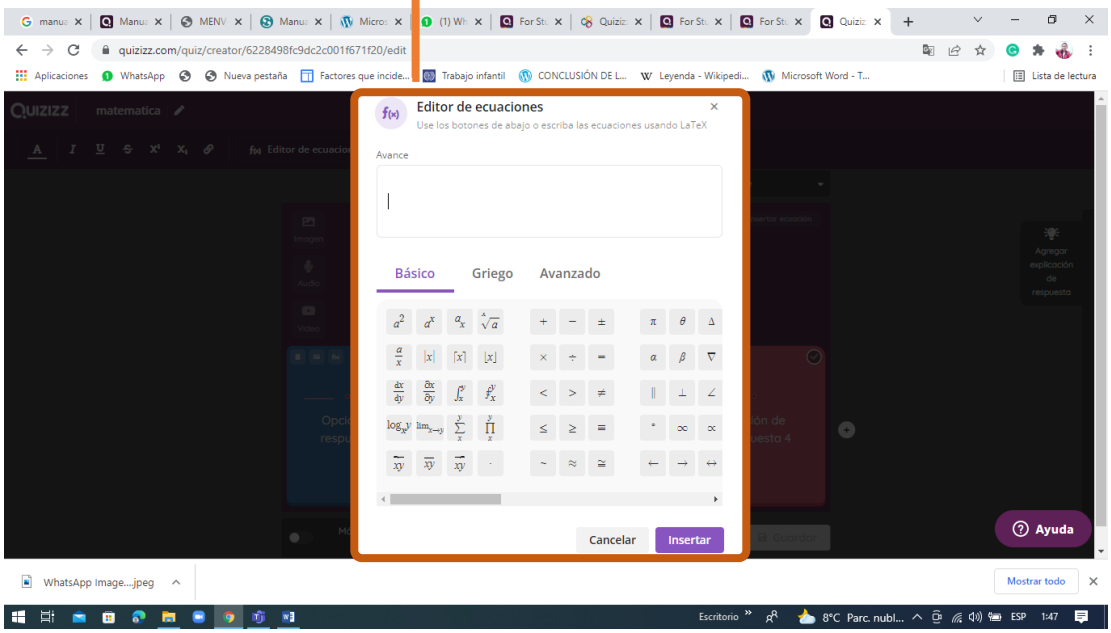


Paso 11

En la parte de superior de abajo aparecerán dos iconos uno permite añadir una imagen y el icono de una ecuación. En la parte inferior asignamos el tiempo límite que los estudiantes tendrá para responder las preguntas. Finalmente seleccionamos guardar.

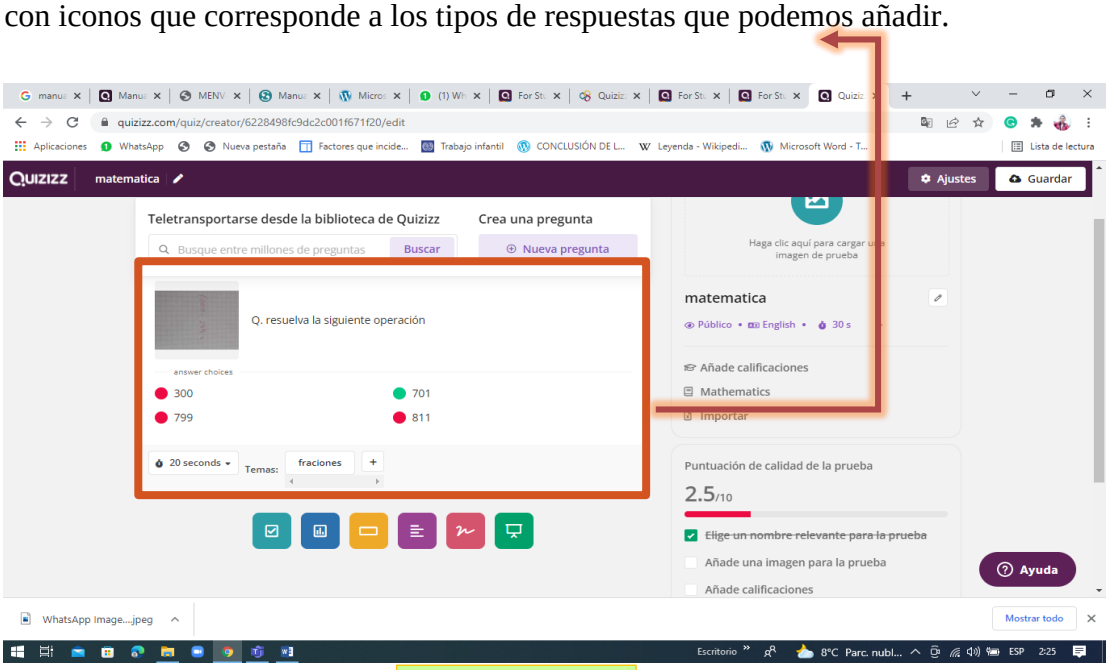


Icono de una ecuación.



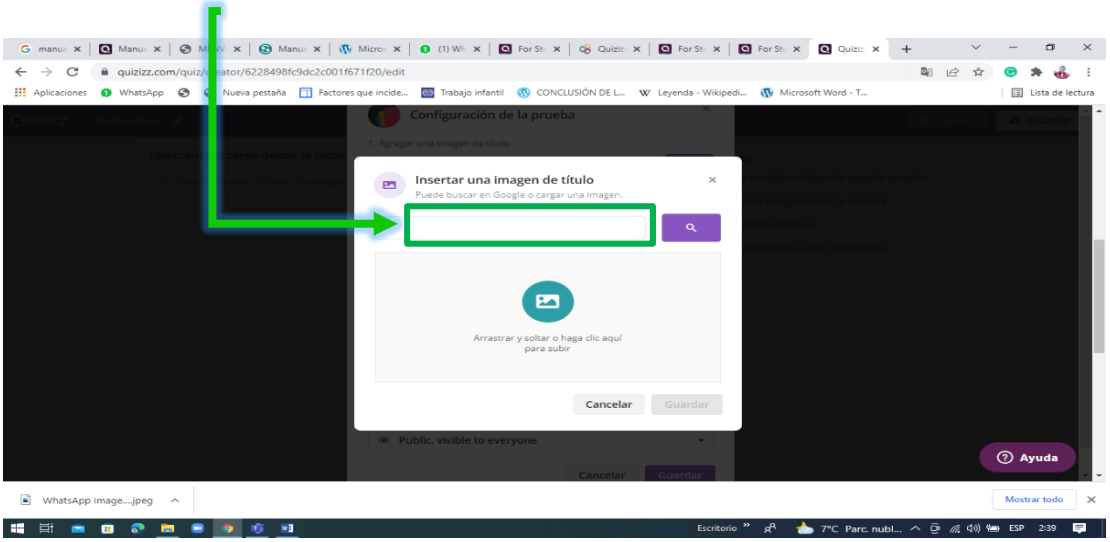
Paso 12

Así nuestro cuestionario, con la pregunta que elaboramos tendrá este aspecto marcamos cual es la opción correcta es color verde. En la parte inferior vemos un menú con iconos que corresponde a los tipos de respuestas que podemos añadir.



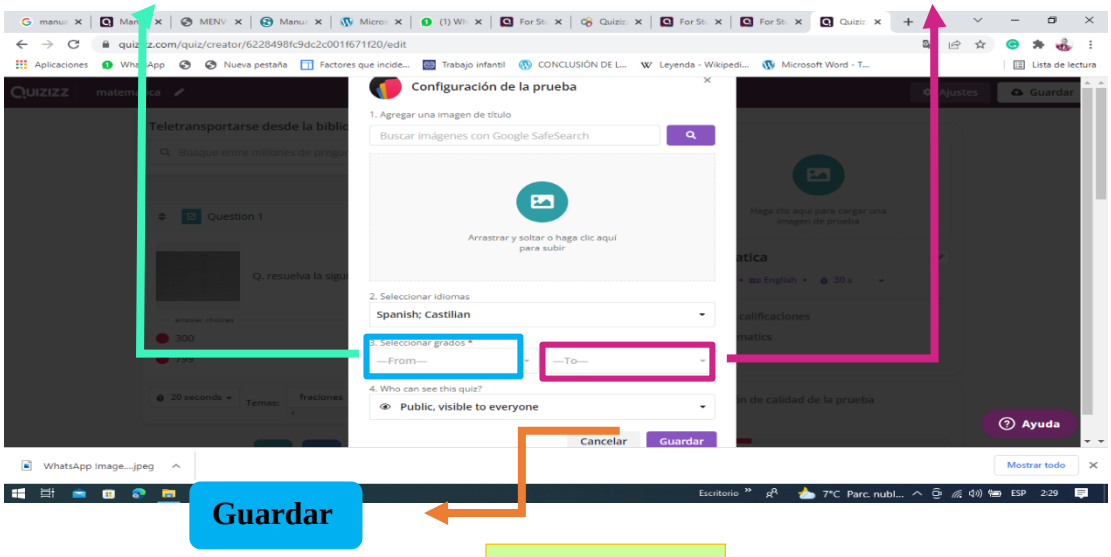
Paso 13

Ahora apárese una ventana que nos ayuda a complementar la información de nuestro cuestionario. Las opciones son añadir una imagen de título, elegir las calificaciones, elegir el grado, quien puede ver esta prueba. Cuando hayamos ingresado estos datos damos clic en guardar.



Elegir el grado, elegir las calificaciones

Quien puede ver la prueba

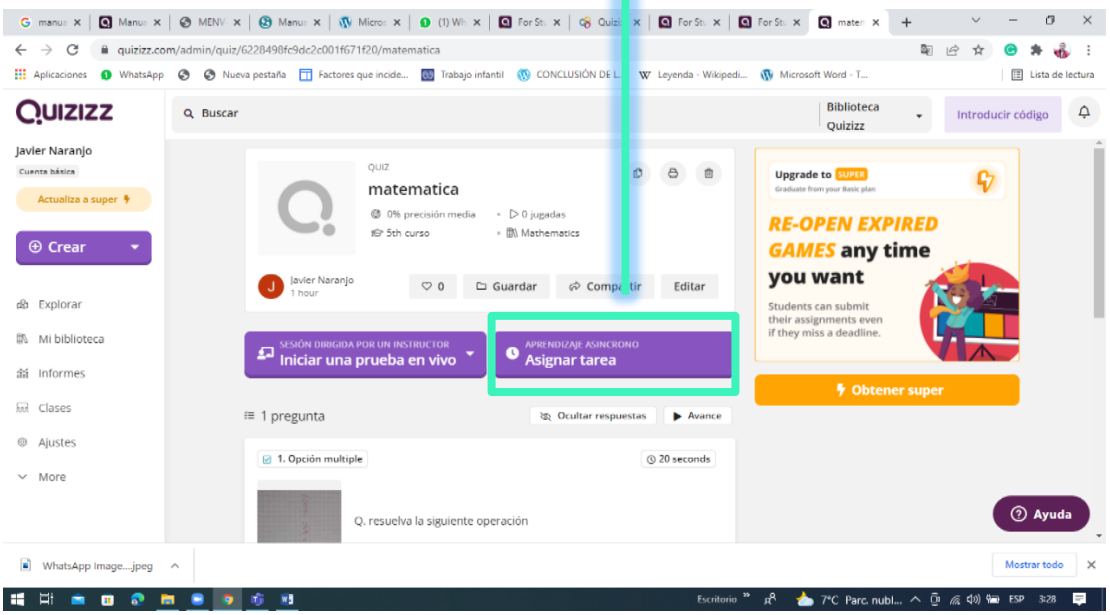


Guardar

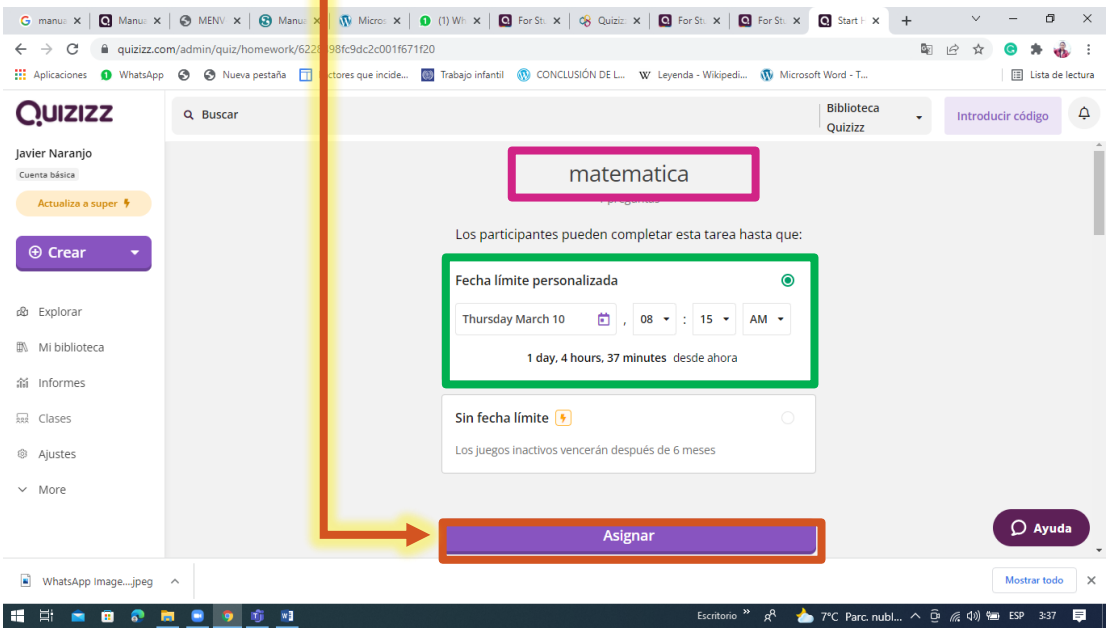
Paso 14

Compartir el cuestionario

Regresamos al menú principal, encontramos la opción cuestionario al dar clic en ella. Que hemos creado y dos opciones para cada uno de ellos. Con jugar en vivo podemos jugar con todos los estudiantes al mismo tiempo, mientras que asignar nos permite establecer una fecha límite para los estudiantes respondan el cuestionario. Damos clic en asignar.

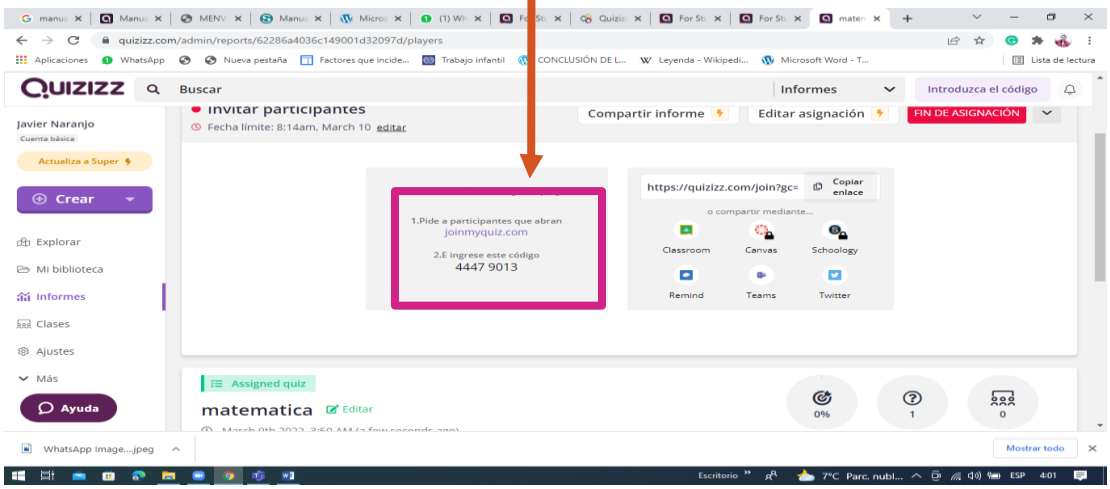


La venta muestra el nombre del cuestionario y nos permite establecer el día y la hora límite que los estudiantes para finalizarlo. Una vez asignada la fecha, damos clic en asignar.



Paso 15

Ahora encontramos dos opciones para compartir nuestro cuestionario con los estudiantes. Dar clic en compartir un enlace para enviar por zoom o WhatsApp o cualquier otro medio. Enviar el código del formulario para que los estudiantes ingresen al cuestionario de Quizizz.



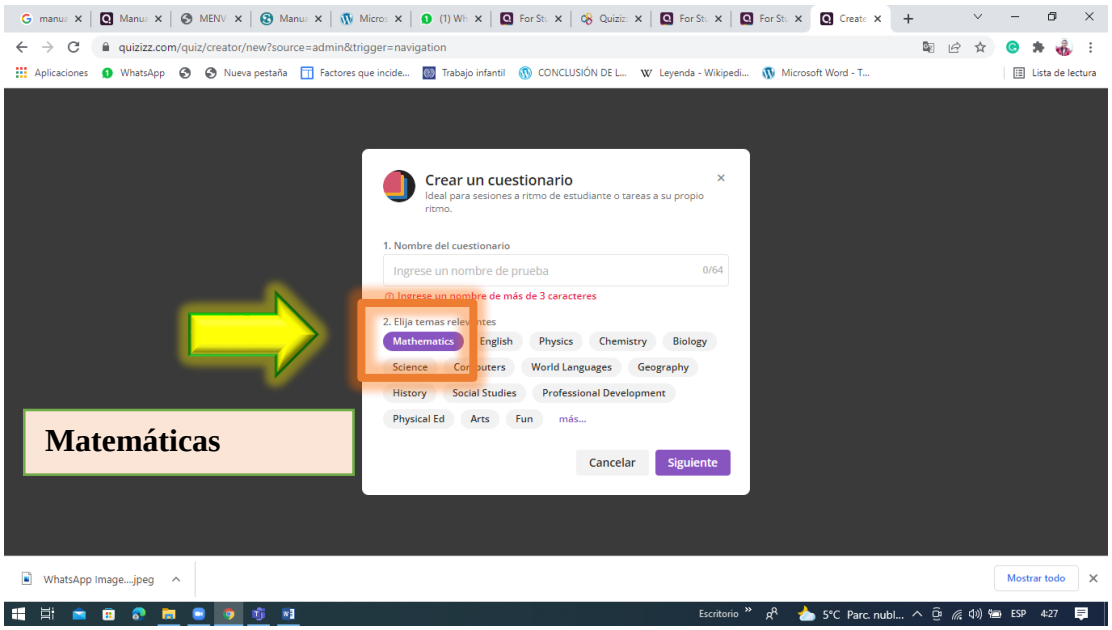
Paso 16

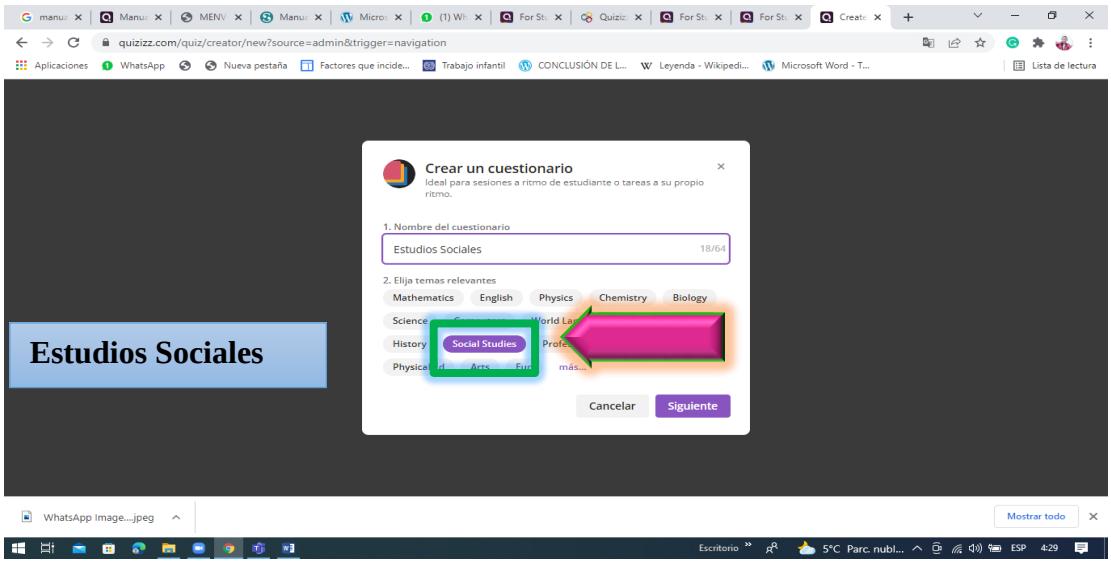
Si seleccionamos la última opción, nuestro cuestionario desaparece completamente de la cuenta de Quizizz.

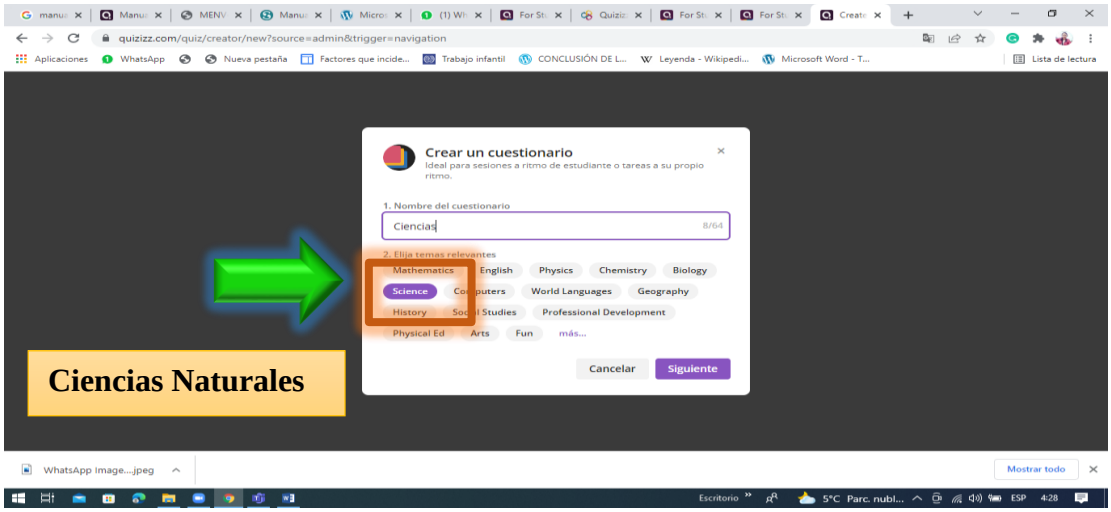


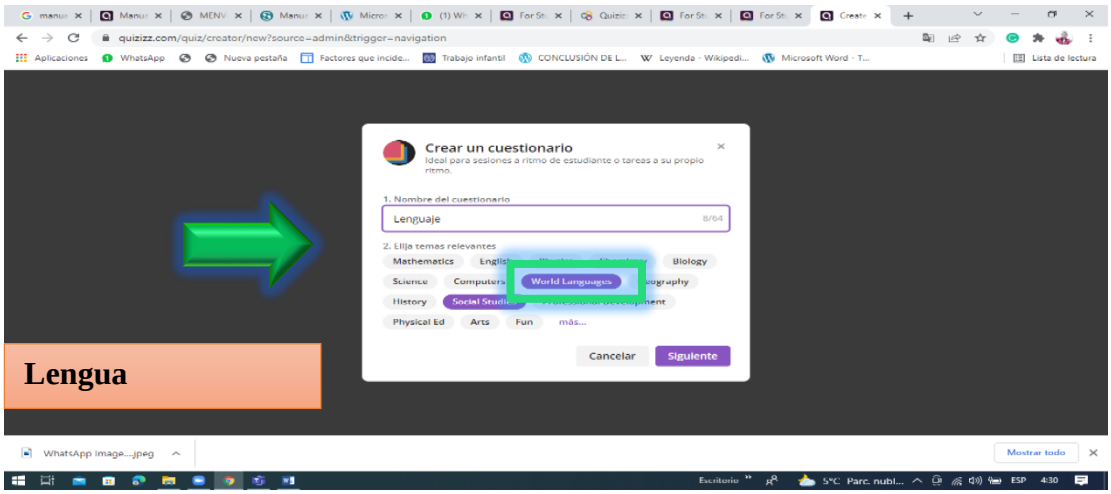
Paso 17

Una vez que ingresamos a la herramienta digital de evaluación Quizizz podemos seleccionar las cuatro asignaturas, nos pedirá algunos datos como el rango de cursos a los que va dirigido, la asignatura y el tema mismo.



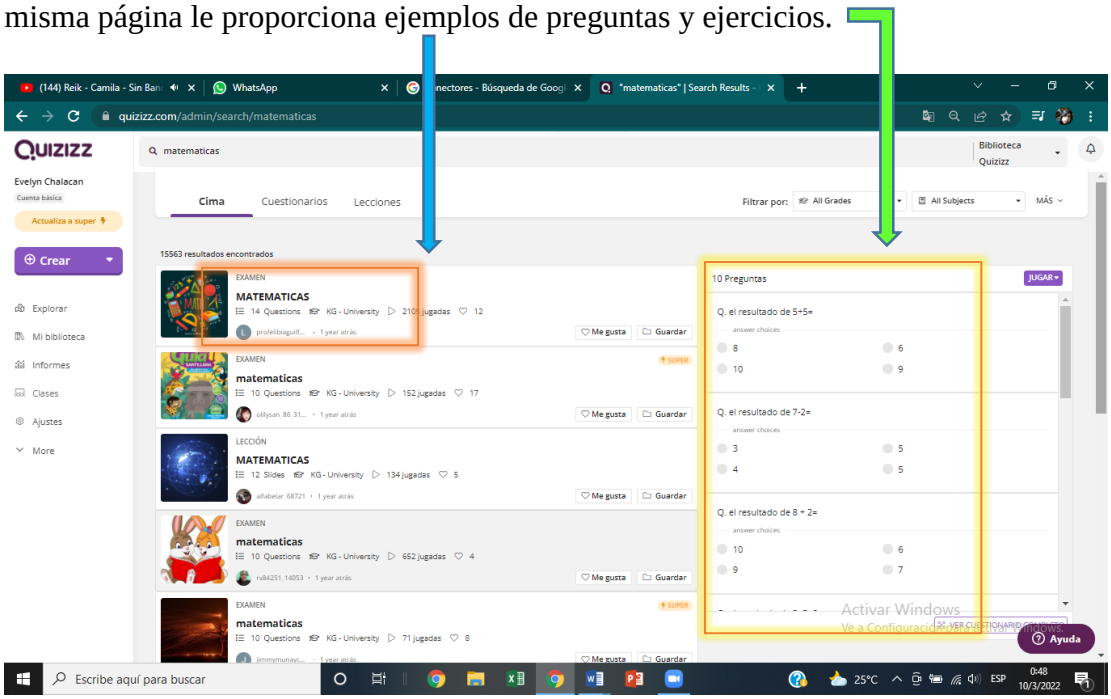

Crear un cuestionario
Ideal para sesiones a ritmo de estudiante o tareas a su propio ritmo.
1. Nombre del cuestionario
Estudios Sociales
18/64
2. Elija temas relevantes
Mathematics
English
Physics
Chemistry
Biology
History
Social Studies
Cancelar
Siguiente
Estudios Sociales

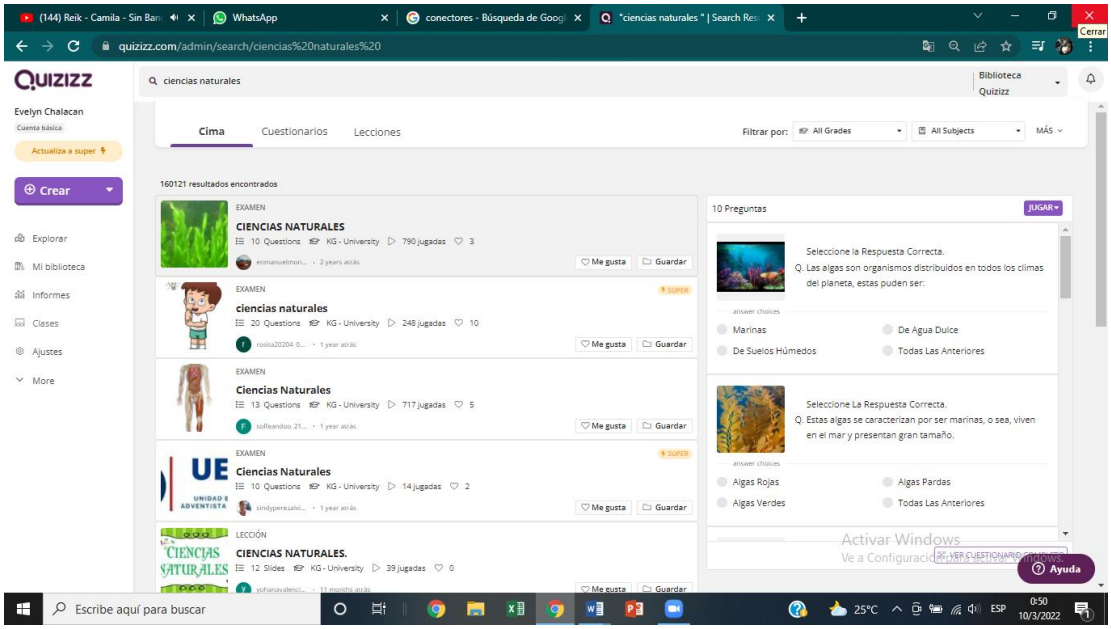

Crear un cuestionario
Ideal para sesiones a ritmo de estudiante o tareas a su propio ritmo.
1. Nombre del cuestionario
Ciencias
8/64
2. Elija temas relevantes
Mathematics
English
Physics
Chemistry
Biology
Science
World Languages
Geography
History
Professional Development
Physical Ed
Arts
Fun
más...
Cancelar
Siguiente
Ciencias Naturales


Crear un cuestionario
Ideal para sesiones a ritmo de estudiante o tareas a su propio ritmo.
1. Nombre del cuestionario
Lenguaje
8/64
2. Elija temas relevantes
Mathematics
Biology
Science
World Languages
History
Physical Ed
Arts
Fun
más...
Cancelar
Siguiente
Lengua

Paso 18

Adicional se puede buscar diferentes temas en las distintas asignaturas y la misma página le proporciona ejemplos de preguntas y ejercicios.





ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS (PROPUESTA)

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

INSTITUCIÓN

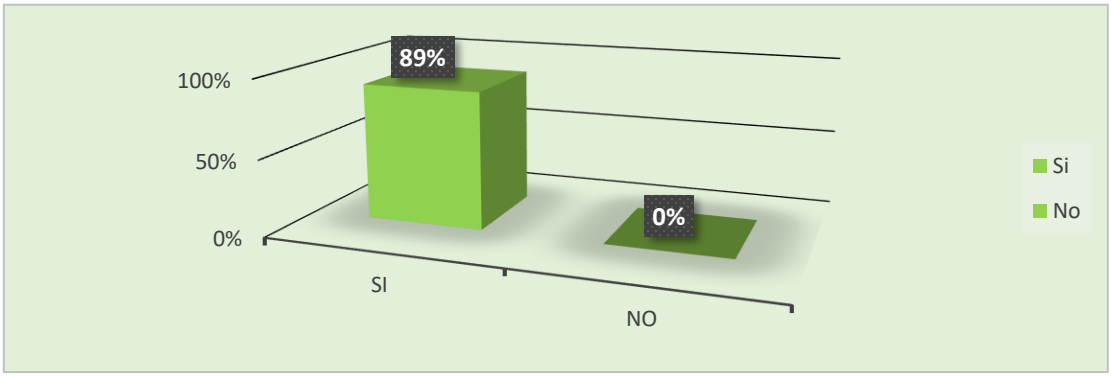
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

PREGUNTA N° 1

1.- ¿Crees que el conocimiento que recibiste de las herramientas digitales de evaluación fue bueno para tu progreso en el aprendizaje?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**89**	**89%**
No	**0**	**0%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 1 ¿Crees que el conocimiento que recibiste de las herramientas digitales de evaluación fueron buenas para tu progreso en el aprendizaje?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

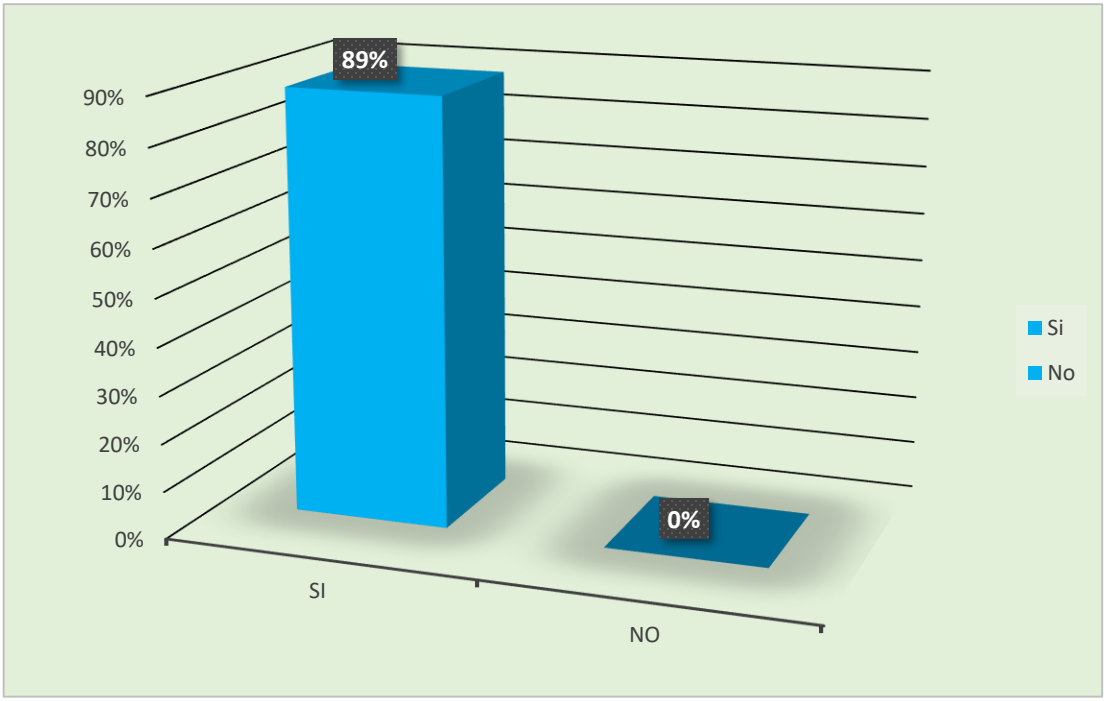
Análisis: al cuestionamiento planteado, los 89% que los estudiantes se encuentran satisfechos sobre la capacitación de las herramientas digitales de evaluación.

Interpretación: se evidencia que en la mayoría de los estudiantes si les sirve el conocimiento de las herramientas digitales de evaluación debido a que son muy buenas para fortalecer sus habilidades y también se utiliza para desarrollar su motivación.

2.- ¿Tu docente ya práctico estas herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**89**	**89%**
No	**0**	**0%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 2 ¿Tu docente ya práctico estas herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

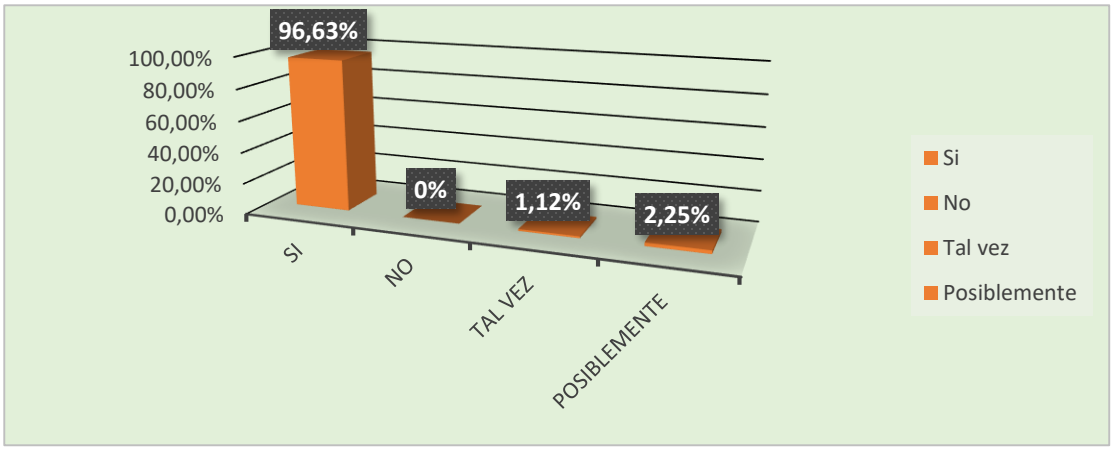
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 89% señalan que sí, el docente ha puesto en práctica estas herramientas digitales de evolución, mientras que ningún estudiante señala que no.

Interpretación: se deduce que, los docentes si han puesto en práctica estas herramientas digitales de evaluación y estas han reaccionado con éxito debido su desenvolvimiento al momento de manejar las mismas.

3.- ¿Crees que la capacitación que recibiste acerca de las herramientas digitales fue de provecho para tu conocimiento?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**86**	**96.63%**
No	**0**	**0%**
Tal vez	**1**	**1.12%**
Posiblemente	**2**	**2.25%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 3 ¿Crees que la capacitación que recibiste acerca de las herramientas digitales fue de provecho para tu conocimiento?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

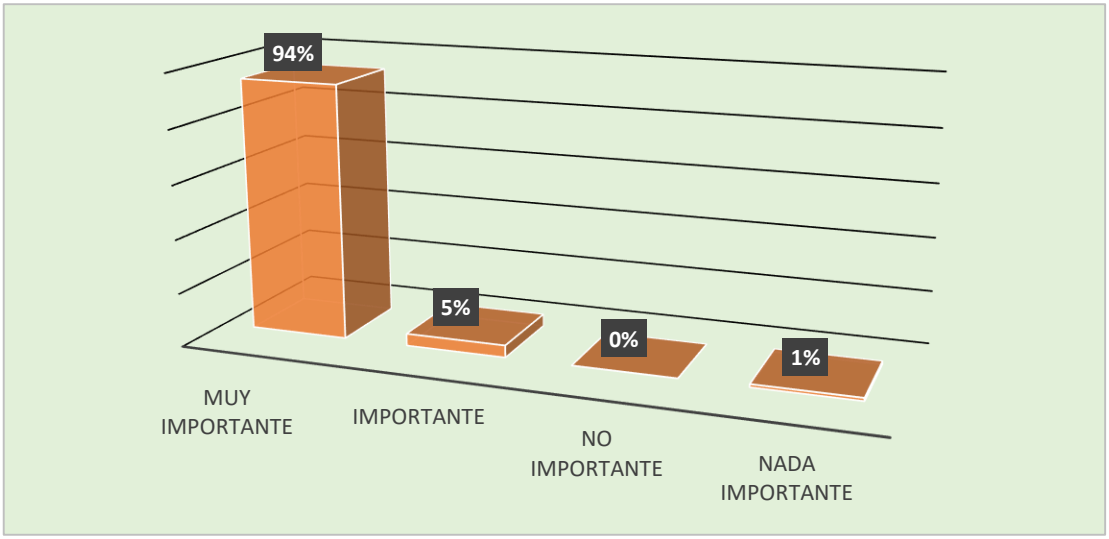
Análisis: de los 89% estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, los 96,63% señalen que, si les fue de provecho el conocimiento de la capacitación de las herramientas digitales de evaluación, pero en una mínima cantidad de estudiantes señalan que 2.25% posiblemente podría servirles estas mismas, sin embargo, se habla que 1.12% tal vez asido de provecho este conocimiento.

Interpretación: la mayoría de los estudiantes mencionan que la capacitación si fue de provecho ya que adquirieron nuevas sapiencias, además de ser algo entretenido para ellos.

4.- ¿Qué tan importante opinas que son las herramientas digitales para aumentar tu motivación al momento de recibir clases?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	**84**	**94.38%**
Importante	**4**	**4.50%**
No importante	**0**	**0%**
Nada importante	**1**	**1.12%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 4 ¿Qué tan importante opinas que son las herramientas digitales para aumentar tu motivación al momento de recibir clases?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

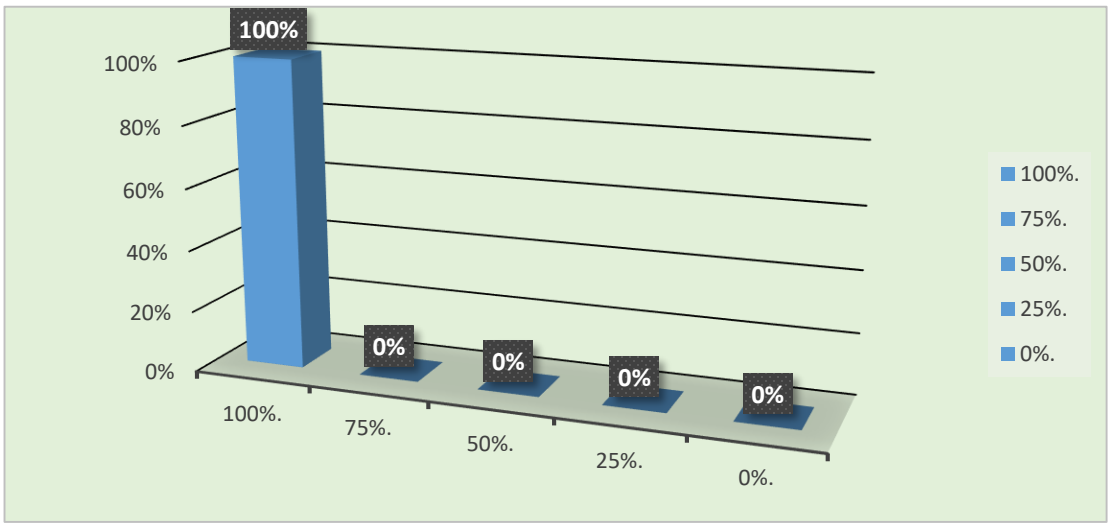
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 94.38% señalan que es muy importante aprender de estas herramientas, el 4.50% indica que es importante en su aprendizaje, mientras que el 1.12% indican que no es importante los conocimientos de estas herramientas.

Interpretación: en el grafico se refleja la importancia que tienen las herramientas digitales de evaluación para aumentar la motivación en los estudiantes puesto que, en estas ven la posibilidad de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

5.- ¿Si tu docente aplico lo que se te enseñó en clase ¿Cuál fue en un porcentaje el nivel de tu motivación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
100%	89	100%
75%	0	0%
50%	0	0%
25%	0	0%
0%	0	0%
Total	89	100%

Gráfico: N°5 ¿Si tu docente aplico lo que se te enseñó en clase ¿Cuál fue en un porcentaje el nivel de tu motivación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

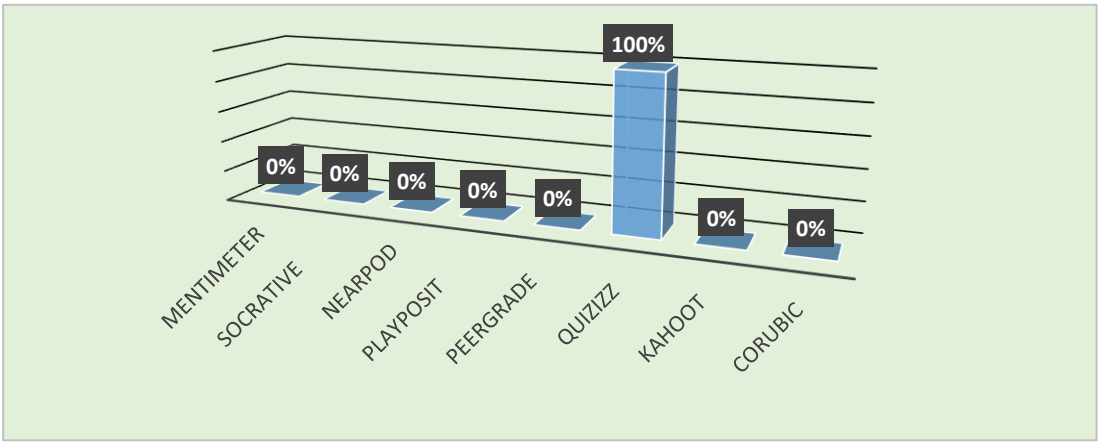
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 % mencionan los alumnos que el nivel de motivación es 100% debido a que el docente si utiliza estas herramientas digitales de evaluación que les ayuda a estar motivados para aprender.

Interpretación: en los resultados de la tabla muestra que, en un nivel de motivación acerca del conocimiento de las herramientas digitales de evaluación, los estudiantes se sienten muy motivados al momento de recibir sus clases.

6.- ¿Cuál de estas herramientas te llamo más la atención durante la capacitación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Mentimeter	**0**	**0%**
Socrative	**0**	**0%**
Nearpod	**0**	**0%**
Playposit	**0**	**0%**
Peergrade	**0**	**0%**
Quizizz	**89**	**100%**
Kahoot	**0**	**0%**
CoRubic	**0**	**0%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N°6 ¿Cuál de estas herramientas te llamo más la atención durante la capacitación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

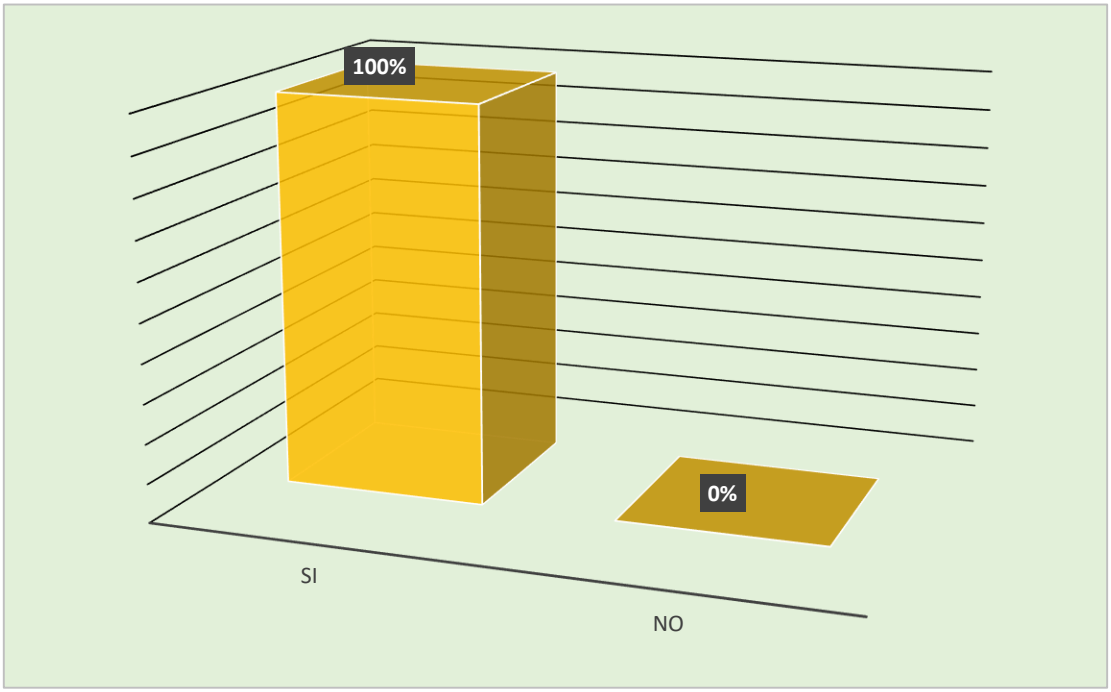
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, los 100% alumnos mencionan que la herramienta que más les llamó la atención es Quizizz.

Interpretación: los estudiantes perciben que la herramienta que más les llamó la atención es Quizizz ya que tiene una considerable interactividad entre docente-alumno, de este modo ellos votaron por una interfaz muy accesible en el servidor y fácil de utilizar.

7.- ¿Te sentiste motivado al momento de recibir la capacitación acerca de las herramientas digitales de evaluación?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Si	**89**	**100%**
No	**0**	**0%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico: N° 7 ¿Te sentiste motivado al momento de recibir la capacitación acerca de las herramientas digitales de evaluación?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

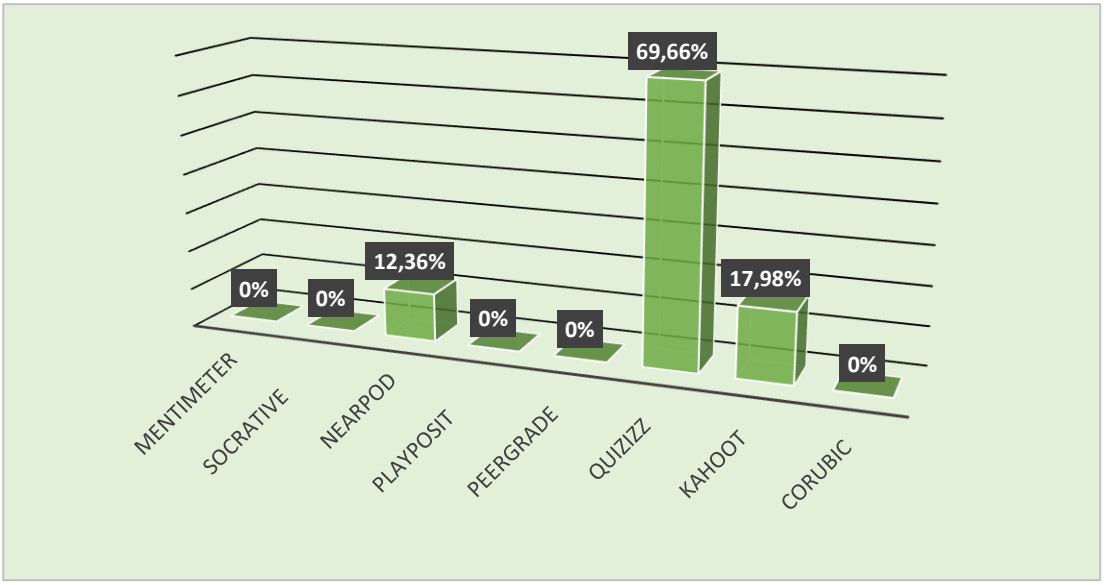
Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 100% alumnos dicen que, si se sintieron motivados al momento de recibir la capacitación sobre la utilidad de las herramientas.

Interpretación: por lo general la mayoría de estudiantes se sintieron motivados al momento de recibir la capacitación, por ende, las herramientas digitales de evaluación son muy interesantes y atractivas para adquirir nuevos conocimientos.

8.- ¿Si tu docente aplicó estas herramientas identifica cuáles son?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Mentimeter	**0**	**0%**
Socrative	**0**	**0%**
Nearpod	**11**	**12.36%**
Playposit	**0**	**0%**
Peergrade	**0**	**0%**
Quizizz	**62**	**69. 66%**
Kahoot	**16**	**17.98%**
Corubic	**0**	**0%**
Total	**89**	**100%**

Gráfico N° 8 ¿Si tu docente aplico estas herramientas identifica cuáles son?



Fuente: encuesta aplicada a los estudiantes
Elaborado por: Arévalo Verónica y Chalacan Evelyn

Análisis: de los 89 estudiantes que fueron encuestados que corresponden al 100 %, el 69. 66% de los alumnos mencionan que sus docentes en su mayoría aplican la herramienta digital de evaluación Quizizz, por otro lado, el 17.98% aplican la herramienta de Kahoot, sin embargo, un promedio del 12.36% utiliza Nearpod para impartir sus clases.

Interpretación: en el gráfico se muestra tres herramientas digitales de evaluación que los docentes ya han aplicado sobre sus estudiantes entre ellas se encuentra Quizizz, Kahoot y Nearpod dentro de ellas, la que más se destaca es Quizizz lo cual les pareció la más divertida cuando el docente aplica esta herramienta en su clase.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MATRIZ DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

(PROPUESTA)

Contexto	Categoría	Código	Subcategorías	Interpretación	Conclusión(s)
Presencial en la institución	Estructurada individual	HDEAVDM	**1. ¿Cuál de las herramientas digitales de evaluación mencionadas en la capacitación le llamo más la atención?** • **Nearpod** • **Quizizz** • **Kahoot**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	Los docentes mencionaron que las herramientas que más les llamó la atención fueron tres, Nearpod, Quizizz y kahoot, además, dieron explicación del porqué de las mismas, dijeron que son muy apropiadas ya que cada una cuenta con características propias, siendo así muy llamativas por su

					interfaz y con los elementos que consta cada una.
		HDEAVDM	**2. ¿La capacitación que recibió fue de utilidad para aumentar la motivación en sus estudiantes?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	El docente manifestó que si fue de utilidad, ya que cada herramienta les atrae por sus distintas peculiaridades que tiene cada una, ante esto menciona que si aumentaría la motivación en sus estudiantes porque a los niños les cautiva las cosas novedosas, puesto que se encuentran en una nueva era digital.
		HDEAVDM	**3. ¿Usted como docente ya aplicó alguna herramienta digital de evaluación a sus estudiantes?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	La mayoría de docentes argumentaron que si han puesto en práctica las herramientas digitales de evaluación, entre ellas resalta Quizizz, debido a que tiene una interfaz muy interactiva y divertida, cuenta con numeroso elementos

					satisfactorios como los cuestionarios y los contenidos que se busca en la misma herramienta lo cual provoca una mejora en el proceso de enseñanza- aprendizaje de sus estudiantes.
		HDEAVDM	**4. ¿La información que recibió durante la capacitación fue de ayuda para mejorar su práctica docente?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	Los docentes señalaron que la información brindada en la capacitación fue de gran ayuda debido a que nadie les ofrece el conocimiento de utilizar nuevas y novedosas tecnologías, no obstante, lo poco que conocen si lo aplican en sus estudiantes lo cual sirve para motivar y reflexionar con sus alumnos.

		HDEAVDM	**5. ¿La guía que recibió le brindo conocimientos acerca de las herramientas digitales de evaluación?**	Conocimiento: objetivo **Subjetivo** Juicio de valor	Los docentes objetan que la guía de las herramientas digitales de evaluación si les brindo conocimiento debido a que esta, está compuesta por diversos factores que ellos deseaban conocer a más de argumentar el uso, beneficios y características de cada una de las herramientas y de describir cómo se pueden utilizar cada una.

Conclusiones:

Se concluye que la extensa difusión y aceptación que se está obteniendo de la enseñanza con la herramienta digital de evaluación Quizizz y todos los métodos que se deriva de la misma en los contextos educativos, sirve para los maestros debido a que es una información necesaria para una implementación adecuada de nuevos conocimientos, en otras palabras, la idea es visualizar una educación moderna lo cual se va aglomerando en las personas.

Se concuerda que la motivación es una alternativa de solución para concientizar a la comunidad educativa especialmente al docente para que motive al estudiante, mediante el uso de estas herramientas digitales de evaluación, así mismo, alcanzar los aprendizajes a lo largo del proceso educativo y la toma decisiones que sean favorables que beneficien su rendimiento académico y su educación integral.

La guía aplicada en los docentes ha sido un éxito en su totalidad ya que se implementó nuevos conocimientos tanto en los docentes como en los estudiantes, sin embargo, hay que seguir efectuando situaciones de comunicación ya que sirve de ayuda para mejorar la motivación.

Bibliografía

Aguilar Javier, G. D. (2016). Un modelo estructural de motivación intrínseca. En D. Rolando, *Acta de Investigación PsIcológica* (págs. 2552-2557). Issue 3. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007471916300680

Artal, J., & Bravo, J. (2019). Nearpod. un recurso formativo que permite trabajar de forma difernte dentro y fuera del aula. *Catbs.* Universidad de Zaragoza https://catbs.unizar.es/jornada/decima/52_ARTAL_NEARPOD_CBS18.pdf

Contreras, J. G., Sandoval, R. J., Bazán, B. S., & Davila, Y. V. (2021). Trabajo y Aprendizaje Colaborativo en la Universidad. Aproximaciones en Pandemia. *Estrategia Educativa y Gobernanza, 4*(16). doi:https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.152

Falcó, J. (diciembre de 2017). Evaluación de la competencia digital docente en la Comunidad Autónoma de Aragón.http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412017000400073&script=sci_arttext

Forteza, M. (2019). Socrative: otra forma de evaluar. *Intef*, 1-10. https://intef.es/wp-content/uploads/2020/02/Socrative.pdf

García, E. (2013). *Qué es la motivación y qué podemos hacer para aumentarla todos los días*. Alma, Corazón, Vida: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2013-10-18/que-es-la-motivacion-y-que-podemos-hacer-para-aumentarla-todos-los-dias_42710/

Gutierrez, L., & Mamani, E. (2020). Socative como una herramienta de evaluación permanente en el proceso de los aprendizajes. *Tesis de grado.* Universidad San Ignacio de Loyola, Peru. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/133ba8ef-5e17-4ded-a0ca-68fdbff1ce9f/content

Jurado A, A. P. (30 de abril de 2020). *Herramientas digitales para evaluar de manera online*. Competencia Digital Docente: https://aonialearning.com/competencia-digital-docente/herramientas-digitales-evaluar-online/

Llanga, E., Silva, M., & Vistin, J. (Septiembre de 2019). Motivación extrinseca e intrinseca en el estudiante. *Atlante*, 4-4. https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html

Meneses, M. (2019). *Estilo de prendizaje y el uso del playposit en la resolución de problemas contextualizados sobre teoria de conjuntos.* Universidad Privada Norbert Wiener, Perú. http://funes.uniandes.edu.co/13983/1/Meneses2019Estilos.pdf

Novas, E. (2019). Herramienta: Mentimeter. *Unibe*, 1-3. https://www.unibe.edu.do/docentes/wp-content/uploads/2019/06/Articulo-Docente-Ervin-Nova-Enero-Abril-2019-2-BBA.pdf

Orbegoso, A. (2016). *La motivación intrinseca según Ryan y Deci algunas recomendaciones para maestros*. https://www.researchgate.net/profile/Arturo-Orbegoso/publication/311162177_LA_MOTIVACION_INTRINSECA_SEGUN_RYAN_DECI_Y_ALGUNAS_RECOMENDACIONES_PARA_MAESTROS/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/LA-MOTIVACION-INTRINSECA-SEGUN-RYAN-DECI-Y-ALGUNAS-RECOMENDACIONES-P

Palacios, D. (2021). Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de séptomo Educación General Básica de la Unidad Educativa Tarqui,Calderon, D,M,Q,. periódo 2019-2020. *(Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación).* Universidad Central del Ecuador, Quito. http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22620/1/T-UCE-0010-FIL-1053.pdf

Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A., & Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra, 4*(1). doi:https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815

Sellan, M. (2017). *Importancia de la motivación en el aprendizaje*. Sinergias Educativas: https://redib.org/Record/oai_articulo2073848-importancia-de-la-motivaci%C3%B3n-en-el-aprendizaje

Serna, M. C. (2018). Modelo de evaluación colaborativa de los aprendizajes en el prácticum mediante Corubric. *Revista Practicum*. doi:ISSN: 2530-4550

Walss, M. E. (2020). *Diez herramientas digitales para facilitar la evaluacion formativa*. file:///D:/Users/hp/Documents/Downloads/pkpadmin-5-walss-paa-rtce18-ene-abr2021.pdf

Zapata, K. P. (2021). USO DE QUIZZIZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS. *INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN POSGRADOS*. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos:

UNIDAD EDUCATIVA "VICENTE ROCAFUERTE"

CODIGO AMIE: 02H00088 CÓDIGO DISTRITO: 02D01 CÓDIGO CIRCUITO: 02D01C04

LIC. FREDDY VINICIO VERDEZOTO SANTAMARÍA. MSC. RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE DE LA PARROQUIA GUANUJO, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, A PETICIÓN VERBAL DE PARTE INTERESADA:

C E R T I F I C O

Que los señores **CHALACAN GARCIA EVELYN ESTEFANIA** con cedula de ciudadania **1725311532** y **ARÉVALO ALARCON VERÓNICA JANETH** con cedula de ciudadania **0202348728**, estudiantes de la **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas,** correspondientes al Octavo Ciclo, paralelo "A", de la Carrera de Educación Basica, Modalidad presencial, quienes han culminado con su trabajo en el tema **Herramientas digitales de evaluación en ambientes virtuales para el desarrollo de la motivación en los estudiantes de 6to de E.G.B de Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte" de la ciudad de Guaranda, Provincia Bolivar en el periodo 2021- 2022.**

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso de la presente certificación en lo que ha bien tuvieren

Guanujo, 09 de marzo del 2022

Atentamente,

Lic. Freddy Verdezoto M.
RECTOR
Correo freddy.verdezoto@educacion.gob.ec
C.I 0201059284
Teléfono 0993265010

UNIDAD EDUCATIVA VICENTE ROCAFUERTE RECTORADO GUANUJO - GUARANDA

Curiginal

Document Information

Analyzed document	PROYECTO FINAL VERONICA-EVELYN.docx (D130389214)
Submitted	2022-03-14T22:22:00.0000000
Submitted by	vveloz
Submitter email	vveloz@ueb.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	vveloz.ueb@analysis.urkund.com



Sources included in the report

SA	**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR / Informe Final de titulacion.docx** Document Informe Final de titulacion.docx (D130031599) Submitted by: dcuri@mailes.ueb.edu.ec Receiver: esolorzano.ueb@analysis.urkund.com	7
SA	**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR / Revision tesis GARCÍA ESTEFANÍA MICHUY LISBETH.docx** Document Revision tesis GARCÍA ESTEFANÍA MICHUY LISBETH.docx (D130361588) Submitted by: nperez@ueb.edu.ec Receiver: nperez1.ueb@analysis.urkund.com	2
SA	**CRISTIAN FUENTES MORALES Tesis URKUND .pdf** Document CRISTIAN FUENTES MORALES Tesis URKUND .pdf (D126470419)	2
SA	**24 07 2021 - SF TESIS JENNIFER MANTILLA.docx** Document 24 07 2021 - SF TESIS JENNIFER MANTILLA.docx (D110882350)	1
SA	**TESIS-Héctor Haro. Final. - copia.docx** Document TESIS-Héctor Haro. Final. - copia.docx (D120398953)	1

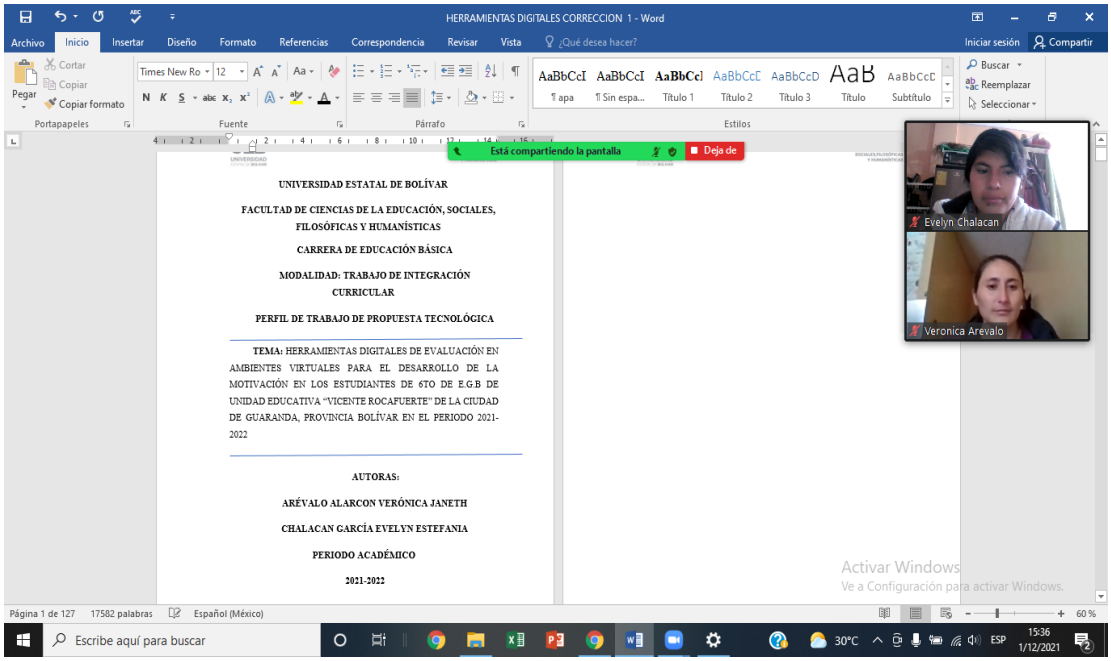


Imagen 1. Inicio de la propuesta del tema

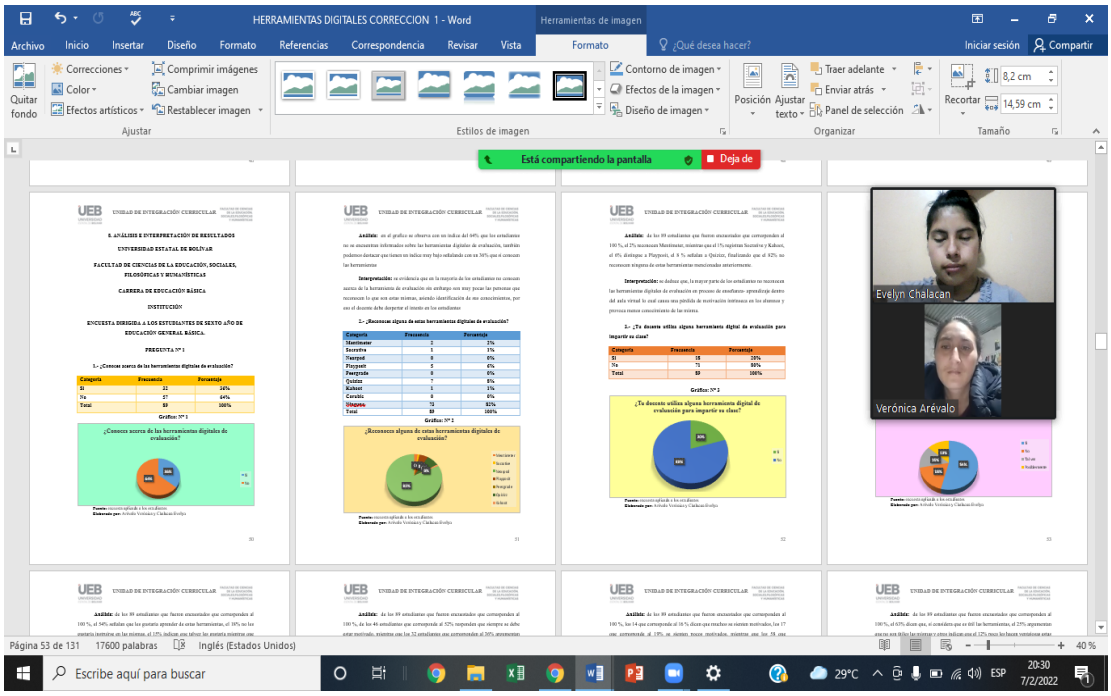


Imagen 2. Se realizó la interpretación y análisis de resultados tanto de la entrevista como de la encuesta de los alumnos y docentes

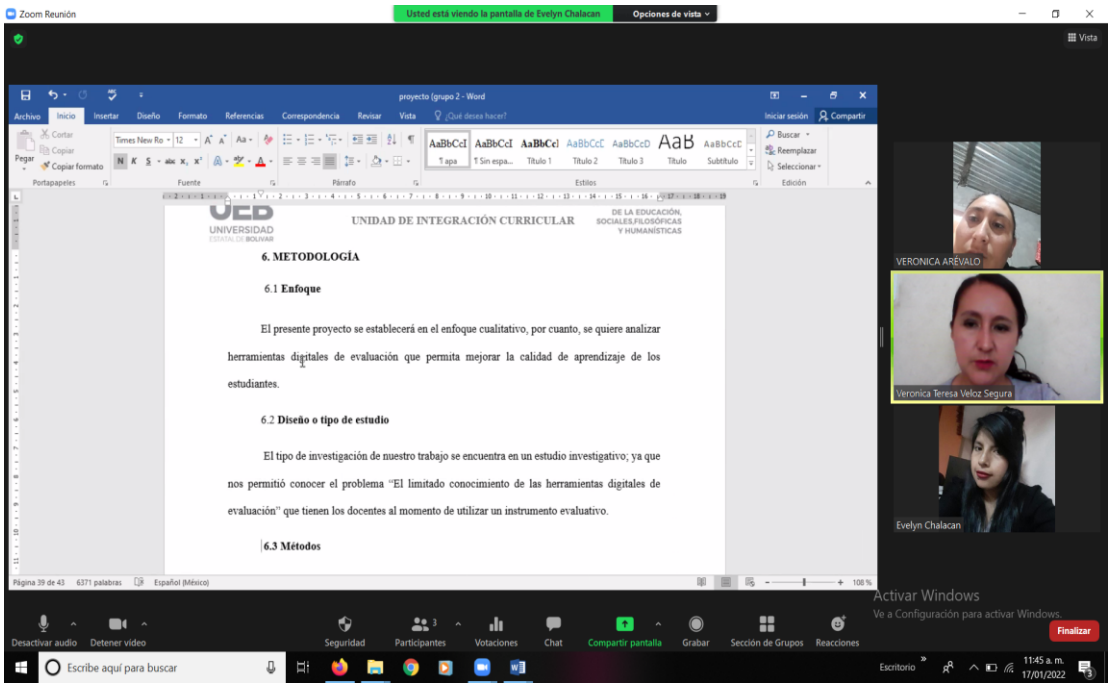


Imagen 3. Revisión de la metodología con la tutora

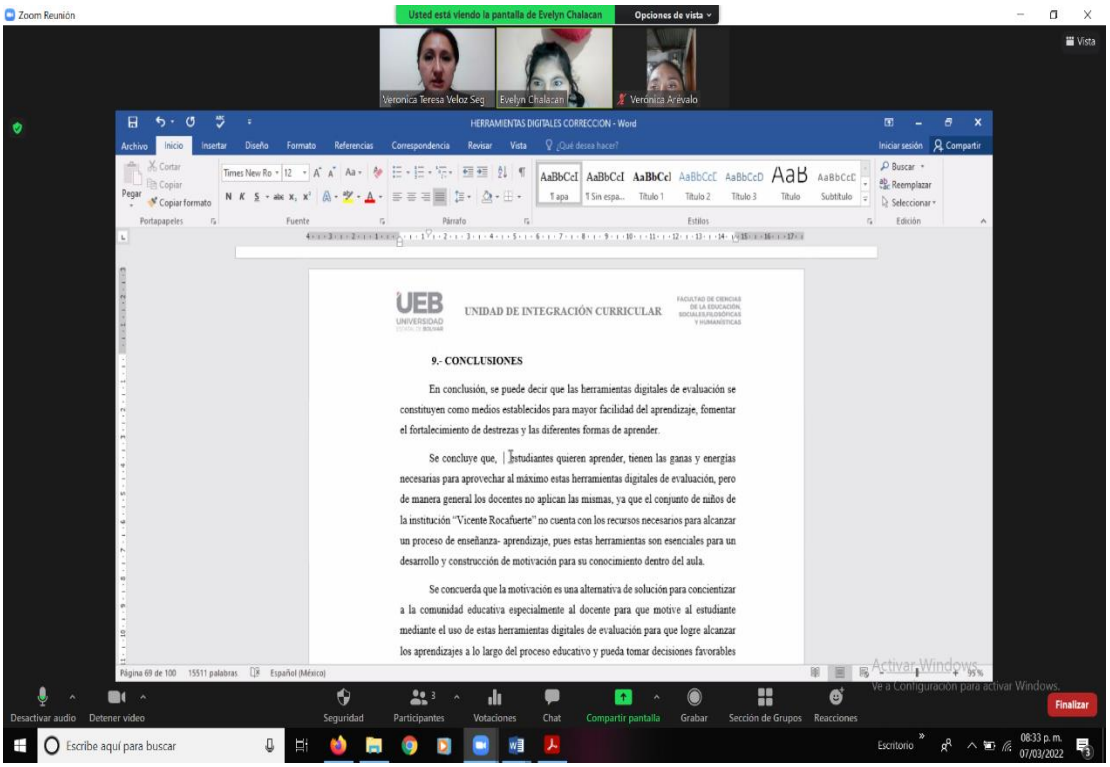


Imagen 4. Revisión de toda la propuesta con la tutora**.**

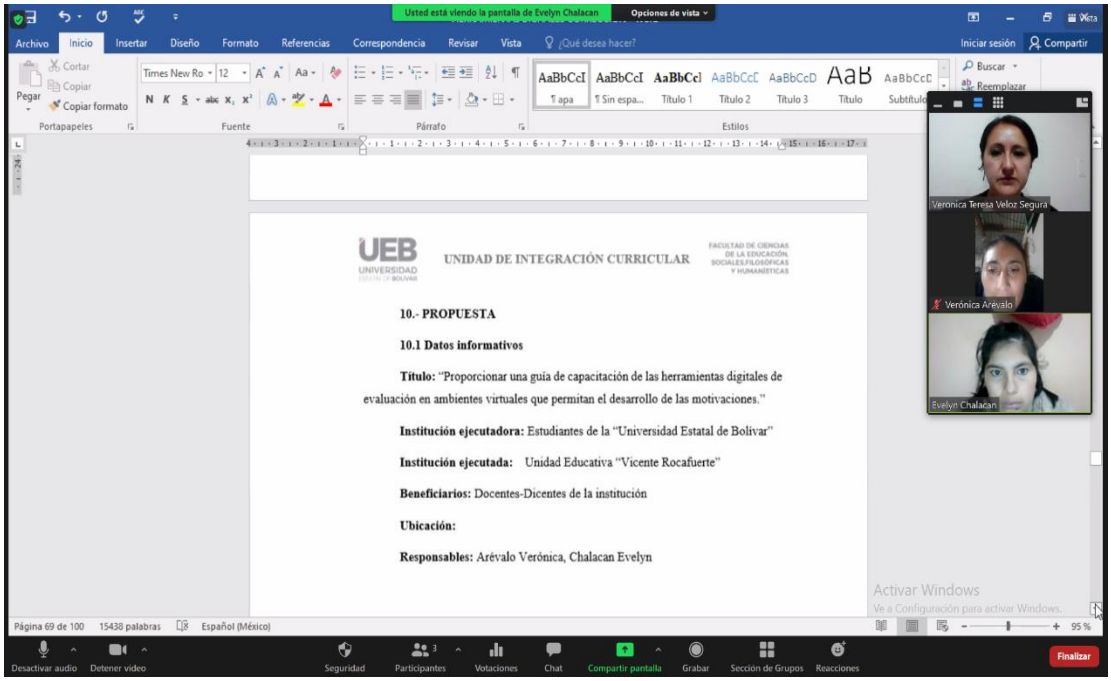


Imagen 5. Revisión de toda la propuesta con la tutora.

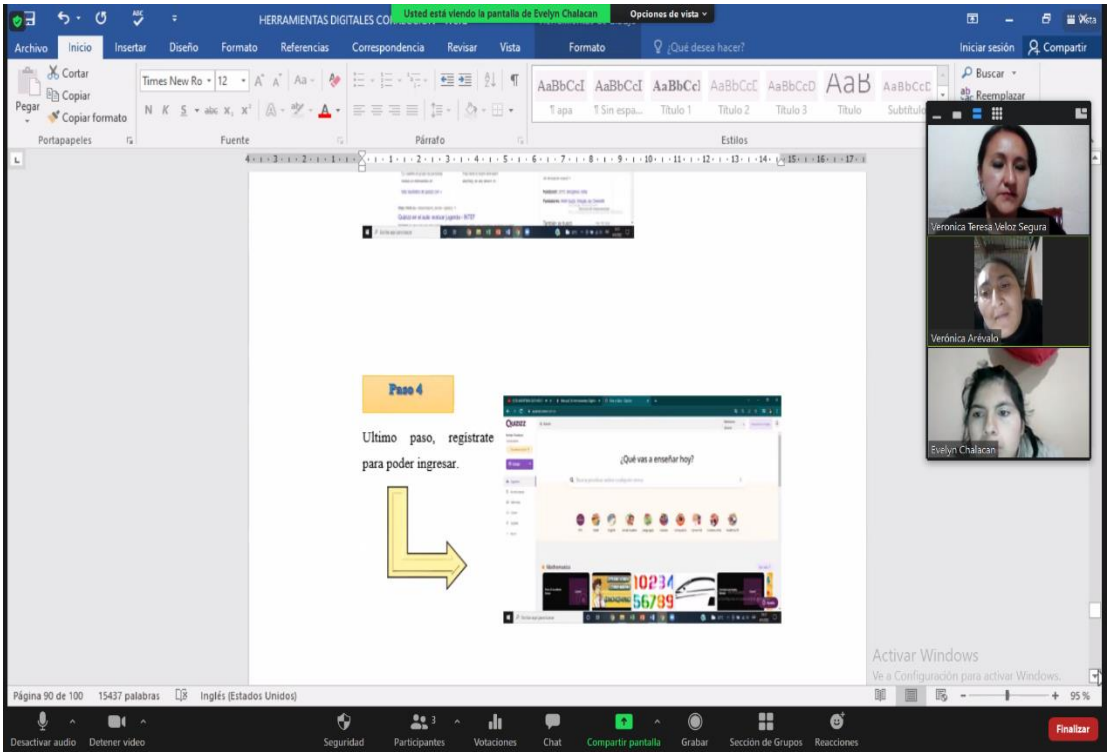


Imagen 6. Revisión de la guía de las herramientas digitales de evaluación con la tutora.



Imagen 7. Puesta en práctica la encuesta en los alumnos de la Unidad Educativa "Vicente Rocafuerte"



Imagen 8. Presentación de la guía de capacitación a los docentes y estudiantes.



Imagen 9. Exposición de las herramientas digitales de evaluación a los estudiantes y maestros

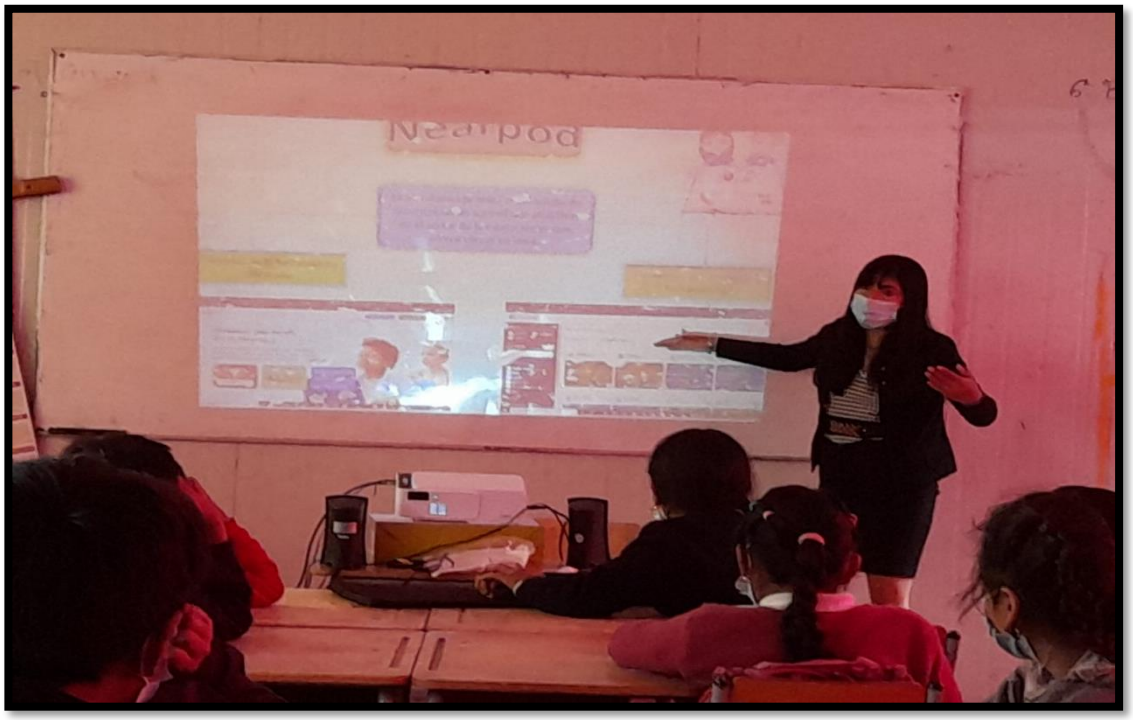


Imagen 10. Explicación de cada una de las herramientas digitales de evaluación



Imagen 11. Entrega de la encuesta de la propuesta de la guía de capacitación a los estudiantes.



Imagen 12. Ayuda a los estudiantes sobre los interrogantes del guía de capacitación.

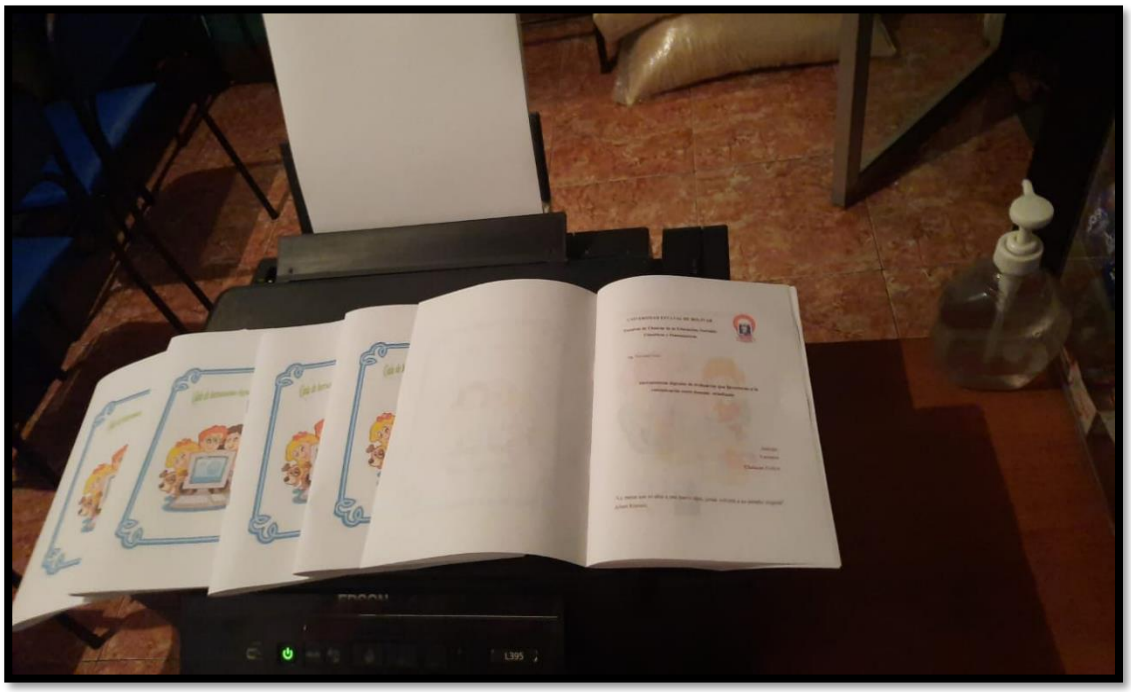


Imagen 13. Realización de la gruía de las herramientas digitales de evaluación**.**



***Imagen 14*.** Presentación de la guía de las herramientas digitales de evaluación a la docente



Imagen 15. Repartición de las guías de las herramientas digitales de evaluación a los docentes de la institución.