



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica.**

**TEMA:**

---

HERRAMIENTA COLABORATIVA EDUCAPLAY Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 7MO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "JERUSALEN"

---

**AUTOR:** Anahuarqui Gualan Alex Fernando

**TUTOR:** Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg.

**AMBATO - ECUADOR**

**2021**

# **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

## **CERTIFICA:**

Yo, María Cristina Páez Quinde, en mi calidad de tutora del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “Herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”. Desarrollado por el estudiante Anahuarqui Gualan Alex Fernando, considero que, dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

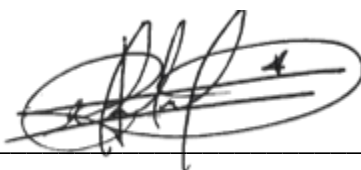
---

Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg.

**TUTORA**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: “Herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes de 7mo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén ”, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

Anahuarqui Gualan Alex Fernando

**AUTOR**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de graduación o titulación sobre el tema: “Herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes de 7mo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”, presentando por Anahuarqui Gualan Alex Fernando, egresado de la carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación se aprueba en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

---

Lcdo. Bladimir Sánchez, Mg

C.C.1801863059.

**Miembro del Tribunal**

---

Lcdo. Daniel Morocho, Mg

C.C. 0603467119

**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de titulación se lo dedico en primer lugar a mis amados padres Lino y Rosa por estar siempre brindándome su bendición y sus sabios consejos, a mis hermanos Leo y Majo que me han apoyado en los momentos más difíciles, mi querida esposa Geovanna que se convirtió en mi compañera y confidente, pero sobre todo a mis queridos hijos Camila y Martín que son mi motor fundamental para seguir esforzándome día a día, brindándoles el ejemplo de lucha y perseverancia; gracias mi amada familia.

Alex Anahuarqui

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a mi Universidad Técnica de Ambato, por abrirme las puertas de su conocimiento, a cada uno de mis docentes mil gracias por sus enseñanzas y de manera especial a mi Tutora Cristina que me apoyo con paciencia y dedicación en todo el proceso de titulación, gracias a mis padres, mis hermanos y mi pequeña familia mi esposa y mis hijos que fueron mis mayores promotores durante este proceso, gracias a Dios y a la Virgen del Cisne , que son mi principal apoyo y motivador para cada día continuar sin desmayar.

Alex Anahuarqui

# INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

## A.- PAGINAS PRELIMINARES

Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación .....	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Aprobación del tribunal de grado .....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento .....	vi
Indice de graficos.....	x
Indice de imágenes .....	xii
Resumen ejecutivo.....	xiii
Abstract.....	xiv

## B.- CONTENIDOS

### CAPITULO I. MARCO TEORICO

1.1. Antecedentes Investigativos.....	15
1.2. Objetivos .....	¡Error! Marcador no definido.
1.3. Descripción de los objetivos .....	31

### CAPITULO II. METODOLOGIA

2.1 Materiales.....	41
2.2 Métodos.....	42

### CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSION

3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	60
3.2. Verificación de Hipótesis.....	87

### CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones .....	89
4.2. Recomendaciones .....	90

## C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas.....	91
Anexos .....	101

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Ventajas y desventajas de Educaplay .....	22
<b>Tabla 2:</b> Porcentaje del uso de Educaplay .....	33
<b>Tabla 3:</b> Población.....	43
<b>Tabla 4:</b> Tabla del modelo TAM.....	49
<b>Tabla 5:</b> Uso de herramientas web 3.0 para realizar los trabajos .....	52
<b>Tabla 6:</b> Herramientas tecnológicas para mejorar la iniciativa en clases .....	53
<b>Tabla 7:</b> Educaplay es útil para trabajar en clases.....	54
<b>Tabla 8:</b> Aprender el manejo de la herramienta Educaplay es fácil. ....	55
<b>Tabla 9:</b> Herramientas web 3.0 Educaplay es fácil de usar. ....	56
<b>Tabla 10:</b> herramientas web 3.0 y de Educaplay permiten sostener una comunicación más amigable.....	57
<b>Tabla 11:</b> Satisfacción por realizar actividades con herramientas web 3.0.....	58
<b>Tabla 12:</b> Frecuencia del uso de herramientas dentro de la clase visual .....	59
<b>Tabla 13:</b> Nivel de educación .....	61
<b>Tabla 14:</b> Edades .....	62
<b>Tabla 15:</b> Sexo.....	63
<b>Tabla 16:</b> Herramientas web 3.0 para el aprendizaje .....	64
<b>Tabla 17:</b> Herramientas web 3.0 que utiliza el docente.....	66
<b>Tabla 18:</b> Uso de herramientas web 3.0 para el aprendizaje colaborativo .....	68
<b>Tabla 19:</b> Término sincrónico y asincrónico.....	69
<b>Tabla 20:</b> Herramientas sincrónicas .....	70
<b>Tabla 21:</b> Frecuencia de herramientas web 3.0 estudiantes .....	71
<b>Tabla 22:</b> Frecuencia de uso de las herramientas web 3.0 docentes .....	72
<b>Tabla 23:</b> Dispositivos tecnológicos para aprender.....	73
<b>Tabla 24:</b> Herramientas para la presentación de información .....	74
<b>Tabla 25:</b> Herramientas tecnológicas para consolidar el conocimiento .....	75
<b>Tabla 26:</b> Herramientas web 3.0 para realizar mapas conceptuales y mentales.....	76
<b>Tabla 27:</b> Herramientas web 3.0 para la evaluación.....	77
<b>Tabla 28:</b> Herramientas para fines de aprendizaje .....	78



<b>Tabla 29:</b> Importancia de herramientas web 3.0 en el aprendizaje .....	80
<b>Tabla 30:</b> Herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo.....	81
<b>Tabla 31:</b> Dependencia a los EVA .....	83
<b>Tabla 32:</b> Recursos propios basados en herramientas web 3.0 .....	84
<b>Tabla 33:</b> Importancia de los recursos web 3.0 en la enseñanza .....	85
<b>Tabla 34:</b> Herramientas web 3.0 promueve la participación y motivación .....	86

## INDICE DE GRAFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Porcentaje del uso de Educaplay.....	33
<b>Gráfico 2:</b> Uso de herramientas web 3.0 para realizar los trabajos.....	52
<b>Gráfico 3:</b> Herramientas tecnológicas para mejorar la iniciativa en clases.....	53
<b>Gráfico 4:</b> Educaplay es útil para trabajar en clases.....	54
<b>Gráfico 5:</b> A prender el manejo de la herramienta Educaplay es fácil.....	55
<b>Gráfico 6:</b> Herramientas web 3.0 Educaplay es fácil de usar.....	56
<b>Gráfico 7:</b> herramientas web 3.0 y de Educaplay permiten sostener una comunicación más amigable.....	57
<b>Gráfico 8:</b> Satisfacción por realizar actividades con herramientas web 3.0.....	58
<b>Gráfico 9:</b> Frecuencia del uso de herramientas dentro de la clase virtual.....	59
<b>Gráfico 10:</b> Nivel de educación.....	61
<b>Gráfico 11:</b> Edades.....	62
<b>Gráfico 12:</b> Sexo.....	63
<b>Gráfico 13:</b> Herramientas web 3.0 para el aprendizaje.....	64
<b>Gráfico 14:</b> Herramientas que utiliza el docente.....	66
<b>Gráfico 15:</b> Uso de herramientas web 3.0 para el aprendizaje colaborativo.....	68
<b>Gráfico 16:</b> Termino sincrónico y asincrónico.....	69
<b>Gráfico 17:</b> Herramientas sincrónicas.....	70
<b>Gráfico 18:</b> Frecuencia del uso de herramientas web 3.0 estudiantes.....	71
<b>Gráfico 19:</b> Frecuencia de uso de herramientas web 3.0 docentes.....	72
<b>Gráfico 20:</b> Dispositivos tecnológicos para aprender.....	73
<b>Gráfico 21:</b> Herramientas para la presentación de información.....	74
<b>Gráfico 22:</b> Herramientas tecnológicas para consolidar el conocimiento.....	75
<b>Gráfico 23:</b> Herramientas web 3.0 para realizar mapas conceptuales y mentales.....	76
<b>Gráfico 24:</b> Herramientas web 3.0 para la evaluación.....	77
<b>Gráfico 25:</b> Herramientas para fines de aprendizaje.....	78
<b>Gráfico 26:</b> Importancia de herramientas web 3.0 en el aprendizaje.....	80
<b>Gráfico 27:</b> Herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo.....	81
<b>Gráfico 28:</b> Dependencia a los EVA.....	83

<b>Gráfico 29:</b> Recursos propios basados en herramientas web 3.0 .....	84
<b>Gráfico 30:</b> Importancia de los recursos web 3.0 en la enseñanza .....	85
<b>Gráfico 31:</b> Herramientas web 3.0 promueve la participación y motivación .....	86

## INDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1:</b> Características de Educaplay .....	22
<b>Imagen 2:</b> Actividades de Educaplay .....	23
<b>Imagen 3:</b> Ventajas de herramientas colaborativas .....	36
Imagen 4: Plataforma Aula Planeta .....	37
<b>Imagen 5:</b> Office 365.....	38
<b>Imagen 6:</b> Quiz .....	39
<b>Imagen 7:</b> Mindmeister.....	39
<b>Imagen 8:</b> Planificación en Educaplay .....	44
<b>Imagen 9:</b> Planificación.....	45
<b>Imagen 10:</b> Planificación.....	45
<b>Imagen 11:</b> Planificación.....	46
<b>Imagen 12:</b> Planificación.....	46
<b>Imagen 13:</b> Interpretación.....	47
<b>Imagen 14:</b> Interpretación.....	48
<b>Imagen 15:</b> Interpretación.....	48

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** HERRAMIENTA COLABORATIVA EDUCAPLAY Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 7MO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JERUSALÉN”.

**Autor:** Anahuarqui Gualan Alex Fernando

**Tutor:** Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo está enfocado en la herramienta colaborativa Educaplay en el desempeño académico, es decir, incluir actividades lúdicas y dinámicas que renueven el proceso de aprendizaje en la educación en línea de los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén. Se planteó como objetivo general determinar la importancia del uso de la herramienta colaborativa Educaplay en el desempeño académico. Los métodos usados: El método SAPIENS (Selección, Análisis, Planificación, Interpretación, Evaluación), que consiste en permitir la interacción entre el docente y el discente de forma más directa en las diferentes tareas que se presenten. Se aplicó una encuesta como técnica de investigación con un cuestionario estructurado que sirvió como pre-test para determinar el uso de herramientas web 3.0 y el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM) sirvió como post-test, que consistió en comprobar el nivel de aceptación de las nuevas tecnologías. Para los resultados se aplicó el modelo TAM y para la fiabilidad de los datos se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach, para realizar esta investigación se tomó en cuenta las cuatro asignaturas básicas que son: Lengua y Literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales, en donde se pudo evidenciar que los estudiantes aceptan estos recursos para su aprendizaje. Se concluye que aprender en línea es nuevo método dentro del ámbito educativo, el cual mejorara de forma sincrónica y asincrónica utilizando herramientas web 3.0 como Educaplay, siendo útil para transmisión de conocimientos.

**Descriptor:** Herramienta Educaplay, desempeño académico, ámbito educativo, enseñanza.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** COLLABORATIVE TOOL EDUCAPLAY AND THE ACADEMIC PERFORMANCE OF 7TH GRADE STUDENTS FROM THE “JERUSALEM” BASIC EDUCATION SCHOOL.

Author: Anahuarqui Gualan Alex Fernando

Tutor: Ing. María Cristina Páez Quinde, Mg.

**ABSTRACT**

The present work is focused on the collaborative tool Educaplay in academic performance, that is, to include playful and dynamic activities that renew the learning process in online education of seventh grade students of the School of Basic Education “Jerusalem. The general objective was to determine the importance of the use of the Educaplay collaborative tool in academic performance. The methods used: The SAPIENS method (Selection, Analysis, Planning, Interpretation, Evaluation), which consists of allowing the interaction between the teacher and the student in a more direct way in the different tasks that are presented, a survey was applied as a technique of Research with a structured questionnaire that served as a pre-test to determine the use of web 3.0 tools and the Technological Acceptance Model (TAM) served as a post-test, which consisted of checking the level of acceptance of new technologies. For the results, the TAM model was applied and for the reliability of the data, the Cronbach's Alpha statistic was used, to carry out this research the four basic subjects that are: Language and Literature, Mathematics, Social Studies and Natural Sciences were taken into account. where it was evident that students accept these resources for their learning. It is concluded that learning online is a new method within the educational field, which will improve synchronously and asynchronously using web 3.0 tools such as Educaplay, being useful for the transmission of knowledge.

**Descriptors:** Educaplay tool, academic performance, educational environment, teach

# CAPITULO I

## MARCO TEORICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Para el presente trabajo de investigación se realizó la indagación de los antecedentes investigativos mediante el repositorio digital de la Universidad Técnica de Ambato y de otras universidades del país, además se consultó en artículos científicos que hacen relación a las variables de objeto de estudios.

Ordoñez, C. (2021). “Ambiente virtual de aprendizaje mediante herramientas colaborativas en la asignatura de estudios sociales para el décimo año de Educación Básica”. Concluye que:

Se cumplió con establecer las estrategias que estimulen los trabajos colaborativos en todos los ambientes virtuales de aprendizaje, ya que así lo demuestra los resultados en la implementación y utilización de varias herramientas tecnológicas, lo cual se evidencia de manera positiva en el desempeño académico estudiantil (pág. 36)

El uso de la herramienta colaborativa nos permite estimular el aprendizaje de los estudiantes, puesto que ya hay algunos estudios previos y se evidencia que el docente mejora su desempeño académico y sobre todo realiza las actividades de forma dinámica y de manera muy positiva, logrando así un aprendizaje significativo.

Soria, M. (2021). “La era de la inteligencia colectiva, uso de herramientas colaborativas en línea”. Concluye que:

MICROSOFTTEAMS, MOODLE, GOOGLE CLASSROOM, WEBEX, GOOGLE MEET, como herramientas de transición son útiles para comenzar con el trabajo multidisciplinario y transdisciplinario entre los docentes de esta nueva era educativa; y de este modo, construir un enfoque de investigación sustentado por la inteligencia colectiva. Asimismo, la utilización de estas plataformas permitirá trabajar de manera colaborativa empleando la inteligencia colectiva (pág. 116)

El autor manifiesta que permite desarrollar un trabajo grupal, colaborativo, siempre y cuando se utilice de forma adecuadamente las herramientas colaborativas en esta era tecnológica,

además permite brindar una buena comunicación entre los discentes y los docentes enmarcados en el aprendizaje de los estudiantes y brindando una inteligencia colectiva.

Orrego y Aimacaña (2018). “Herramienta multimedia Educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general” concluye que:

Al analizar la herramienta multimedia Educaplay se establece que es apta para el aprendizaje de Física General, debido a su dinamismo, didáctica y motivación que aporta, además a sacar de la monotonía a estudiantes y docentes con la manipulación de nuevas técnicas. A través de la utilización de la herramienta didáctica Educaplay se mejora la motivación del alumno hacia la asignatura de Física, lo cual se reflejó en un mejor aprendizaje, desarrollando al mismo tiempo la creatividad y reflexión en el análisis de los fenómenos físicos. (pág. 56)

Según los autores manifiestan que la herramienta colaborativa Educaplay mejora notablemente el dinamismo de los estudiantes, ayuda de forma considerable en el proceso de enseñanza aprendizaje en cuanto a la asignatura de Física General, no solamente al discente si no también al docente ya que puede utilizar diversas actividades para impartir la asignatura antes mencionada y así el discente tiene un aprendizaje duradero y brinda la oportunidad que el discente sea reflexivo y sobre todo creativo.

Morales J. (2021). “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos” concluye que:

La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en cuanto a la utilidad es una fortaleza porque siempre motiva, promueve actividades interactivas y no necesita un software adicional; casi siempre se recurre a su uso, con relativa frecuencia, es de fácil dominio, el tiempo de uso, garantiza la participación, el aprendizaje mediante el juego, no tiene limitaciones en su uso. Es decir, que Educaplay es una herramienta que contribuye al aprendizaje de Lengua y Literatura e igualmente, porque certifica que gran parte de sus estudiantes superen los aprendizajes que el sistema educativo requiere; además, por el empleo didáctico, las características, las ventajas y la funcionalidad garantizan un óptimo aprendizaje en el estudiantado (pág. 41)

La herramienta Educaplay es de gran utilidad dentro de la signatura de Lengua y Literatura, pues incentiva, tanto a los estudiantes como a los docentes en el momento de interactuar unos con otros, brindando una superación en los aprendizajes y garantizando un mejor desempeño; es muy fácil de trabajar, nos ofrece varias actividades dependiendo la edad de los discentes y no existe un tiempo determinado de su uso.



Pizarro, H. (2020). “Dinámica familiar y desempeño académico de los estudiantes de una Unidad Educativa de Huaquillas” concluye que:

De acuerdo con el segundo objetivo específico sobre analizar las problemáticas que se relacionen al desempeño académico se puede concluir que uno de los escenarios más frecuentes en los que los estudiantes presentan variaciones en sus conductas y rendimiento académico, es el núcleo familiar, entendiéndose como familias multi problemáticas, que prestan escaso o nulo interés por sus hijos, por la situación que atraviesan en la institución educativa y de cómo la problemática familiar afecta directamente el rendimiento académico (pág. 90)

Según el autor, el bajo desempeño académico de los estudiantes está ligado a varios factores, uno de ellos es el desinterés del padre o madre de familia, el quemeimportismo de los estudiantes y la desmotivación del docente. Para que un niño, niña o adolescente sobre salga en sus estudios es muy importante la dinámica familiar, es decir, si la familia a la que pertenece es funcional, los hijos reflejarán un nivel alto de desempeño en la institución, pero, si la familia es disfuncional, los hijos se verán perjudicados en la escuela y tendrán faltas recurrentes. Se podrá notar la carencia de normas dentro de la familia conjuntamente con acciones violentas hacia los hijos e hijas, por ende, habrá una desmotivación total para sus estudios obteniendo como resultado bajo rendimiento escolar e incluso deserciones escolares.

Sánchez, G. (2021). “Las relaciones comunicacionales en el desempeño escolar de los estudiantes del séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Guayaquil, del cantón Ambato”

El nivel de desempeño escolar de los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Guayaquil, se encuentran establecidos de la siguiente manera: en el rendimiento escolar de las materias, Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales la mayoría de estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos, pues han obtenido una calificación de entre 7,00 a 8,99 puntos, en cuanto a la calificación de proyectos escolares se refiere, la mayoría de estudiantes se encuentran en un rango de calificación entre excelente (EX) y muy buena (MB) y finalmente la mayoría de estudiantes poseen una calificación de muy satisfactorio (A) en su comportamiento (pág. 83)

Como resultado final se obtuvo que los estudiantes mejoraron su desempeño escolar, dentro de las cuatro asignaturas básicas, de forma cuantitativa y cualitativa, ya que la mayor parte de estudiantes obtuvieron excelente y muy buena, mientras que un porcentaje mínimo de estudiantes obtuvo un satisfactorio, todo esto se puede ver reflejado en las calificaciones de cada uno de los discentes.

Lara, M. (2021), “La gimnasia cerebral en el desempeño académico de los estudiantes del noveno nivel paralelo "B" de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Técnica de Ambato durante el período académico octubre 2020 – enero 2021” concluye que:

A través de la investigación se ha podido determinar mediante la aplicación de la técnica de la encuesta que la gimnasia cerebral si influye en el desempeño académico de los estudiantes del noveno nivel paralelo "B" de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Técnica de Ambato, durante el período académico octubre 2020 – enero 2021, esto se debe a que a través de movimientos del cuerpo se busca resolver bloqueos, perfeccionar destrezas e impulsar habilidades, activando los dos hemisferios cerebrales, esto beneficia la concentración y facilidad de aprendizaje

La gimnasia cerebral está ligada con el desempeño académico, ya que los estudiantes se sienten cansados mentalmente, afectando su desempeño, se ve reflejado en sus calificaciones. El desempeño académico es una valoración de conocimientos que, según su etapa de adquirir aprendizajes nuevos, se les evalúa y se saca un resultado de aquellos estudiantes que hayan aprendido o no y ver el problema que presenta tal vez del por qué no está desarrollándose con eficacia en el aprendizaje en ese estudiante; es una relación de lo que se ha obtenido, o el aprendizaje que adquirido el estudiante, o simplemente un trabajador, sabiendo que este se da por el esfuerzo empleado y las muchas ganas que le ha puesto para lograr este paso ya sea en una institución, empresa o sencillamente en la casa.

Chugcho, M. (2020), “La educación virtual y el desempeño académico de los estudiantes de noveno nivel de la carrera de Educación Básica, de la Universidad técnica de Ambato, en el periodo académico abril-septiembre 2020” concluye que:

Existe un nivel de desempeño académico aceptable mediante el uso de herramientas virtuales en educación como una alternativa de aprendizaje para para los estudiantes de Noveno Nivel de la Carrera de Educación Básica en el periodo académico Abril – septiembre 2020 y la sociedad en general (pág. 59)

Los docentes deben adoptar mecanismos en base a un paradigma que permita potenciar la virtualidad con actividades sincrónicas y asincrónicas para planificar su asignatura en función de la virtualidad, para ello deben proporcionarse las facilidades a nivel institucional. Las herramientas virtuales favorecen al desempeño de los estudiantes y el desarrollo de sus competencias lo que se verá reflejado en su desempeño académico, el mismo que es producto de un aprendizaje suscitado por las actividades que presenta el docente y es producido por los estudiantes; resultado que dan los niños y niñas a los centros institucionales mediante las calificaciones escolares.

El desempeño de un discente depende de una cultura institucional, la misma que se encuentra dirigida bajo reglas y normas para toda la comunidad educativa, se puede encontrar instituciones basadas en la disciplina, estrictas y autoritarias dando prioridad al desempeño escolar en las áreas convencionales garantizando altos puntajes en sus evaluaciones; mientras que otras tratan de ir desarrollando los talentos y habilidades individuales de los estudiantes como: la creatividad, razonamiento, lectura, etc. Las familias son quienes tienen derecho a elegir la educación que prefieren para sus hijos(as), pero es obligación de ellos estar pendientes en cada una de las asignaturas.

### **Variable Independiente**

#### **Herramientas web**

Las herramientas web nos permiten comunicarnos entre usuarios, es decir existe la facilidad de interactuar con la finalidad de lograr un aprendizaje colaborativo. El docente puede acortar la distancia y acompañar al estudiante, brindando la información necesaria evitando el aislamiento educativo.

Como su nombre lo indica las herramientas web, son herramientas de apoyo a los usuarios, las cuales nos permiten poder interactuar y trabajar de manera colaborativa con los demás usuarios de la web, estas herramientas ayudan a los usuarios a agilizar su trabajo y además permiten poder compartir y recibir información de manera rápida y eficiente. Tomando en cuenta de que esta web nos permite tener un aprendizaje colaborativo, podemos encontrar en la web infinidad de herramientas que nos permiten realizar este tipo de aprendizaje (Guiza, 2011, pág. 34)

Estas herramientas cumplen una función muy importante dentro del ámbito educativo, pues han abierto un nuevo camino hacia la educación, permitiendo el trabajo colaborativo de una forma rápida y eficiente, en donde los estudiantes aprenden con un dinamismo innovador, dando un gran impacto en sus aprendizajes; dejando de lado una enseñanza monótona y sumergida en el aburrimiento.

#### **¿Para qué sirve las herramientas web?**

El uso de herramientas web, sirven para organizar las tareas, trabajos y actividades de acuerdo a las asignaturas que el docente brinde. Es importante que el docente seleccione la más óptimas para su desarrollo dentro de las clases virtuales.

Gestionar el tiempo dentro y fuera del aula es esencial para que los docentes puedan llevar a cabo todas las tareas pendientes o preparar sus lecciones con suficiente antelación. Se

proponen herramientas online para crear presentaciones rápidamente, ayudar a preparar las clases y organizar el material en un espacio virtual, entre otros (Educacion 3.0, 2021)

Las herramientas incrementan un aprendizaje significativo al momento de socializar y construir de forma colectiva el conocimiento, transformando al entorno en un ambiente de cercanía, basado en la colaboración y participación de los estudiantes, convirtiéndolo en un elemento activo y dinámico dentro del proceso de aprendizaje en diferentes tiempos, lugares y por medio del uso de diferentes dispositivos.

### **Aplicaciones virtuales**

Las aplicaciones virtuales en tiempos de pandemia han sido de mucha ayuda tanto para el discente y el docente es por eso que son necesarias en el ámbito educativo.

Es una tecnología que permite que los usuarios accedan y usen una aplicación desde un ordenador distinto del que tiene instalada la aplicación. Con el software de virtualización de aplicaciones, los administradores de TI pueden configurar aplicaciones remotas en un servidor y, a continuación, entregar las aplicaciones en el ordenador de un usuario final. Para el usuario, la experiencia de la aplicación virtualizada es la misma que utilizar la aplicación instalada en una máquina física (Citrix Systems, Inc., 2021)

Las aplicaciones virtuales ayudan al usuario a realizar actividades mucho más fáciles, sin la necesidad de un ordenador es decir lo pueden realizar a través de un dispositivo móvil, permitiendo así una interacción adecuada con la persona encargada de enviar las tareas y dicho usuario experimenta una misma sensación tal cual como con su ordenador.

### **Características**

Una aplicación virtual es una simulación generada mediante el uso de ordenadores, es dinámica, interactiva y tridimensional; posee un alto contenido de tipo gráfico, acústico y táctil, con orientación a la representación visual de situaciones y variables complejas. Durante dicha simulación el usuario percibe determinados estímulos que en apariencia parecen reales. Estas percepciones nos sumergen en diferentes ambientes altamente interactivos y de origen totalmente artificial. Según el grado de inmersión del usuario, se pueden definir dos tipos de AV (ASOCIACIÓN DE COOPERACIÓN PARA EL DESARROLLO Y LA SEGURIDAD DIGITAL, 2018)

Nos permite una interacción adecuada y sobre todo muy dinámica, porque contiene un alto contenido visual, auditivo y práctico mediante el uso de ordenadores, estas actividades motivan al usuario y permiten un mayor aprendizaje significativo y práctico.

## **Tipos de aplicaciones virtuales**

- Aplicación web estática
- Aplicación web dinámica
- Tienda virtual o comercio electrónico
- Portal web app
- Aplicación web animada
- Aplicación web con Gestor de contenido (Einatec, 2020)

La creación de diferentes tipos de aplicaciones virtuales ha cambiado significativamente el diario vivir de las personas y es que ahora basta con tener conexión a Internet para realizar una compra, encontrar transporte inmediatamente, encontrar aquella información que necesitamos y que nos interesa o también para encontrar apps que nos distraigan o nos entretengan en los tiempos de ocio.

## **Educaplay**

La herramienta Educaplay es muy necesaria para la interacción del estudiante con el docente ya que nos brinda diferentes actividades en donde el estudiante va a lograr un aprendizaje a largo plazo teniendo en cuenta la forma dinámica al momento de aprender.

Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR formación Soluciones eLearning. Su objetivo fundamental es compartir y crear actividades multimedia de carácter educativo. Esta herramienta permite generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, Videoquiz o ruletas de palabras, en las cuales se centrará específicamente este artículo (Alzaga, 2020, pág. 3)

Educaplay es una herramienta que permite trabajar con eficacia, misma que es aplicada en todos los niveles educativos desde educación infantil hasta el ámbito universitario con diversas formas de uso, tales como: instrumento de evaluación, actividades de refuerzo, juegos de motivación, amplio repositorio de juegos realizados por otros usuarios, detección de conocimientos previos, etc. Gracias a esta plataforma el docente ahorra su tiempo para la planificación de sus clases de acuerdo al grupo de niños con que se encuentre trabajando. Debido al número alto de estudiantes se ha creado una comunidad de aprendizaje compartiendo conocimientos a través de actividades innovadoras.

## **Características**

Educaplay siendo una herramienta tecnológica muy versátil tiene varias características, las cuales se mencionará a continuación:



**Imagen 1:** Características de Educaplay  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

De acuerdo con (Sánchez C. , 2018) las características de la Herramienta Educaplay son muy básicas, es decir, no hay la necesidad de ser un experto en programación para poder manejar dicha herramienta y ofrece muchas actividades en beneficio del discente y del docente.

Educaplay es una plataforma On-line para la creación de actividades interactivas, allí se elaboran materiales de forma online y quedan en la plataforma para que puedan ser compartidas por medio de enlaces. Esta es una herramienta Web 3.0 que ha tomado mucha fuerza en la creación de materiales educativos, se debe a la facilidad de uso y sobre todo a la disponibilidad del material creado, que automáticamente queda en la red para ser compartido con enlaces como: páginas, blogs o plataformas educativas.

### Ventajas y Desventajas de Educaplay

Es importante tomar en cuenta las ventajas y desventajas que nos ofrece Educaplay al momento de ponerlo en práctica para el beneficio de los individuos que vayan a utilizar.

**Tabla 1:** Ventajas y desventajas de Educaplay

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad atractiva y fácil de manejar.</li> <li>• Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).</li> <li>• No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.</li> <li>• Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.</li> <li>• Una vez que se descarga el recurso ya no se pueden modificar.</li> </ul>

- 
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.
  - Algunas actividades son limitadas en su uso.
- 

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Recuperado de:** (Ministerio de Educacion Publica, 2015, pág. 4)

Educaplay sirve para facilitar las actividades poniéndoles un toque dinámico, las misma que es utilizada para desarrollar un tema o para evaluarlo. Además, activa la imaginación y de acuerdo a los contenidos que desee trabajar con los estudiantes pueda crear múltiples actividades que les permita a los niños y jóvenes aprender de forma divertida.

### Tipos de actividades educativas

Se puede crear varias actividades educativas multimedia, aportando de forma positiva a la comunidad educativa, esta plataforma actualmente se encuentra en fase beta ofreciendo múltiples posibilidades de aprender con los estudiantes. Educaplay brinda resultados atractivos y significativos sin la necesidad de instalar un software en el equipo.

Educaplay nos brinda varias actividades educativas como:



**Imagen 2:** Actividades de Educaplay

**Recuperado de:** (Ecoescuela, 2011)

## **Mapas Interactivos para niños**

Gracias a esta actividad se puede identificar nombres de los ríos, los huesos del cuerpo humano, etc. Con tan solo subir una imagen, fotografía o un esquema, el docente podrá configurar la imagen y el estudiante podrá resolverlo de hasta dos formas.

## **Adivinanzas**

Las adivinanzas son actividades en las que el alumno debe averiguar una palabra a partir de una imagen y una serie de pistas. Cuantas más pistas use, menos puntuación tendrá. Cada vez que pides una pista la puntuación que tendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas (Proyecto Dia, 2020)

Las adivinanzas dentro del proceso de aprendizaje, es una actividad lúdica, en donde los estudiantes podrán ir recordando las palabras a partir de pistas. Esta actividad requerirá de toda su concentración y memoria. Cuando el docente presente las palabras claves al estudiante su cerebro recordará inconscientemente la escritura y la forma correcta de dicha palabra.

## **Completar**

La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase. Existen dos opciones a la hora de completar los huecos en este tipo de actividad: Una sería pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada y la otra escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado. Esta actividad puede resultar sencilla o muy compleja, todo depende de la dificultad que nosotros queramos poner al ejercicio. Como en la mayoría de las actividades también hay un tutorial con las instrucciones. También viene bien ver los ejemplos creados por otros usuarios (Camino, 2016)

Estos ejercicios prueban la habilidad para reconocer las relaciones que existen entre distintas partes de una oración, esta actividad se basa en presentar una oración con 2 o más palabras omitidas, en donde el estudiante debe completar el enunciado seleccionando la opción correcta. El docente debe dar las indicaciones adecuadas para cada una de las actividades que el estudiante vaya a realizar.

## **Crucigrama**

Los crucigramas de educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra. La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas 3 formas: mediante una definición escrita, un sonido y una imagen (Educaplay, 2021)



Se considera que los crucigramas en Educaplay están dentro de las actividades infopedagógicas, es decir son un cambio de modelo mental para aprender a enseñar en la sociedad de la información y el conocimiento. Aumenta la capacidad cerebral del niño ya que debe ir formando palabras con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Dictado**

Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan. Es importante detallar a la hora de dictar los signos de puntuación tales como comas, puntos, signos de interrogación para que la corrección sea exacta y no haya problemas. En la página de Dictados de Educaplay tenéis todos los parámetros que configuran la corrección del dictado. También contamos con el tutorial y los ejemplos de usuarios de la plataforma (Camino, 2016).

Esta actividad es diferente al dictado tradicional, una vez que se escribe el auto corrector nos corrige y por lo tanto no habrá equivocaciones en el dictado. Es una forma muy interesante de aprender a aprender.

### **Relación de conceptos**

Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas y agruparlas correctamente según el criterio que señalemos. Es una actividad similar a la de unir con flechas o emparejar conceptos relacionados. Este es el tutorial de ayuda para elaborar esta actividad y el enlace a las actividades creadas en Educaplay (Camino, 2016)

En esta actividad nos permite unir el concepto con su tema de forma muy gráfica, Camino nos dice que gracias a la relación de conceptos el estudiante va a tener un aprendizaje mucho más significativo porque él va a clasificar los conceptos.

### **Sopa de letras**

Es una sopa de letras interactiva en la que debes encontrar las palabras que se indican y señalarlas pulsando y arrastrando con el ratón o PDI. Cuando definimos una sopa de letras en Educaplay introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras. También se puede configurar otros parámetros como el tiempo máximo y el tipo de pista que tendremos para resolver la actividad. Las pistas pueden configurarse de 3 formas: Sin pistas sobre las palabras que hay que buscar, mostrando el número de caracteres de cada palabra que buscamos y mostrando a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras (Camino, 2016)

En este párrafo nos habla de la sopa de letras, que consiste en encontrar las palabras escondidas, dicha actividad es muy entretenida y sobre todo les llama mucho la atención y

motiva al estudiante para que tenga un verdadero aprendizaje; en esta actividad nos brindan diferentes pistas para encontrar las palabras escondidas.

## **Segunda variable**

### **Evaluación**

La evaluación se ha convertido, desde hace un tiempo, en la piedra angular del sistema educativo. No se puede comprender la enseñanza sin tener en cuenta la evaluación. No sin motivo, porque la evaluación condiciona todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como al éxito o al fracaso los marca la evaluación, todo se encamina a ese proceso decisivo. Una evaluación pobre da lugar a un proceso de enseñanza pobre. Una evaluación inmoral, corrompe la entraña de la actividad docente (Olivos, 2016)

Según el autor la evaluación es el eje principal del proceso enseñanza aprendizaje por el motivo que no se puede entender la enseñanza si no hay una herramienta de evaluación además nos indica que la evaluación nos permite medir el grado de fracaso o de éxito del discente frente a un conocimiento adquirido.

La evaluación no es un examen o prueba al que el estudiante se aproxima con miedo y temor al término de un capítulo, una guía, un período o un año. La práctica tradicional en la educación ha reducido la evaluación a un examen riguroso, no por su exigencia científica sino por lo complicado que es pasarlo. El miedo, con el cual llega el examinado a estas pruebas, bloquea su cerebro y capacidad de recordar, en vez de estimular su análisis y búsqueda de soluciones (Olivos, 2016)

Nos indica que al hablar de evaluación estamos hablando de temor, de miedo ya que el discente lo ve como algo difícil al momento de dar una evaluación de tal manera que se cierra se ofusca al grado que se olvida lo que ha estudiado, esto debe ser todo lo contrario en donde se sienta a gusto de dar esta evaluación.

La evaluación en las escuelas está asociada a la fabricación de excelencia, los alumnos se comparan, y después se clasifican, en virtud de una norma de excelencia abstractamente definida o encarnada en el docente y los mejores alumnos. Muy a menudo, se mezclan estas dos referencias, con una que dominan. En la elaboración de baremos, mientras que ciertos profesores parten de la exigencia preestablecida, otros constituyen su baremo a posteriori, en función de la distribución de resultados, aunque sin llegar a poner sistemáticamente la mejor nota posible al trabajo “menos malo” (Perrenoud, 2008)

A la evaluación principalmente en las instituciones educativas está vinculada a medir la excelencia del discente, a generar una calificación la cual brinda un parámetro de excelencia o dejades por parte del discente. Además, nos indica que existe normas frente a una evaluación dentro de las instituciones esto dependiendo del docente.

## **Metodología de evaluación**

Una metodología de evaluación debe estar sostenida en brindar calidad, una información veraz y oportuna para realizar cambios en el proceso de aprendizaje.

Todo proceso de evaluación es una actividad intencional que sigue métodos, por lo que debe ser sistemática y su objetivo es determinar el valor de algo. Se evalúa siempre para la toma de decisiones. Significa recoger información sobre los resultados del proceso educativo, emitir juicios y valores numéricos existentes para una auténtica evaluación. La evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones (Gándara, 2017)

Según el autor, la metodología de evaluación es algo premeditado para generar información, dar valor a determinado proceso, en ámbito educativo es la cúspide final para saber si llego al objetivo planteado. Además, la evaluación es una actividad que el docente cuenta para medir el grado de aprendizaje de los estudiantes y así verificar si la información adquirida por los discentes está bien encaminada o toca ver otra metodología.

## **Tipos de metodología de evaluación**

Existen varios tipos de Metodología de evaluación que nos permite valorar su avance del discente estas evaluaciones se las aplica en diferentes momentos del proceso enseñanza aprendizaje.

### **Metodología de evaluación diagnóstica**

La evaluación diagnóstica se centra en el tipo y nivel de conocimientos que tienen los alumnos antes de iniciar ese curso o esa asignatura. Si, además, se realizan dos pruebas diagnósticas de seguimiento, una al inicio y otra al final del curso o asignatura, de este modo se pueden comparar los conocimientos de los estudiantes antes y después del aprendizaje y percibir su progreso. Este tipo de evaluación nos parece especialmente acertada en el inicio de la enseñanza de la traducción general, es decir, en el primer curso de traducción de la carrera (con lo cual se realizaría una evaluación diagnóstica al principio de curso y otra al final) o teniendo en cuenta todo el primer ciclo de la carrera (es decir, una medición al inicio del primer curso y otra al finalizar el segundo curso) (Jutoran, 2017)

Según el autor indica que se debe realizar esta evaluación diagnóstica con la finalidad de conocer el conocimiento que el discente tiene y de ahí partir con el conocimiento nuevo, de igual manera señala que se debe ejecutar dos evaluaciones diagnósticas una al principio y al finalizar de la asignatura o el año lectivo, para medir si el discente adquirió o no los aprendizajes previstos.

## **Metodología de evaluación Formativa**

La evaluación formativa está basada en el alumno, es un seguimiento de carácter informativo y orientador que permite al profesor y al alumno conocer los progresos de estos últimos. Se centra en el progreso y en la superación de dificultades que tiene lugar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y el objetivo último es favorecer el aprendizaje haciendo al estudiante consciente de sus logros y de sus lagunas. Este tipo de evaluación se realiza constantemente a través de actividades que se desarrollan en el aula (debates, reflexiones, preguntas, conclusiones, etc.) que siguen a los ejercicios desarrollados en el aula de forma que los estudiantes, con el recuerdo 'fresco' de lo que acaban de hacer, deben relacionarlo con el marco más amplio de la asignatura o del conocimiento o competencia en cuestión (Jutoran, 2017)

El autor manifiesta que esta evaluación formativa trata de una constante persecución de información que permite al docente conocer el avance de sus estudiantes, buscar formas en que el discente tenga un mejor rendimiento y ayudarles a superar cualquier obstáculo en el largo proceso de aprendizaje. Adicional a esto, la evaluación formativa se la realiza a través de diferentes actividades en el aula de clases y no necesariamente de forma tradicional (hoja y esfero)

## **Metodología de evaluación sumativa**

... es un balance que se realiza al final del periodo que dura una asignatura y que tiene por objeto conocer el grado de aprendizaje de los alumnos en ese espacio de tiempo concreto. La evaluación sumativa conlleva otorgar una calificación final que es la que consta en el expediente académico. En este sentido, consideramos que realizar un solo examen final para calificar a un alumno no ofrece información suficiente sobre el nivel de conocimientos adquiridos por el estudiante, al menos si el examen consiste en realizar una traducción, ya que existen muchos factores que pueden causar que esa traducción concreta no refleje el nivel de competencia del alumno (Jutoran, 2017)

En esta etapa de la metodología de evaluación tenemos la sumativa y el autor indica que se la realiza al finalizar una asignatura con el objetivo de verificar si el discente adquirido los conocimientos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje la misma que nos brinda la oportunidad de asignar una calificación final la cual va en el boletín de los estudiantes.

## **Desempeño académico**

Al hablar de desempeño académico, se está relacionado directamente con el proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes deben utilizar métodos y estrategias para que los estudiantes puedan demostrar sus capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales facilitando la comprensión de información.

El desempeño académico depende tanto de la asimilación de conocimientos como de la manera de correlacionarlos y proyectarlos en la vida haciéndolos parte importante en ella y por lo tanto implica la valoración de los conocimientos como la posibilidad de actuar y ser en sus contextos de relación. Asegurar el éxito académico de los estudiantes implica entonces generar en ellos/as las competencias básicas que le faciliten cumplir con su rol social y laboral y por ende aportar a la transformación de sus condiciones en los entornos circundantes (Quintero M. , 2017, pág. 10)

Los estudiantes deben comprender y entender los conocimientos, de manera que puedan relacionarlos con la vida diaria, con el entorno que se encuentran rodeados; se trata de fortalecer y encaminarlos hacia el éxito académico, guiándoles para el desarrollo de sus actitudes y aptitudes. El desempeño académico también depende de las técnicas que utilice el docente para llegar a los estudiantes, despejando sus dudas e inquietudes cuando lo necesiten.

### **Medición del desempeño académico**

Uno de los temas de interés dentro del ámbito educativo es el papel que desempeñan los docentes, su forma de ser fuera y dentro de la institución tomando en cuenta el dominio de los conocimientos, todos estos factores influyen en el desempeño de los estudiantes.

Las investigaciones acerca de rendimiento académico tienen casi siempre como referente o indicador el resultado académico de los estudiantes expresado en términos de cuantificación o calificación de los estudiantes, lo cual permite establecer ejercicios de correlación con factores asociados como variables psicológicas, sociales, demográficas y escolares, tratando de describir las causas de un resultado alto o bajo, según sea el objeto de estudio o valorar la importancia de considerar dichos elementos como predictores (Basto, 2017, pág. 7)

No se puede calificar a un estudiante simplemente asignándole una calificación, es decir de forma cuantitativa, es un error que muchos profesores cometen. Su verdadera labor está en cambiar de metodologías que se diferencien de las tradicionales o de las que acostumbran a realizar, para que puedan obtener buenos resultados y por ende su dedicación y esfuerzo podrá ser medido de forma cualitativa y cuantitativa.

### **Factores que inciden en el desempeño académico**

Uno de los factores que inciden en el desempeño académico de los estudiantes son:

#### **Contexto Familiar**

La situación económica de la familia repercute en el estudiante cuando, al no ser cubiertas las necesidades primarias, la educación o las tareas escolares son devaluadas y se da prioridad al trabajo remunerado; por lo tanto, la familia exige al estudiante que ayude

económicamente para resolver dichas necesidades. Así mismo, hay estudiantes con hijos, por lo que sus obligaciones prioritarias son otras, o estudiantes que, aunque no trabajan fuera de la casa, se encargan de todas las labores domésticas, y en ocasiones de la crianza de sus hermanos más pequeños (Chong, 2017, pág. 94)

El desempeño de un discente depende del contexto familiar que le rodea, si se siente motivado por la familia y su entorno, pues obtendrá resultados positivos, pero si viene de una familia de bajos recursos económicos y se da prioridad a la parte económica, entonces esta persona no podrá desempeñarse de una forma adecuada dentro de su estudios o en el caso de ponerse a realizar los quehaceres domésticos, no tendrá suficiente tiempo para enfocarse en sus tareas o actividades, esto lo con lleva a un bajo rendimiento en sus asignaturas.

### **Contexto Escolar**

Una acción que están llevando a cabo diversas instituciones es apoyar al alumno por medio de la tutoría; de esta forma, el profesor podrá alcanzar una mejor comprensión de los problemas que enfrenta el alumno en su adaptación al ambiente universitario, de las condiciones individuales para un desempeño aceptable durante su formación y del logro de los objetivos académicos que le permitirán enfrentar los compromisos de su futura práctica profesional (Chong, 2017, pág. 95)

Una labor muy importante que están llevando las instituciones educativas, en beneficio de los estudiantes es brindarle tutorías o refuerzo de las asignaturas que no haya comprensión por parte de ellos, a fin de ofrecerles apoyo y supervisión en temas con mayor complejidad, creando un clima de confianza para poder vivir su realidad y ver de qué forma les afecta directa o indirectamente a sus estudios.

### **Descripción del cumplimiento de los objetivos**

#### **Objetivos Específicos:**

- Fundamentar teóricamente la herramienta colaborativa Educaplay en el desempeño académico de los estudiantes.
- Identificar el uso de las herramientas colaborativas en la educación virtual.
- Establecer conclusiones y recomendaciones de las variables objeto de estudio

## **1.2.Descripción de los objetivos**

**Objetivo específico 1: Fundamentar teóricamente la herramienta colaborativa Educaplay en el desempeño académico de los estudiantes.**

### **Educaplay**

Educaplay es una herramienta colaborativa 3.0 de manera gratuita creada por Endeavour Learning, como objetivo principal es compartir y sobre todo crear actividades multimedia enmarcada en el ámbito educativo tales como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, Videoquiz o ruletas de palabras; todas estas actividades pueden ser aplicadas con eficacia y eficiencia a todos los niveles educativos, tales como educación escolar (inicial, básica, media y superior), bachillerato e incluso al ámbito universitario con un sinnúmero de posibilidades de utilización las cuales son: instrumento de evaluación, actividades de refuerzo, juegos de motivación, detección de conocimientos previos, etc. Además, Educaplay brinda un gran ahorro de tiempo al docente, con una búsqueda rápida en la plataforma tiene entrada a miles de actividades en todas las asignaturas, niveles, contenidos u objetivos. De igual manera gracias a la acogida de millones de usuarios de esta plataforma (un millón), se ha logrado crear una comunidad virtual en donde los usuarios compartes los aprendizajes adquiridos gracias a Educaplay. Pero si no es suficiente con la versión gratuita podemos ingresar a una versión Premium de la plataforma, que nos permite escoger tres modalidades individuales: Noads, Premium Plus y Premium comercial, con diferentes precios y contratos y sobre todo con mayor contenido (Alzaga, 2020)

### **Uso de Educaplay**

Educaplay se puede utilizar al inicio de una clase como una herramienta para medir las experiencias concretas (percepción), de igual manera se la puede aplicar al finalizar la clase en la cuarta etapa del ciclo de David Kold que es la aplicación en donde los estudiantes generan nuevos conocimientos de la clase impartida por el docente. Además, se puede utilizar la herramienta colaborativa Educaplay como un refuerzo pedagógico para el estudiante, porque permite a los docentes crear diferentes tipos de taras educativas dependiendo de la asignatura y la actividad que deseemos aplicar con los estudiantes tales como sopa de letras,

dictado, de completación, de diálogos entre otros. Por otra parte, para usar Educaplay los usuarios deben tener énfasis en aprender y en enseñar de forma divertida logrando una educación de calidad (Guzmán, Herrera , Gaitán, & Barboza , 2016).

### **¿Para qué usar Educaplay?**

Una de las utilidades más importantes de Educaplay es la motivación que se logra en cada uno de los estudiantes, permite crear diferentes actividades interactivas orientadas a la educación, además fomentan una predisposición positiva del discente hacia la asignatura o tema tratado, facilitan la congruencia de la clase, así como su interacción con el docente dentro de un clima favorable para el proceso de enseñanza a aprendizaje, de igual modo permite realizar una evaluación del aprendizaje, pero, no de la forma tradicional (hoja, esfero) lo que permite romper la barrera de la presión al estudiante y también los discentes toman un rol muy importante en su propio aprendizaje (Alzaga, 2020)

### **Rango de edades dentro de Educaplay**

La herramienta Educaplay al ser presentado como un medio didáctico para la adquisición de conocimientos de aprendizaje, puede ser utilizada desde cualquier edad; el docente debe adaptar las actividades al nivel y edad del estudiante de acuerdo a la asignatura. Ayuda al desarrollo del conocimiento, porque promueve y lo tiene de forma activa su capacidad de pensar a través de la construcción de su propio aprendizaje, en donde el docente puede crear varias actividades permitiendo aprender de forma divertida y entretenida (Herrera R. R., 2021)



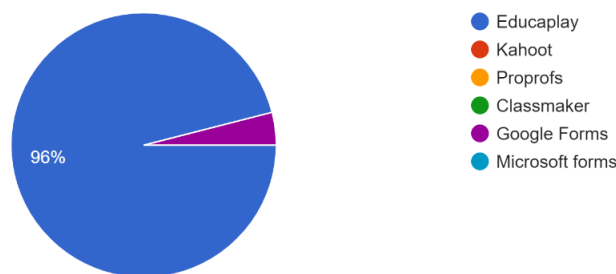
## Porcentaje del uso de Educaplay en Educación Básica Media

Los datos obtenidos corresponden en la encuesta diagnóstica aplicada a los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela “Jerusalén” de donde se obtiene el siguiente porcentaje del uso de la herramienta colaborativa Educaplay.

Tabla 2: Porcentaje del uso de Educaplay

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Educaplay</b>	24	96,0
<b>Kahoot</b>	0	0,0
<b>Proprofms</b>	0	0,0
<b>Classmaker</b>	0	0,0
<b>Google Forms</b>	1	4,0
<b>Microsoft Forms</b>	0	0,0
<b>Otros</b>	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de séptimo grado de E.G.B.



**Gráfico 1:** Porcentaje del uso de Educaplay  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de séptimo grado de E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la población, el 96,0% que es el equivalente a 24 discentes manifiestan que los docentes utilizan Educaplay y el 4,0% que es el igual a un discente manifiesta que los docentes utilizan Google Forms, estas son las herramientas que utilizan los docentes para la evaluación. La mayor parte de los discentes indican que la herramienta colaborativa 3.0 Educaplay es la más utilizada para las evaluaciones.

## **Desempeño académico**

Al desempeño académico se lo conoce como la evaluación del intelecto adquirido en el ámbito educativo, es decir, es una medida de las habilidades y capacidades del discente que adquirió a lo largo del proceso formativo educativo, el cual puede ser: escolar, bachillerato y universitario.

El desempeño académico entendido como el conjunto de transformaciones que se dan en los estudiantes, no sólo en el aspecto cognoscitivo, sino también en las aptitudes, actitudes, competencias, ideales e intereses, a través del proceso enseñanza-aprendizaje que se evidencia en la manera como éstos se enfrentan en la cotidianidad a los retos que le impone su propia existencia y relación con los otros (German, 2017)

En este párrafo nos indican que el desempeño académico es un grupo de adquisiciones de conocimientos durante un periodo académico, tanto en el aspecto cognoscitivo como en el aspecto personal, en donde se va adquiriendo las aptitudes y actitudes para enfrentar a los posibles problemas que se presentan en el diario vivir a fin de poder relacionarse con la sociedad sin ninguna dificultad.

### **Objetivo específico 2: Identificar el uso de las herramientas colaborativas en la educación virtual.**

En el segundo objetivo se ahondará sobre la utilización de herramientas colaborativas web 3.0 en estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”, buscando información pertinente para conocer la jerarquía de las herramientas colaborativas dentro de la educación virtual, con la finalidad de que el estudiante desarrolle la motivación y las diferentes habilidades que estas nos brindan tales como: el trabajo en equipo, la concentración, la escucha activa, ser ingenioso, comunicarse de manera efectiva y sobre todo ser feliz con dichas herramientas colaborativas para lograr un aprendizaje de calidad y calidez.

### **¿Qué son herramientas colaborativas?**

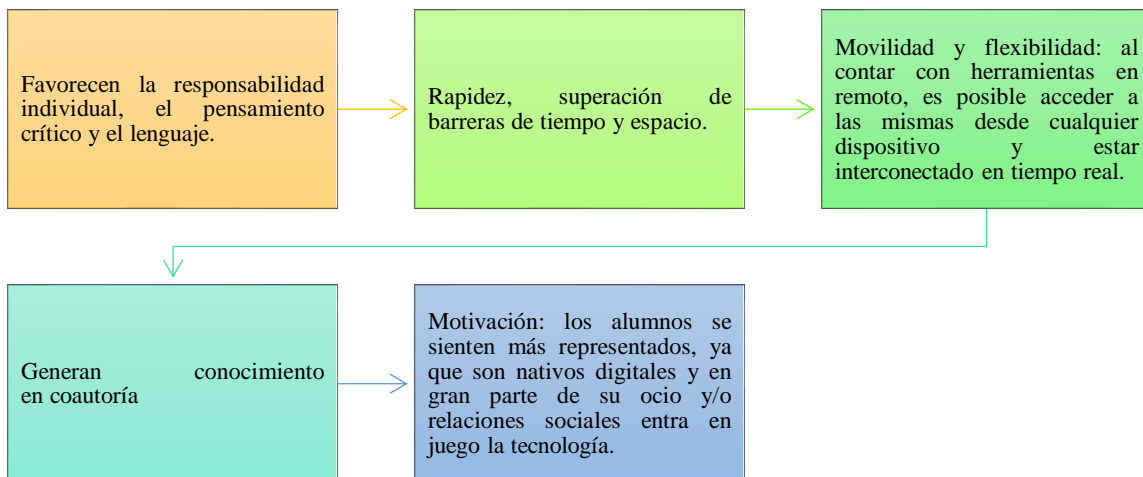
Las herramientas colaborativas son aplicaciones informáticas que permite ayudar a comunicarnos y trabajar de forma grupal sin la necesidad de estar reunidos en un mismo lugar físico, gracias a estas herramientas se pueden compartir diferente información y realizar actividades en diferentes áreas.

Las herramientas colaborativas es un sistema de aplicaciones que ayudan a la interacción de usuarios así ellos no se encuentren en el mismo lugar, gracias a las herramientas colaborativas se puede compartir datos informativos en diferentes formatos tales como: textos, videos, audios y muchos más, de igual manera se puede crear nueva información a través de la intervención de los usuarios y gracias a accesibilidad a internet se puede publicar en ese preciso instante (Torrealba & Rodríguez, 2018).

Gracias a las herramientas colaborativas se ha logrado fomentar el trabajo en equipo, de igual manera a que el discente tenga un refuerzo pedagógico en diferentes áreas de estudio (matemáticas, Lengua y literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, etc.) Su principal objetivo es permitir un aprendizaje significativo al discente y de igual manera al docente, ayuda a contar con un sinnúmero de aplicaciones para el trabajo en conjunto de diferentes tareas que se asignan en el aula. De igual manera las herramientas colaborativas fortalecen aspectos como el autoaprendizaje, el razonamiento y sobre todo el aprendizaje colaborativo. Por tal motivo los aprendizajes de los discentes van a ser eficaces, logrando un ambiente en el que se les facilitara realizar las tareas del proceso educativo (Torrealba & Rodríguez, 2018).

Las herramientas colaborativas son una solución muy necesaria para llevar a cabo las clases virtuales porque ayudan a la interacción del docente y el discente, contribuyeron al problema de la distancia, a fortalecer el razonamiento, la autoestima y sobre todo el aprendizaje colaborativo.

Entre las ventajas y puntos a favor de las herramientas colaborativas podemos señalar las siguientes:



**Imagen 3:** Ventajas de herramientas colaborativas  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

Las desventajas de las herramientas colaborativas pueden ser el riesgo en las primeras experiencias es decir, si los usuarios son nuevos en esta práctica tecnológica, les puede resultar difícil y complejo; el docente debe estar bien capacitado para dar la debida explicación y el discente debe tener una buena experiencia trabajando en equipo y sobre todo obtenga el gusto por trabajar con las herramientas colaborativas; otra desventaja es la dependencia de la infraestructura computacional, es decir, los Hardware, Software y Redes con las que vamos a trabajar tomando en cuenta la accesibilidad de muchos estudiantes al internet y por ultimo tenemos el riesgo de una percepción de información; que puede suceder en forma directa o desconectados a través de audios, videos o recursos que el docente lo ha realizado con anticipación, de tal forma el discente va a tener una percepción que las actividades no requieren mayor esfuerzo y que no son de importancia (Carrascal, 2014).

### **Aula Planeta**

Es una plataforma que incorpora las tecnologías de la información y la comunicación al mundo educativo conjugándola con la importancia de los contenidos esenciales. En este entorno educativo online, el aula se enriquece y con ello el proceso de enseñanza y aprendizaje. El alumno mejora sus competencias y capacidades, mientras que el profesorado ve facilitada tanto la preparación y exposición de las clases como la evaluación (Hernández, 2021)

En esta herramienta colaborativa 3.0 permite contribuir a la transformación educativa que se vive hoy en día, es la única herramienta tecnológica que ofrece a los docentes la posibilidad

de tipificar tanto el entorno de los profesores como el de los estudiantes, además facilita una comunicación fluida entre el triángulo educativo y su participación conjunta, en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Imagen 4: Plataforma Aula Planeta  
Recuperado de: (Aulaplaneta, 2013)

## **Kahoot**

Es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate; Encontrar un juego o aplicación que se adapte exactamente a la temática de una clase o grupo es complicado, y por eso una de las principales ventajas de Kahoot (Ramírez I. , 2018)

Es una herramienta web 3.0 gratuita que permite crear cuestionarios a los docentes para evaluar en forma de concursos, brindando la oportunidad al discente de aprender y reforzar sus conocimientos de una forma más dinámica, el discente que tenga mayor puntuación será el que ocupe el primer lugar, ayudando a mantener motivados a los discentes y no tensos como pasa con las evaluaciones tradicionales.

## **Mindomo**

Mindomo es una herramienta colaborativa de mapas conceptuales y mentales, esquemas y diagramas de Gantt que puede usarse tanto en el ordenador como en el móvil. A medida que los alumnos crean y colaboran en los mapas o esquemas, ellos aumentarán sus habilidades en técnicas de lluvia de ideas, integración, síntesis, análisis, generar nuevas ideas, resolución de problemas e investigación (Proyecto Dia, 2019)

Mindomo es una aplicación gratuita que nos permite realizar mapas mentales de tal manera que nos ayuda a planificar y monitorear proyectos, tratar diferentes tareas, actividades inmersas en un navegador web.

## Office 365

Office se transforma en un eficaz servicio con el que estarás conectado de forma segura a todos tus documentos, notas y presentaciones profesionales. Incluye todo lo que ya conoces y te gusta de Office, pero hay algunas diferencias interesantes respecto a tu versión actual Office de escritorio (Manual Office 365, 2021, pág. 5)

Es un universo de herramientas tecnológicas que permite realizar diferentes actividades de índole educativas o empresariales de forma compartida, siendo así una herramienta muy utilizada en los últimos años por personas de todo el mundo en diferentes dispositivos electrónicos como son: laptop, teléfonos celulares inteligentes, tables, etc.



**Imagen 5:** Office 365  
**Recuperado de:** (Ferreño, 2018)

## Quiz

Utilizamos Quizizz como sustituto de algunos de los controles escritos, lo que nos permite hacer una evaluación formativa de lo que van aprendiendo nuestros alumnos e intervenir en el proceso cuando detectamos “lagunas”. Es una evidencia más de las muchas que tenemos en cuenta a la hora de evaluar, tanto los aprendizajes de los alumnos, como el propio proceso de enseñanza. En algunas unidades se evalúa con presentaciones de equipo, en otras con investigaciones, en otras con controles escritos, con rúbricas, con dianas de autoevaluación, con supuestos prácticos... y en casi todas con Quizizz (Ruíz, 2018, pág. 4)

Herramienta colaborativa tecnológica muy dinámica y versátil, trata que el estudiante encuentre la respuesta correcta a las diferentes preguntas que van apareciendo, las mismas que tiene diferentes comodines para poder contestar, convirtiendo a la herramienta en un juego, donde el estudiante aprende jugando y logra un aprendizaje lúdico.

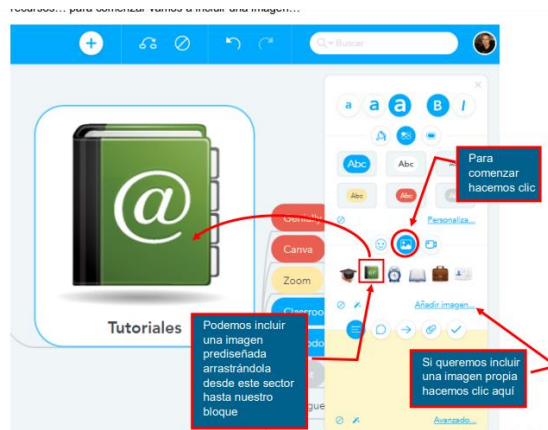


**Imagen 6: Quiz**  
**Recuperado de:** (Dirección de desarrollo curricular, 2020, pág. 1)

## Mindmeister

MindMeister es una plataforma que permite crear mapas mentales en línea, permite a sus usuarios visualizar, compartir y presentar sus pensamientos a través de la nube. Un Mapa Mental es la representación gráfica de ideas y conocimientos, a diferencia del Mapa Conceptual no requiere conectores o palabras de enlaces y es de tipo personal...lo central del Mapa Mental es la incorporación de componentes visuales (INFoD, 2020, pág. 2).

Esta herramienta según la Blogger Tiching, nos dice que permite realizar mapas conceptuales en línea además brinda la facilidad de ingresar o editar desde otro dispositivo (laptop, ordenador, móvil, etc.) de tal manera que se puede interactuar al momento de realizar dicho mapa conceptual.



**Imagen 7: Mindmeister**  
**Recuperado de:** (INFoD,2020, pag.4)

### **Objetivo específico 3: Desarrollar conclusiones y recomendaciones de las variables objeto de estudio.**

Establecer conclusiones y recomendaciones del estudio realizado, en el que se evidencia que la herramienta colaborativa Educaplay es de mucha ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje de los discentes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”, en tiempos de pandemia, por que presta las facilidades y sobre todo es muy fácil de manejarla

permitiendo así una mejor motivación tanto para el docente como para el discente, los resultados de la investigación arrojan que los estudiantes están mayormente felices al momento de realizar alguna actividad en Educaplay y mejoraron notablemente sus calificaciones.

El criterio para lograr este objetivo es considerar la determinación de los resultados y su respectivo análisis e interpretación, basado en los antecedentes investigativo, la metodología y sin dejar de lado el planteamiento de los objetivos, con todos estos elementos se logró crear las conclusiones y recomendaciones.



## **CAPITULO II**

### **METODOLOGÍA**

Para este trabajo de investigación se tomó en consideración varios aspectos metodológicos acorde al tipo de investigación que se desarrolló.

#### **2.1 Materiales**

##### **Cuestionario estructurado**

Para la recolección de información se utilizó como técnica la encuesta con un cuestionario estructurado, el mismo que fue aplicado a docentes y estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica de la escuela “Jerusalén” con el propósito de conocer la realidad de los estudiantes frente a la utilización de herramientas colaborativas de acuerdo a su nivel educativo y a la secuencia didáctica de la clase.

El cuestionario estructurado estuvo formulado con 19 preguntas, 17 preguntas en escala de Likert y 2 preguntas dicotómicas, este cuestionario permitió obtener la información requerida de forma útil y precisa en base a los objetivos planteados para esta investigación.

##### **Modelo TAM**

El modelo TAM (Modelo de Aceptación de la Tecnología), recomienda que la actitud hacia el uso de un sistema tecnológico de información está basada en dos variables previas: la utilidad percibida, es decir, considerada una motivación extrínseca al usuario definida como una probabilidad subjetiva de una persona que al manejar mejorará su actuación en su trabajo y la facilidad de uso, es la predisposición aprendida para responder de manera favorable a sus necesidades.

Este modelo parte del supuesto que, a través de un análisis se puede deducir que si una sociedad tiene la predisposición de incorporar novedades o es conservadora. Básicamente se trata conocer las expectativas de una sociedad al respecto de lo que aporta una tecnología, utilizando esta herramienta. Se espera perfeccionar e incorporar nuevas realidades a fin de facilitar toda la información a las instituciones educativas para que puedan tomar decisiones con criterio.

El modelo TAM consiste en la utilidad del conocimiento, que incluye definir quién ganará, con el uso de tecnología; puesto que cubre la factibilidad percibida de uso, lo que se refiere al trabajo o tarea que se detendrá de forma normal en base a las nuevas tecnologías; por otro lado, hay una actitud de uso en que las personas que se encuentran interesadas son las que aprenden más rápido y finalmente define la adaptabilidad de las personas a las nuevas tecnologías son a largo o corto plazo, dependiendo del usuario.

## **2.2 Métodos**

La presente investigación con el tema herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes de séptimo grado, es de tipo descriptiva-exploratoria, puesto que nos indica que la investigación descriptiva se esfuerza por visualizar o reproducir (describir) fielmente el fenómeno investigado de acuerdo con las características del fenómeno investigado. En este caso, descripción y medición son sinónimos. Miden variables o conceptos para especificar atributos importantes de la comunidad, persona, grupo o fenómeno analizado. La atención se centra en el estudio independiente de cada característica, y es posible integrar las medidas de dos o más características de alguna manera para determinar cómo se ve el fenómeno o cómo se manifiesta. Pero de ninguna manera es una forma de establecer una relación entre estas características. En algunos casos, los resultados se pueden utilizar para realizar predicciones y la investigación exploratoria nos permite acercarnos a fenómenos desconocidos con el fin de aumentar la familiaridad y aportar ideas sobre la forma correcta de manejar una investigación en particular. Para que estos estudios no constituyan una pérdida de tiempo y recursos, es necesario abordarlos mediante una revisión exhaustiva de la literatura. Rara vez constituyen un propósito en sí mismos y marcan la pauta para futuras investigaciones. Se caracterizan por métodos más flexibles, más amplios y más dispersos, que implican mayores riesgos, y requieren la paciencia, la calma y la aceptación de los investigadores. El enfoque de la investigación exploratoria es descubrir.

La modalidad que se aplicó en la investigación fue bibliográfica porque se buscó información sobre un tema determinado de forma organizada la misma que fue analizada con pertinencia.

Se realizó mediante un enfoque por partes: como primer punto desde la base cualitativa, teniendo un acercamiento interpretativo con los sujetos de estudio; como segundo punto con un enfoque cuantitativo, por medio de la tabulación de los datos, una vez finalizado se empleó la técnica de encuesta, con su instrumento el cuestionario estructurado en escala de Likert de cinco puntos.

Se trabajó con la totalidad de la población de 25 estudiantes y 4 docentes de séptimo grado de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”, para este trabajo de investigación se planteó la hipótesis la herramienta colaborativa Educaplay influye en el desempeño académico de los estudiantes de séptimo grado de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”.

Este trabajo de titulación está vinculado al proyecto herramientas web 3.0 en la educación como apoyo en el aprendizaje colaborativo, aprobado bajo la RESOLUCIÓN FCHE-CD-0900-21.

**Tabla 3:** Población

<b>Unidad de observación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Estudiantes</b>	25	84%
<b>Docentes</b>	4	16%
<b>Total</b>	29	100%

**Elaborado por:** Anahuarqui A. (2021)

**Fuente:** Población total de estudiantes y docentes

## **Desarrollo de actividades en Educaplay**

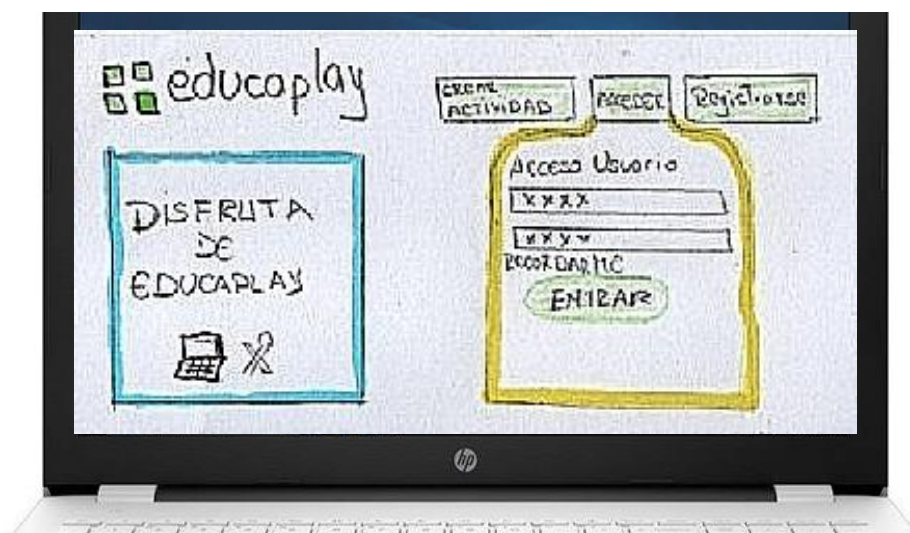
### **Metodología SAPIENS**

La metodología Sapiens es un grupo de métodos de investigación que se acopla a cualquier tema, permitiendo la interacción entre el docente y el discente de forma más directa en las diferentes tareas que se presenten, tomando en cuanto los siguientes pasos que son: selección, análisis, planificación, interpretación y evaluación.

**Selección:** Educaplay es una herramienta web 3.0 gratuita muy utilizada en estos tiempos de pandemia, porque es muy divertida y sobre todo muy fácil de emplearla en las clases virtuales en las diferentes asignaturas, además nos brinda varias actividades interactivas que se pueden realizar en las tutorías con los discentes tales como: crucigramas, de completación, sopa de letras, adivinanzas, test , etc; estas diferentes actividades se pueden realizar con imágenes, audio o incluso con enunciados de textos que el discente dispone según el grado, adicional a esto Educaplay a permitido llamar la atención de los discentes en clases virtuales y sobre todo que generen sus propios conocimientos basados en juegos y así lograr un aprendizaje significativo.

**Análisis:** Educaplay es una plataforma que no necesita de descargarse un programa para ser utilizada, se puede realizar las actividades en diferentes dispositivos tecnológicos (celular, laptops, pc, etc. ), además es una herramienta de refuerzo pedagógico o herramienta de evaluación, ofrece el contenido en tres diferentes idiomas español, francés e inglés, cada usuario de Educaplay puede ingresar a construir su banco de actividades y por ende es una herramienta que llama mucho la atención del estudiante si la actividad es bien planteada, logrando un aprendizaje de calidad y calidez.

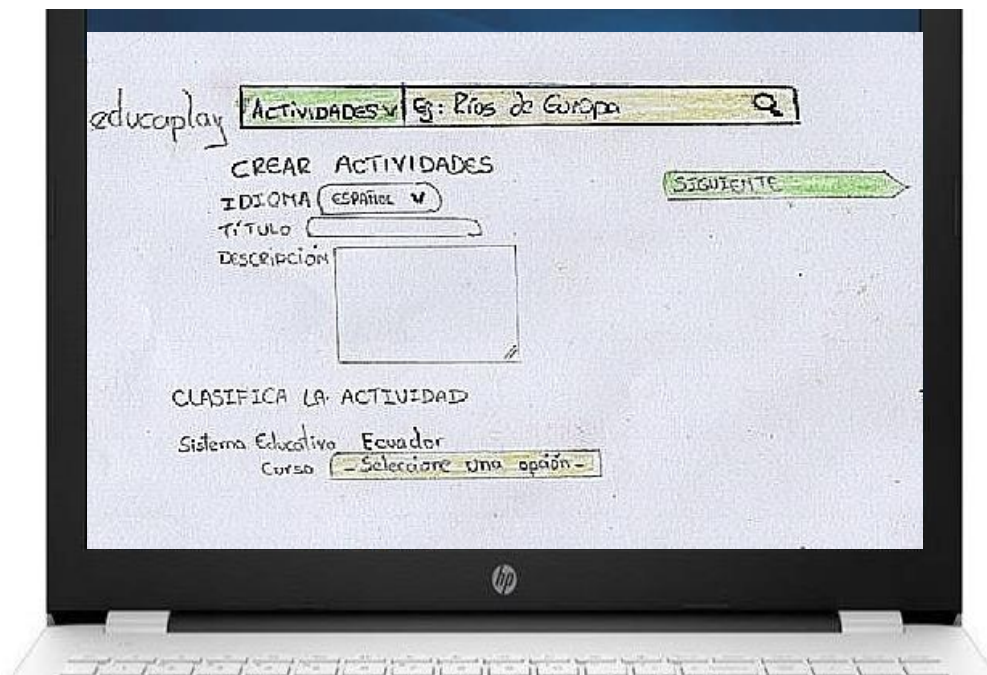
**Planificación:**



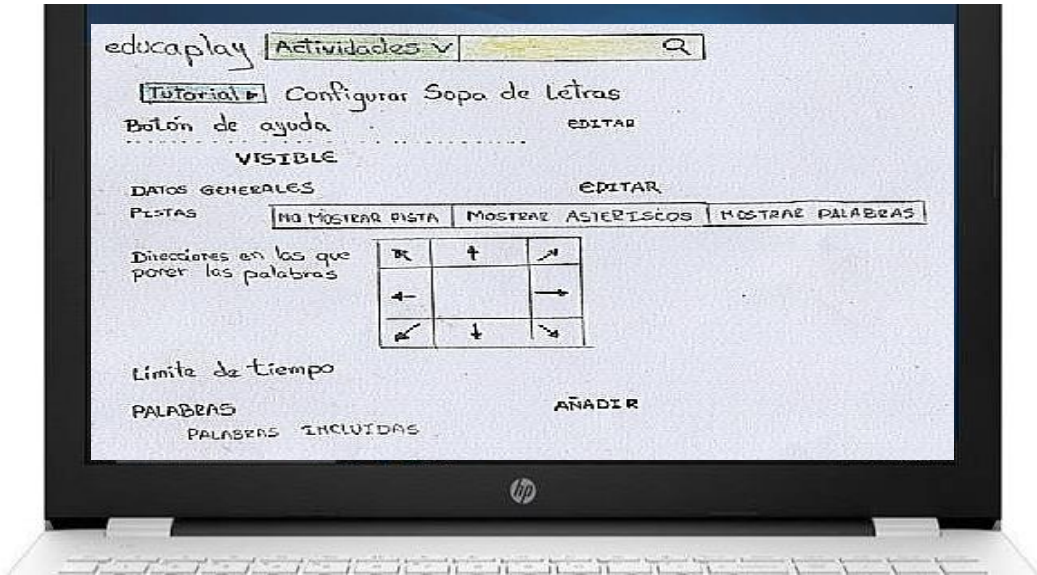
**Imagen 8:** Planificación en Educaplay  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)



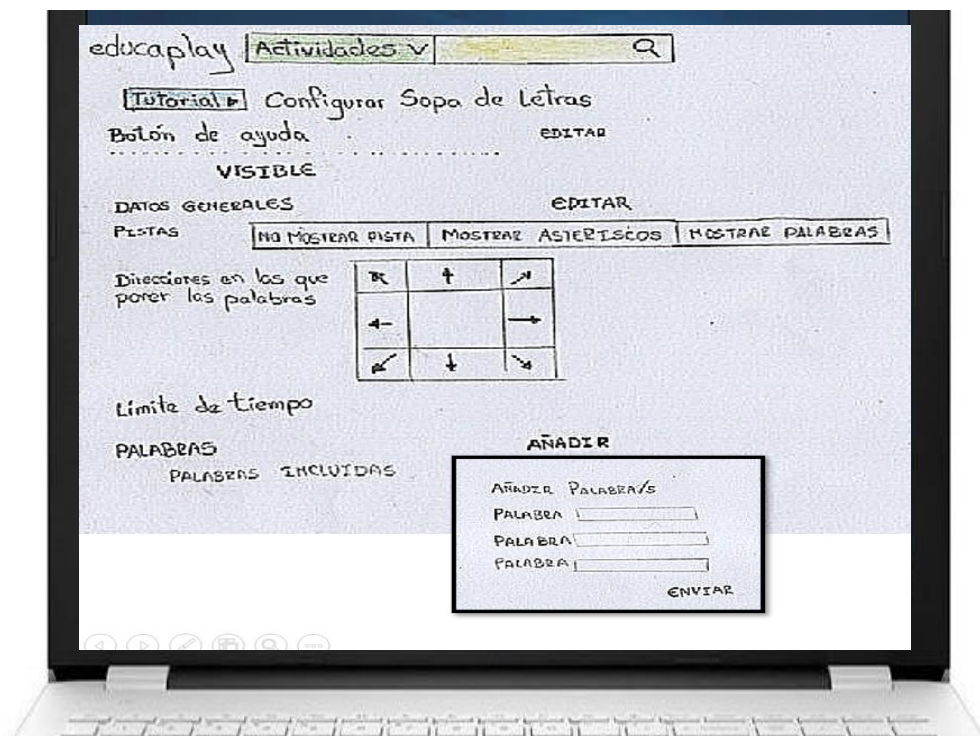
**Imagen 9:** Planificación  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)



**Imagen 10:** Planificación  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

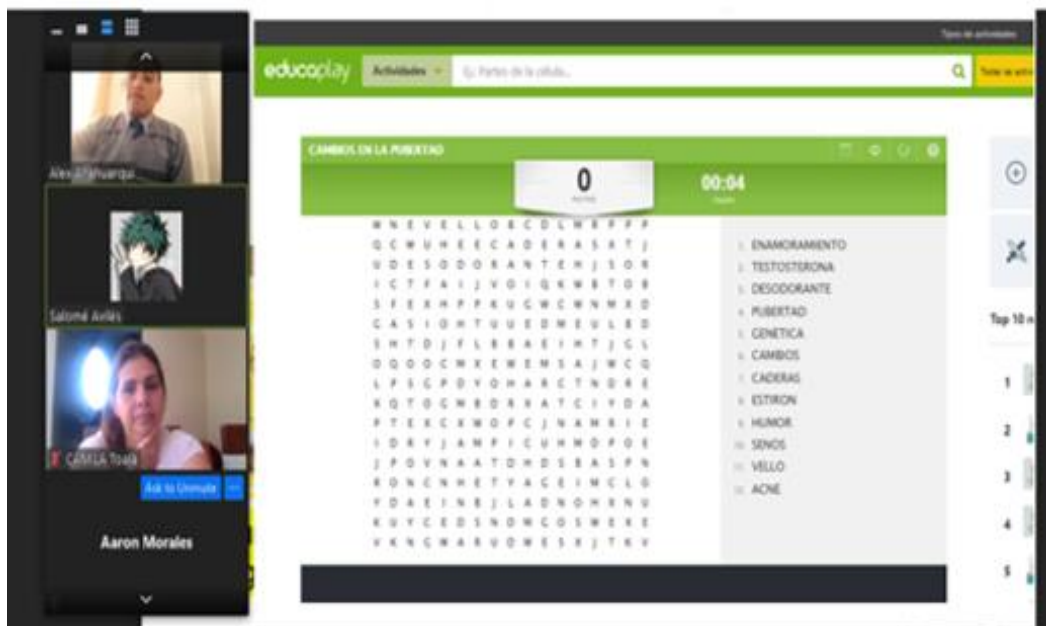


**Imagen 11: Planificación**  
**Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)**



**Imagen 12: Planificación**  
**Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)**

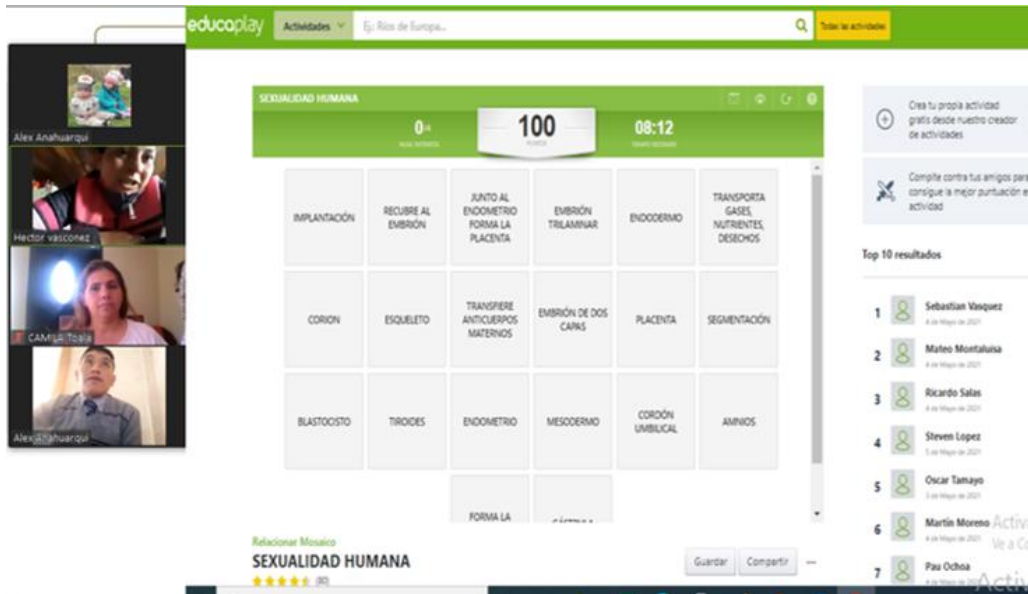
**Interpretación:** Educaplay se aplicó a los discentes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” de manera que el discente, se sentía motivado para realizar las actividades y sobre todo para la participación en clases en donde interactuaban de forma muy eficaz y eficiente entre todos los miembros del aula, esta herramienta Educaplay no solamente sirvió de esa forma, si no también fue una herramienta que ayudo al docente a evaluar un tema tratado en clases.



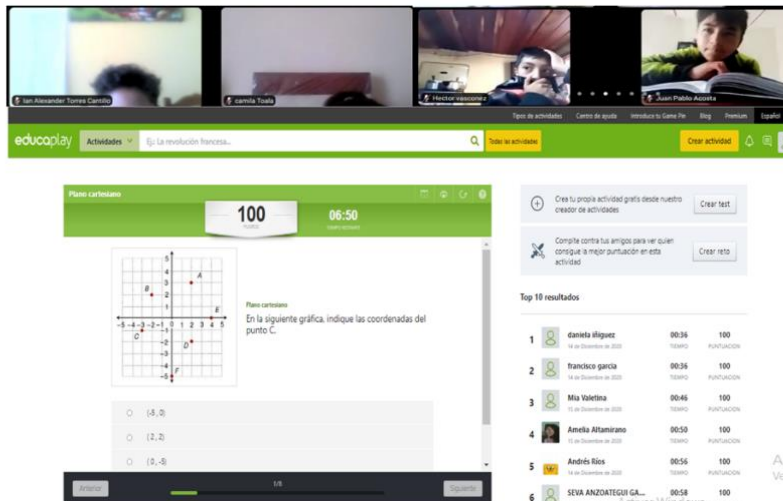
**Imagen 13:** Interpretación

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de séptimo grado de E.G.B.



**Imagen 14:** Interpretación  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de séptimo grado de E.G.B.



**Imagen 15:** Interpretación  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de séptimo grado de E.G.B.

**Evaluación:** en la etapa de evaluación se consideró aplicar el modelo de aceptación tecnológica (TAM), consiste en aplicar una encuesta para saber la opinión de los discentes sobre la aceptación de la herramienta colaborativa Educaplay y su incidencia en el desempeño académico de los mismos.



## Modelo TAM

El modelo de aceptación tecnológica (TAM) es una teoría enmarcada en las áreas de la psicología social y es la que establece que tan aceptable o rechazada va hacer la introducción de las nuevas tecnologías dentro de una sociedad, ayudará a mejorar las diferentes actividades que se pongan en marcha dentro de una clase y permitan realizarlas sin mayor dificultad, es decir el TAM es una herramienta que ayuda a conocer si una tecnología va a ser utilizada de manera eficaz y eficiente dentro de una determinada comunidad (educativa, económica, empresarial, etc ) (Varela, 2009)

A continuación, se indicará la tabla con el cuestionario TAM que se aplicó a los discentes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” en dicho cuestionario se recoge información sobre la Herramienta Colaborativa Educaplay. Para el factor de Utilidad Percibida (UP) se construyeron preguntas, en cambio para el factor Facilidad de Uso Percibida (FUP) se construyeron afirmaciones.

Seleccionar 1 el más bajo y 5 el más alto

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Indeciso
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

**Tabla 4:** Tabla del modelo TAM

Pregunta	1	2	3	4	5
Indicador					
El uso de herramientas web 3.0 me permite realizar mi trabajo más rápidamente					
El uso de herramientas tecnológicas en clases virtuales mejora la calidad de mi trabajo.					
Las herramientas tecnológicas mejorar mi iniciativa en clase.					
Las herramientas tecnológicas hacen que realice mi trabajo con más facilidad					
En general, yo encuentro que estas herramientas son útiles en mi trabajo en clases virtuales.					
Aprender a utilizar las herramientas de gamificación y tecnológicas es fácil para mí.					
Encuentro que es fácil hacer lo que yo quiero con el uso de la tecnología					

Mi interacción con una computadora es clara y entendible					
En general, encuentro que la computadora es fácil de usar.					
En general, encuentro que las herramientas de la web 3.0 y las de gamificación son fáciles de usar.					
Las herramientas tecnológicas me ayudan a trabajar en equipo de forma más frecuente					
El uso de herramientas web 3.0 y de gamificación per permiten sostener una comunicación más amigable con mi entorno (compañeros y docente)					
Me he sentido satisfecho/a al momento de realizar actividades con herramientas web 3.0 o de gamificación					
Me gustaría utilizar con mayor frecuencia este tipo de herramientas dentro de la clase virtual					
Me gustaría utilizar con mayor frecuencia este tipo de herramientas fuera de la clase virtual					

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

### **Análisis y discusión de resultados de la encuesta TAM**

Para el desarrollo del análisis y discusión de resultados de la post- encuesta se tomó en cuenta los resultados de la evaluación TAM, aplicada a los discentes de séptimo grado de EGB de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”

Posteriormente de haber aplicado el cuestionario de herramienta colaborativa Educaplay los discentes encuestados respondieron el cuestionario de evaluación TAM, el mismo que contenía un rango de aceptación del 1 a 5, se consideraron los siguientes puntos.

Seleccionar 1 el más bajo y 5 el más alto

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Indeciso
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

A continuación, se detallan las preguntas que fueron realizadas a los discentes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” para saber el nivel de aceptación de herramienta colaborativa Educaplay con una población de 25 personas.

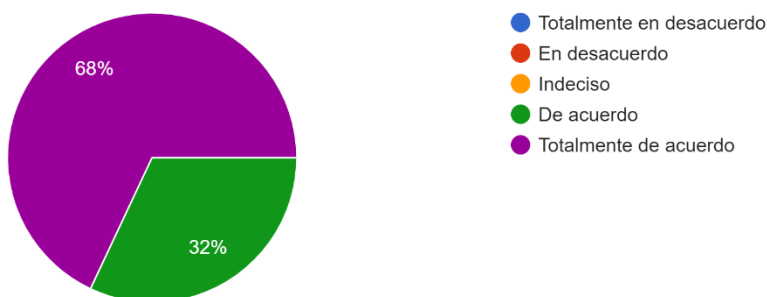
**Pregunta 1. El uso de herramientas web 3.0 me permite realizar mis trabajos más rápido.**

**Tabla 5:** Uso de herramientas web 3.0 para realizar los trabajos

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,0
En desacuerdo	0	0,0
Indeciso	0	0,0
De acuerdo	8	32,0
Totalmente de acuerdo	17	68,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 2:** Uso de herramientas web 3.0 para realizar los trabajos

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** De un total de 25 estudiantes encuestados equivalentes al 100% de la población, el 68,0% equivalente a 17 discentes indican que están totalmente de acuerdo en utilizar las herramientas web 3.0 para realizar los trabajos mucho más rápido y el 32,0% equivalente a 8 discentes manifiestan que están de acuerdo. La mayor parte de los discentes están totalmente de acuerdo con que las herramientas web 3.0 permite realizar sus trabajos más rápido ya que es más fácil la búsqueda de información y la realización de trabajos acordes a las necesidades del discente.

### Pregunta 3. Las herramientas tecnológicas mejoran mi iniciativa en clase.

Tabla 6: Herramientas tecnológicas para mejor la iniciativa en clases

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,0
En desacuerdo	0	0,0
Indeciso	0	0,0
De acuerdo	10	40,0
Totalmente de acuerdo	15	60,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB

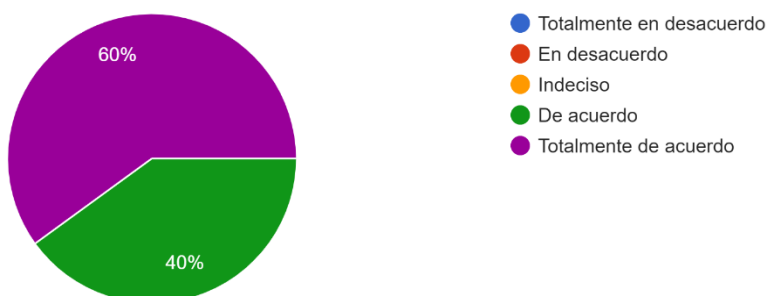


Gráfico 3: Herramientas tecnológicas para mejorar la iniciativa en clases

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** Del 100% de discentes encuestados el 60% equivalente a 15 discentes indican que están totalmente de acuerdo en que las herramientas tecnológicas mejoran la iniciativa de ellos en las clases; el 40,0% semejante a 10 discentes manifiestan que están de acuerdo. En conclusión, la mayor parte de los discentes están totalmente de acuerdo en que las que las herramientas tecnológicas mejoran la iniciativa de ellos en las clases ya que mantiene la atención de los mismos por mucho más tiempo permitiendo que ellos aprendan de una manera más eficiente.

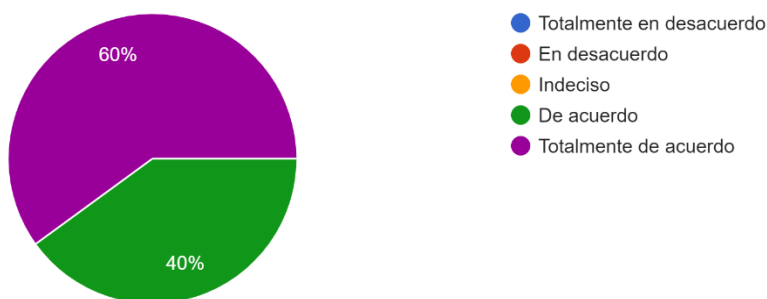
**Pregunta 5. En general, yo encuentro que esta herramienta Educaplay es útil en mi trabajo en clases virtuales.**

**Tabla 7:** Educaplay es útil para trabajar en clases

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	10	40,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	15	60,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 4:** Educaplay es útil para trabajar en clases

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** De un total de 25 estudiantes encuestados equivalentes al 100% de la población, el 60,0% manifiesta que están totalmente de acuerdo en que la herramienta Educaplay es útil en el trabajo de las clases virtuales; el 40,0% indican que están de acuerdo con el enunciado, es decir que la mayoría de discentes están totalmente de acuerdo que la herramienta Educaplay es útil en el trabajo de las clases virtuales la razón es que es muy fácil de manejar y no se necesita de descargar una app.

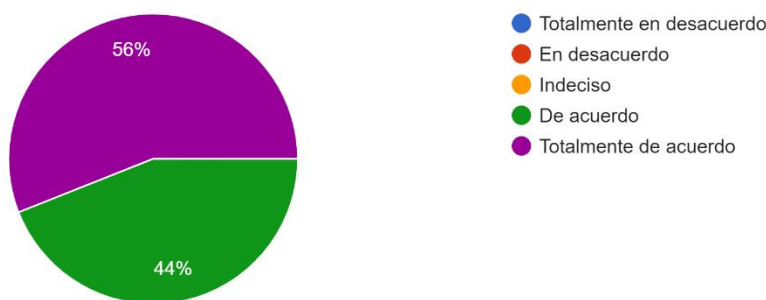
**Pregunta 6. Aprender a utilizar las herramientas colaborativas Educaplay es fácil para mí.**

Tabla 8: Aprender el manejo de la herramienta Educaplay es fácil.

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	11	44,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	14	56,0
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 5:** A aprender el manejo de la herramienta Educaplay es fácil

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** Del 100% de encuestados equivalentes a 25 discentes, el 56,0% están totalmente de acuerdo en que se les facilita aprender a utilizar herramienta Educaplay y el 44,0% equivalente a 11 discentes están de acuerdo. La mayor parte de discentes encuestados están totalmente de acuerdo con que aprender a utilizar la herramienta Educaplay es fácil, pues al vivir en una era globalizada los pequeños crecen siendo nativos digitales; es decir, desde etapas tempranas aprenden a utilizar la tecnología.

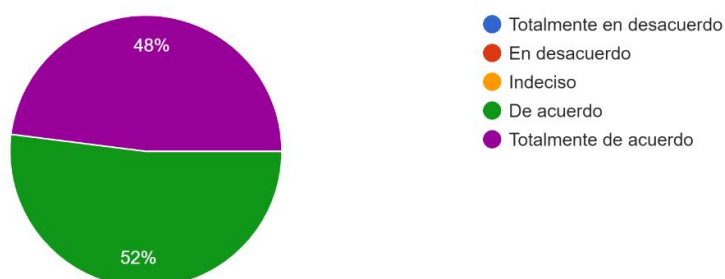
**Pregunta 10. En general, encuentro que las herramientas de la web 3.0 especialmente Educaplay son fáciles de usar.**

Tabla 9: Herramientas web 3.0 Educaplay es fácil de usar.

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	13	52,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	12	48,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 6:** Herramientas web 3.0 Educaplay es fácil de usar.

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** Del 100% de encuestados, el 52,0% están de acuerdo en que las herramientas de la web especialmente Educaplay es fácil de usar, en cambio el 48,0% está totalmente de acuerdo en que las herramientas de la web especialmente Educaplay es fácil de usar. En conclusión, según los resultados la mayor parte de discentes manifiestan estar de acuerdo que las herramientas de la web especialmente Educaplay es fácil de usar y así generar un mejor trabajo ya sea individual o grupal.



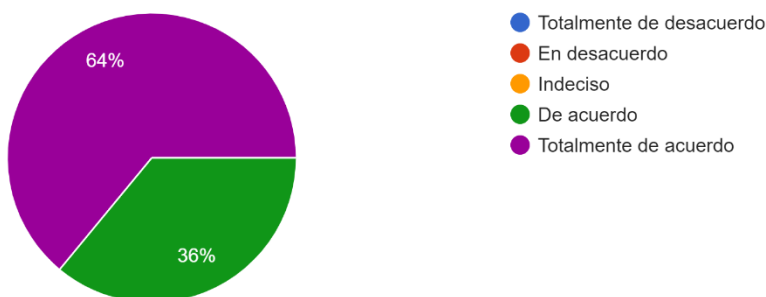
**Pregunta 12. El uso de herramientas web 3.0 y de Educaplay permiten sostener una comunicación más amigable con mi entorno (compañeros y docente).**

**Tabla 10:** herramientas web 3.0 y de Educaplay permiten sostener una comunicación más amigable

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	9	36,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	16	64,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 7:** herramientas web 3.0 y de Educaplay permiten sostener una comunicación más amigable

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** De un total de 100% de encuestados, el 64,0% están de totalmente de acuerdo en que utilizar herramientas web 3.0 y de Educaplay permiten sostener una comunicación más amigable con el entorno; el 36,0% están de acuerdo con el enunciado. La mayor parte de discentes encuestados están totalmente de acuerdo en que el uso de herramientas web 3.0 y de Educaplay permite sostener una comunicación amigable, pues permite al discente ser el protagonista de la clase y así la construcción de su aprendizaje sea mucho más eficiente.

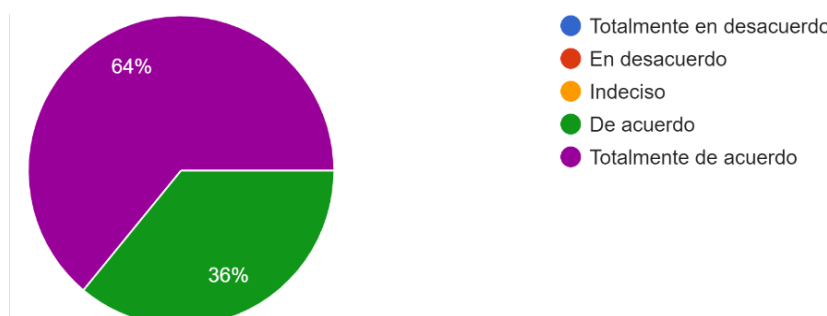
**Pregunta 13. Me he sentido satisfecho/a al momento de realizar actividades con herramientas web 3.0 o de Educaplay**

**Tabla 11:** Satisfacción por realizar actividades con herramientas web 3.0.

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	9	36,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	16	64,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 8:** Satisfacción por realizar actividades con herramientas web 3.0.

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** De un total de 100% de encuestados, el 64,0% equivalente a 16 discentes manifiestan estar totalmente de acuerdo en que se han sentido satisfechos al momento de realizar actividades con herramientas web 3.0 o de Educaplay; el 36,0% equivalente a 9 discentes están de acuerdo. Estos resultados obtenidos nos indican que la mayor parte de discentes están totalmente de acuerdo con que están satisfechos al momento de realizar actividades con herramientas web 3.0 o de Educaplay, el discente tiene acceso a programas tecnológicos en donde realiza sus actividades y al mismo tiempo juega y va aprendiendo de forma mucho más fácil, llegando así a tener un mayor grado de interés en cuanto se refiere a las actividades escolares.

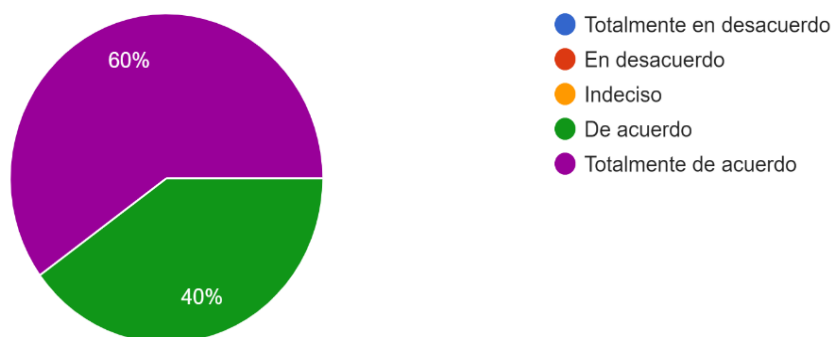
**Pregunta 14. Me gustaría utilizar con mayor frecuencia este tipo de herramientas dentro de la clase virtual.**

**Tabla 12:** Frecuencia del uso de herramientas dentro de la clase visual

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	0	40,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	0	60,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB



**Gráfico 9:** Frecuencia del uso de herramientas dentro de la clase virtual

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado EGB

**Análisis.** Del 100% de encuestados equivalentes a 25 discentes, el 60,0% están totalmente de acuerdo en que les gustaría utilizar con mayor frecuencia herramientas web 3.0 dentro de la clase virtual y el 40,0% está de acuerdo con esta pregunta. Por lo tanto, la mayor parte de discentes están totalmente de acuerdo en que les gustaría utilizar con mayor frecuencia este tipo de herramientas dentro de la clase virtual, pues al trabajar con Educaplay se pudo evidenciar que el discente se motivó al momento de realizar una actividad reflejando en las notas obtenidas por el docente

## **CAPITULO III**

### **RESULTADOS Y DISCUSION**

#### **3.1. Análisis y discusión de los resultados**

Para el desarrollo del análisis e interpretación de los resultados se tomó en cuenta 24 preguntas que fueron aplicadas a los estudiantes de séptimo grado de E.G.B. de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”, las mismas que han sido validadas por medio de Alfa de Cron Bach.

La muestra fue aplicada a 25 estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén”, del cantón Ambato.

## Nivel de Educación

Tabla 13: Nivel de educación

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Educación Inicial	0	0,0
Educación Básica Elemental	0	0,0
Educación Básica Media	25	100,0
Educación Básica Superior	0	0,0
Bachillerato General Unificado	0	0,0
Educación Superior	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB

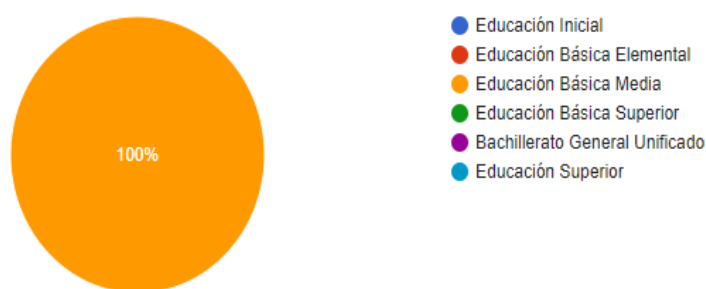


Gráfico 10: Nivel de educación  
Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 estudiantes encuestados equivalentes al 100% de la población, el 100% manifiestan que está cursando la Educación Básica Media. Según los resultados obtenidos se puede afirmar que los estudiantes están cursando el séptimo grado de Educación General Básica, puesto que a ese grado estaba destinada esta encuesta.

## Edades

Tabla 14: Edades

Opciones	Respuesta	Porcentaje
2 a 3	0	0,0
4 a 7	0	0,0
8 a 11	1	4,0
12 a 15	24	96,0
16 a 19	0	0,0
20 a 23	0	0,0
24 a 27	0	0,0
28 o más	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB

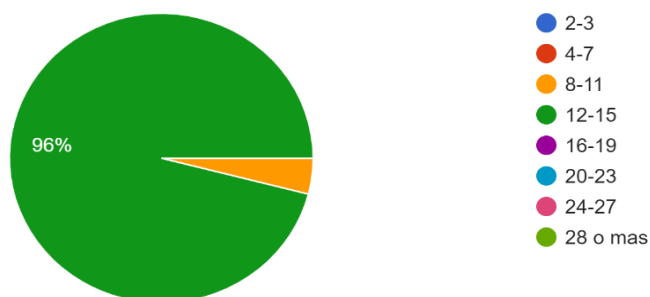


Gráfico 11: Edades  
Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 estudiantes encuestados equivalente al 100% de la población, el 96% manifiestan que tienen entre 12 a 15 años y el 4% indica que su edad es de 8 a 11 años. Los discentes al estar en séptimo grado de Educación General Básica, según el MINEDUC para Educación General Básica media que corresponde a quinto, sexto y séptimo, la edad promedio preferentemente ofertada es a niños y niñas de 12 a 15 años (Mineduc, 2016).

## Sexo

Tabla 15: Sexo

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Hombre	12	48,0
Mujer	13	52,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado EGB

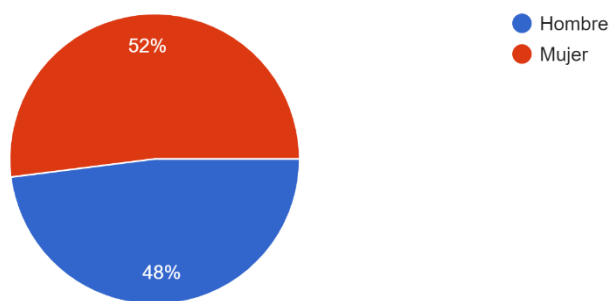


Gráfico 12: Sexo

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

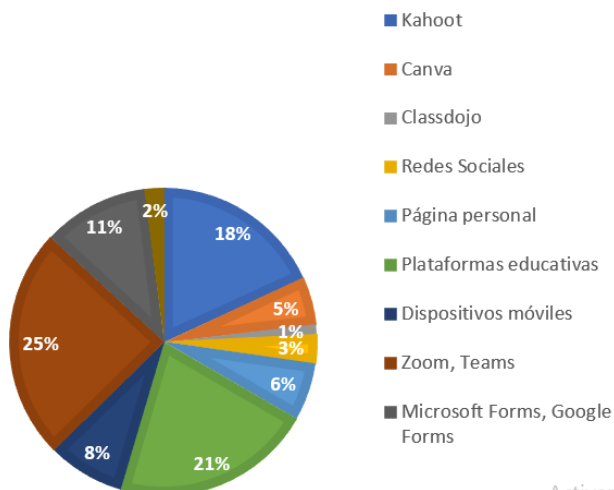
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la población, el 52% manifiesta que su sexo es femenino y el otro 48% manifiesta que es de sexo masculino. Según los resultados obtenidos en esta encuesta se puede afirmar que en el séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela “Jerusalén” existe un ligero predominio del sexo femenino.

**Pregunta 1. Elija los tipos de herramientas 3.0 que usted utiliza para aprender.**

**Tabla 16:** Herramientas web 3.0 para el aprendizaje

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Moodle	0	0,0
Kahoot	18	18,18
Wix	0	0,0
Canva	5	5,05
Mural	0	0,0
Classdojo	1	1,02
Redes Sociales	3	3,03
Página personal	6	6,06
Plataformas educativas	21	21,21
Dispositivos móviles	8	8,08
Zoom, Teams	24	24,24
Microsoft Forms, Google Forms	11	11,11
Otros	2	2,02
<b>TOTAL</b>	<b>99</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 13:** Herramientas web 3.0 para el aprendizaje  
Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes que corresponden a el 100% de la población, el 24,24% equivalente a 25 estudiantes manifestaron que utilizan Zoom y Teams como una herramienta del proceso aprendizaje; el 21,21% equivalente a 21 discentes utilizan



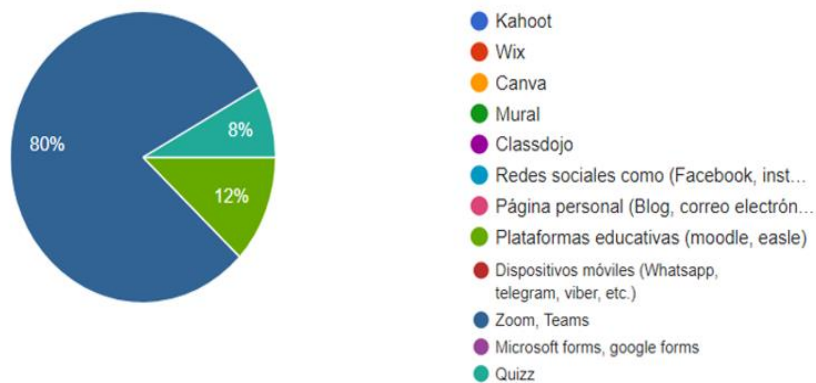
Plataformas Educativas; el 18,18% equivalente a 18 estudiantes utilizan Kahoot; el 11,11% equivalente a 11 discentes utilizan Microsoft Forms, Google Forms; el 8,08% equivalente a 8 discentes utilizan dispositivos móviles; el 6,06% equivalente a 6 discentes emplean páginas personales; el 5,05% equivalente a 5 discentes utilizan Canva; el 3,03% equivalente a 3 discentes utilizan redes sociales; el 2,02% equivalente a 2 discentes utilizan otras herramientas tecnológicas como microsoft office, quizz, etc y el 1,02% equivalente a una persona utiliza classdojo. Estos resultados ayudaron a conocer que la mayoría de discentes utilizan Zoom y Teams, como principal herramienta web 3.0 para el proceso de enseñanza aprendizaje, esto se debe a que la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” ayudó con la compra de la plataforma Zoom sin límite de tiempo y la Editorial Distrilibros colaboro facilitando los libros virtuales que se proyectaban en las clases por zoom de igual manera gracias al Ministerio de Educación conjuntamente con Microsoft permitieron el ingreso a la plataforma Teams.

**Pregunta 2. ¿Cuáles de estas herramientas web 3.0 utiliza su docente en el proceso de enseñanza?**

**Tabla 17:** Herramientas web 3.0 que utiliza el docente

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Moodle	0	0,0
Kahoot	0	0,0
Wix	0	0,0
Canva	0	0,0
Mural	0	0,0
Classdojo	0	0,0
Redes Sociales	0	0,0
Página personal	0	0,0
Plataformas educativas	3	12,0
Dispositivos móviles	0	0,0
Zoom, Teams	20	80,0
Microsoft Forms, Google Forms	0	0,0
Otros	2	8,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 14:** Herramientas que utiliza el docente  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados que corresponden a el 100% de la población, el 80% equivalente a 20 estudiantes expresan que el docente utiliza Zoom y Teams; el 12% que es el equivalente a 3 estudiantes expresan en cambio que el docente utiliza plataformas educativas y el 8% que es el equivalente a 2 estudiantes manifiestan que el docente emplea quizz, todas estas herramientas enmarcadas en el proceso de enseñanza

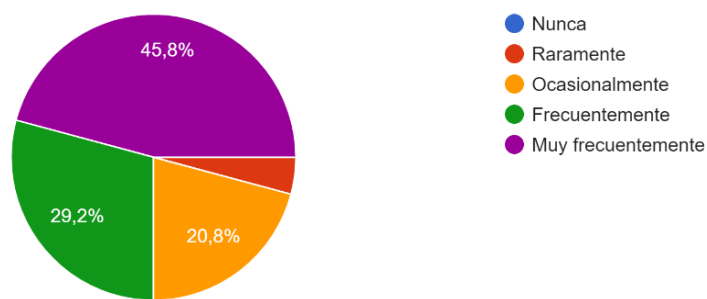
aprendizaje. Los docentes expresan en su mayoría que la herramienta que más se emplea en el proceso enseñanza aprendizaje es Zoom y Teams ya que era el medio por el cual el docente tenía mayor comunicación e interacción con los discentes.

**Pregunta 3. ¿Con qué frecuencia los docentes aplican trabajo colaborativo mediante uso de herramientas web 3.0?**

**Tabla 18:** Uso de herramientas web 3.0 para el aprendizaje colaborativo

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Nunca	0	0,0
Raramente	2	4,2
Ocasionalmente	5	20,8
Frecuentemente	7	29,2
Muy frecuentemente	11	45,8
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 15:** Uso de herramientas web 3.0 para el aprendizaje colaborativo  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

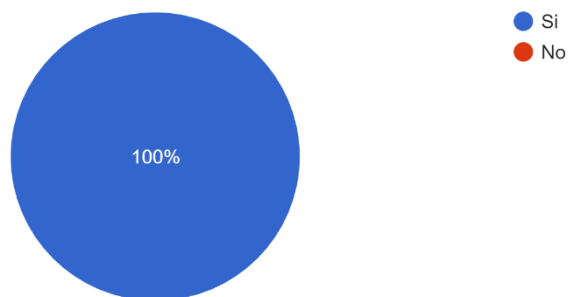
**Discusión.** De un total de 25 docentes que corresponden al 100% de la población, el 45,8% equivale a 11 docentes manifiestan que los docentes muy frecuentemente aplican herramientas web 3.0; el 29,2% equivalente a 7 docentes expresan que frecuentemente; el 20,8% equivalente a 5 docentes demuestran que ocasionalmente y el 4,2% equivalente a 2 docentes manifiesta que muy raramente se emplea herramientas colaborativas 3.0 en el aprendizaje colaborativo. Lo que nos da como resultado que los docentes emplean muy frecuentemente herramientas web 3.0 para el trabajo colaborativo en clases. Un claro ejemplo es cuando el docente forma grupos por zoom para elaborar mapas conceptuales sobre algún tema determinado.

**Pregunta 4. ¿Conoce el término herramienta y/o recurso sincrónico y asincrónico?**

**Tabla 19:** Término sincrónico y asincrónico

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Sí	25	100,0
No	0	00,0
<b>TOTAL</b>	25	100,0

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 16:** Terminos sincrónico y asincrónico  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 estudiantes encuestados equivalentes al 100% de la población, el 100% manifiestan que si conocen el termino herramienta sincrónica y asincrónica porque ellos cuentan con capacitaciones en aspectos tecnológicos gracias al docente de computación.

**Pregunta 5. En el caso de que la respuesta anterior sea positiva. Cuáles herramientas, recursos de la siguiente lista son sincrónicos.**

**Tabla 20:** Herramientas sincrónicas

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Zoom	25	100,0
Blog	0	0,0
Sitio Web	0	0,0
Chat	0	0,0
Foro	0	0,0
Google Meet	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 17:** Herramientas sincrónicas  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 estudiantes encuestados equivalentes al 100% de la población, el 100% de estudiantes manifiestan que la herramienta tecnológica Zoom es un recurso sincrónico que les permite realizar actividades en tiempo real y sobre todo que hay la interacción entre docente y discente.

### Pregunta 6. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas 3.0 para aprender?

Tabla 21: Frecuencia de herramientas web 3.0 estudiantes

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Nunca	1	4,0
Raramente	0	0,00
Ocasionalmente	3	12,0
Frecuentemente	13	52,0
Muy Frecuentemente	8	32,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

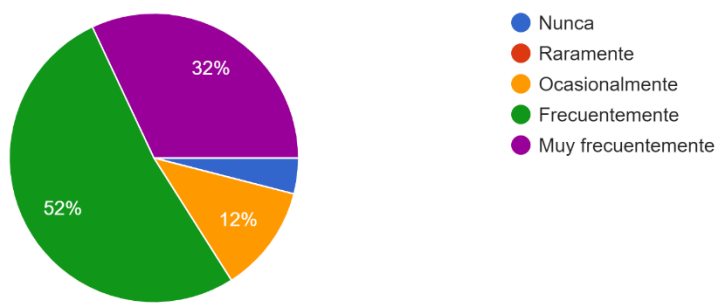


Gráfico 18: Frecuencia del uso de herramientas web 3.0 estudiantes  
Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

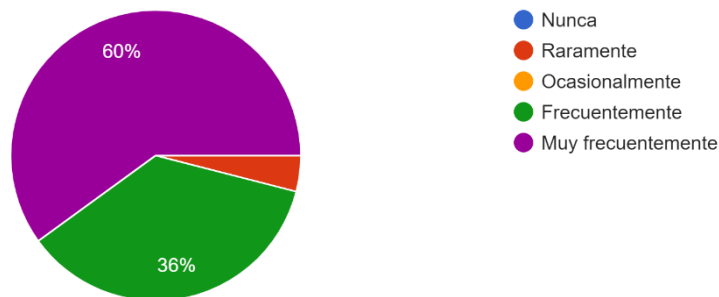
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la población, el 52,0% equivalente a 13 discentes indican que la frecuencia con la que usan herramientas tecnológicas 3.0 para aprender es frecuentemente; mientras que el 32,0% que es el equivalente a 8 discentes manifiestan que utilizan herramientas tecnológicas muy frecuentemente; el 12,0% que es el equivalente a 3 discentes utilizan ocasionalmente y el 4,0% equivalente a un discente indica que nunca utiliza herramientas tecnológicas para aprender, estos datos hay que tomar en cuenta que se los hacen en una época de educación virtual por el COVID 19

**Pregunta 7 ¿Con qué frecuencia utilizan los docentes las herramientas tecnológicas 3.0 para enseñar?**

**Tabla 22:** Frecuencia de uso de las herramientas web 3.0 docentes

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Nunca	0	00,0
Raramente	1	4,0
Ocasionalmente	0	00,
Frecuentemente	9	36,0
Muy Frecuentemente	15	60,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 19:** Frecuencia de uso de herramientas web 3.0 docentes

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la población, el 60,0% equivalente a 15 discentes manifiesta que los docentes usan muy frecuentemente herramientas tecnológicas 3.0 para enseñar; el 36,0% equivalente a 9 estudiantes manifiestan que frecuentemente y el 4,0% equivalente a un discente indica que raramente. En su gran mayoría los discentes manifiestan que los docentes muy frecuentemente utilizan herramientas tecnológicas web 3.0 para la enseñanza por el motivo que estamos en pandemia de COVID 19.

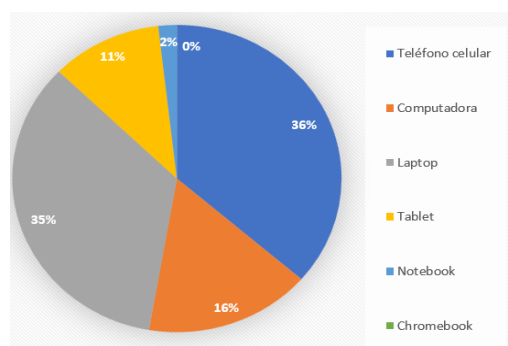


**Pregunta 8. ¿Qué tipo de dispositivos tecnológicos utiliza para aprender en clases virtuales?**

**Tabla 23:** Dispositivos tecnológicos para aprender

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Teléfono celular	20	36,37
Computadora	9	16,37
Laptop	19	34,54
Tablet	6	10,91
Notebook	1	1,81
Chromebook	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 20:** Dispositivos tecnológicos para aprender  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la población, el 36,37% equivalente a 20 discentes utilizan teléfono celular como medio tecnológico para aprender en las clases virtuales; el 34,54% equivalente a 19 discentes utilizan laptops; el 16,37% equivalente a 9 estudiantes utilizan computadoras de escritorio; el 10,91% equivalente a 6 estudiantes utilizan Tablet y el 1,81% equivalente a un estudiante utiliza notebook para aprender en clases virtuales. Esto quiere decir que la mayor parte de discentes utilizan un celular para aprender en clases virtuales, ya que un teléfono celular en la actualidad todo mundo lo sabe manejar y utiliza.

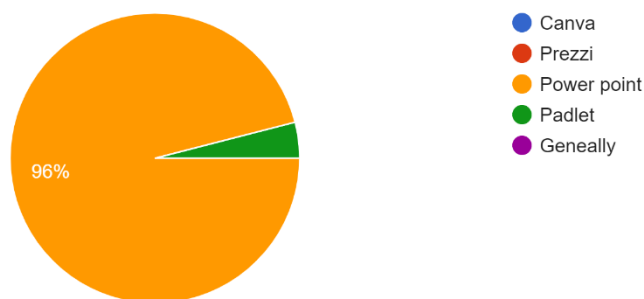
**Pregunta 9. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utiliza su docente para la presentación de información?**

**Tabla 24:** Herramientas para la presentación de información

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Canva	0	0,0
Prezzi	0	0,0
Power Point	24	96,0
Padlet	1	4,0
Generally	0	0,0
Otro	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 21:** Herramientas para la presentación de información

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

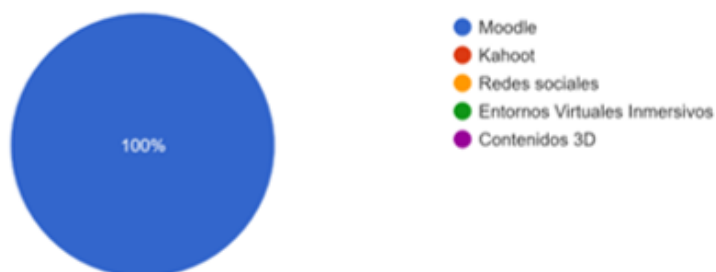
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la población, el 96,0% equivalente a 24 discentes indican que su docente utiliza PowerPoint como una herramienta tecnológica para la presentar información y el 4,0% equivalente a un discente manifiesta que utilizan Padlet como una herramienta tecnológica para la presentación de información, esto interpretamos que la herramienta que el docente del séptimo grado de la Escuela De Educación Básica “Jerusalén” que más se emplea es PowerPoint ya que es una herramienta tecnológica muy fácil y versátil de utilizar.

**Pregunta 10. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utiliza su docente para consolidar el conocimiento?**

**Tabla 25:** Herramientas tecnológicas para consolidar el conocimiento

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Moodle	0	0,0
Kahoot	0	0,0
Redes Sociales	1	4,0
Entornos Virtuales Inmersos	24	96,0
Contenidos 3D	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 22:** Herramientas tecnológicas para consolidar el conocimiento  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 100% nos indica que le docente consolida los aprendizajes a través de la herramienta Moodle ya que es una herramienta que permite gestionar y priorizar los conocimientos de manera más precisa con cada uno de los discentes.

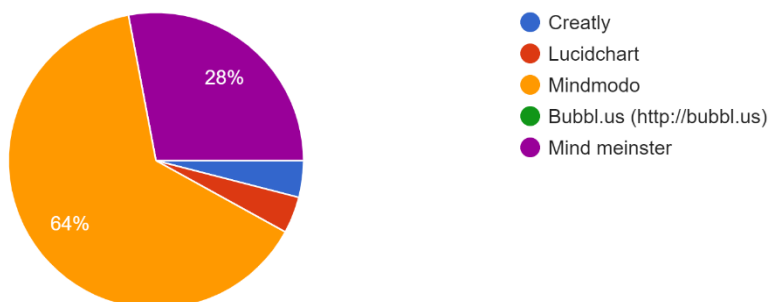
**Pregunta 11. ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 utiliza para realizar mapas conceptuales y mentales?**

**Tabla 26:** Herramientas web 3.0 para realizar mapas conceptuales y mentales

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Creatly</b>	1	4,0
<b>Lucidchart</b>	1	4,0
<b>Mindomo</b>	16	64,0
<b>Bubbl.us</b>	0	0,0
<b>Mind Meinster</b>	7	28,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 23:** Herramientas web 3.0 para realizar mapas conceptuales y mentales

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 64,0% equivalente a 16 discentes indican que los docentes utilizan Mindomo para realizar mapas conceptuales y mentales, el 28,0% equivalente a 7 estudiantes manifiestan que los docentes utilizan Mind Meinster para realizar mapas conceptuales y mentales, el 4,0% equivalente a un discente indica que la herramienta colaborativa para realizar mapas conceptuales y mentales por parte del docente es Creatly y por último el otro 4,0% equivalente a un discente manifiesta que la herramienta tecnológica donde creamos mapas mentales y conceptuales es el Lucidchart, la mayor parte de discentes testifican que el docente utiliza Mindomo como herramienta colaborativa 3.0 para la creación de mapas conceptuales y mentales.

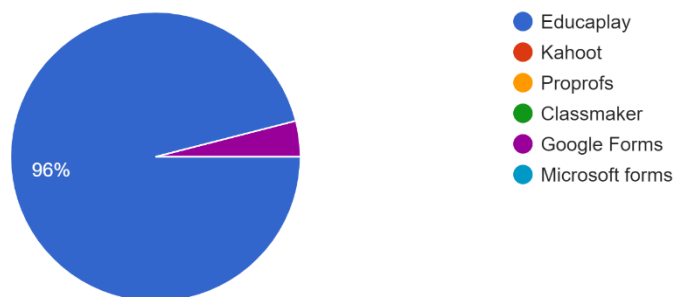
**Pregunta 12. ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 utiliza su profesor para la evaluación?**

**Tabla 27:** Herramientas web 3.0 para la evaluación

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Educaplay	24	96,0
Kahoot	0	0,0
Proprofms	0	0,0
Classmaker	0	0,0
Google Forms	1	4,0
Microsoft forms	0	0,0
Otros	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 24:** Herramientas web 3.0 para la evaluación

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

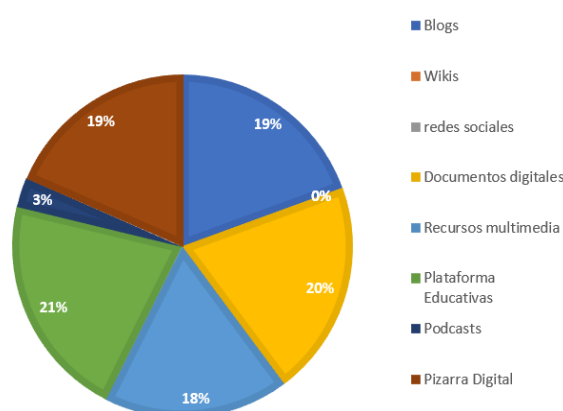
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 96,0% que es el equivalente a 24 discentes manifiestan que los docentes utilizan Educaplay y el 4,0% que es el igual a un discente manifiesta que los docentes utilizan Google Forms, estas son las herramientas que utilizan los docentes para la evaluación. La mayor parte de los discentes indican que la herramienta más utilizada para la evaluación es la herramienta colaborativa 3.0 Educaplay

**Pregunta 13. De la siguiente lista. ¿Qué herramientas utiliza su docente con fines de aprendizaje?**

**Tabla 28:** Herramientas para fines de aprendizaje

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Blogs	21	19,45
Wikis	0	00,0
Redes sociales	0	00,0
Documentos digitales	22	20,38
Recursos multimedia	19	17,59
Plataformas Educativas	23	21,29
Podcasts	3	2,77
Pizarra Digital	20	18,52
<b>TOTAL</b>	<b>108</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 25:** Herramientas para fines de aprendizaje

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 21,29% que es igual a 23 discentes indican que los docentes utilizan Plataformas educativas como una herramienta con fines de aprendizaje; el 20,38% equivalente a 22 discentes manifiestan que los docentes utilizan Documentos Digitales; el 19,45% equivalente a 21 discentes señalan que sus docentes utilizan Blogs Educativos; el 18,52% equivalente a 20 discentes expresan que los docentes emplean Pizarras digitales; el 17,59% lo que es igual a 19 discentes indican que la herramienta que utiliza su docente es Recursos Multimedia y el 2,77% equivalente a 3 discentes revelan que su docente utiliza la herramienta colaborativa

podcast con fines de aprendizaje. Entonces la mayoría de discentes contestaron que la herramienta más utilizada por el docente con fines de aprendizaje han sido las plataformas educativas, por el motivo que si hay alguna duda el docente despejara la misma en ese instante.

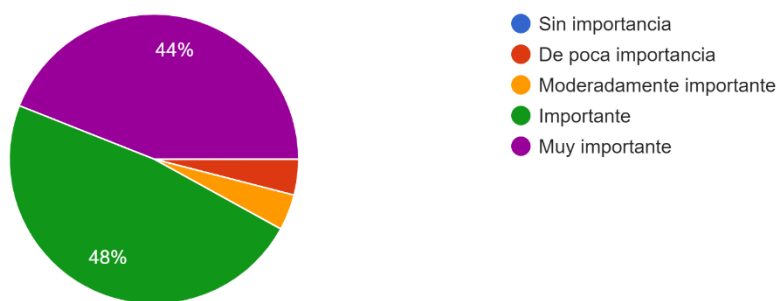
**Pregunta 14. ¿Qué tan importante es el uso de herramientas web 3.0 en su aprendizaje?**

**Tabla 29:** Importancia de herramientas web 3.0 en el aprendizaje

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Sin importancia	0	0,0
De poca importancia	1	4,0
Moderadamente importante	1	4,0
Importante	12	48,0
Muy importante	11	44,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 26:** Importancia de herramientas web 3.0 en el aprendizaje

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)

**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 48,0% es igual a 12 discentes los cuales manifiestan que es importante el uso de herramientas web 3.0 en el aprendizaje; el 44,0% equivalente a 11 estudiantes manifiestan que es muy importante; el 4,0% equivalente a un discente indica que es moderadamente importancia y por último el 4,0% restante que es igual a un discente nos indica que es de poca importancia el uso de las herramientas web 3.0 en el aprendizaje. De tal modo en mayor cantidad los discentes afirman que es importante que el docente utilice las herramientas web 3.0 en el proceso de enseñanza aprendizaje porque motiva y ayuda a la correcta interacción docente – discente.



**Pregunta 15. Considera que el uso de herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo.**

**Tabla 30:** Herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes.	0	0,0
Es una moda, dada la era tecnológica en la que vivimos.	0	0,0
Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos.	21	84,0
Es una herramienta totalmente prescindible.	0	0,0
Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes.	1	4,0
Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos	3	12,0
Minimiza tiempo y recursos	0	0,0
Ayudan a la búsqueda de información con mayor rapidez	0	0,0
Otro	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 27:** Herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)

Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 84,0% que equivale a 21 discentes manifiestan que es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos; el 12,0% que es igual a 3 discentes indican que

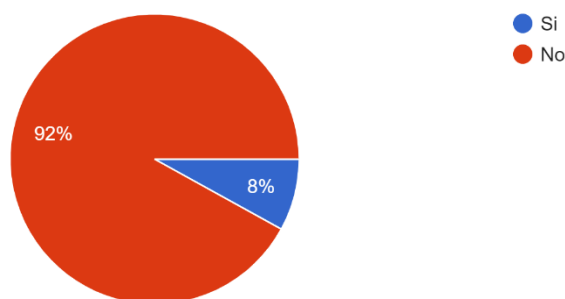
la herramienta colaborativa 3.0 facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos y por último el 4,0% equivalente a un discente indica que es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes. Se puede afirmar que es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos, ya que en este momento de pandemia se necesita mucho de las herramientas colaborativas 3.0 para el proceso aprendizaje.

**Pregunta 16. ¿Piensa usted que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) hace al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al momento de trabajar de forma colaborativa?**

**Tabla 31:** Dependencia a los EVA

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Sí	2	8,0
No	23	92,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 28:** Dependencia a los EVA  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

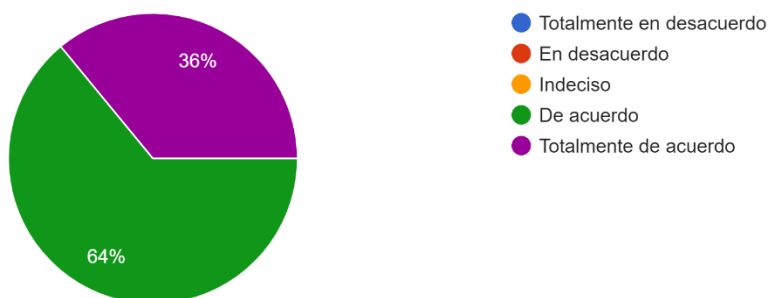
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 92,0% que es el equivalente a 23 discentes indican que los Entornos Virtuales de Aprendizaje no hacen al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al momento de trabajar de forma colaborativa; el 8,0% que es el equivalente a 2 discentes piensan que sí. Interpretando estos resultados los discentes afirman que los Entornos Virtuales de Aprendizaje no hacen al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al trabajar de forma colaborativa, por el motivo que cuando se trabaja en equipo todos aportan a salir adelante y colaboran en lo que más se pueda ya sea por ganarse una calificación y el simple hecho de hacerlo bien las tareas.

**Pregunta 17. Considera usted que el docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para el desarrollo del trabajo colaborativo.**

**Tabla 32:** Recursos propios basados en herramientas web 3.0

Opciones	Respuesta	Porcentaje
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	0	0,0
<b>En desacuerdo</b>	0	0,0
<b>Indeciso</b>	0	0,0
<b>De acuerdo</b>	16	64,0
<b>Totalmente de acuerdo</b>	9	36,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 29:** Recursos propios basados en herramientas web 3.0  
**Elaborado por:** Anahuarqui, A. (2021)  
**Fuente:** Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

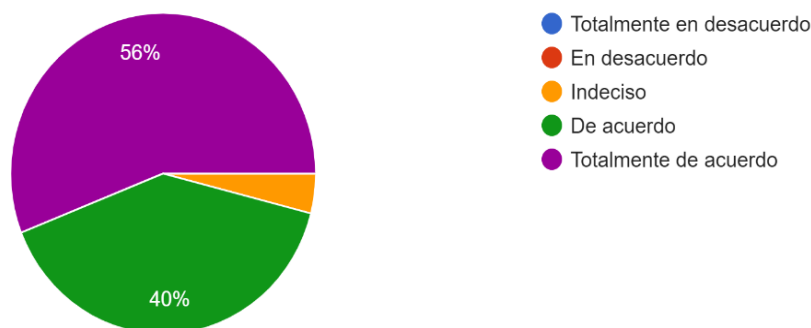
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 64,0% equivalentes a 16 discentes están de acuerdo que el docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para el desarrollo del trabajo colaborativo; el 36,0% que es igual a 9 discentes nos indican que están en totalmente de acuerdo. Por lo tanto, la mayoría de discentes manifiestan que están de acuerdo en que el docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para desarrollar el trabajo colaborativo entre todos sus estudiantes a cargo, se notó que hubo mayor desempeño al momento que se les presentaba trabajos grupales en herramientas como IdeaFlip y quizizz.

**Pregunta 18. ¿Considera usted que el desarrollo de recursos web 3.0 por parte del docente es importante para mejorar la enseñanza en la virtualidad de la educación para mejorar el trabajo colaborativo?**

**Tabla 33:** Importancia de los recursos web 3.0 en la enseñanza

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0,0
En desacuerdo	0	0,0
Indeciso	1	4,0
De acuerdo	10	40,0
Totalmente de acuerdo	14	56,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
 Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 30:** Importancia de los recursos web 3.0 en la enseñanza  
 Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
 Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

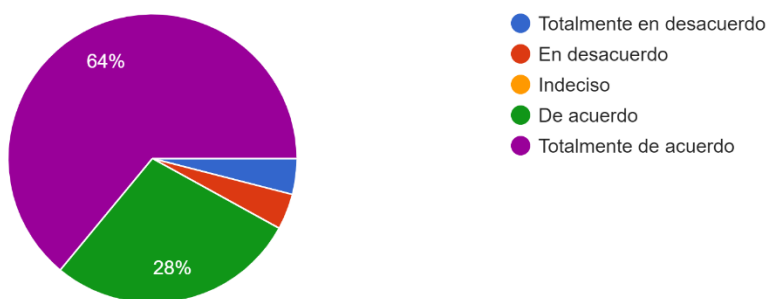
**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 56,0% equivalente a 14 discentes consideran que están de totalmente de acuerdo en el desarrollo de recursos web 3.0 por parte del docente es importante para mejorar la enseñanza en la virtualidad de la educación para mejorar el trabajo colaborativo; el 40,0% equivalente a 10 discentes indican que están de acuerdo y el 4,0% equivalente a un discente nos indica que está indeciso. Nos confirma esta pregunta que la mayoría de discentes están totalmente de acuerdo en el desarrollo de recursos web 3.0 por parte del docente mejora la enseñanza en la educación virtual y el aprendizaje colaborativo, ya que el docente debe estar en constante capacitación en el mundo virtual y así podrá brindar una educación de calidad y calidez a cada uno de sus estudiantes.

**Pregunta 19. Cree usted que la correcta aplicación y utilización de herramientas web 3.0 promueven el interés, la participación y la motivación de los alumnos dentro de trabajo colaborativo.**

**Tabla 34:** Herramientas web 3.0 promueve la participación y motivación

Opciones	Respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	1	4,0
En desacuerdo	1	4,0
Indeciso	0	0,00
De acuerdo	7	28,0
Totalmente de acuerdo	16	64,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
 Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.



**Gráfico 31:** Herramientas web 3.0 promueve la participación y motivación  
 Elaborado por: Anahuarqui, A. (2021)  
 Fuente: Estudiantes de Séptimo grado E.G.B.

**Discusión.** De un total de 25 discentes encuestados equivalente al 100% de la muestra, el 64,0% que equivale a 16 discentes están totalmente de acuerdo en que una correcta aplicación y utilización de herramientas web 3.0 promueve el interés, la participación y motivación del estudiante en el aprendizaje colaborativo; el 28,0% equivalente a 7 discentes están de acuerdo; el 4,0% de la muestra de discentes están en desacuerdo y por último el restante 4,0% equivalente a un discente están totalmente en desacuerdo. Con estos resultados obtenidos en la encuesta se puede asegurar que la mayoría de estudiantes están de totalmente de acuerdo en que una correcta aplicación y utilización de herramientas web 3.0 promueve el interés, la participación y motivación del estudiante en el aprendizaje colaborativo.

### 3.2. Verificación de Hipótesis

En este trabajo de investigación para la verificación de la hipótesis se aplicó el estadístico para la comprobación de una muestra, por consiguiente, el estadístico más apropiado para estas muestras (preguntas 6 y 17) fue el Chi cuadrado.

Tabla 35. Resumen de Prueba de Hipótesis

	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	Las categorías de Tipos de herramientas 3.0 que usted utiliza para aprender: se producen con probabilidades iguales.	Prueba de chi-cuadrado de una muestra	,000	Rechazar la hipótesis nula.
2	Las categorías de Herramienta para evaluar se producen con probabilidades iguales.	Prueba de chi-cuadrado de una muestra	,000	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Mediante estas dos preguntas se puede comprobar la aceptación o rechazo de la Hipótesis nula (H0) o Hipótesis alterna (H1), como se describe a continuación:

H0: La herramienta colaborativa Educaplay no mejora el desempeño académico de los estudiantes de séptimo grado.

H1: La herramienta colaborativa Educaplay mejora el desempeño académico de los estudiantes de séptimo grado.

Para corroborar la hipótesis se utiliza el estadístico de población Kolmogorov Smirnov (K-S); el cual permitió determinar el rechazo de la hipótesis nula.

Tabla 36. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Tipos de herramientas 3.0 que usted utiliza para aprender:	Herramienta para evaluar
N		25	25
Parámetros normales <sup>a, b</sup>	Media	2,76	3,14
	Desviación típica	3,727	1,824
	Absoluta	,491	,401
Diferencias más extremas	Positiva	,491	,401
	Negativa	-,318	-,218

Z de Kolmogorov-Smirnov	2,252	1,838
Sig. asintót. (bilateral)	,000	,002

- a. La distribución de contraste es la Normal.
- b. Se han calculado a partir de los datos.

Al tener un p(valor) menor a 0,05 en las preguntas más representativas para esta investigación, se toma como decisión final el rechazo de la hipótesis nula (H0) y aceptar la Hipótesis Alterna (H1), la cual menciona que la herramienta colaborativa Educaplay mejora el desempeño académico de los estudiantes de séptimo grado.



## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- La herramienta colaborativa Educaplay, es una plataforma virtual, la misma que se caracteriza por su versatilidad y fácil manejo, se ha convertido en una de las herramientas más utilizadas por los docentes en tiempos de pandemia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje; sirve para las diferentes asignaturas en los estudiantes de séptimo grado E.G.B. de la Escuela “Jerusalén”; aportando al conocimiento de forma dinámica e innovadora sacando de la monotonía a discentes y docentes, conociendo de nuevas técnicas, desarrollando diferentes actividades que se encuentran en la plataforma con la finalidad de mejorar el desempeño académico de los estudiantes, el mismo que se verá reflejado en sus calificaciones, y en la disposición que va a tener para aprender.
- Las herramientas colaborativas son un aporte muy importante en el ámbito educativo, en la encuesta realizada a los estudiantes de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Jerusalén” manifiestan que el 96,0% de los estudiantes trabajan con la herramienta colaborativa Educaplay y el 4,0% de estudiantes trabaja con Google Forms; en base a este resultado se determina que Educaplay es una plataforma muy utilizada por los estudiantes permitiendo desarrollar sus destrezas y habilidades en el proceso de enseñanza, compartiendo actividades multimedia y juegos de tipo educativo.
- Los recursos colaborativos basados en Educaplay en el ámbito educativo, son imprescindibles para el docente, porque al encontrarnos impartiendo clases mediante el uso de la tecnología, en un entorno virtual es necesario utilizar las diferentes herramientas web 3.0 que nos facilitan la interacción de docente y discente permitiendo así tener un entorno más dinámico y motivador.

## 4.2. Recomendaciones

- Capacitar a los docentes, antes del manejo de las herramientas web 3.0, (Educaplay), para despejar todas las inquietudes sobre las actividades que vamos a compartir durante las clases con los discentes, dependiendo el nivel que el discente este cursando a fin de mejorar su comprensión de contenidos y desempeño académico dentro del proceso educativo.
- Utilizar la herramienta colaborativa Educaplay es de mucha importancia porque brinda grandes colaboraciones al momento de impartir una clase, se debe realizar actividades constantes en la plataforma, teniendo en cuenta el tiempo que se asigna para generar destrezas en el estudiante.
- Adquirir capacitaciones constantes para el desarrollo de recursos colaborativos, tales como herramienta Educaplay, convirtiéndose en docentes actualizados con los medios digitales para orientar, guiar y colaborar con los estudiantes, alejando los obstáculos que se le presenten en el momento de realizar o presentar una tarea u actividad durante un tiempo determinado. El uso de esta herramienta transformara la clase, sacándola del aburrimiento y del cansancio mental.

## Referencias Bibliográficas

- Alzaga, A. (12 de Noviembre de 2020). *EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego?* Obtenido de Observatorio de Tecnología educativa: <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Aragón, L. E. (2016). *Evaluación psicológica en el área educativa*. México: Pax México.
- Area, M. y. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3). Obtenido de <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Arellano, Á., & Reino, S. (2017). *Los cuentos y fábulas en el aprendizaje de la lectura de niños y niñas*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3755/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2017-000050.pdf>
- ASOCIACIÓN DE COOPERACIÓN PARA EL DESARROLLO Y LA SEGURIDAD DIGITAL. (18 de mayo de 2018). *Impulsamos un mundo digital para todos*. Obtenido de ACDeS Digital: <https://acdesdigital.org/realidad-virtual-fantasia-en-realidad/>
- Aulaplaneta. (23 de abril de 2013). Obtenido de Blog educativo: <https://www.aulaplaneta.com/2013/04/23/novedades-aulaplaneta/bienvenidos-a-la-nueva-web-de-aulaplaneta/>
- aulaPlaneta. (2016). *aulaPlaneta*. Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2016/01/04/recursos-tic/emaze-crea-presentaciones-3-0/>
- Barrera, C. (2017). *Habilidades lingüísticas del mediador y su incidencia en las fases de mediación de conflictos*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26774/1/180447796-4%20Cristina%20Alexandra%20Barrera%20Moreano%20-%20copia.pdf>
- Basto, R. (2017). *La Función docente y el rendimiento académico*. Obtenido de Universidad Autónoma de Tlaxcala: <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2030.pdf>
- Bonvecchio, M. (2015). *Evaluación de los Aprendizajes*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Borja, C. (2017). *Uso de presentaciones multimedia EMAZE en la cohesión de la producción escrita*. UCE, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13862>
- Brand, P. (2017). *Lectura literal*. Obtenido de [https://www.tiposde.com/lectura\\_literal.html](https://www.tiposde.com/lectura_literal.html)
- Cáceres, K. (2020). Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2). Obtenido de <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/284>
- Cadavid, J., Piedrahita, A., & Bez, M. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista electrónica de investigación en educación en ciencias*, 11(2).

- Camacho, G. (2016). *El hábito de la lectura en la comprensión lectora de los estudiantes*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23200/1/TESIS%20GRACE%20CAMACHO.pdf>
- Camino. (2016). *Completar*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%203%20ADs%20Aracelly%20de%20los%20C3%81ngeles.pdf>
- Camino, M. (12 de octubre de 2016). *Educa con tic*. Obtenido de Actividades interactivas con Educaplay: <http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>
- Camprovin, C. (11 de Marzo de 2020). *¿Qué es Microsoft TEAMS?* Obtenido de Ibermatica365: <https://www.ibermatica365.com/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-microsoft-teams/>
- Carrascal, N. (07 de septiembre de 2014). *VENTAJAS Y DESVENTAJAS HERRAMIENTAS COLABORATIVAS*. Obtenido de Administracion de empresas, Bolivia: <https://es.slideshare.net/nazlycarrascal/ventajas-y-desventajas-herramientas-colaborativas>
- Castelló, A. (2016). *Habilidades comunicativas (III): la escucha activa*. Obtenido de <https://comunicacioncambio.com/escucha-activa/>
- Castro, M. (2020). "LAS EMOCIONES Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ FÉLIX GONZALES" DE LA PARROQUIA GÜEL, DEL CANTÓN SÍGSIG, DE LA PROVINCIA DEL AZUAY. *Título de Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32138/1/PROYECTO%20DE%20INVESTIGACION%20-%20TESIS%20-%20CASTRO%20MANUEL.pdf>
- Celorio, M. (2017). *Elaborar estrategias metodologicas para el desarrollo de la inteligencia lingüística en niños*. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/3084/1/72-DTI-17-17-1726312364.pdf>
- Cevallos, E., & Huertas, G. (2015). *Proceso de lectura*. Recuperado el 31 de Julio de 2015, de <http://es.slideshare.net/GuidoECeballosHuertas/proceso-de-lectura-9414598>
- Chong, E. (2017). *Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Politécnica del Valle de Toluca*. Obtenido de Centro de Estudios Educativos : <https://www.redalyc.org/pdf/270/27050422005.pdf>
- Chugcho, M. (2020). "LA EDUCACIÓN VIRTUAL Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE NOVENO NIVEL DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, EN EL PERIODO ACADÉMICO ABRIL-SEPTIEMBRE 2020". *Título de Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32368/1/Tesis%20Final%20%28MARLENE%29%20%20%281%29.pdf>

- Citrix Systems, Inc. (2021). *¿Qué es la virtualización de aplicaciones?* Obtenido de Citrix: <https://www.citrix.com/es-es/solutions/vdi-and-daas/what-is-application-virtualization.html>
- Dirección de desarrollo curricular. (20 de abril de 2020). *ÁREA DE GESTIÓN CURRICULAR Y DESARROLLO ACADÉMICO DOCENTE*. Obtenido de Universidad de Antofagasta: [http://plataformas.uantof.cl/wp-content/uploads/2020/04/GCDA\\_TIPS-DOCENTES\\_EVALUACIONES-EN-QUIZZZ.pdf](http://plataformas.uantof.cl/wp-content/uploads/2020/04/GCDA_TIPS-DOCENTES_EVALUACIONES-EN-QUIZZZ.pdf)
- Durango, Z. (2016). *La lectura y sus tipos*. Obtenido de <https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>
- Ecoescuela. (23 de Mayo de 2011). *Educaplay para la creación de actividades educativas multimedia*. Obtenido de Area de Tecnología educativa: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2011/05/23/educaplay-para-la-creacion-de-actividades-educativas-multimedia/>
- Educación 3.0. (7 de diciembre de 2021). *Herramientas para utilizar presentaciones multimedia en clases*.
- Educaplay. (2021). *Como crear crucigramas*. Obtenido de <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/crucigramas.html>
- Einatec. (2020). *¿Qué tipos de aplicaciones web existen?* Obtenido de Einatec: <https://einatec.com/tipos-de-aplicaciones-web/>
- Escoriza, J. (2016). *Evaluación del conocimiento de las estrategias de comprensión lectora*. México: Pearson Educación.
- Esparza, B. (2021). *La educación virtual en el desarrollo de la lectura comprensiva en los estudiantes de tercer nivel, de la carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato, durante el periodo académico*. Universidad Técnica de Ambato. Ambato: Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32285>
- Espín, D. (2019). *Aplicación de una estrategia lúdica para desarrollar las capacidades lectoras en los niños de educación básica elemental*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2577>
- Ferreño, E. (29 de abril de 2018). *Office 365 ¿Qué es y para qué sirve ?* Obtenido de Profesional Review: <https://www.profesionalreview.com/2018/04/29/que-es-office-365/>
- Freire, M. (2015). *Circuito de la comunicación*. Riobamba-Ecuador: Edipcentro.
- Frías, M., Arce, C., & Flores, P. (2016). Uso de la plataforma socrative.com para alumnos de Química General. *ScienceDirect*, 27(1).

- Gándara, B. P. (2017). *Metodología de la evaluación educativa*. Obtenido de monografias.com:  
<https://www.monografias.com/docs115/metodologia-evaluacion-educativa/metodologia-evaluacion-educativa.shtml#metodologa>
- Garcés, M., & Aveiga, M. (2016). *Tipología textual y su incidencia en las habilidades narrativas*. Obtenido de  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2363/1/TIPOLOG%c3%8dA%20TEXTUAL%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20LAS%20HABILIDADES%20NARRATIVAS.pdf>
- Gavilano, L. (14 de Noviembre de 2020). *Estrés infantil en el desempeño escolar en tiempos de pandemia en estudiantes de primaria de una IE de Ayacucho, 2020*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60862/Gavilano\\_GLP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/60862/Gavilano_GLP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- German, O. (2017). *EL DESEMPEÑO ACADÉMICO*. Obtenido de UNA VISION DESDE LOS ACTORES:  
[https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/907/Orozco\\_Vallejo\\_German\\_Manuel\\_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Es%20decir%2C%20el%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico,manera%20como%20%C3%A9stos%20se%20enfrentan](https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/907/Orozco_Vallejo_German_Manuel_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Es%20decir%2C%20el%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico,manera%20como%20%C3%A9stos%20se%20enfrentan)
- Gil, J. L. (22 de Febrero de 2011). *¿Qué es dropbox?* Obtenido de Synergy:  
<https://www.synergyweb.es/blog/que-es-dropbox-y-como-funciona/>
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. Universidad Casa Grande. Guayaquil: Universidad Casa Grande. Departamento de Posgrado. Obtenido de  
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429>
- Guiza, M. (octubre de 2011). *Trabajo colaborativo en la web: Entorno Virtual*. Obtenido de UNIVERSIDAD DE ILLES BALEARS:  
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/59037/tmge1de1.pdf>
- Guzmán, M., Herrera, C., Gaitán, J., & Barboza, E. (2016). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de Dirección Recurso Tecnológicos en la Educación:  
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- Hernández, M. (27 de mayo de 2021). *Aula Planeta: Innovamos para una educación mejor*. Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2021/05/27/noticias-sobre-educacion/mariola-hernandez-directora-gerente-de-la-federacion-de-centros-de-ensenanza-de-valencia-feceval/>
- Herrera, K. (2016). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del hábito lector*. Obtenido de [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2599/1/60424\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2599/1/60424_1.pdf)
- Herrera, R. R. (12 de Julio de 2021). *Educaplay*. Obtenido de Educaplay Support Team:  
<https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=rm&ogbl#inbox/FMfcgzGkZQGSkPjRhnbfdzCKGZXSMcxG>

- Infantil, C. E. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). 1- 4(20).  
Obtenido de [esvial.org/wp-content/files/estandarizacionmetadatosPonsHileraPages.pdf](http://esvial.org/wp-content/files/estandarizacionmetadatosPonsHileraPages.pdf)
- INFoD. (abril de 2020). *Mapas mentales con Mindmeister*. Obtenido de Instituto Nacional de Formación de Docentes: <https://red.infod.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-MindMeister.pdf>
- Jañez, T. (2016). *Lógica jurídica*. Caracas: Rubens.
- Jarrín, L. (2015). *las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13288/1/FCHE-EBS-1528.pdf>
- Jutoran, M. O. (2017). *La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa en la enseñanza de la traducción*. Obtenido de Academia, Accelerating the world's research: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31555407/Orozco\\_evaluacion\\_2006-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1636938298&Signature=WClb0h5g6ARNLerqxlyy73ImZPBZisBgyUCPTkvoScN1wkMWZqLyZULO59hqdk~xdM5pZ-jnrp0MMLuvGoso8Mm5gg5ZzC0NCdkRVDFKc7zekR3U~KdyNCr9DTqFx8JdszQt](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31555407/Orozco_evaluacion_2006-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1636938298&Signature=WClb0h5g6ARNLerqxlyy73ImZPBZisBgyUCPTkvoScN1wkMWZqLyZULO59hqdk~xdM5pZ-jnrp0MMLuvGoso8Mm5gg5ZzC0NCdkRVDFKc7zekR3U~KdyNCr9DTqFx8JdszQt)
- Lagua, E. (2016). *La lectura creativa y el rendimiento escolar de los estudiantes*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24160/1/EDWIN%20NEPTAL%C3%8D%20LAGUA%20P.TESIS.pdf>
- Lara, M. (2021). La gimnasia cerebral en el desempeño académico de los estudiantes del noveno nivel paralelo "B" de la Carrera de Educación Básica, de la Universidad Técnica de Ambato, durante el período académico octubre 2020 – enero 2021. *Título de Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Tungurahua, Ecuador. Recuperado el 16 de Junio de 2021, de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32289/1/Lara%20Maritza-%20PROYECTO%20FINAL%20%20%281%29.pdf>
- Lastre, K., & Chima, F. (2018). *Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria*. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-58582018000100011](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-58582018000100011)
- Llerena, S. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el desarrollo de la comprensión lectora*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/24148/1/Sandra%20Gissela%20Llerena%20Llerena.pdf>
- Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. (I. E. Español), Ed.) *Universidad de Alicante*, 4(1). Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/57605>
- Lomce. (2016). *Cuerpo de Maestros. Educación Primaria*. Madrid: CEP.
- López, O., & González, M. (2017). *Incidencias de las Estrategias Metodológicas implementadas por docentes en la comprensión lectora*. Obtenido de <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/7048/6656>

- López, R. (2018). *La lengua y cultura*. Obtenido de <https://www.oas.org/ext/es/desarrollo/recursos-educacion-docente/Planes-de-Clase/Detalles/la-lengua-y-cultura>
- Maliza, G. (2020). *La gamificación y su relación en el aprendizaje*. Universidad Técnica de Ambato. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Docencia en Informática. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30893>
- Manrique, T. (2 de Febrero de 2015). *App Educativas*. Obtenido de <https://www.slideshare.net/escuelateresamanrique/app-educativas-dropbox/9>
- Manual Office 365. (septiembre de 2021). *Manual del usuario microsoft office 365*. Obtenido de Universidad Técnica del Norte: <https://www.utn.edu.ec/wp-content/uploads/2021/09/Manual-office-365-utn.pdf>
- Martín, M. (2017). *Glosario europeo sobre educación*. España: CIDE.
- Martín, S. (2019). *INTEF*. (C. Commons, Editor) Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/10/Kahoot.pdf>
- Marzal, M. C. (2008). Criterios para la evaluación de la usabilidad de los recursos educativos virtuales: un análisis desde la alfabetización en información. *Universidad Carlos III de Madrid. C, 13(4)*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10016/4629>
- MinEduc. (agosto de 2012). Obtenido de Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>
- MinEduc. (2012). *Ministerio de Educación*. (M. d. MinEduc, Ed.) Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-TIC-aplicadas.pdf>
- MINEDUC. (2021). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/lanzamiento-del-curso-y-concurso-virtual-de-videojuegos-para-el-aula/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de niveles de educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Ministerio de Educación Pública. (2015). *Guía básica de Educaplay*. Obtenido de Dirección de recursos tecnológicos en la Educación: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>
- Monroy, J., & Gómez, B. (2016). *Comprensión lectora*. Obtenido de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-75272009000100008](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008)
- Mora, M., Arroyo, V., & Leal, Á. (2018). Socrative en el aula de Educación Primaria: propuesta didáctica para trabajar los seres vivos. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, 21*. Obtenido de <https://doi.org/10.24215/18509959.21.e03>



- Morales, J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana\\_%20Proyecto%20de%20Titulaci%3%b3n-signed-signed%20%281%29.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%3%b3n-signed-signed%20%281%29.pdf)
- Olivos, T. M. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje*. Mexico DX: Universidad Autónoma Metropolitana .
- Ordoñez, C. (26 de Abril de 2021). *Ambiente Virtual de aprendizaje mediante herramientas colaborativas en la asignatura de Estudios Sociales para el décimo año de educación básica*. Obtenido de Universidad Técnica de Machala: [http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16866/1/T-8668\\_ORDO%3%91EZ%20ALULIMA%20CARLOS%20EFRAIN.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16866/1/T-8668_ORDO%3%91EZ%20ALULIMA%20CARLOS%20EFRAIN.pdf)
- Orrego, M., & Aimacaña, C. (Octubre de 2018). *Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general*. Obtenido de Polo del Conocimiento: [file:///C:/Users/HP/Downloads/729-1955-2-PB%20\(6\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/729-1955-2-PB%20(6).pdf)
- Perrenoud, P. (2008). *La evaluación de los alumnos* . Buenos Aires: Colihue. S.R.L.
- Pintor, E., Gargantilla, P., & Herreros, B. &. (2014). Kahoot en docencia: una alternativa práctica a los clickers. *Universidad Europea de Madrid*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11268/3603>
- Pizarro, H. (11 de Enero de 2021). *Dinámica familiar y el desempeño académico de los estudiantes de la Unidad* . Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32293/1/BJCS-TS-339.pdf>
- Prado, G. (2018). *Incidencia del contexto social en la motivación lectora de los estudiantes de primer año de bachillerato, en la asignatura de lengua y literatura*. Obtenido de <http://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/20841>
- Proyecto Día. (10 de octubre de 2019). *Docentes Innovando en Arafo*. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mfumfri/2019/10/10/mindomo/>
- Proyecto Día. (Mayo de 2020). *Adivinanza con Educaplay, juego de pistas*. Obtenido de Proyecto Día: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mfumfri/2020/03/25/adivinanza-con-educaplay-juego-de-pistas/>
- Punina, J. (2017). *La comprensión lectora y el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26522/1/1804231189%20PuninaChaglla%20Jos%3%a9%20Fabricio.pdf>
- Quimbayo, Y. (Abril de 2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa*

- Policarpa Salavarrera de Girardot*. Obtenido de Universidad Privada Norber Wiener: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20%20Sanabria%20Abril%2C%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quintero, J. (2015). *Las estrategias metodológicas de la lectura influye en la lectura comprensiva de los niños*. Obtenido de [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/3142/1/46018\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/3142/1/46018_1.pdf)
- Quintero, M. (2017). *El desempeño académico: Una visión desde los actores*. Obtenido de [https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/907/Orozco\\_Vallajo\\_German\\_Manuel\\_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Tonconi%20\(2010\)%2C%20define%20el,el%20que%20fija%20los%20rangos](https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/907/Orozco_Vallajo_German_Manuel_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Tonconi%20(2010)%2C%20define%20el,el%20que%20fija%20los%20rangos)
- Ramírez, I. (2018). *Para que sirve Kahoot*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Ramírez, I. (2018). *Xataka Basics*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rivera, A., Viera, L., & Pulgarón, R. (2010). La educación virtual, una visión para su implementación en la carrera de Tecnología de la Salud de Pinar del Río. *Rivera, A.; Viera, L.; Pulgarón, R. (2010). La educación virtual, una visión para su implementación en la carrera de Tecnología de la Salud de Pinar del Río. Scielo, 24(2)*. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412010000200002](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000200002)
- Rizzo, K. (Junio de 2019). *Plataforma Educvaplays y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa "José María Estrada", del Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos*. Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6365/P-UTB-FCJSE-COMPT-000101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, D. (2016). *Técnicas de comprensión literal y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2914/1/UPSE-TEB-2015-0194.pdf>
- Rodríguez, D., Mezquita, J., & Gómez, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta quizizz. *Currículum y Formación del Profesorado, 23(3)*. Obtenido de <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>
- Román, L. (2021). *Educación 3.0*. Obtenido de <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>
- Ruiz, D. (2018). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *INTEF*. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>
- Ruiz, D. (noviembre de 2018). *Quiz en el aula: evaluar jugando*. Obtenido de Observatorio de Tecnología Educativa: <https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf>

- Ruiz, M., & Guzmán, J. (2015). *Guía mínima de estudio para la evaluación del desempeño docente*. España: Editores.
- Sanchez, C. (7 de noviembre de 2012). *Blogfolio Carmen Sanchez*. Obtenido de Maestria en informática Educativa : <http://blogfoliocarmensanchez.blogspot.com/2012/11/recurso-educaplay.html>
- Sánchez, C. (2018). *Estrategias didácticas del método sgav en el desarrollo de destrezas comunicativas*. Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2377/1/76657.pdf>
- Sánchez, G. (2021). *Las relaciones comunicacionales en el desempeño escolar de los estudiantes del séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa Guayaquil, del Cantón Ambato*. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33801/1/S%c3%81NCHEZ\\_MASAQUIZA\\_GERSON\\_STALIN\\_INFORME%20FINAL%20DE%20TITULACI%c3%93N.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33801/1/S%c3%81NCHEZ_MASAQUIZA_GERSON_STALIN_INFORME%20FINAL%20DE%20TITULACI%c3%93N.pdf)
- Segura, M. (2016). *Las habilidades comunicativas ¿qué son?* Obtenido de <https://konpalabra.konradlorenz.edu.co/2016/04/las-habilidades-comunicativas-qu%C3%A9-son.html>
- Sigcha, D. (2015). *La incidencia de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/5779/1/Tesis%20Diana%20Alicia%20Sigcha.pdf>
- Soria, M. (28 de Junio de 2021). *La era de la inteligencia colectiva, uso de herramientas colaborativas en línea*. Obtenido de ARTÍCULO DE REFLEXIÓN: <https://revistas.univalle.edu/index.php/compas/article/view/64/51>
- Suárez, A. (2015). *Estrategias metodológicas para potencializar el desarrollo lógico matemático*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7221/1/Mg.DCEv.Ed.1998.pdf>
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Universidad Nacional de Educación del Ecuador. Azogues: Universidad Nacional de Educación del Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Tiño, C. (2017). *Fluidez lectora en idioma materno*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/82/Ti%C3%B1o-Cecilia.pdf>
- Torrealba, M., & Rodríguez, Y. (Febrero de 2018). *Herramientas Colaborativas*. Obtenido de Las Tecnologías al Servicio de la Educación : <http://tecnologiaupel.weebly.com/sobre-la-paacutegina-web.html>

- Vaca, C. (2014, p. 8). *Comprensión y motivación de la lectura en los estudiantes y docentes*.  
Obtenido de  
<http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/10466/1/TESIS%20DE%20GRADO%20VACA%20RODAS2014.pdf>
- Varela, L. A. (2009). *Technological acceptance model*. Obtenido de Modelos :  
<https://www.redalyc.org/pdf/818/81819028014.pdf>
- Vázquez, F. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu- Game. *Universidad Pablo de Olavide*, 39(811- 819). Obtenido de  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/76808>
- Vélez, R. (2021). Retos de las universidades latinoamericanas en la educación Virtual. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 59(1- 3). Obtenido de  
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1140>
- Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de la Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado*. PUCE. Quito: PUCE. Obtenido de  
<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/17396>
- Villarreal, M., & Valencia, G. (2020). *Diseño de un curso para apropiar conceptos básicos de telecomunicaciones, integrando herramientas tecnológicas en la educación apoyada por la virtualidad*. Obtenido de Universitaria Agustiniiana:  
<https://repositorio.uniagustiniana.edu.co/bitstream/handle/123456789/1532/VillarrealLopez-Marthalsabel-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villena, D. (2018). *Las actividades lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado*. Obtenido de  
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28521/1/1804788980%20Daisy%20Gabriela%20Villena%20Barrera.pdf>
- Werbach, K., & Hunder, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Zapata, M. (Septiembre de 2012). *Recursos educativos digitales: conceptos básicos*. Obtenido de Universidad de Antioquia:  
<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnxpbmVhLnVkdWZlZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>
- Zapata, Z. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje*. Universidad de Guayaquil. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45399>

# ANEXOS

## ANEXO 1

### CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 20/05/2020

Doctor  
Marcelo Núñez  
Presidente  
Unidad de Titulación  
Carrera de Educación Básica  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente.

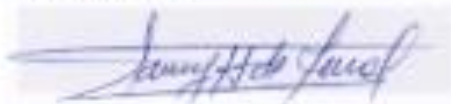
De mi consideración:

Yo, Lcda., Fanny Leonor Hernández Pinto, en mi calidad de Directora de la Escuela de Educación Básica "Jerusalén", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: "HERRAMIENTA COLABORATIVA EDUCAPLAY Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE 7MO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JERUSALÉN", propuesto por el señor ALEX FERNANDO ANAHUARQUI GUALAN, portador de la cédula de ciudadanía N° 1803975281, estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,



Lcda. Fanny Hernández Pinto  
Directora de la Escuela de Educación Básica "Jerusalén"  
Cédula de ciudadanía:  
N° teléfono convencional: 032412854  
N° teléfono celular: 0979143532  
Correo electrónico: 18b06018@gmail.com



## **ANEXO 2**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN (Copy)

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: "Desarrollo de herramientas web 3.0 en la educación como apoyo en el trabajo colaborativo".

OBJETIVO: Diagnosticar el uso de herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo

Indicaciones: Marca la respuesta según tu experiencia real con las herramientas web 3.0 en el entorno educativo.

\* Required

\* This form will record your name, please fill your name.

### DATOS INFORMATIVOS

1. Nombre de la institución \*

2. Sector \*

Público

Privado

5/17/2021

3. Nivel de educación al que usted pertenece: \*

- Educación inicial
- Educación básica elemental
- Educación básica media
- Educación básica superior
- Bachillerato general unificado
- Educación superior

4. Escoja la edad a la que usted corresponde: \*

- 2-3
- 4-7
- 8-11
- 12-15
- 16-19
- 20-23
- 24-27
- 28 o más

5. Sexo: \*

- Hombre
- Mujer



## CONOCIMIENTOS HERRAMIENTAS WEB 3.0

6. Elija los tipos de herramientas 3.0 que usted utiliza para aprender: \*

- Kahoot
- Wix
- Canva
- Mural
- Classdojo
- Redes sociales (Facebook, Instagram, Tik-Tok)
- Página personal (Blog, correo electrónico)
- Plataformas educativas (moodle, easle)
- Dispositivos móviles (Whatsapp, telegram, viber, etc.)
- Zoom, Teams
- Microsoft forms, google forms

5/17/2021

7. ¿Cuáles de estas herramientas 3.0 utiliza su docente en el proceso de enseñanza? \*

- Kahoot
- Wix
- Canva
- Mural
- Classdojo
- Redes sociales como (Facebook, instagram, Tik-Tok)
- Página personal (Blog, correo electrónico)
- Plataformas educativas (moodle, easle)
- Dispositivos móviles (Whatsapp, telegram, viber, etc.)
- Zoom, Teams
- Microsoft forms, google forms

8. ¿Con qué frecuencia los docentes aplican trabajo colaborativo mediante uso de herramientas web 3.0? \*

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Freuentemente
- Muy frecuentemente

9. ¿Conoce el término herramienta y/o recurso sincrónico y asincrónico? \*

- Si
- No

5/17/2021

---

10. En el caso de que la respuesta anterior sea positiva, ¿Cuáles herramientas-recursos de la siguiente lista son sincrónicos?

- Zoom
- Blog
- Sitio web
- Chat
- Foro
- Google meet

5/17/2021

## USO DE HERRAMIENTAS 3.0

11. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas 3.0 para aprender? \*

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

12. ¿Con qué frecuencia utilizan los docentes las herramientas 3.0 para enseñar? \*

- Nunca
- Raramente
- Ocasionalmente
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente

13. ¿Qué tipo de dispositivos tecnológicos utiliza para aprender en clases virtuales? \*

- Teléfono celular
- Computadora
- Laptop
- Tablet
- Notebook
- Chromebook

5/17/2021

14. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utiliza su docente para la presentación de información? \*

- Canva
- Prezzi
- Power point
- Padlet
- Geneally

15. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utiliza su docente para consolidar el conocimiento? \*

- Moodle
- Kahoot
- Redes sociales
- Entornos Virtuales Inmersivos
- Contenidos 3D

16. ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 utiliza para realizar mapas conceptuales y mentales? \*

- Creatly
- Lucidchart
- Mindmodo
- Bubbl.us (<http://bubbl.us>)
- Mind meinster

5/17/2021

17. ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 utiliza su profesor para la evaluación? \*

- Educaplay
- Kahoot
- Proprofs
- Classmaker
- Google Forms
- Microsoft forms

18. De la siguiente lista, ¿Qué herramientas utiliza su docente para fines de aprendizaje? \*

- Blogs
- Wikis
- Redes sociales
- Documentos digitales
- Recursos multimedia
- Plataformas educativas
- Podcasts
- Pizarra digital

5/17/2021

17. ¿Qué tipo de herramientas web 3.0 utiliza su profesor para la evaluación? \*

- Educaplay
- Kahoot
- Proprofs
- Classmaker
- Google Forms
- Microsoft forms

18. De la siguiente lista, ¿Qué herramientas utiliza su docente para fines de aprendizaje? \*

- Blogs
- Wikis
- Redes sociales
- Documentos digitales
- Recursos multimedia
- Plataformas educativas
- Podcasts
- Pizarra digital

5/17/2021

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS HERRAMIENTAS WEB 3.0

19. ¿Qué tan importante es el uso de herramientas web 3.0 en su aprendizaje? \*

- Sin importancia
- De poca importancia
- Moderadamente importante
- Importante
- Muy importante

20. Considera que el uso de herramientas web 3.0 en el aprendizaje colaborativo es: \*

- Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes
- Es una moda, dada la era tecnológica en la que vivimos
- Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos
- Es una herramienta totalmente prescindible
- Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes
- Facilita el trabajo en grupo, la colaboración y la inclusión con sus alumnos
- Minimiza tiempos y recursos
- Ayuda a la búsqueda de información con mayor rapidez

21. ¿Piensa usted que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) hace al estudiante dependiente en el uso de la tecnología y poco reflexivo al momento de trabajar de forma colaborativa? \*

- Si
- No

5/17/2021



22. ¿Considera usted que el docente debería generar sus propios recursos basados en herramientas web 3.0 para el desarrollo del trabajo colaborativo? \*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

23. ¿Considera usted que el desarrollo de recursos web 3.0 por parte del docente es importante para mejorar la enseñanza en la virtualidad de la educación para mejorar el trabajo colaborativo? \*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

24. ¿Cree usted que la correcta aplicación y utilización de herramientas web 3.0 promueven el interés, la participación y la motivación de los alumnos dentro de trabajo colaborativo? \*

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

5/17/2021

## ANEXO 3

### Encuesta TAM

Seleccionar 1 el más bajo y 5 el más alto

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Indeciso
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Pregunta	1	2	3	4	5
Indicador					
El uso de herramientas web 3.0 me permite realizar mi trabajo más rápidamente					
El uso de herramientas tecnológicas en clases virtuales mejora la calidad de mi trabajo.					
Las herramientas tecnológicas mejorar mi iniciativa en clase.					
Las herramientas tecnológicas hacen que realice mi trabajo con más facilidad					
En general, yo encuentro que estas herramientas son útiles en mi trabajo en clases virtuales.					
Aprender a utilizar las herramientas de gamificación y tecnológicas es fácil para mí.					
Encuentro que es fácil hacer lo que yo quiero con el uso de la tecnología					
Mi interacción con una computadora es clara y entendible					
En general, encuentro que la computadora es fácil de usar.					
En general, encuentro que las herramientas de la web 3.0 y las de gamificación son fáciles de usar.					
Las herramientas tecnológicas me ayudan a trabajar en equipo de forma más frecuente					
El uso de herramientas web 3.0 y de gamificación per permiten sostener una comunicación más amigable con mi entorno (compañeros y docente)					
Me he sentido satisfecho/a al momento de realizar actividades con herramientas web 3.0 o de gamificación					
Me gustaría utilizar con mayor frecuencia este tipo de herramientas dentro de la clase virtual					
Me gustaría utilizar con mayor frecuencia este tipo de herramientas fuera de la clase virtual					

## ANEXO 4

### Aplicación de herramientas web 3.0 de gamificación

The screenshot shows a Zoom meeting on the left with four participants: Alex, Tatomé Avila, Camila Toala, and Aaron Morales. On the right is the Educaplay interface for a game titled "CAMBIOS EN LA PUBERTAD". The game has a score of 0 and a timer of 00:34. The game board consists of a grid of letters. To the right of the grid is a list of terms: ENAMORAMIENTO, TESTOSTERONA, DESODORANTE, PUBERTAD, GENETICA, CAMBIOS, CADERAS, ESTRON, HUMOR, SENSOS, VELLO, and ACNE. A "Top 10" leaderboard is visible on the far right.

The screenshot shows a Zoom meeting on the left with four participants: San Alexander Torres Carrizo, Camila Toala, Hector Acevedo, and Juan Pablo Aceza. On the right is the Educaplay interface for a game titled "Ej: La revolución francesa...". The game has a score of 100 and a timer of 06:50. The game board shows a coordinate plane with points A, B, C, D, and E. The question asks for the coordinates of point C. The options are:  (-5, 0),  (2, 2), and  (4, -5). A "Top 10" leaderboard is visible on the far right.

The screenshot shows the Educaplay interface for a game titled "Plano cartesiano". The game has a score of 100 and a timer of 06:50. The game board shows a coordinate plane with points A, B, C, D, and E. The question asks for the coordinates of point C. The options are:  (-5, 0),  (2, 2), and  (4, -5). A "Top 10" leaderboard is visible on the far right.

The screenshot shows the "Top 10 resultados" section of the Educaplay game. The list includes names, times, and scores.

Rank	Name	Time	Score
1	daniela iliguez	00:36	100
2	francisco garcia	00:36	100
3	Mia Valetina	00:46	100
4	Amelia Altamirano	00:50	100
5	Andrés Ríos	00:56	100
6	SEVA ANZOATEGUI GA...	00:58	100

Activar Windows  
Ve a Configuración