



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Maestría en Educación Básica

Classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida

Trabajo de Titulación previo a
la obtención del título de
Magíster en Educación Básica

AUTOR:

Gonzalo Andrés Yaruquí Paltin

DIRECTORA:

Lic. Ruth Margarita Díaz Sozoranga Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2022

Certificación

Loja, 24 de junio de 2022.

Lic. Ruth Margarita Díaz Sozoranga Mg. Sc.

DIRECTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del trabajo de Titulación denominado: **Classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida** de autoría del estudiante **Gonzalo Andrés Yaruquí Paltín**, previa a la obtención del título de Magíster en Educación Básica, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Ruth Margarita Diaz Sozoranga Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Yaruqui Paltin Gonzalo Andrés**, declaro ser autor del presente trabajo de titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:

Cédula de Identidad: 1105069585

Fecha: 12 de julio de 2022

Correo electrónico: gonzalo.yaruqui@unl.edu.ec

Celular: 0993215855

Carta de autorización del trabajo de titulación por parte del autor para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo.

Yo, **Yaruqui Paltin Gonzalo Andres** declaro ser autor del trabajo de titulación denominado **Classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida**, como requisito para optar por el título de Magíster en Educación Básica, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los doce días del mes de julio del dos mil veintidós.

Firma:

Autor: Gonzalo Andrés Yaruquí Paltin

Cédula: 1105069585

Dirección: Barrio Turunuma Bajo, Plácido Caamaño y Alicante.

Correo electrónico: gonzalo.yaruqui@unl.edu.ec

Celular: 0993215855

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Titulación: Lic. Ruth Margarita Diaz Sozoranga Mgtr.

Dedicatoria

A Dios por darme la sabiduría para elegir siempre el camino correcto. Este y todos los logros que alcance en mi vida te los dedico a ti, amado Josué Yaruquí, hijo de mi vida, tú eres la inspiración más valiosa que tengo y por quien me levanto todos los días con ánimo y entusiasmo, proyectándome a ser mejor ser humano cada día. Con amor lo dedico a mi perseverancia, porque este es el resultado de mucho esfuerzo que me demuestra que todo lo que me proponga es posible; terminar esta meta me abre las puertas a una nueva visión, con grandes expectativas. A ustedes familia querida incondicional y amistades que me acompañaron en el recorrido del camino de la vida, por ser quienes de alguna u otra manera han motivado para culminar este objetivo y a no desalentarme, sino más bien ser mi apoyo.

Gonzalo Andrés Yaruquí Paltin

Agradecimiento

Expreso mis sinceros agradecimientos a quienes, de una u otra forma, han hecho posible el logro de esta gran meta. A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Maestría de Educación Básica, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus saberes y guías; lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

A la Dra. Ruth Margarita Diaz Sozoranga Mg. Sc. Directora de Tesis, quien supo dirigir mi trabajo y me asesoró con tenacidad y entereza a través de sus abundantes conocimientos, para culminar una investigación exitosa. Agradezco también a la Mgtr. Ana Castillo, Directora Institucional de la Escuela Punto de Partida; junto a los estudiantes, docentes y administrativos por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de la propuesta. A todos mis compañeros que me acompañaron en el recorrido del máster, para el cumplimiento de objetivos comunes. Junto a mi familia y allegados que motivaron el esfuerzo realizado por mi persona, para lograr un perfil profesional.

Gonzalo Andrés Yaruquí Paltin

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
▪ Índice de tablas	
▪ Índice de figuras	
▪ Índice de Anexos	
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1. Las plataformas educativas: classroom y e-stela como herramientas esenciales en la educación	6
4.1.1. Plataformas educativas classroom y e-stela, funciones e importancia	7
4.1.2. Uso de google classroom	8
4.1.3. Utilización de e-stela en el proceso de enseñanza aprendizaje	10
4.1.4. ¿Cuáles son los factores que posibilitan el uso adecuado de las plataformas educativas?	11
4.1.5. Utilización de classroom y e-stela en la metodología flipped classroom	12
4.2. Teorías de enseñanza en el proceso de aprender	13
4.2.1. Aprendizaje en el conductismo	14
4.2.2. Aprendizaje en el cognitivismo	15
4.2.3. Aprendizaje en el constructivismo	17
4.3. Estrategias didácticas apoyadas en las plataformas educativas classroom y e-stela.	18
5. Metodología	21
5.1. Área de estudio	21
5.2. Procedimiento	21

5.3. Procedimiento de análisis de datos	24
6. Resultados	26
7. Discusión	42
8. Conclusiones	44
9. Recomendaciones	45
10. Bibliografía	46
11. Anexos	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra	27
Tabla 2. Plataformas educativas en el aprendizaje	29
Tabla 3. Frecuencia de uso de las plataformas educativas	30
Tabla 4. Uso debido de las plataformas educativas	32
Tabla 5. Consideraciones de las plataformas educativas	32
Tabla 6. Plataforma educativa con más aceptación	33
Tabla 7. Nivel de enseñanza en la escuela	35
Tabla 8. Promedio de horas utilizadas en plataformas educativas	36
Tabla 9. Importancia de las plataformas educativas	38
Tabla 10. Utilidad de recursos virtuales	39
Tabla 11. Importancia de la guía metodológica en los estudiantes	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa del cantón Loja	23
Figura 2. Escuela Punto de Partida	23
Figura 3. Plataformas educativas en el aprendizaje	29
Figura 4. Frecuencia de uso de las plataformas educativas	30
Figura 5. Uso debido de las plataformas educativas	32
Figura 6. Consideraciones de las plataformas educativas	34
Figura 7. Plataforma educativa con más aceptación	35
Figura 8. Nivel de enseñanza en la escuela	37
Figura 9. Promedio de horas utilizadas en plataformas educativas	38
Figura 10. Importancia de las plataformas educativas	40
Figura 11. Utilidad de recursos virtuales	42
Figura 12. Importancia de la guía metodológica en los estudiantes	44

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Propuesta	50
Anexo 2. Certificación de traducción del resumen	61

1. Título

**Classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la escuela
Punto de Partida.**

2. Resumen

Ante la necesidad de una educación más innovadora, tecnológica, creativa y digital, se han integrado distintas plataformas educativas que permiten responder a los requerimientos de gestión de centros escolares con el fin de incorporar aprendizajes duraderos y organizarlos sistemáticamente. El presente estudio tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la utilización de classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de Educación General Básica de la escuela Punto de Partida. Esta investigación tuvo un enfoque mixto; es decir, de carácter cuantitativo y cualitativo, un diseño descriptivo, transversal. Se aplicó una encuesta a 73 estudiantes y se logró realizar las estadísticas y obtener los resultados necesarios para explicar la problemática, además de valorar el impacto de la misma; los métodos empleados fueron el inductivo-deductivo, analítico y sintético. Los resultados de la investigación muestran que las plataformas educativas classroom y e-stela permiten un aprendizaje óptimo de los temas de clase; sin embargo, el uso y el tiempo que invierten los niños es deficiente. Entonces, aunque las plataformas facilitan la labor docente, mejoran la comunicación e impulsan el trabajo colaborativo, su resultado no es el esperado a nivel institucional. Por lo tanto se concluye que, aquellos estudiantes que revisan constantemente las plataformas educativas, desarrollan un mejor nivel de aprendizaje frente a los que no lo hacen; además que, la propuesta de una guía metodológica dirigida a los estudiantes permite interactuar de manera eficaz y eficiente con las plataformas educativas y desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas en ellos.

Palabras claves: educación innovadora, plataformas educativas, plataforma de gestión del aprendizaje.

2.1. Abstract

Given the need for more innovative, technological, creative, and digital education, different educational platforms have been integrated that allow responding to the management requirements of schools in order to incorporate lasting learning and organize it systematically. The main objective of this study was to determine the influence of the use of classroom and e-stela on the learning of students in the fifth grade of Basic General Education of the Punto de Partida school. This research had a mixed approach; quantitative, and qualitative, descriptive, and cross-sectional design. A survey was applied to 73 students and it was possible to carry out the statistics and obtain the necessary results to explain the problem, in addition to assessing its impact; the methods used were inductive-deductive, analytical, and synthetic. The results of the research show that the classroom and e-stela educational platforms allow optimal learning of class topics; however, the use and time invested by children are deficient. So, although the platforms facilitate teaching, improve communication and promote collaborative work, their result is not what is expected at the institutional level. Therefore, it is concluded that those students who constantly review educational platforms develop a better level of learning compared to those who do not. In addition, the proposal of a methodological guide aimed at students allows them to interact effectively and efficiently with educational platforms and develop knowledge, skills, and abilities in them.

Keywords: innovative education, educational platforms, learning management platform.

3. Introducción

Las plataformas representan aquellas herramientas digitales que permite crear espacios virtuales para compartir información, en el ámbito educativo, juegan un papel fundamental en la adquisición del conocimiento por parte de los estudiantes, por consiguiente, como docentes en una era digital - tecnológica se debe trabajar con dichas herramientas y así poder mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Díaz (2009) “Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes” (p. 2).

Las plataformas educativas son de gran importancia en la educación del ser humano, puesto que, permiten organizar contenidos, visualizarlos una y otra vez y responder dudas de manera instantánea sin límites de espacio físico ni horarios, de tal manera gracias a adaptaciones sociales y sanitarias se ha posicionado una educación a través de plataformas virtuales, como reflexión ante la situación de emergencia nacional debido al brote de COVID-19, indujo el rápido cambio de enseñanza presencial a virtual (...). Estos cursos pasaron a darse de manera sincrónica a través de plataformas de videoconferencia y de manera asincrónica a través de actividades en plataformas educativas (Carabelli, 2020, p. 6).

Es así que la investigación se enfoca en dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cómo influye la utilización de classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la escuela Punto de Partida de la ciudad de Loja periodo lectivo 2021-2022?

Se debe considerar que los niños necesitan de un proceso de formación organizado y adaptado a sus necesidades, para esto existen muchas alternativas tecnológicas viables de gestión de actividades, tareas y materiales. En la Institución Punto de Partida, según su visión manifiesta que “Se orienta a la formación integral de la personalidad de los y las estudiantes, integrando lo cognitivo y afectivo, en donde el niño es el principal protagonista en el proceso de conocimiento a través de la experimentación, conceptualización y práctica” (p. 1). Por lo expuesto, la presente investigación beneficia directamente a los estudiantes y docentes de la institución, puesto que enseñarles sobre el manejo de las plataformas educativas permitirá fortalecer la disciplina, autonomía, destrezas y habilidades tecnológicas.

Es indispensable mencionar algunos antecedentes de investigación relacionados al tema, como es el trabajo de Zambrano (2020) quien propone implementar el uso de

plataformas educativas como metodología de enseñanza a menores con edades entre 7 y 12 años pertenecientes a estratos 1 y 2 los cuales hacen parte de uno de los tantos problemas que agobian esta sociedad. Por su parte Molinero M. y Chávez U. (2019) en la Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo cuyo objetivo fue investigar cuáles son las herramientas tecnológicas más utilizadas por estudiantes universitarios en una institución de educación superior e identificar cómo éstas influyen en su proceso educativo. Se debe mencionar que, en la institución educativa no existen trabajos previos relacionados al tema emocional, por lo que resulta importante realizar este estudio.

En la presente investigación, se planteó como objetivo general determinar la influencia de la utilización de classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de Educación General Básica de la escuela Punto de Partida en la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022 para diseñar una guía de estrategias para su aplicación. Dentro de los objetivos específicos se plantearon caracterizar las plataformas classroom y e-stela como herramientas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de quinto grado de Educación Básica; identificar el impacto del uso de las plataformas classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes, y finalmente diseñar una guía de estrategias sobre la aplicación de las plataformas educativas classroom y e-stela que contribuirá a mejorar los aprendizajes en los estudiantes. (Ver Anexo 1)

El estudio realizado permite determinar que las plataformas educativas hoy en día se han convertido en las herramientas esenciales en la educación, con la ayuda de estas se facilita la comunicación entre docente y estudiante para realizar tareas, lecciones, trabajos grupales, el docente puede calificar todas las actividades y el estudiante puede tener conocimiento de las mismas. Se podría evidenciar el cumplimiento de todas los objetivos de una educación de calidez, incorporando recursos tecnológicos productivos que fortalezcan las habilidades y destrezas de los estudiantes. De acuerdo a Viñas (2017) “Permiten el acceso a la información y comunicación, amplían las estrategias de aprendizaje, brindan la posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada una de ellas y de las técnicas de creatividad” (p.168). Por ello son diversos y determinantes los alcances del presente trabajo, siendo esencial el estudio correspondiente del mismo.

4. Marco teórico

4.1. Las plataformas educativas: classroom y e-stela como herramientas esenciales en la educación

Las plataformas virtuales hoy en día se han convertido en las herramientas esenciales en la educación, con la ayuda de estas se facilita la comunicación entre docente y estudiante para realizar tareas, lecciones, trabajos grupales; el docente puede calificar todas las actividades y el estudiante puede tener conocimiento de las mismas.

Así, son apoyo para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en todas las áreas de estudio, estas plataformas ayudan a los estudiantes a que formen un autoaprendizaje y a la vez los convierte en investigadores e innovadores.

Las tecnologías de información y comunicaciones (TIC) han propiciado el acceso a tipos de información con gran cantidad de información generada a partir de internet o de centros de datos específicos, siendo esta información diversa por los diferentes dispositivos por los cuales se puede acceder; como tablet, Smartphone, computadores, ebooks, smartwatches. (Ramírez y García, 2017, p. 527)

Una plataforma educativa virtual, de acuerdo a Díaz (2009), señala que “Es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación” (p. 2). De sobremanera las plataformas educativas son la parte tecnológica fundamental del sistema educativo de una institución, consideradas como las herramientas de comunicación, organización y gestión de procesos de enseñanza aprendizaje.

Según Huaman (2018) “Es de considerar que las plataformas educativas o virtuales surgen como apoyos esenciales tanto para la educación a distancia como herramienta auxiliar a la formación académica presencial” (p. 22). Por lo tanto resulta eficiente utilizar las plataformas educativas a pesar de estar trabajando de manera presencial, ya que se pueden gestionar trabajos de refuerzo que permitan conciliar un aprendizaje significativo.

En la actualidad, las plataformas educativas bastantes utilizadas son Classroom y e-stela con la finalidad de apoyar el proceso aprendizaje de los estudiantes; en donde los docentes gestionan dichas herramientas para remitir actividades interactivas, comunicados, información

relevante que les permita reforzar y fortalecer conocimientos, antes, durante y después del proceso de enseñanza.

Se puede establecer que, las plataformas educativas Classroom y e-stela permiten ofrecer un modelo diferente de educación, apoyado en aprendizajes virtuales lúdicos y enriquecedores, donde el estudiante aprende de forma permanente de manera guiada, autónoma, promocionando el desarrollo científico y tecnológico.

4.1.1. Plataformas educativas classroom y e-stela, funciones e importancia

Es indispensable que las plataformas educativas sigan con un proceso de prueba con la finalidad de verificar si responde a las necesidades y especializaciones que en los estándares institucionales se ofrecen. Como menciona Viñas (2017) “Para la elección de una plataforma e-learning, primeramente se debe analizar algunas de las características primordiales que tienen, para que los docentes y estudiantes que vayan a utilizarla puedan gestionarla con buen desempeño” (p. 159). Por eso, es muy importante que antes de adoptar uno de estos sistemas, comprobar que cumplan con las funciones que se necesitan en la Institución Educativa.

De acuerdo a Sánchez (2009) se debe disponer de una serie de herramientas o funcionalidades que las agrupa en:

- Herramientas de distribución de contenidos para el profesorado debe proveer un espacio en el que poner a disposición del alumnado información en forma de archivos (un repositorio de contenidos), que pueden tener distintos formatos (HTML, PDF, TXT, ODT, PNG...) y que se pueden organizar de forma jerarquizada (a través de carpetas/directorios).
- Herramientas de comunicación y colaboración síncronas y asíncronas para que los participantes de una actividad formativa puedan comunicarse y trabajar en común: foros de debate e intercambio de información, salas de Chat, mensajería interna del curso con posibilidad de enviar mensajes individuales y/o grupales, wikis, diarios, formación de grupos de trabajo dentro del grupo-clase.
- Herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios editables por el profesorado para evaluación del alumnado y de autoevaluación para los mismos, tareas, reportes de la actividad de cada alumno o alumna, planillas de calificación.
- Herramientas de administración y asignación de permiso, que posibiliten asignar perfiles dentro de cada curso, controlar la inscripción y el acceso (esto generalmente

se hace mediante autenticación con nombre de usuario y contraseña para usuarios registrados), etc.

- Herramientas complementarias. No estaría de más que la plataforma dispusiera de un portafolio, bloc de notas, sistemas de búsquedas de contenidos del curso y/o foros. (p. 219).

La importancia reside especialmente en el uso que se le extrae a cada herramienta que contiene la plataforma educativa, considerando que algunas poseen un grado de optimización más accesible, intuitivo y productivo. De acuerdo con Lagunes. (2018):

El campo de la educación, por supuesto, no se ha mantenido indiferente frente a este vertiginoso proceso de cambio impulsado por la tecnología. No obstante, cuando se habla de innovación en educación no se debe asociar automáticamente con el uso per se de herramientas digitales, ya que estas pudieran convertirse en una carga si no contribuyen al logro de uno de los objetivos esenciales de la educación, es decir, fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes. (p.119)

Es por ello que, de acuerdo a avances tecnológicos, es de vital importancia actualizar un modelo educativo obsoleto, basado en el aprendizaje de manera tradicional, involucrar una serie de herramientas, recursos e instrumentos que permitan innovar un sistema educativo en deterioro por el deficiente proceso de enseñanza en los diferentes niveles de formación, teniendo en cuenta esclarecer un panorama general sobre algunas plataformas que pudieran aumentar la eficacia y la eficiencia de las organizaciones educativas.

4.1.2. Uso de google classroom

Classroom es una aplicación de google que permite gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (TIC), para convertirla en un aula mixta (presencial con actividades en línea) o completamente en línea, permitiendo trabajar una clase de manera colaborativa (UNAM, s/f, p. 3). Provee diferentes funcionalidades que están asociadas a la cuenta institucional de gmail, lo cual posibilita crear y compartir documentos diferentes, programar sesiones de clase y trabajar en línea a través de la aplicación meet.

Así, classroom forma parte de G Suite, que tiene un grupo de aplicativos gratuitos, también se puede utilizar en una cuenta de gmail normal; dentro de la Institución, los docentes

de áreas esenciales (matemática, lengua y literatura, estudios sociales y ciencias naturales), especiales (cultura física, arte, música, danza, inglés, ajedrez) y anexas (caligrafía, desarrollo humano, programación neurolingüística, estrategias didácticas); se utiliza dicha herramienta para ejecutar el flipped classroom (aula invertida) en donde se gestionan y envían recursos previos de forma semanal en el caso de áreas esenciales, o por unidad en caso de áreas especiales y anexas, para que los estudiantes estén al tanto de los conocimientos teóricos que se trabajarán por cada destreza con criterio de desempeño. Además, las áreas esenciales proveen de actividades interactivas de refuerzo de forma semanal y de forma organizada; como lo plantea Prado et al. (2020):

La implementación de los recursos digitales logra la interacción entre docentes y estudiantes gracias a las plataformas virtuales, que busca el espacio en donde realizar las clases desde sus casas, para ello se necesita que empleen didácticas y estrategias innovadoras para que despierten en el estudiantado el interés por aprender y a su vez logren adquirir sus conocimientos y destrezas, además en ellos motive a convertirse en investigadores y refuercen su propio aprendizaje a través de lo que van descubriendo y explorando. (p. 10)

Por ende, la educación ha ido evolucionando de la misma manera, se incorpora nuevos paradigmas, modelos, metodologías, recursos e instrumentos que permiten la interacción del docente y estudiante de manera sincrónica, asincrónica, lúdica y creativa; impulsando la innovación y aprovechando al máximo las plataformas o LMS (Learning Management System)

Las citadas plataformas o LMS ofrecen a los alumnos un entorno cerrado y controlado en el que las instituciones académicas pueden establecer elementos correspondientes a funciones, tales como foros de participación, herramientas de retroalimentación, módulos educativos de contenidos, mecanismos de comunicación, etc., intentando proporcionar un ambiente lo más uniforme y familiar posible. (Molinero y Chávez, 2019, p. 125)

Por tanto, la plataforma permite emitir comunicados en novedades o realizar procesos de retroalimentación necesarios para cumplir con la misión y visión institucional con el desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica junto a la promoción del desarrollo científico y tecnológico. Además, generalmente ofrece una capacitación y no tienen un

departamento de soporte para los usuarios, a pesar de ello cuenta con algunos espacios de interacción interesantes para poder gestionar u organizar los recursos educativos.

4.1.3. Utilización de e-stela en el proceso de enseñanza aprendizaje

E-stela es una plataforma de uso comercial que permite el acceso a la información y comunicación, amplía las estrategias de aprendizaje, brinda la posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada una de ellas y de las técnicas de creatividad utilizada al permitir participar activamente en la publicación y creación de contenidos.

De acuerdo a Viñas (2017) “Permiten el acceso a la información y comunicación, amplían las estrategias de aprendizaje, brindan la posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada una de ellas y de las técnicas de creatividad” (p.168). Es decir, la plataforma de e-stela posibilita el acceso a nuevos aplicativos, recursos y contenidos directos como el libro web del estudiante, planificaciones, recursos del docente, aprendizaje de alto rendimiento, tareas, entre otros asociados como Lectópolis, Learning Dashboard, Learning Platform Compartir EC y Regreso Eficaz.

Es importante considerar que los docentes se basan en la distribución de contenidos y destrezas propuesto por Santillana para elaborar diferentes constructos, matrices y planificaciones institucionales que permitan ser apoyados por la plataforma e-stela con diversas actividades didácticas virtuales e interactivos que ayuden al estudiante a aprender; además de los recursos previos y vistas del libro dinámico que puede ofrecer la plataforma. En sí, no se gestionan con frecuencia tareas a través de E-stela, ya que Classroom permite una mejor administración, autonomía y acceso a los estudiantes, docentes y directivos de la Institución. Según Alejandre y Allueva (2018) “Classroom torna más amenas las actividades en el aula. Compromete a los alumnos y al docente, ya que le permite a ambos realizar consultas, entregar tareas de manera más rápida y sencilla” (p. 39).

Como lo menciona Zambrano y Sierra (2020): “Las nuevas tecnologías llevan a modificar, mejorar y facilitar algunas tareas, así como la relación con el mundo y la intervención a nivel social-cotidiano, el impacto de las nuevas tecnologías se ha convertido en un instrumento eficaz para el proceso de aprendizaje” (p. 39). En ese sentido, las nuevas tecnologías y la educación permiten modificar, mejorar y facilitar tareas, así como la relación con el mundo y la intervención que ha tenido a nivel social y cotidiano.

Por lo tanto, e-stela es aquella plataforma de gestión del aprendizaje de compartir, desde donde accedes gran variedad de contenidos y servicios que te permitirán como docente involucrarte en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera lúdica y creativa.

4.1.4. ¿Cuáles son los factores que posibilitan el uso adecuado de las plataformas educativas?

Existe mucho debate en torno al uso de las plataformas educativas, en un estudio en Colombia acerca del análisis de percepciones, desafíos y los retos que los profesores enfrentan en su día a día, bajo entornos digitales de enseñanza, señalan que la modalidad virtual, impulsa la comunicación y la formación integral en los estudiantes, pero es fundamental la formación del profesorado y sus conocimientos en el manejo de plataformas virtuales, para realizar el proceso de educar, ya que el acompañamiento docente, requiere de procesos de reflexión, preparación, entre otros elementos que permitirán potenciar la enseñanza y conciliar las metas educativas y sobre todo que se promueva el uso de TIC (Henning, 2015).

Resulta indispensable entonces, un proceso de formación tanto para docentes como estudiantes que posibilite adquirir conocimientos sobre como utilizar las plataformas educativas y formar hábitos de revisión y actualización con el fin de que no se quede obsoleto el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino más bien que se refuerce con actividades metodológicas innovadoras.

Frente a aquello, surge la pregunta ¿cómo se puede enseñar una herramienta que sirve para educar?, comúnmente se ha recurrido a talleres prácticos, videoconferencias, tutoriales guiados que de alguna manera brindan las pautas para que el educador y el estudiante pueda manejar las distintas herramientas incluidas en la plataforma. Según Cáceres et al. (2021) “El beneficio de esta metodología es mayor cuando se utiliza con el aprendizaje basado en problemas (ABP) y las TIC con el fin de reforzar la autonomía de los estudiantes” (p. 225).

Por lo tanto, teniendo en cuenta la problemática se puede intervenir con asesoría para aquellos que lo necesiten, haciendo énfasis en el desarrollo académico del estudiante, a través del análisis de problemas, enfocados en los diferentes casos de intervención y de alguna manera lograr contrarrestar la ineficiente o el inconstante uso de las plataformas educativas por parte de los estudiantes.

Se establece que, entre los factores que posibilitan el uso adecuado de las plataformas educativas es la capacitación o asesoría por parte de docentes o expertos que puedan construir

un sendero por el cual alcanzar los objetivos y metas comunes. Además, es indispensable la formación de hábitos de revisión y constancia de los recursos subidos, ya que podría derivar al incremento de casos de estudiantes con malas calificaciones.

4.1.5. Utilización de classroom y e-stela en la metodología flipped classroom

La utilización de las herramientas classroom y e-stela contribuyen a la colaboración y compromiso que existe entre el estudiante y el docente; pues brinda los motivos suficientes para culminar labores o destrezas en desarrollo con apoyo del docente. Flipped Classroom o aula invertida tiene varios beneficios, “Conlleva un gran ahorro en tiempo lectivo, los estudiantes mostrarán más interés y se sentirán más comprometidos. En definitiva, el individuo se convierte en el protagonista de su aprendizaje” (Aguilera et. al., 2017, p. 262). Dar la vuelta a la clase significa brindar atención al estudiante, tratando de que se genere un conocimiento en base a su ritmo de aprendizaje, lo que supone una personalización superior a través de las plataformas educativas para que cada uno vaya obteniendo las destrezas planificadas.

Se trata de un sistema que plantea transferir parte del proceso de enseñanza fuera del aula, con el fin de priorizar en las horas de clases la aplicación de metodologías activas. Todo esto apoyándose de forma acertada en las nuevas tecnologías y en el profesor que actúa de guía; de acuerdo a la experiencia, con base a la metodología del aula invertida realiza antes de la clase, una planificación en base al tema y objetivos planteados en el PCA; luego prepara recursos digitales previos (videos, presentaciones, infografías, audios, textos, mapas mentales, foros, etc.) teniendo en cuenta normas institucionales y pueden ser extraídos de e-stela compartir.

Conjuntamente con la elaboración del formulario que sirve para verificar que la actividad asincrónica enviada previa a la clase (recurso previo) haya sido revisado y comprendido; continuando con la elaboración de recursos interactivos considerando la variedad de herramientas digitales existentes (Presentación Digital, Pear deck, Jamboard, Liveworksheets, Educaplay, etc.). Finalmente distribuye y asigna el recurso previo en la plataforma Classroom, estableciendo una fecha y hora límite antes de la clase. Durante la clase se realiza una retroalimentación práctica, se aclara dudas, se guía el aprendizaje y se ofrece recursos adicionales con el fin de motivar a profundizar los conocimientos.

Se considera que, dentro de la metodología flipped classroom es necesario un proceso en donde el estudiante es el principal protagonista de su aprendizaje, construyendo en base a un

saber previo, nuevos conocimientos, destrezas, habilidades que le permitirán ponerlas en práctica en un ambiente interactivo de enseñanza de forma individual o de forma colaborativa. Sabiendo que al finalizar, a manera de cierre tendrán que trabajar en las plataformas educativas correspondientes, con el fin de reforzar lo aprendido, con juegos, puzzle, wordwall, educaplays, peardecks, kahoots, quizziz, entre otras herramientas de aprendizaje lúdico .

4.2. Teorías de enseñanza en el proceso de aprender

Existen variedad de teorías que pretenden describir los procesos en los cuales el ser humano aprende. De acuerdo a Heredia y Sánchez (2020) “Los antiguos griegos y filósofos, tanto del medievo como del renacimiento, trataron de responder a la pregunta de cómo aprenden las personas” (p. 20). En tal sentido, es una pregunta muy interesante ya que cada ser humano es un mundo diferente que asimila aprendizajes significativos basados en experiencias, estudios, análisis de casos, descubrimiento, entre otros factores.

Para Freire el profesor progresista jamás separa el contenido de los métodos, de igual forma plantea que no se puede entender la práctica educativa solamente a partir del maestro, solamente a partir del alumno, a partir del contexto, del contenido, de los métodos porque considera que la práctica educativa es una totalidad, “Un profesor progresista coherente con un discurso se preocupa de la totalidad de la práctica educativa e intenta descubrir los momentos parciales que componen la totalidad de la práctica educativa” (Freire, 1979).

Las teorías del aprendizaje son un conjunto de principios que explican la mejor manera en que un estudiante puede adquirir, retener y recordar nueva información. Como resultado de dichos cuestionamientos producidos en base al análisis de gran variedad de datos investigativos, nacen las teorías de aprendizaje sostenidas en modelos, metodologías y técnicas de aprendizaje, las cuales se detallan a continuación.

La gestión del conocimiento dentro del aula se inicia con la elección de un modelo de transmisión del mismo. Esta elección la hace el facilitador de acuerdo al tipo de aprendizaje que desea que se produzca en los discentes. La selección de un modelo pedagógico obedece también a una lógica presente en la transmisión de los conocimientos, así como a una filosofía y los objetivos de la asignatura. (Pérez, 2004, p. 40)

Por lo tanto, para poder seleccionar un proceso de enseñanza eficaz, es necesario conocer los estilos de aprendizaje de cada estudiante, que posibilite construir un análisis a través de las inteligencias múltiples.

4.2.1. Aprendizaje en el conductismo

Existe un aprendizaje que se enfoca en el comportamiento del ser humano basado en la forma de actuar. Según Picado Godínez, (2001) “Rompe con muchos de los esquemas de la educación tradicional, propios de la Psicología Educativa precedente, la cual tiene orígenes en Europa y fue acuñada por la vieja educación escolástica y enciclopédica vigente en América Latina” (p. 51). Este aprendizaje es el conductista basado en la adquisición de conductas y comportamientos.

Las teorías conductistas poseen un fundamento epistemológico, empirista; en donde uno de los primeros exponentes es justamente Aristoteles, alumno sobresaliente de la academia de Platón. Para Aristóteles el conocimiento se encontraba en la experiencia sensorial. A este tipo se lo denomina asociacionista porque se generan nuevos saberes a partir de las asociaciones que logra con imágenes que provienen de los sentidos y de la experiencia.

El ejemplo más gráfico es como lo menciona Bernad Mainar (2000) “En los programas de las máquinas enseñantes: se propone un interrogante, lo contesta un usuario, y la máquina contesta si es correcto o no, es decir, lo refuerza positiva o negativamente” (p. 16). Por consiguiente, cumple una función basada en procesos de respuesta ante estímulos determinados, hace que la atención de los estudiantes se centre en el final del proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta la participación activa del sujeto.

Entre los principios más significativos se encuentran basados en el empirismo, influenciado en desarrollar la instrucción. Según Picado Godínez (2001) existen los siguientes principios:

- **Principio de continuidad:** Cuando se da un estímulo (E) y su respuesta (R) se produce en intervalos cortos, estos terminan asociándose; el estímulo empieza a disparar automáticamente la respuesta.
- **La ley del ejercicio:** La conducta de un estudiante, en términos de su aprendizaje, se debe en gran parte a la frecuente repetición de sus actos provocados por la escuela.
- **La ley del efecto:** Esta forma de aprendizaje se indica como estímulo-respuesta. Consciente o inconscientemente, el sistema educativo trata, de acuerdo con los objetivos

preestablecidos, de condicionar las conductas de los niños. teniendo en cuenta que ante una respuesta positiva se debe inmediatamente brindar un refuerzo positivo ayudando al desarrollo del sujeto. (p. 55)

Al respecto, Skinner señala que el reforzamiento es una recompensa de alguna índole, para demostrar que un organismo ha ejecutado algo satisfactoriamente; esto quiere decir que ante algún evento ejecutado de forma correcta por parte del estudiante se le debe brindar un refuerzo positivo como unas palabras de aliento, un gesto (palmada en la espalda, una sonrisa), un punto extra, etc.

De la misma manera, el docente resulta beneficiado gracias a que los procesos de aprendizaje son más objetivos y focalizados a conciliar un indicador de logro planificado; los recursos tecnológicos son vitales para reforzar conocimientos, y la mejor forma de inducir el conocimiento al estudiante es a través de educaplay, kahoot, nearpod, quizziz, wordwall, entre otras herramientas tecnológicas. Así, “No solo el estudiante se beneficia de estas herramientas, pues permite al profesorado organizar los materiales, motivar y desarrollar grupos de aprendizaje o planear nuevas estrategias metodológicas” (Ramírez Paredes, 2019, p. 2).

Entonces, en el aprendizaje es necesario un comportamiento enfocado a la superación de dificultades que de alguna manera pueden impedir un desarrollo académico adecuado, es necesario estudiar la conducta que tiene cada estudiante para determinar el valor e importancia que le brinda a los recursos tecnológicos que ha elaborado los docentes de la Institución, considerando el arduo trabajo que involucra la gestión y creación de material de apoyo para el educando, ya que resulta imprescindible considerar las variables, estímulos y respuestas de los estudiantes para conocer al detalle el papel de las interacciones en las plataformas educativas, con la finalidad de entender cómo modificarlo, mejorarlo o incentivarlo.

4.2.2. Aprendizaje en el cognitivismo

Analizando la terminología y su definición el cognoscitivismo es una práctica orientada a la comprensión de las cosas. Como menciona Heredia y Sánchez (2020), “Esta nueva teoría comienza a centrar su atención en el procesamiento mental de la información, e hizo evidente que este procesamiento tiene lugar antes de emitir la respuesta ante un estímulo” (p. 60). Por tanto, la apreciación de la realidad es adecuada cuando se pueden establecer relaciones entre las entidades.

El cognitivismo es una corriente de la psicología que se especializa en el estudio de la cognición (los procesos de la mente relacionados con el conocimiento). Bernad Mainar (2000) indica que “Entre los logros del cognitivismo está el reconocimiento de la dificultad de acceso y consiguiente análisis de la actividad interna del sujeto dado que esta nunca es directamente observable ni mensurable a la manera como lo son las entidades físicas” (p. 22).

La construcción del conocimiento es un proceso complejo que supone varias fases como almacenamiento, reconocimiento, comprensión, organización y utilización de la información que se recibe a través de los sentidos. Busca relacionar la realidad en la que viven los sujetos, con un proceso de aprendizaje sensorial basado en un acontecimiento que ya ha procesado en su mente. Según Blanck (1987):

El cognitivismo ha difundido el convencimiento de que el conocimiento humano se basa en unas estructuras formales de procesamiento de la información, estructuras formales de procesamiento de la información, estructuras que, para los cognitivistas inspirados en las ideas de Chomsky, son de orden gramatical. Esta gramática general, más allá de cualquier gramática concreta, es así el lenguaje del pensamiento. (p. 137)

En Educación Básica se sugiere que se den cambios en la forma que el docente guía al estudiante a interactuar con el conocimiento, cambios que si se realizan repercutirán en el desarrollo de habilidades de todo tipo tanto motrices, sociales, afectivas, actitudinales e intelectuales, pero sobre todo que impliquen el uso eficiente de los hemisferios cerebrales del individuo y con ello, sea un blanco justo para alcanzar las competencias que sugieren los planes y programas de la escuela.

De acuerdo a Picado Godínez (2001):

Las teorías de la Psicología Cognitiva son las que mayores aportes han dado a la educación, en los últimos años. Los estudiosos de los procesos internos del individuo durante el aprendizaje, concretamente sobre el procesamiento de la información, han sometido a validación modelos que explican o describen cómo el hombre aprende (procesos internos) y almacena lo que aprende (memoria). (p. 60)

Es decir, los procesos internos hacen referencia a las funciones cerebrales que el sujeto desarrolla de manera cognitiva para adquirir conocimientos, cuyo hecho le permite desempeñar alguna acción de valor sobre un proceso de aprendizaje. La capacidad humana es interesante ya

que obliga y provoca funciones en cadena, como una computadora que ejecuta comandos y funciones basadas en algoritmos y bases de datos.

Piaget e Inhelder (1973 y 1977) no limitan su concepción al desarrollo intelectual, sino que extienden la explicación a las demás áreas de la personalidad (afectiva, moral, motivacional) pero basándose en la formación de las estructuras operatorias. El desarrollo intelectual es la premisa y origen de toda personalidad. (Pérez, 2004, p. 52)

Se puede determinar que, la inteligencia es la capacidad más grande que posee el ser humano. Para desarrollar esta inteligencia, los niños deben recibir la formación adecuada en las distintas etapas de bebé y en la primera infancia; lo que más beneficia a los estudiantes es la lectura desde una edad temprana, proporcionando experiencias estimulantes de gran impacto en su crecimiento y desarrollo intelectual.

4.2.3. Aprendizaje en el constructivismo

Es importante recordar que el aprendizaje cognitivo se basa en un conocimiento previo y el proceso de un conocimiento nuevo, teniendo en cuenta las vivencias y estímulos sensoriales. En este sentido, guarda una relación con el constructivismo ya que, esta teoría considera que el estudiante es aquel que construye su propio conocimiento y el maestro es el mediador entre el aprendizaje y su asimilación, relacionando los conocimientos nuevos con el mundo afectivo y motivacional; es decir la teoría con la práctica. Según Soler Fernández (2006):

El constructivismo constituye un nuevo movimiento en educación, según su principal representante Glasersfeld (1989), quien se remonta a Giambattista Vico para fundamentar este nuevo movimiento. Este filósofo de la historia, salvando el respeto por la Divina Providencia que regula cuanto hay en el cosmos, había dicho que lo mejor que deben hacer los seres humanos es “construir” sus propias ideas acerca de la realidad, mientras observan atentamente el mundo. (p.25)

Se manifiesta como una corriente basada en la teoría de la construcción del conocimiento, que postula la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias (generar andamiajes) que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo.

Según Flores Miranda (2007) menciona cuatro ideas sobre la didáctica constructivista:

- La primera, sobre la diferencia epistemológica entre las teorías de Piaget y Vigotsky, en lo que tiene que ver con su concepción de sujeto y objeto de aprendizaje.
- La segunda propone la puesta en práctica del concepto de signos-herramienta, para mejorar los ejercicios de lecto-escritura y expresión oral, teniendo en cuenta el componente afectivo-emocional de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Identifica las ventajas de utilizar una de estas herramientas en especial: los mapas mentales.
- La tercera, aborda el tema de la transferencia o actualización de conocimientos, que se hace realidad a través del llamado “currículo en acción” y de las “teorías en uso”
- Finalmente, la cuarta idea propone el uso de la tecnología informática, como medio para convertir el conocimiento inerte en transferido; pero al mismo tiempo, advierte del riesgo de caer en el fetichismo tecnológico, convirtiendo la infraestructura computacional en un talismán. Una idea que se inscribe dentro del concepto de aula inteligente de David Perkins. (p.8)

Un ejemplo claro en donde es evidente el constructivismo es el desarrollo de actividades interactivas en el aula; cuando un estudiante realiza una cronología de fechas, no solo está conociendo cuándo fue que ocurrieron sucesos importantes, también está aprendiendo qué es una cronología y cómo se hace.

Según se manifiesta “Todo conocimiento es una construcción humana. El hombre es un ser activo que construye conocimientos” (Pérez, 2004, p. 55). Por consiguiente, el estudiante al trabajar con recursos tecnológicos en plataformas educativas, construye aprendizajes significativos, ya que recuerda lo que ha logrado en el salón de clase y lo ejecuta a través de procesos tecnológicos, con base a actividades interactivas se producen saberes constructivistas, retos que permiten que el estudiante se involucre, investigue y se organice apoyado en la disciplina.

4.3. Estrategias didácticas apoyadas en las plataformas educativas classroom y e-stela.

El aprendizaje basado en proyectos se refiere a una estrategia didáctica centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final. Según Trujillo (2015) “Permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuestas a problemas de la vida real” (p. 10).

Además, el docente se expande más allá de la comprensión de contenidos, llega a que los estudiantes demuestren sus conocimientos, habilidades y destrezas en un proyecto de carácter disciplinario o interdisciplinario, con el fin de conseguir un producto final; obviamente, atravesando por las distintas fases de realización, que amerita que los niños refuercen conocimientos y pongan en práctica lo que saben en su contexto real o cotidiano. Como menciona Vergara Ramírez (2015):

El aprendizaje por proyectos, problemas o casos es una estrategia didáctica coherente con los nuevos modos de entender el aprendizaje y el desarrollo autónomo de la personalidad de los ciudadanos contemporáneos. Cada una de estas tres competencias fundamentales requiere para su desarrollo estrategias de enseñanza y evaluación pertinentes, atractivas y eficaces. (p. 12)

Por ende, un aprendizaje basado en problemas también es una estrategia didáctica innovadora en el que se utilizan problemas complejos del mundo real como vehículo para promover el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en contraposición a la presentación directa de hechos y conceptos. Gracias a estas estrategias se posibilita el desarrollo del pensamiento crítico, capacidad de resolución de problemas, la empatía, la gestión de emociones y las habilidades de comunicación.

Además, es un sistema que sigue un esquema inverso al tradicional: primero se presenta el problema, a continuación se identifican las necesidades, se busca la información requerida y, por último, se vuelve al problema. En él los alumnos se convierten en protagonistas del aprendizaje (y los docentes, en guías), utilizando un procedimiento similar al utilizado en el ámbito profesional. Esta implicación individual se complementa con el trabajo en grupo tanto a la hora de investigar como de buscar una solución.

En 1870 Christopher Columbus Langdell, profesor de la Universidad de Harvard, empezó a enseñar leyes haciendo que los estudiantes leyeran casos en lugar de leer libros de texto. Hacia 1914, el caso se formaliza como método de enseñanza en el programa de Derecho, bajo el término “Case System”. El método pretendía que los alumnos buscaran la solución a una historia concreta y la defendieran. (Castro, 2018, p. 4)

Aquello demostró que, el ser humano aprende en base a las experiencias o situaciones problema de la vida real o presentadas de forma narrativa o con finalidad de brindar alternativas de solución.

Según estudios pedagógicos realizados en la Escuela de Valladolid se determina que el estudio de casos o problemas fomenta el desarrollo del juicio crítico y la toma de decisiones, amplía la visión ante el estudio de una situación, promueve el trabajo en equipo, permite el desarrollo de una metodología propia y las clases son participativas; inculcando el lema de la mejor manera de aprender es haciendo.

Se considera que, utilizar las plataformas educativas classroom y e-stela posibilita el aprendizaje por proyectos, problemas y casos donde los estudiantes puedan acercarse al proceso de aprender de forma autónoma sobre problemas, proyectos desafiantes y contextos reales, partiendo de saberes previos e interrelacionando con los nuevos conocimientos, que incorporen a los estudiantes e incentiven al desarrollo de habilidades cooperativas, investigativas, creativas, aportando con alternativas de solución antes dificultades en el entorno en que se desenvuelven.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

Esta investigación se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Particular Punto de Partida, misma que se encuentra ubicada en la región sierra, en la provincia de Loja, cantón Loja, en la zona céntrica, calles Azuay, José Joaquín de Olmedo y Juan José Peña con el código AMIE 11H00025. Esta institución se caracteriza por ser de tipo particular, que ofrece una educación presencial y virtual, cuenta con 55 docentes laborando en los niveles de inicial hasta básica media en la sección matutina, de carácter mixto, con un total de 600 estudiantes. La máxima autoridad es la directora institucional.



Figura 1: Mapa con la ubicación de la escuela de Educación Básica Punto de Partida

Nota: Google Maps

5.2 Procedimiento

5.2.1. Enfoque metodológico

La investigación tuvo un enfoque de carácter mixto porque se recolectó, analizó y vinculó datos cuantitativos y cualitativos que permitieron observar los hechos sociales reales como lo menciona Gómez (2006) “Los resultados de un estudio cualitativo son descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones observadas y sus manifestaciones” (p. 59). Por otra parte, este estudio mantuvo carácter cualitativo porque permite apreciar a los

participantes de forma directa y recolectar datos reales, así también la utilización de técnicas estadísticas que permitió conocer aspectos de interés en la población y las variables objeto de estudio.

5.2.2. Tipo de investigación

Esta investigación está enmarcada en el ámbito social como es la educación, el tipo de investigación descriptiva, de campo ya que se obtuvo los datos netamente de los participantes de la institución educativa por tal motivo permitió conocer la influencia de los recursos tecnológicos en la lectoescritura en este sentido se pudo identificar la relación lógica y científica para la fundamentación teórica.

Con un diseño transversal, esta investigación también es de tipo correlacional porque permitió analizar y relacionar las variables de estudio de las herramientas tecnológicas en la lectoescritura. Por esta razón se pudo establecer que aporta significativamente la comprensión de las variables estudiadas.

5.2.3. Métodos

Este proceso investigativo contó con el aporte de los siguientes métodos:

5.2.3.1. Científico.

Este método ayudó a incorporar nuevos conocimientos que garantizan una aproximación a la verdad, precedido de un riguroso análisis que descompone cada sección relevante de la ejecución de las diversas situaciones e información presenciada en el estudio de las variables, así como en la recolección de datos teóricos. Cabe destacar que este método aportó para conceder una comprensión y lógica secuencial al desarrollo de la investigación.

5.2.3.2. Inductivo – Deductivo.

Estos métodos facilitaron el análisis e interpretación de los resultados así como para extraer las conclusiones de suma relevancia que dan a conocer los docentes en su práctica profesional ante lo cual se podrá dilucidar los diferentes recursos tecnológicos que aplican con los estudiantes.

5.2.3.3. Analítico.

Permitió analizar la información relevante en el marco teórico de la misma manera en el análisis de resultados y aporta también a la elaboración de las conclusiones.

5.2.3.4. Sintético.

Este método se utilizó a lo largo de la investigación en el cual se pudo sintetizar la información necesaria a lo largo de la investigación.

5.2.4. Técnicas

Para los fines trazados en el desarrollo de esta investigación, se empleó las siguientes técnicas para la recolección de información pertinente que ayudó a fundamentar la investigación.

5.2.4.1. Observación.

Se involucró con los investigados, para conocer directamente toda la información que poseen los estudiantes sobre la realidad que ejerce las plataformas educativas classroom y estela en el proceso de aprendizaje

5.2.4.2. Encuesta.

La encuesta fue aplicada a los estudiantes misma que permitió conocer las opiniones de los estudiantes que aportan a la información necesaria para la investigación.

5.2.5. Instrumentos

También como parte de la recolección de la información de manera física se empleó los instrumentos que se presentan a continuación:

5.2.5.1. Cuestionarios.

Se elaboró con una serie de 10 preguntas estructuradas y formuladas por el investigador; la cual fue dirigida a estudiantes del quinto grado de manera presencial, estas permitieron recopilar la información necesaria para conocer de forma cercana la realidad educativa.

5.2.6. Unidad de Estudio

La población que se estableció para el estudio investigativo fue la Escuela Punto de Partida, se tomó como muestra del presente estudio a 73 estudiantes de quinto grado.

5.2.7. Muestra

El muestreo de la investigación fue el no probabilístico, porque la muestra se seleccionó acorde a las necesidades del proyecto investigativo, por lo cual, el talento humano de la investigación fue el quinto grado de la Escuela Particular Punto de Partida, el mismo que se detalla a continuación.

Tabla 1. Muestra

Unidad Educativa Punto de Partida			
Paralelos	Estudiantes		Total
	Hombres	Mujeres	
5to A	11	6	17
5to B	7	12	19
5to C	9	9	18
5to D	10	8	18
TOTAL	37	36	73

Fuente: Escuela Particular Punto de Partida.

5.3. Procedimiento de análisis de datos

La investigación se llevó a cabo mediante la ejecución de los objetivos y sus actividades, los cuales se detallan a continuación:

1. Caracterizar las plataformas classroom y e-stela como herramientas que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica.
 - a. Revisión bibliográfica
 - b. Análisis de información

- c. Recopilación de datos e información a través de una investigación profunda sobre las plataformas classroom y e-stela en el aprendizaje de la educación virtual.
2. Identificar el impacto del uso de las plataformas classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes en el quinto grado de Educación General Básica de la escuela Punto de Partida de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022.
 - a. Elaboración de los instrumentos de recolección de datos.
 - b. Recolección de información a estudiantes a través de la encuesta.
 - c. Revisión y análisis de los resultados.
3. Diseñar una guía de estrategias sobre la aplicación de las plataformas educativas classroom y e-stela que contribuirá a mejorar los aprendizajes en los estudiantes. (Ver anexo 1)
 - a. Selección de la información investigativa sobre el uso de las plataformas classroom y e-stela.
 - b. Elaboración de la guía metodológica sobre los pasos detallados del uso de las plataformas classroom y e-stela.
 - c. Publicación de la guía metodológica a la comunidad respecto al uso de las plataformas classroom y e-stela.

Resumiendo lo anterior, se realizó la búsqueda de información relevante sobre las plataformas educativas para conocer el aporte de ésta dentro del proceso educativo.

6. Resultados

El presente estudio se desarrolló en Unidad Educativa Punto de Partida de la ciudad de Loja. Esta institución es particular, urbana/ mixta, acoge a 600 son estudiantes, 55 docentes, su misión se orienta a la formación integral de la personalidad de los y las estudiantes, integrando lo cognitivo y afectivo, en donde el niño es el principal protagonista en el proceso de conocimiento a través de la experimentación, conceptualización y práctica, con el empleo de estrategias, métodos y técnicas de acuerdo a la naturaleza de los contenidos de las asignaturas, los ritmos de aprendizaje de los niños y niñas, el contexto y los medios disponibles para la enseñanza y el aprendizaje, con un proceso constante de asesoría, monitoreo y evaluación, tanto en lo pedagógico, didáctico y científico en cada una de las áreas, implementando apoyos didácticos para atender la diversidad de acuerdo a los requerimientos de las y los estudiantes, estableciendo niveles de comunicación permanente entre directivos, padres de familia y estudiantes.

Para el trabajo se seleccionó 73 estudiantes para identificar el impacto del uso de las plataformas classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes en el quinto grado de Educación General Básica de la escuela Punto de Partida de la ciudad de Loja, periodo lectivo 2021-2022.

A continuación, se muestran los resultados de la información recolectada y tabulada por los instrumentos utilizados a partir de las variables e indicadores trabajados: **Classroom y e-stela permite el aprendizaje de los temas de clase.**

Tabla 2: Plataformas educativas en el aprendizaje

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	3	4,11
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	13,70
De acuerdo	60	82,19
Totalmente de acuerdo	0	0
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

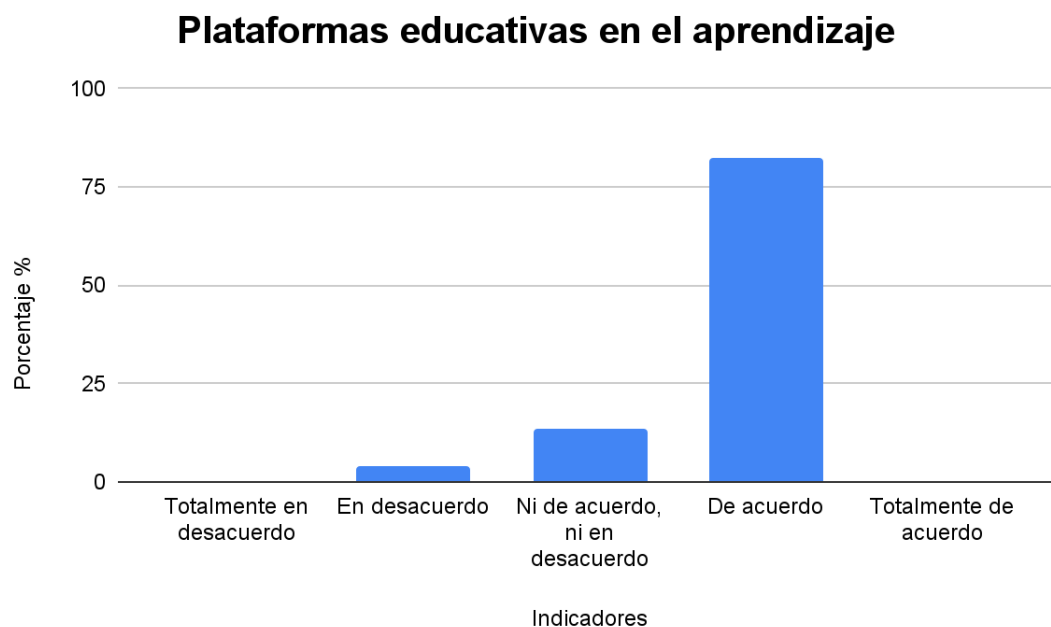


Figura 3. Plataformas educativas en el aprendizaje

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N^a. 2, indica que 60 estudiantes que equivalen al 82,2% están de acuerdo en que las plataformas educativas classroom y estela permiten el aprendizaje de los temas de clase, 10 estudiantes que corresponde al 13,3% están ni de acuerdo, ni en desacuerdo; mientras que, 3 estudiantes que corresponde al 4,11% indican que están en desacuerdo; ocasionalmente ninguno de los estudiantes respondieron que estaban totalmente de acuerdo o totalmente en desacuerdo en que las plataformas educativas permiten el aprendizaje de los temas de clase.

Según lo que señalan la mayoría de los estudiantes, las plataformas educativas classroom y e-stela permiten el aprendizaje de los temas de clase, haciendo énfasis en que cada semana ellos reciben un recurso previo que posibilita conocer conceptos, observar ejemplos y adquirir conocimientos que son necesarios para las clases, en la semana de trabajo. Pero en cierta forma hay un grupo de estudiantes que no está ni a favor ni en contra a esta reflexión, sino más bien expresan cierto grado de dificultad, duda o desinterés se podría decir, al efecto que produce en ellos el uso de las plataformas educativas.

Se puede concluir que, las plataformas educativas permiten el aprendizaje de los temas de clase, pero es necesaria la guía o asesoría para que los estudiantes sigan la disciplina necesaria y puedan revisar los recursos asignados por el docente semana a semana. En base a lo anterior se sugiere que se realicen procesos de motivación y responsabilidad con la finalidad

de que los estudiantes desarrollen hábitos de revisión constante de la plataforma, con el fin de evitar vacíos o deficiencias en la adquisición de las destrezas con criterio de desempeño y se den cuenta de los beneficios de la misma.

Con qué frecuencia se usan las plataformas educativas.

Tabla 3: Frecuencia de uso de las plataformas educativas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Nunca	0	0
Casi nunca	8	10,96
Ocasionalmente	45	61,64
Casi todos los días	15	20,55
Siempre	5	6,85
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

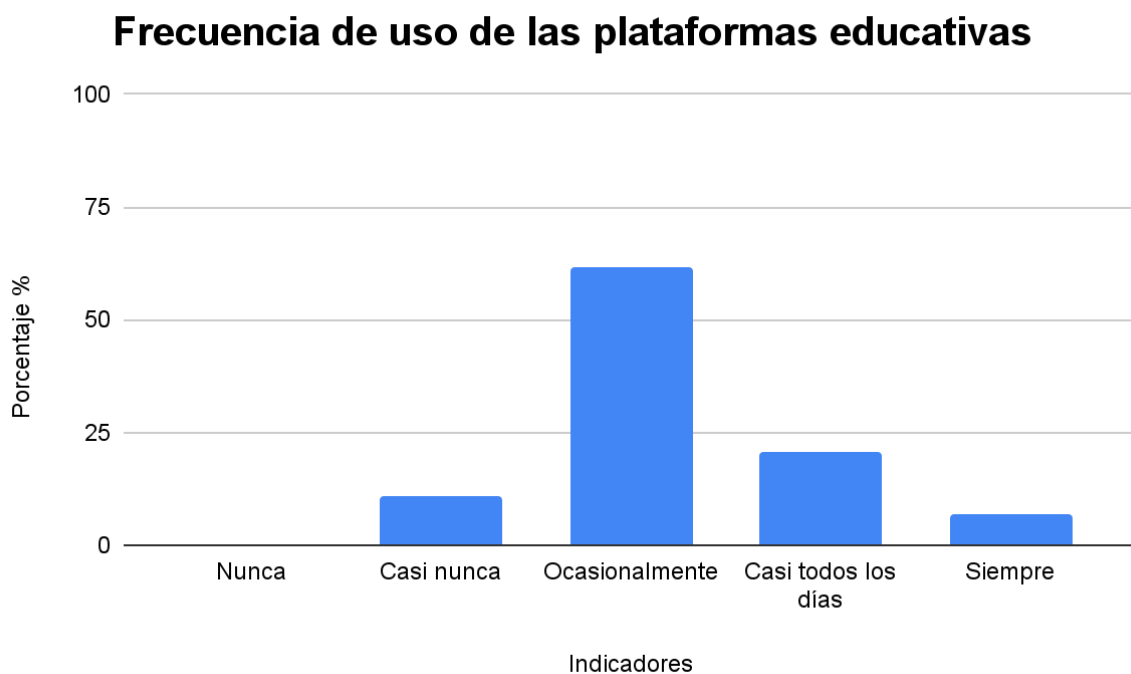


Figura 4. Frecuencia de uso de las plataformas educativas

Según los resultados obtenidos en la tabla N°. 3 solamente 5 estudiantes que equivale al 6,8% son aquellos que revisan siempre las plataformas educativas; 15 estudiantes, el 20,5% las revisan casi todos los días; 45 estudiantes que sería el 61,6% revisan en ocasiones las

plataformas y 8 estudiantes, cuyo valor porcentual es el 11% mencionan que casi nunca revisan las plataformas en busca de recursos, actividades, avisos necesarios para las semanas de trabajo.

Según el resultado obtenido en la pregunta correspondiente, es preocupante el hecho de que la mayoría de estudiantes encuestados mencione que en ocasiones revisan las plataformas educativas constatando que están al día en actividades, recursos, formularios, etc. Manifiesta cierto grado de desinterés e irresponsabilidad en cumplir con los procesos pertinentes para conciliar las destrezas planificadas por el docente.

En conclusión los estudiantes no revisan siempre las plataformas educativas, teniendo en cuenta que los docentes de áreas esenciales y especiales envían recursos, interactivos y materiales de vital importancia que deben ser revisados y desarrollados por cada uno de ellos.

Como sugerencia es necesaria la motivación como se expuso en la pregunta anterior pero además se debe reportar casos que involucren el manifiesto de irresponsabilidad académica referente a las plataformas educativas.

Consideras que puedes usar debidamente las plataformas educativas: classroom y e-stela.

Tabla 4: Uso debido de las plataformas educativas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	1	1,37
En desacuerdo	20	27,40
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	13,70
De acuerdo	40	54,79
Totalmente de acuerdo	2	2,74
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

Uso debido de las plataformas educativas

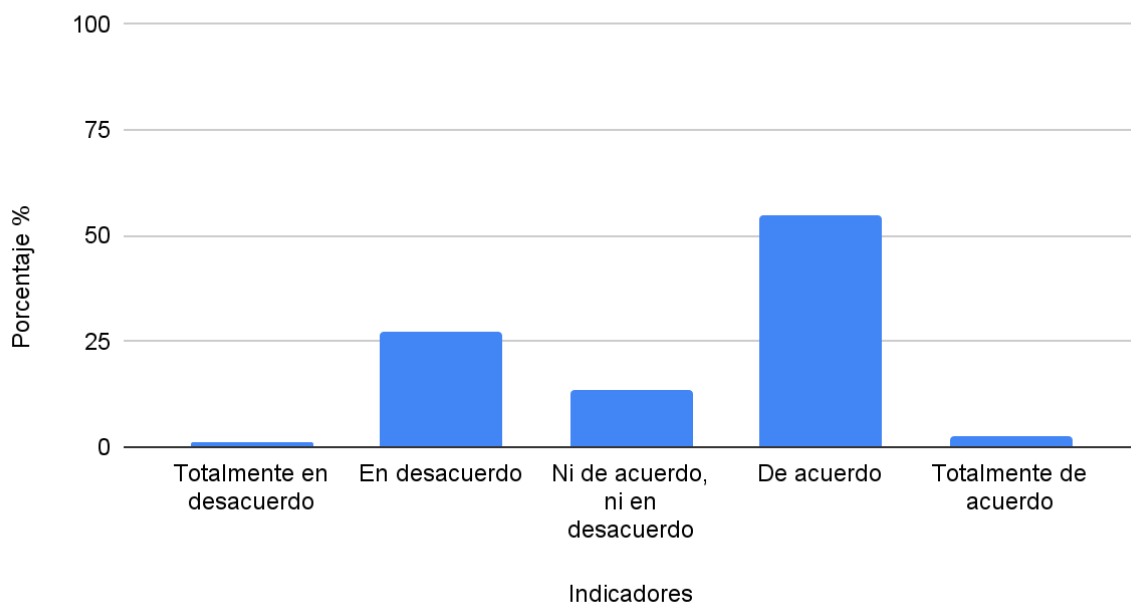


Figura 5. Uso debido de las plataformas educativas

Conforme a los datos de la tabla N°. 4; 2 estudiantes, equivalente a el 2,74% manifiesta que está totalmente de acuerdo en que usan debidamente las plataformas educativas; 40 estudiantes que corresponde al 54,8% menciona que está de acuerdo con la idea; mientras que 10 estudiantes cuyo dato porcentual es 13,7% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; en desacuerdo en cambio está el 27,4% de los encuestados, es decir 20 estudiantes; finalmente 1 estudiante que significa el 1,4% manifiesta que está totalmente en desacuerdo.

Los datos quieren decir que hay un gran porcentaje de estudiantes que considera que no puede usar debidamente las plataformas educativas, debido a varios factores relacionados entre sí, como el tiempo de uso, el acceso a vínculos, o simplemente no saben en donde se sube cada recurso de cada área, ya sea esencial o especial.

En conclusión algunos estudiantes tienen dificultades al usar debidamente las plataformas educativas classroom y e-stela lo que podría significar que aquellos respondan de una manera deficiente a las actividades que se desarrollen en clase de forma presencial y no pudieran adquirir un aprendizaje significativo.

Se sugiere que se establezcan procesos de ayuda a los estudiantes que presentan dificultades en el uso de plataformas u otras medidas para que puedan igualar un promedio de rendimiento establecido o el mínimo alcanzable, con el apoyo de áreas esenciales y especiales

como computación.

La plataforma educativa debería ser eficiente, accesible, intuitiva y productiva

Tabla 5: Consideraciones de las plataformas educativas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	8	10,96
Totalmente de acuerdo	65	89,04
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

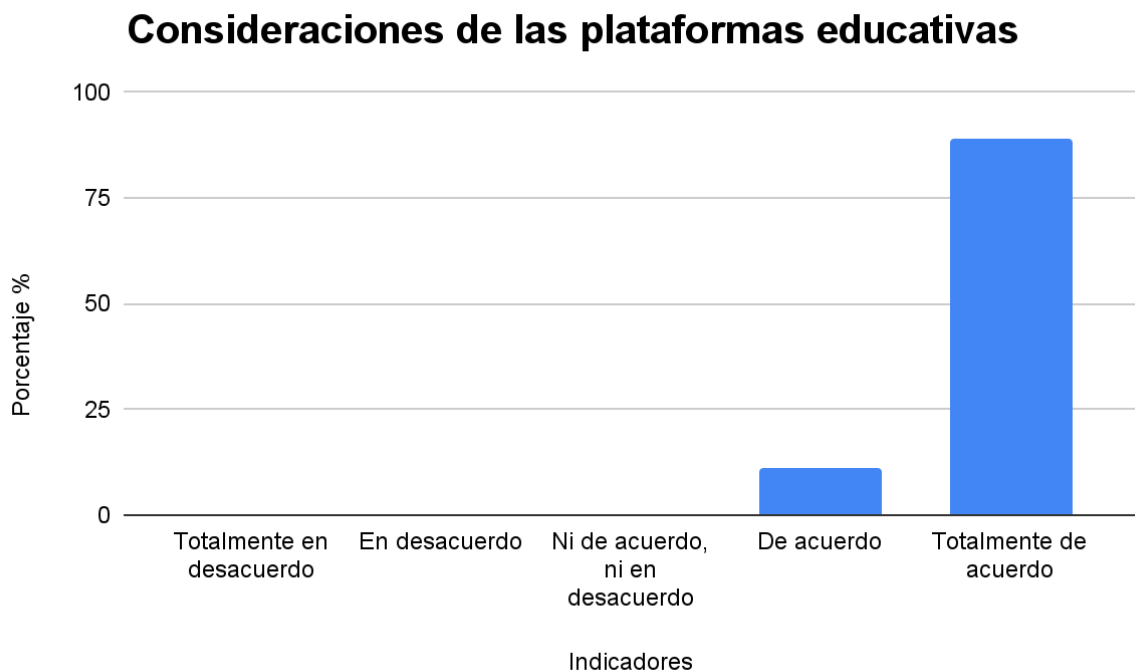


Figura 6. Consideraciones de las plataformas educativas

Conforme a los datos estadísticos de la tabla 5; 65 estudiantes que equivalen al 89% de encuestados, manifiestan que están totalmente de acuerdo en que la plataforma educativa debería ser eficiente, accesible, intuitiva y productiva; además el porcentaje restante, es decir el 11% que serían 8 estudiantes mencionan que están de acuerdo con la idea.

Tal como se mencionó anteriormente, los estudiantes están a favor de la idea de que las

plataformas deberían cumplir parámetros pertinentes para que se las pueda utilizar de manera correcta, lo cual es cuestión de aprender a manejar dichas herramientas que forman parte de cada una de ellas, buscando una buena apreciación de classroom y e-stela.

A manera de conclusión se considera que una buena plataforma debe ser eficiente, accesible, intuitiva y productiva. Lo cual classroom cumple sin ningún problema debido a su simplicidad de uso y adaptabilidad a los requerimientos de los estudiantes y docentes; también e-stela a pesar de ser una plataforma comercial, presenta una estructura parecida que brinda las posibilidades de reforzar y gestionar el aprendizaje.

Como sugerencia, con el fin de que se refuerce la idea de las consideración de los estudiantes de las plataformas; se puede brindar a los estudiantes un proceso informativo a través de una charla, que permita que ellos reflexionen sobre los beneficios de tener un aprendizaje guiado por las plataformas trabajadas institucionalmente.

Plataforma educativa que cumple con las expectativas del estudiante

Tabla 6: Plataforma educativa con más aceptación

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
ClassRoom	50	68,49
E-stela Santillana	12	16,44
Moodle	3	4,11
ClassDojo	8	10,96
Otra	0	0
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

Plataforma educativa con más aceptación

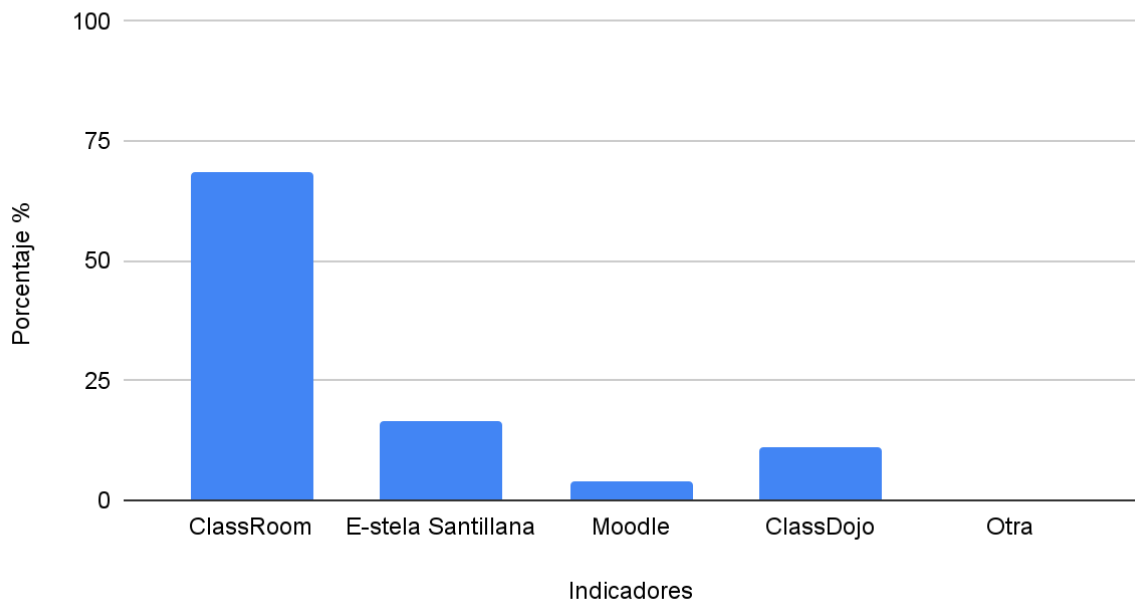


Figura 7. Plataforma educativa con más aceptación

En cuestión a la tabla 6; a 50 estudiantes, equivalente al 68,5% de encuestados manifiesta que la plataforma Classroom cumple con sus expectativas; mientras que a 12 estudiantes cuyo valor porcentual corresponde al 16,4% se inclina por la plataforma E-stela Santillana; sin embargo a 3 estudiantes, es decir el 4,1% les parece que la plataforma Moodle es mejor y finalmente 8 estudiantes que equivalen al 11% les gusta ClassDojo.

Lo expuesto quiere decir que Classroom tiene mayor porcentaje de aceptación por parte de los estudiantes, mientras que e-stela no presenta mucho reconocimiento a pesar de ser una plataforma comercial que está en continua actualización e innovación.

En conclusión Classroom es la plataforma mayormente utilizada y aceptada por los estudiantes, teniendo en cuenta su accesibilidad y variedad de uso. Como sugerencia se podría vincular el uso de Estela a través de Classroom para que los estudiantes no tengan que usar dos plataformas, sino más bien aprovechar las ventajas que ambos sistemas ofrecen tanto al estudiante como al docente.

Opinión sobre el nivel de enseñanza brindada en la Escuela Punto de Partida

Tabla 7: Nivel de enseñanza en la escuela

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Mala	0	0
Insuficiente	2	2,74
Regular	10	13,70
Buena	21	28,77
Excelente	40	54,79
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

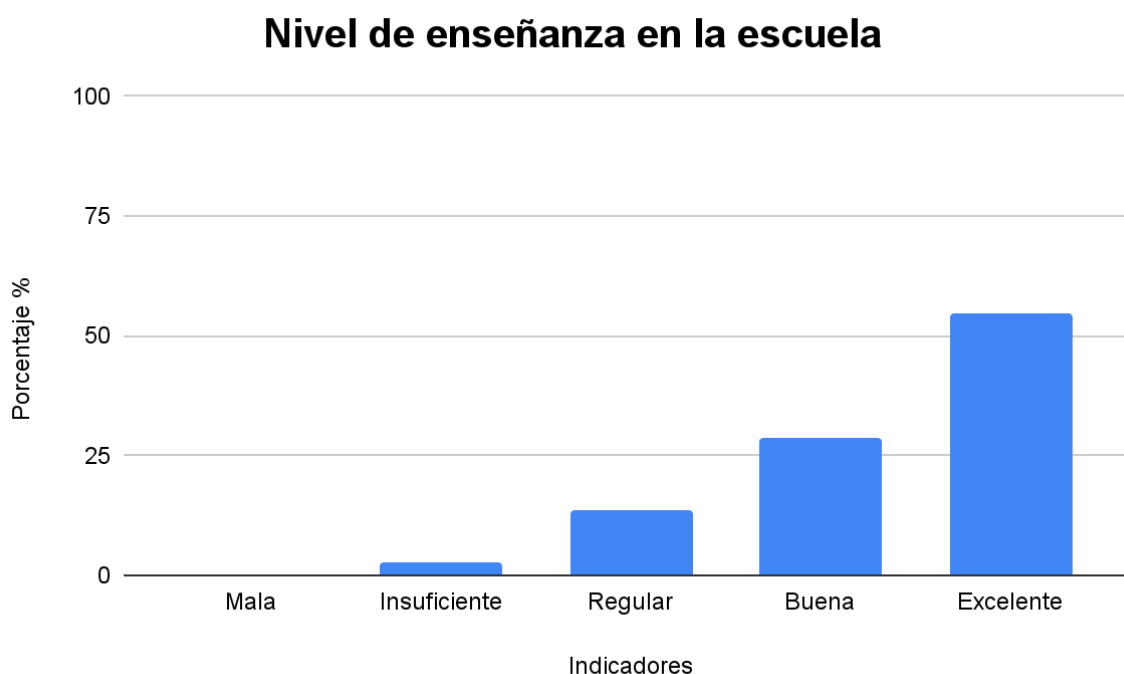


Figura 8. Nivel de enseñanza en la escuela

Según los datos obtenidos en la tabla N°. 7; 40 estudiantes que equivale al 54,8% menciona que la educación es excelente en la escuela; 21 estudiantes cuyo valor porcentual es 28,8% consideran que la educación es buena; el 13,7% que corresponden a 10 estudiantes opinan que la educación es regular; y finalmente el resto de estudiantes que sería el 2,7% es decir 2 estudiantes menciona que la educación en la escuela es insuficiente.

Los datos recopilados exponen que la mayoría de estudiantes consideran que la

educación en la escuela es excelente o buena, por lo que supone un buen desempeño metodológico y ejecución adecuada del modelo educativo constructivista, cognoscitivista.

Como conclusión, la educación en la escuela Punto de Partida es buena, por lo que es necesario un uso constante de los recursos y procesos metodológicos que les están dando los resultados esperados. A manera de sugerencia se debería indagar las deficiencias que pueden estar incidiendo en la consideración de aquellos estudiantes que mencionaron que la educación en la escuela es regular o insuficiente, con el fin de alcanzar la excelencia académica a cabalidad.

Horas dedicadas cada día a la utilización de plataformas educativas: classroom o e-stela

Tabla 8: Promedio de horas utilizadas en plataformas educativas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
0 horas	15	20,55
1 hora	27	36,99
2 a 3 horas	29	39,73
4 a 5 horas	2	2,74
Más de 5 horas	0	0
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

Promedio de horas utilizadas en plataformas educativas

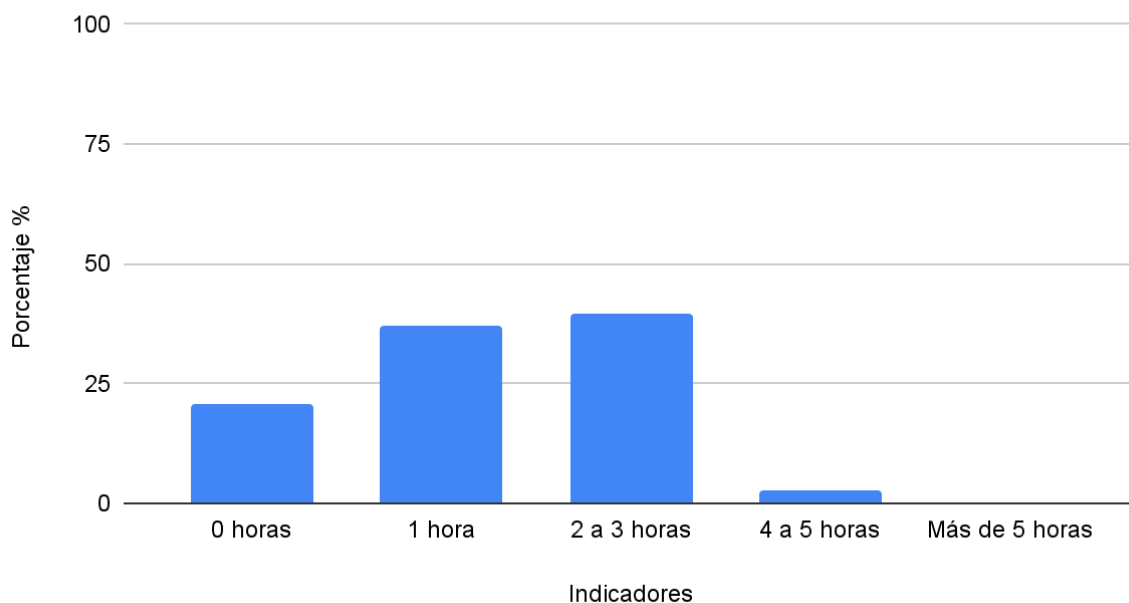


Figura 9. Promedio de horas utilizadas en plataformas educativas

Los datos de las encuestas arrojan los siguientes resultados según la tabla N°. 8; un promedio de 2.7% que equivale a 2 estudiantes invierte de 4 a 5 horas del día en las plataformas educativas, 29 estudiantes que corresponde al 39,73% manifiesta que invierte de 2 a 3 horas al día; mientras que 27 estudiantes equivalente al 37% expone que invierte 1 hora al día; y finalmente el resto de estudiantes, es decir 15 estudiantes manifiestan que invierten 0 horas al día en revisar las plataformas en búsqueda de recursos o actividades pendientes.

Lo anterior manifiesta que son pocos los estudiantes que gestionan su tiempo en la revisión de las plataformas, ya que es necesario ser constante en abrir las plataformas para denotar algún recurso previo, interactivo, mensaje o novedad que los docentes de áreas esenciales y especiales desean compartir.

En conclusión, el promedio de horas que un estudiante invierte en las plataformas es de 1 a 5 horas al día, haciendo énfasis en que los valores son aproximados ya que esto requiere un estudio minucioso a través de Google. Como recomendación, se debe incentivar a los estudiantes a conciliar el hábito de revisión de las plataformas, con el fin de garantizar un óptimo proceso de aprendizaje.

Las plataformas educativas son de vital importancia para llevar un proceso de enseñanza óptimo y organizado.

Tabla 9: Importancia de las plataformas educativas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	10,96
De acuerdo	19	26,03
Totalmente de acuerdo	46	63,01
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

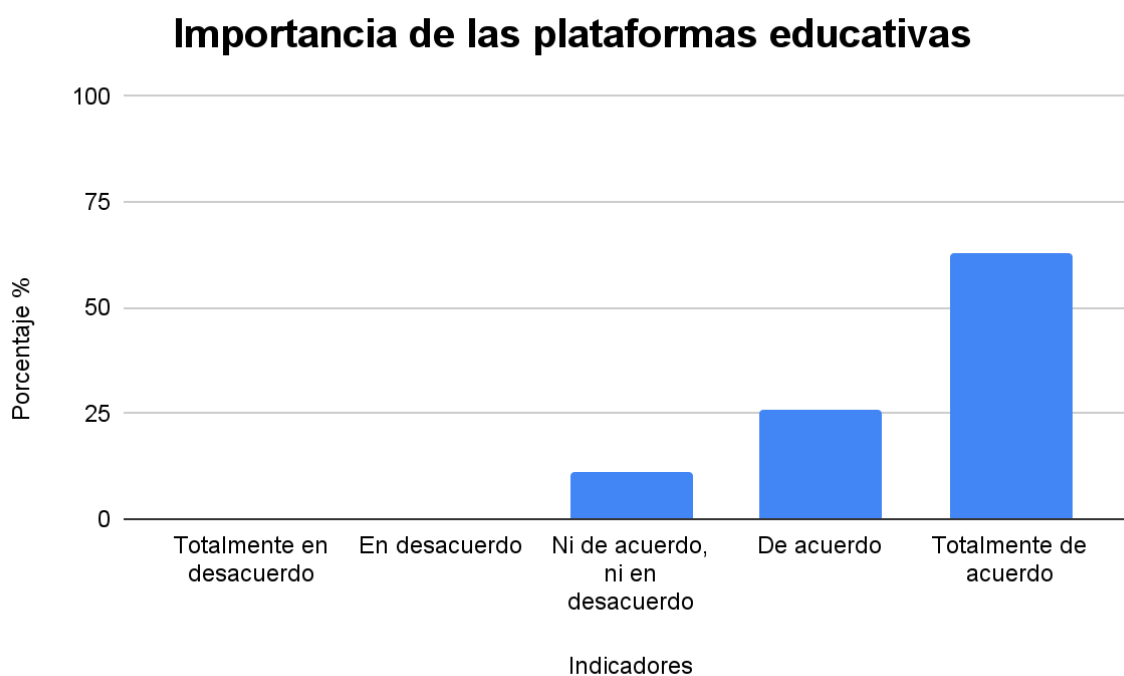


Figura 10. Importancia de las plataformas educativas

Según los valores dados en la tabla N°. 9; 46 estudiantes que equivalen al 63,01% están totalmente de acuerdo en que las plataformas educativas son de vital importancia para llevar un proceso de enseñanza óptimo y organizado; mientras que 19 estudiantes, cuyo dato porcentual es de 26% están de acuerdo con dicha noción; en cambio para 8 estudiantes que resulta el 11% de la población encuestada mencionan que no están ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

En cuenta a dicho análisis, resulta considerable afirmar que para la mayoría de

estudiantes, las plataformas educativas cumplen un papel fundamental en el proceso de enseñanza de manera óptima, debido a que se llega con gran facilidad a gestionar recursos que permiten que un niño revise y pueda sacarle el máximo provecho; además, de manera organizada ya que se establece temáticas y se agrupan tareas, materiales y publicaciones en general.

A manera de conclusión; las plataformas educativas son importantes en el proceso de enseñanza óptimo y organizado de actividades, recursos y tareas que un estudiante necesita para la consecución de destrezas con criterios de desempeño, teniendo en cuenta la accesibilidad y beneficios. Como sugerencia, debería utilizarse de forma consecutiva las plataformas educativas classroom y e-stela, ya que permite construir las bases para un aprendizaje significativo, sobre todo basándose en un proceso de retroalimentación y de aprendizajes previos.

Utilidad de recursos educativos virtuales para aprender en casa

Tabla 10: Utilidad de recursos virtuales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Para nada útil.	2	2,74
Ligeramente útil	5	6,85
Moderadamente útil	10	13,70
Muy útil	11	15,07
Extremadamente útil	45	61,64
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

Utilidad de recursos virtuales

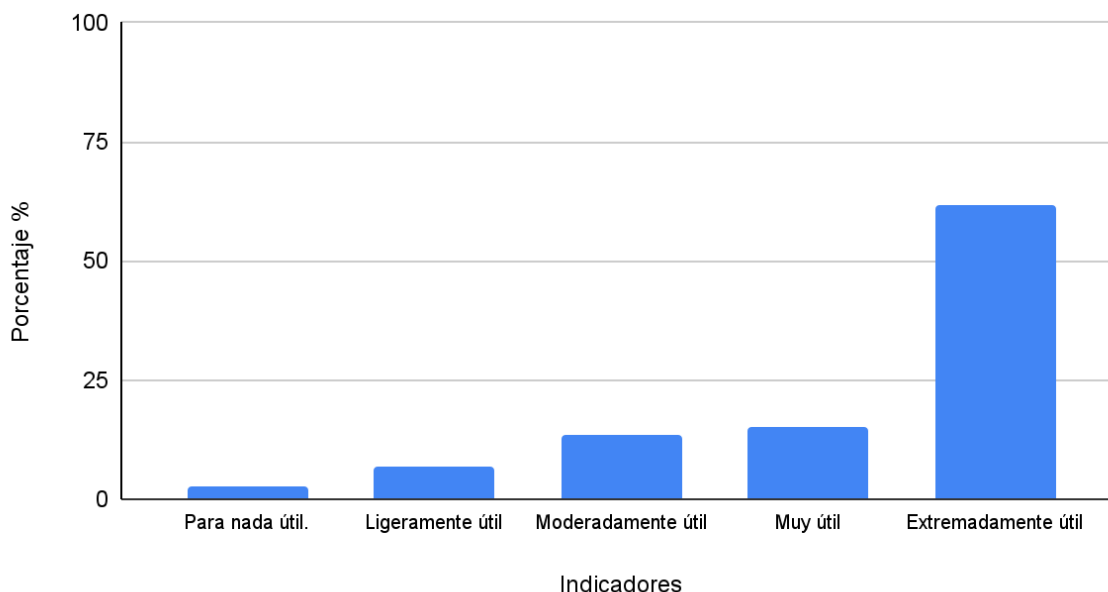


Figura 11. Utilidad de recursos virtuales

Según los datos estadísticos de la tabla N°. 10; exactamente 45 estudiantes, que equivale a 61,6% considera que es extremadamente útil los recursos que proporciona la escuela para aprender en casa; 11 estudiantes que corresponden al 15,1% mencionan que son muy útiles los recursos; el 13,7% que significa 10 estudiantes piensan que los recursos son moderadamente útiles; 5 estudiantes, cuyo valor porcentual es 6,8% considera que los recursos son ligeramente útiles; y finalmente la cantidad de 2 estudiantes que equivale al 2,7% menciona que los recursos son para nada útiles.

Aquella interpretación de datos nos permite reflexionar que para la mayoría de los estudiantes es extremadamente útil los recursos que sus docentes elaboran o recuperan para publicar en las plataformas educativas.

En conclusión los recursos son bien aprovechados por aquellos estudiantes que revisan constantemente las plataformas educativas, teniendo en cuenta los plazos establecidos y los datos de información que incluyen en cualquier material o interactivo previo o en el proceso. A manera de recomendación, es indispensable que se establezca un proceso de revisión minucioso de los recursos, materiales que se adjuntan a través de las plataformas educativas, con la finalidad de que se impacte positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

Importancia de la guía metodológica sobre el uso de las plataformas educativas

Tabla 11: Importancia de la guía metodológica en los estudiantes

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	2	2,74
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	1	1,37
De acuerdo	10	13,70
Totalmente de acuerdo	60	82,19
Total	73	100

Nota: Encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida.

Importancia de la guía metodológica en los estudiantes

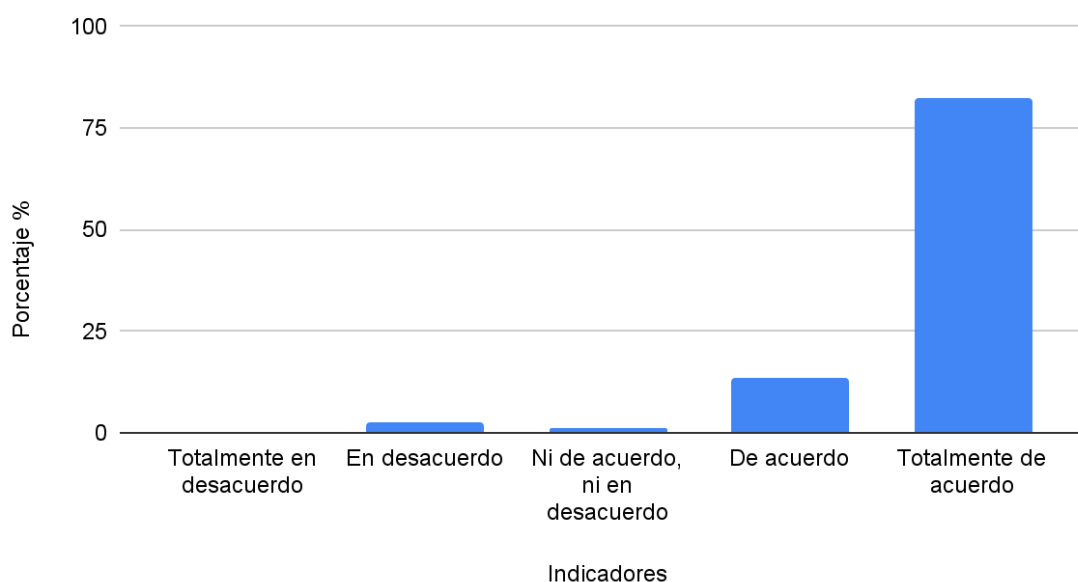


Figura 12. Importancia de la guía metodológica en los estudiantes

En concordancia con los valores recuperados de las encuestas realizadas y expuestas en la tabla N°. 11; se manifiesta que 60 estudiantes, que equivale al 82,19% está totalmente de acuerdo en que se debe capacitar a los estudiantes en el uso de las plataformas educativas en una educación virtual; en cambio 10 estudiantes que corresponde al 13,70% está de acuerdo a la reflexión dada; por el contrario 1 estudiante no está ni de acuerdo ni en desacuerdo; y finalmente el 2,74% que corresponde a 2 estudiantes, están en desacuerdo a dicha mención.

Esto quiere decir que la mayoría de estudiantes está de acuerdo con una capacitación en la cual se pueda explicar el uso correcto de las plataformas educativas, teniendo en cuenta que hay estudiantes que se les dificulta por cuestiones de edad o desconocimiento el aprovechamiento de las herramientas de cada plataforma.

En conclusión, una guía es bien recibida por los estudiantes y desarrolla conocimientos, fortalezas y destrezas que permiten que ellos interactúen con las plataformas educativas. Se recomienda que se pueda establecer una guía metodológica a todos los niños que lo requieran, para que puedan conocer y practicar los diferentes accesos que una plataforma permite en su interacción, como entregar tareas, realizar formularios, crear archivos y organizarlos, entrar a aplicativos e interactuar correctamente, enviar archivos, entre otros.

7. Discusión

Las nuevas tecnologías facilitan el proceso de aprendizaje dinámico e interactivo; durante los primeros años de estudio de un niño se busca enseñar mediante diferentes metodologías que coadyuven al desarrollo de destrezas, habilidades y conocimientos; en donde el estudiante es aquel que va construyendo su aprendizaje por medio de procesos de interacción que permitan atender las características, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje.

En este contexto se ofrecen algunas alternativas y recursos didácticos que le permitan dinamizar los procesos de enseñanza aprendizaje, aquí las plataformas virtuales classroom y e-stela han generado cambios significativos en la forma de enseñar y aprender, promueven nuevas maneras de transferencia del conocimiento, de modo que, van desarrollándose nuevos paradigmas en la práctica docente, orientados a responder las necesidades del estudiante y docentes, constituyendo en herramientas intuitivas y amigables. Según Castillo (2018) “Las tecnologías digitales son importantes porque nos permiten integrar todos los tipos de lenguajes y formas de comunicación que tienen los humanos, estos pueden ser mediante documentos escritos, imágenes, iconos, sonidos entre otros” (p. 24). De tal manera que, estos recursos cumplen un papel fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que, influyen en el desarrollo del aprendizaje; principalmente en la formación de la disciplina como pieza fundamental del desarrollo de actividades virtuales en apoyo o refuerzo de destrezas planificadas de forma semanal.

Frente a esta realidad es importante mencionar que, en la institución educativa se ha venido trabajando con plataformas educativas aproximadamente dos años, producto de aquello es el desarrollo de aprendizajes significativos que provocan un alto índice de evolución y mejora de saberes en los distintos subniveles de una educación primaria. Como lo menciona Pérez (2015) “Las plataformas educativas, presumen de una elevada tasa de comunicación e interacción entre profesores y/o tutores-estudiantes, o entre estudiantes, más aún cuando los actores involucrados interaccionan información en diferente temporalidad y espacio” (p.25). De acuerdo a lo mencionado por los estudiantes, las plataformas educativas son de gran apoyo para estudiar las diferentes temáticas de estudio; posibilitan reforzar el aprendizaje que el docente en clase aplica a través de diferentes actividades interactivas, resaltando la importancia de classroom y e-stela para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Por tanto, para contribuir a la mejora de la utilización de las plataformas educativas se

propone diseñar una guía de estrategias sobre la utilización de classroom y e-stela, de esta manera las clases sean más significativas y los docentes podrán continuar motivando a los estudiantes. Según Flores (2007) “Gracias a los ambientes de aprendizaje computarizados, es posible llevar a los estudiantes al proceso de transferencia (aplicación de sus conocimientos), porque es en esos ambientes donde se lleva a cabo la práctica de todos los saberes” (p. 27).

Mientras que, Montero et. al. (2018) señala “Cuando se trata de nuevas tecnologías, los estudiantes son sin duda los más entendidos y son quienes más las utilizan, no solamente para entretenerse, también saben aprovechar estos recursos con fines educativos” (p. 109). Por ende, las plataformas educativas influyen en el proceso de enseñanza - aprendizaje ya que promueve actividades, recursos que el estudiante puede utilizar para reforzar su conocimiento y adquirir uno nuevo. Para ello es indispensable que docentes y estudiantes estén capacitados e informados de la utilización de los mismos, con guías, capacitaciones o tutoriales que posibiliten un proceso de innovación educativa basada en las nuevas tecnologías.

8. Conclusiones

Los estudiantes no siempre revisan las plataformas educativas lo que incide negativamente en el aprendizaje, teniendo en cuenta que, los docentes de áreas esenciales y especiales envían recursos, interactivos y materiales de vital importancia que deben ser revisados y desarrollados por cada uno de ellos.

Las plataformas educativas permiten el aprendizaje de los temas de clase siempre y cuando exista la guía o asesoría por parte del docente para que los estudiantes sigan la disciplina necesaria y puedan revisar los recursos asignados por el docente semana a semana.

Algunos estudiantes tienen dificultades al usar debidamente las plataformas educativas classroom y e-stela lo que podría significar que aquellos respondan de una manera deficiente a las actividades que se desarrollen en clase de forma presencial. Se considera que una buena plataforma debe ser eficiente, accesible, intuitiva y productiva. Lo cual classroom cumple sin ningún problema debido a su simplicidad de uso y adaptabilidad a los requerimientos de los estudiantes y docentes; también e-stela a pesar de ser una plataforma comercial, presenta una estructura parecida que brinda las posibilidades de reforzar y gestionar el aprendizaje.

Classroom es la plataforma mayormente utilizada y aceptada por los estudiantes, teniendo en cuenta su accesibilidad y variedad de uso. La educación en la escuela Punto de Partida es buena, por lo que es necesario un uso constante de los recursos y procesos metodológicos que les están dando los resultados esperados.

El promedio de horas que un estudiante invierte en las plataformas es de 1 a 5 horas al día, haciendo énfasis en que los valores son aproximados. Las plataformas educativas son importantes en el proceso de enseñanza óptimo y organizado de actividades, recursos y tareas que un estudiante necesita para la consecución de destrezas con criterios de desempeño, teniendo en cuenta la accesibilidad y beneficios.

Los recursos son bien aprovechados por aquellos estudiantes que revisan constantemente las plataformas educativas; además, una guía es bien recibida por los estudiantes y desarrolla conocimientos, fortalezas y destrezas que permiten que ellos interactúen con las plataformas educativas.

9. Recomendaciones

Es indispensable que los docentes realicen procesos de motivación y responsabilidad a través de talleres, charlas o conferencias con la finalidad de que los estudiantes desarrollen hábitos de revisión constante de la plataforma, con el fin de evitar vacíos o deficiencias en la adquisición de las destrezas con criterio de desempeño y se den cuenta de los beneficios de la misma. Además se debe reportar casos que involucren el manifiesto de irresponsabilidad académica referente al incumplimiento de revisión y desarrollo de recursos en las plataformas educativas.

Es necesario que los docentes establezcan procesos de ayuda a los estudiantes que presentan dificultades en el uso de plataformas mediante refuerzos u otras medidas para que puedan igualar un promedio de rendimiento establecido o el mínimo alcanzable.

Al docente vincular el uso de Estela a través de Classroom para que los estudiantes no tengan que usar dos plataformas, sino más bien aprovechar las ventajas que ambos sistemas ofrecen tanto al estudiante como al docente; además, se debería indagar las deficiencias que pueden estar incidiendo en la consideración de aquellos estudiantes que mencionaron que la educación en la escuela es regular o insuficiente, con el fin de alcanzar la excelencia académica a cabalidad.

Los docentes y directivos deben incentivar a los estudiantes a conciliar el hábito de revisión constante de las plataformas, con el fin de garantizar un óptimo proceso de aprendizaje, mediante procesos de asesoría y acompañamiento ya que estas permiten construir las bases para un aprendizaje significativo, sobre todo basándose en un proceso de retroalimentación y de aprendizajes previos.

Es indispensable que los docentes, directivos y coordinadores establezcan un proceso de revisión minucioso de los recursos, materiales que se adjuntan a través de las plataformas educativas, con la finalidad de que se impacte positivamente en el aprendizaje de los estudiantes. Por sobre todo que se pueda establecer una guía metodológica a todos los niños que lo requieran, para que puedan conocer y practicar los diferentes accesos que una plataforma permite en su interacción.

10. Bibliografía

Abad López, A. P. (2020). Hábitos de estudio y estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía en educación virtual. *Monografía*, 1(1), 1–72. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/31604>

Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M. C., y Casiano Yanicelli, C. (2017). El modelo Flipped Classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. INFAD de Psicología*, 4(1), 261. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v4.1055>

Alejandro Marco, J. L., y Allueva Pinilla, A. (2018). Casos de éxito en aprendizaje ubicuo y social mediado con tecnologías. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://n9.cl/9y6cm>

Ardila, M. (2011). Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales. *Artículo Científico*, 14(1), 1–10. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3647434.pdf>

Bedregal, N., Cornejo, V., Tupacyupanqui, D., & Flores, S. (2019). Evaluation of the student perception in relation to the use of the moodle platform from the TAM perspective. *Ingeniare*, 27(4), 707–718. <https://doi.org/10.4067/S0718-33052019000400707>

Bernad Mainar, J. A. (2000). Modelo cognitivo de evaluación educativa: escala de estrategias de aprendizaje contextualizado. Narcea. <https://n9.cl/c3ugn>

Blanck, J. G. (1987). Actualidad de Lev S. Vigotski (M. Siguán, Ed.). *Anthropos*. <https://n9.cl/n5zcu>

Cáceres, C., Esteban, N., Gálvez, M. d. C., Borrás, O., y Becerra, D. (Eds.). (2021). Estrategias de adaptación metodológica y tecnológica ante la pandemia del COVID-19 en la universidad. Editorial Dykinson, S.L. <https://n9.cl/r6xg1>

Carabelli, P. (2020). Respuesta al brote de COVID-19: tiempo de enseñanza virtual. *InterCambios. Dilemas y Transiciones de La Educación Superior*, 7(2), 189–198. <https://doi.org/10.2916/inter.7.2.16>

Castro García del Valle Citlali. (2018). El Método de casos como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Cada acto educativo es un acto ético. <https://n9.cl/8q0wj>

Cevallos, G., Cedeño, E., Sánchez, V., Macas, K., y Ramos, Y. (2021). Educación en tiempos

del COVID-19, perspectiva desde la socioformación. Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2558>

Cobo Ordoñez, M. G. (2021). Efectos de la educación presencial y virtual en el desarrollo infantil [Universidad Hemisferios]. <https://bit.ly/3qTSxXq>

Dans, E. (2009). Educación online: plataformas educativas y el dilema de la apertura. RUSC. Universities and Knowledge Society, 6, 1–9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2938410>

Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. 1–7.

Dirección Nacional de Investigación Educativa. (2018). Agenda Nacional de Investigación Educativa. www.educacion.gob.ec

Flores Miranda, J. (2007). Constructivismo y Educación Virtual: Reflexiones de un Especialista. Publidisia. <https://n9.cl/f8rw3b>

Harreguy, F., y Puglia, E. (2021). El uso de Schoology en CFE durante la emergencia sanitaria. InterCambios: Dilemas y Transiciones de La Educación Superior, 8(1), 27–34. <https://doi.org/10.29156/inter.8.1.4>

Hennig Manzuoli Cristina. (2015). Construcción de conocimiento en educación virtual Nuevos roles, nuevos cambios. Artículo, 1–10. <https://n9.cl/quv5h>

Heredia, Y., y Sánchez, A. L. (2020). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo (2da. ed.). Digital. <https://n9.cl/qvaxy>

Lagunes Dominguez, P., y Lagunes Dominguez, A. (2018). Estrategias organizacionales e innovación tecnológica (Yara Anahí Jiménez Nieto Martín Mancilla Gómez, Ed.; CENID). www.cenid.org.mx

Millan Huamán, J. C. (2018). Plataformas educativas. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4358>

Ministerio de Educación. (2020). Currículo Priorizado Sierra - Amazonía. <https://bit.ly/3kWckNI>

Molinero, M. del C., y Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. RIDE Revista Iberoamericana

Para La Investigación y El Desarrollo Educativo, 10(19).
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Mora, E., Bonilla, D., Núñez, L., y Sarmiento, J. (2015). Inadaptabilidad de los docentes al manejo de plataformas virtuales: Caso EducarEcuador. *Artículo Científico*, 14(Scielo), 1–3.
<https://bit.ly/3DEX43w>

Otero, A., Rivera, W., Pedraza, C., y Raúl Canay, J. (2019). TIC para la educación: Sistema adaptativo basado en mecanismos de aprendizaje automático para la apropiación de tecnologías en estudiantes de Educación media. (Vol. 21, Issue 3).
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/993/99360575003/99360575003.pdf>

Pérez Rodríguez, P. M. (2004). Revisión de las teorías del aprendizaje más sobresalientes. *Artículo*, 5, 39–76. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31101003.pdf>

Picado Godínez, F. M. (2001). *Didáctica General*. (1ra. ed.). Euned. <https://n9.cl/0v657>

Prado-Prado, S. S., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., y Narváez-Zurita, C. I. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 4.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>

Punto de Partida. (2021). *APLICACIÓN DEL MÉTODO FLIPPED CLASSROOM*.

Sánchez José. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Artículo*, 217–233. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812036015>

Santillana. (2019). LMS e-stela ALUMNO.
<http://lms30.santillanacompartir.com/login/compartir>

Santillana. (2021). Plataformas educativas. Santillana. Retrieved May 1, 2022, from <https://santillana.com/es/plataformas-educativas-/>

Soler Fernández, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Editorial Equinoccio. <https://n9.cl/ftslt>

Trujillo, F. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos*. Infantil, Primaria y Secundaria. Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://n9.cl/zgegoe>

Universidad Nacional Autónoma de México. (n.d.). *Manual-Google-Classroom*. Manual, 0–76.

Retrieved May 22, 2022, from <https://n9.cl/v7la5t>

Valdés Tamayo, P. R., y Barba Téllez, M. N. (2017). Propuesta didáctico – tecnológica para la distribución de aplicaciones educativas a través de dispositivos móviles. *Etic@net. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, 17(1). <https://doi.org/10.30827/eticanet.v17i1.11912>

Vergara Ramírez, J. J. (2015). *Aprendo porque quiero. El aprendizaje basado en proyectos*. SM. <https://n9.cl/5tmtk>

Villalonga, C., Ibáñez, P., y Lazo, C. (2021). La educación digital en el ámbito universitario. Un enfoque 360. <https://n9.cl/mer2i>

Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativos. *Revista Letras*, No 6, 157–169.

Zambrano, D. J., y Sierra Beltrán, S. M. (2020). Uso de plataformas educativas como propuesta pedagógica para contribuir al aprendizaje de áreas básicas en la educación primaria de niños trabajadores en Girardot. www.ucundinamarca.edu.co

11. Anexos

Anexo 1: Propuesta

 **unl** Universidad Nacional de Loja

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN
EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA



 **unl** Universidad Nacional de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

PROPUESTA METODOLÓGICA

CLASSROOM Y E-STELA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

AUTOR:
Lic. Gonzalo Andrés Yaruquí Paltin

TEMA:
Guía metodológica del uso de classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes

LOJA – ECUADOR
2022

Educamos para Transformar

PROPUESTA METODOLÓGICA

PROPUESTA – GUÍA METODOLÓGICA

1. **TEMA:** Classroom y e-stela en el aprendizaje.
2. **DIRIGIDO A:** Estudiantes de 5to grado.
3. **DURACIÓN:** 1 semana - 10 horas
4. **LUGAR:** Escuela de Educación Básica Punto de Partida
5. **RESPONSABLE:** Gonzalo Yaruquí
6. **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE LA MAESTRÍA:** Resultados y Fundamentos de las prácticas educativas orientadas a la innovación en la Educación Básica.
7. **OBJETIVOS.**

- **GENERAL:**

Diseñar una guía metodológica sobre la utilización de las plataformas educativas classroom y e-stela que contribuirá a mejorar los aprendizajes en los estudiantes.

- **ESPECÍFICOS:**

Sistematizar actividades para el uso de las plataformas de Classroom y e-stela para organizarlas en una guía metodológica.

Socializar la guía metodológica a los estudiantes sobre el manejo de Classroom y e-stela.

Evaluar el impacto de la guía metodológica a través del uso de Classroom y e-stela por parte de los estudiantes.

8. **RESULTADOS:**

1. Estructurar actividades para orientar el uso de las plataformas Classroom y e-stela.
2. Emplear secuencialmente la plataforma Classroom y e-stela a partir de la guía metodológica.
3. Interactuar de manera recurrente en la plataforma Classroom y e-stela.

9. CONTENIDOS:

Importancia

Las plataformas Classroom y e-stela son importantes en la educación ya que ayudan la labor del docente y el proceso enseñanza- aprendizaje en todos los niveles de educación. Como menciona el Comité Español de Representantes de personas con Discapacidad, CERMI (s/f) “Una plataforma educativa, Learning Management System (LMS) o Sistema de Gestión de Aprendizaje, es aquella herramienta que posibilita crear, gestionar y distribuir las actividades formativas virtuales a través de un servidor web” (p. 16)

Classroom

Es una herramienta de google que apoya a los docentes y les facilita crear sus clases por aulas, ayuda a mantener una mejor comunicación entre el docente y el estudiante, ya que el docente comunica y asigna las actividades a trabajar y el estudiante puede hacer la entrega y verificar su calificación, esta plataforma ayuda para trabajar clases virtuales y presenciales. “Torna más amenas las actividades en el aula. Compromete a los alumnos y al docente, ya que le permite a ambos realizar consultas, entregar tareas de manera más rápida y sencilla” (Alejandre Marco y Allueva Pinilla, 2018, p. 39)

E-stela

Es una plataforma educativa que permite gestionar las clases virtuales y presenciales de forma más fácil y confiable, asignar tareas, actividades académicas que apoyan y fortalecen el aprendizaje de los estudiantes y la labor del docente de esta forma facilita la comunicación entre el docente y el estudiante. Impulsa gestionar, secuenciar, visualizar, evaluar las actividades propuestas y optimizar la comunicación entre docentes, estudiantes y familias (Santillana, 2021).

10. METODOLOGÍA:

La propuesta se enfoca en la elaboración de una guía didáctica de uso de Classroom y e-stela con el fin de mejorar el aprendizaje en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Punto de Partida para esto se establecerán dos plataformas que se exponen a continuación.

- Classrom
- E-stela

Con cada plataforma se aplicará un tema que apoyen al buen uso de las mismas, entre estos son:

- Ingreso y registro en la plataforma
- Envío de tareas y sincronización de las plataformas con los dispositivos móviles.
- Manejo de las herramientas: Lectópolis, texto digital Santillana
- Revisión de materiales y publicaciones emitidas por el docente
- Ingreso a la herramienta de videoconferencia (google meet)
- Interacción con los recursos tecnológicos compartidos en las plataformas

La intervención metodológica está distribuida en tres momentos:

Un primer momento:

- Se presentará el proyecto de la guía metodológica sobre el uso de las plataformas educativas a los estudiantes, docentes y directivos.
- Se solicitará a la autoridad institucional y a los docentes tutores que organicen sus horarios con el fin de que se incorporen procesos de capacitación a los estudiantes sobre el uso de classroom y e-stela.

Segundo momento:

- Se ejecutará el proceso de socialización apoyado en una matriz de operativización a los estudiantes que tengan alguna dificultad en el uso de las plataformas classroom y e-stela.
- Se brindarán recursos visuales como presentaciones, tutoriales e infografías sobre el uso de las plataformas educativas classroom y e-stela.

Tercer momento:

- Se evaluará el impacto de la guía metodológica en los estudiantes que participaron activamente en el proceso.
- En caso de problemas de utilización, se reforzará conocimientos a través de recursos interactivos virtuales que involucren el uso de plataformas educativas.

A través de estas plataformas se pretende relacionar el aprendizaje con el uso eficaz de Classroom y e-stela, ya que en la actualidad estas plataformas son necesarias desde los primeros años para fortalecer el desarrollo de destrezas, así mismo motivar al hábito del manejo de las mismas. Es decir que con este proceso incentivar a los estudiantes a mejorar el uso de Classroom y e-stela.

Una vez diseñada la guía se procedió a realizar una socialización a través de una exposición y trabajos en equipo sobre el uso de Classroom y e-stela, sus beneficios, el manejo adecuado y oportuno; con ello incentivar a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Punto de Partida a utilizar estas herramientas en beneficio de su aprendizaje, de esta manera lograr un aprendizaje significativo con el apoyo de la tecnología.

10. RECURSOS

Tecnológicos

- Computadora,
- Internet
- Plataformas

Humano

- Estudiantes de la Escuela Particular Punto de Partida

11. EVALUACIÓN:

Para evaluar la guía propuesta se realizará a través de un cuestionario de las actividades realizadas en el transcurso de la socialización de las diferentes plataformas, con el fin de verificar si el manejo de las plataformas están comprendidas y si están dispuestos a aplicarlas en el proceso de aprendizaje.

Además con la medida del tiempo se estaría verificando el manejo de las plataformas educativas y reportando aquellos casos que requieran ser retroalimentados.

12. BIBLIOGRAFÍA DE LA PROPUESTA:

Alejandro Marco, J. L., y Allueva Pinilla, A. (2018). Casos de éxito en aprendizaje ubicuo y social mediado con tecnologías. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
<https://n9.cl/9y6cm>

Cermi (2021). El defensor del pueblo denuncia la “inaccesibilidad” de algunas plataformas educativas para las personas con discapacidad. <https://n9.cl/z8j8i>

Santillana. (2019). LMS e-stela ALUMNO.
<http://lms30.santillanacompartir.com/login/compartir>

13. ANEXOS DE LA PROPUESTA

Matriz de operativización del objetivo dos

DÍA	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
Día 1	Conocer el ingreso y registro de la plataforma Classroom.	Ingreso y registro en la plataforma Classroom. Envío de tareas y sincronización de las plataformas con los dispositivos móviles.	2 periodos	Humano <ul style="list-style-type: none"> • Docentes Material <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Internet 	Socialización sobre el uso de la plataforma. Se utilizará como recurso didáctico la plataforma Classroom.	Se podrá evaluar la capacidad de los docentes para crear los cuestionarios en base a sus necesidades. Se evaluará con la presentación del producto con la herramienta socializada.
Día 2	Identificar las herramientas de classroom y los recursos que emite el docente.	Revisión de materiales y publicaciones emitidas por el docente Ingreso a la herramienta de videoconferencia (google meet)	2 periodos		Socialización mediante exposición sobre el uso de la plataforma. Se utilizará como recurso didáctico classroom, plataforma que permite interacción del docente con el estudiante.	Se podrá evaluar si los estudiantes han comprendido el manejo de las herramientas de classroom .

Día 3	Reconocer el uso de la plataforma e-stela	Ingreso y registro en la plataforma e-stela Manejo de las herramientas Lectópolis, texto digital Santillana	2 periodos	Socialización mediante exposición sobre el uso de la plataforma. Se utilizará como recurso didáctico e-stela plataforma que cuenta con varios recursos para fortalecer los aprendizajes.	Se podrá evaluar a los estudiantes el uso de la plataforma y el manejo de los diferentes recursos.
Día 4	Conocer el uso de la plataforma e-stela y los recursos.	Interacción con los recursos tecnológicos compartidos en las plataformas	2 periodos	Socialización mediante exposición sobre el uso de la plataforma. Se utilizará como recurso didáctico e-stela plataforma la cual cuenta con diferentes recursos que fortalecen los aprendizajes.	Se podrá evaluar si los estudiantes la comprensión y manejo de la plataforma.
Día 5	Identificar los conocimientos que tienen los estudiantes sobre classroom y e-stela..	Responder a un cuestionario previamente elaborado por el socializador.	2 periodos	Socialización mediante exposición del cuestionario. Se utilizará como recurso didáctico classroom que permite enviar y recibir cuestionarios.	Se podrá evaluar si los estudiantes han comprendido el manejo y fortalezas de las diferentes plataformas socializadas en el transcurso de la semana.

Capturas de las plataformas classroom y e-stela

The screenshot shows a Google Classroom page for 'Lengua y Literatura Fifth' at 'Escuela Punto de Partida 5th. 1'. The header includes navigation tabs: 'Novedades', 'Trabajo en clase', 'Personas', and 'Calificaciones'. A large banner at the top says 'Bienvenidos A CLASE.' with a 'Personalizar' button. Below the banner, there are several activity cards:

- A 'Meet' card with a 'Unirse' button and 'Visible para los alumnos'.
- An announcement card: 'Anuncia algo a la clase'.
- A task card: 'Fabián Alexander Sarango Gómez publicó una nueva tarea: Actividad en clase - ... 21 jun' with '1 comentario de la clase'.
- Another task card: 'Fabián Alexander Sarango Gómez publicó una nueva tarea: INTERACTIVO 10 - Refuerzo gene... 21 jun' with '1 comentario de la clase'.
- A text announcement: 'Fabián Alexander Sarango Gómez 17 jun. Buenas tardes niños y padres de familia, mediante la presente les doy a conocer los temas que se evaluarán la siguiente semana en el área de Lengua y Literatura. Por favor, revisar nuevamente cada uno y puedan estar listos para la prueba.'

Recursos Previos

The screenshot shows a resource post titled 'P8.- La rima - Del 04 al 08 de abril de 2...' published on '1 abr'. The post content includes:

Saludos estimados estudiantes remito el recurso previo para su visualización. Recuerden completar el formulario de control.

IMPORTANTE
Para el día lunes 04 de abril de 2022 deben llevar los siguientes materiales:

- Cartulina A4 color blanco
- Regla, lápiz, borrador, marcadores, cinta, tijeras.
- Diccionario (este material aplica solamente para los estudiantes que no lo tienen en la escuela)

Nos vemos en clases presenciales. 🍷
































Below the text, there are two resource cards:

- 'RECURSO PREVIO - La ri...' Videos
- 'FORMULARIO 8 - La rima' Formularios de Google

At the bottom of the post, it says '2 comentarios de la clase' and a 'Ver material' button.

Primer Parcial



-  Calificación Evaluación Parcial    2 Fecha límite: 11 nov 2021, 13...
-  Texto expositivo - Para evaluación   1 Publicado: 11 nov 2021
-  Quizziz - Refuerzo General   1 Publicado: 10 nov 2021
-  Kahoot - Refuerzo de destrezas   1 Publicado: 4 nov 2021
-  Pear - Deck - Refuerzo de destrezas   1 Publicado: 4 nov 2021
-  Actividad en clase - Creación de un mit...  4 Fecha límite: 29 oct 2021
-  Pear Deck - El mito - Semana 7 Publicado: 27 oct 2021
-  Actividad en clase - textos expositivos ...  2 Fecha límite: 19 oct 2021
-  Actividad en clase - El sustantivo y el ar...  2 Fecha límite: 12 oct 2021
-  Narración oral - anécdota    2 Fecha límite: 4 oct 2021, 16:00
-  Actividad en clase - Modificando histori...  1 Fecha límite: 24 sept 2021
-  Cuento de Rapunzel - 22 de septiembre ...  1 Publicado: 22 sept 2021



El diptongo y el hiato

Arrastra las palabras a la casilla a la que pertenecen.

Con diptongo

Con hiato

naipe puntapié después poeta realidad industria reí
instruir teatro transeúnte caída medio reunión peón



L6 Recursos digitales
Creado por Santilana Comparit

Recursos de Aula Virtual (34)
Recursos adicionales (0)

INTERACTIVO - Grados del adjetivo MATERIAL INTERACTIVO 1.32 MB	VIDEO - El teatro VIDEO 38.18 MB
DOCUMENTO - El párrafo - Hoja de trabajo 2 IMPRIMIBLE 123.94 KB	HOJA DE TRABAJO - Sílabas tónica y átona LIBRO DE ACTIVIDADES 121.7 KB
HOJA DE TRABAJO - El párrafo - Hoja de trabajo 1 LIBRO DE ACTIVIDADES 194.49 KB	HOJA DE TRABAJO - La sílaba y las reglas de acentuación LIBRO DE ACTIVIDADES 852.75 KB
VIDEO - La receta	HOJA DE TRABAJO - Pronombres



Hola, Gonzalo Yaruquí Paltín

Lecturas

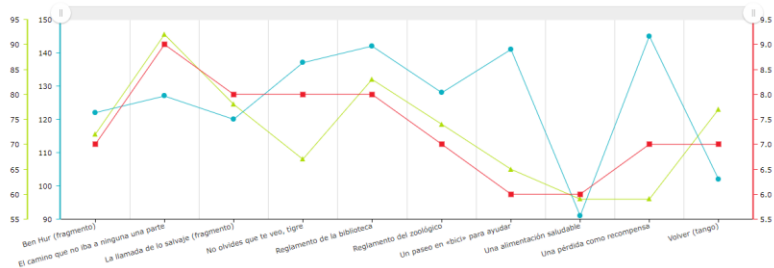
Inicio / Lecturas

6to de Básica Educación General Básica - Sección "A"

Código: lgidsH

Periodo: 2022 Lecturas: Estudiante: Reportes Lecturas asignadas

Promedio general : Actual



Anexo 2: Certificación de traducción del resumen

Lcda. Cristina Elizabeth Ontaneda
Licenciada en Ciencias de Educación mención Inglés

Celular: 0939663811
Email: yaniques@icloud.com
Loja, Ecuador

Loja, 09 de julio, 2022

Cristina Elizabeth Ontaneda Pinza
LICENCIADA EN INGLÉS

Yo **Cristina Elizabeth Ontaneda Pinza**, con cédula de identidad **1105819765**, licenciada en Ciencias de la Educación mención Idioma Inglés, registrado en la Senescyt con número **1031-2019-2063587**.

CERTIFICO. –

Que la traducción del trabajo de titulación cuyo tema es **Classroom y e-stela en el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado de la escuela Punto de Partida**, solicitado por el **Lic. Gonzalo Andrés Yaruquí Paltin** con cedula de ciudadanía No. **1105069585** ha sido realizado por mi persona en calidad de licenciado en el idioma inglés.

Lo certifico en honor a la verdad, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

Atentamente.



Cristina Ontaneda Pinza