



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA**



**PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO/ A EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

TEMA:

**IDUKAY Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE
LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAHATMA GANDHI” DEL
CANTÓN BABAHOYO, PERIODO ACADÉMICO ABRIL -AGOSTO 2024**

AUTORES:

**CLAVIJO CONTRERAS WALTER MANUEL
MINA TAMA ANGEL PATRICIO**

TUTOR:

MSc. JOHANA DEL CARMEN PARREÑO SANCHEZ

**BABAHOYO – LOS RIOS - ECUADOR
JULIO, 2024**



DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a la memoria de mis padres, Haraisen Tama y Enner Mina, quienes ya no están con nosotros, pero siempre vivirán en mi memoria y corazón. Les agradezco todo lo que me han dado en la vida. Los recuerdos me inspiran a seguir adelante y honrar su legado a través de mis acciones. Sepan que los que están en el cielo me están bendiciendo y acompañando en este momento único, y están orgullosos de verme alcanzar esta meta tan importante en mi vida. También se lo dedico a mis hermanos, que han sido un apoyo vital y una fuente de motivación y resistencia.

Mina Tama Angel Patricio.

El presente trabajo de grado se la dedico primero a Dios porque ha sido quien me ha dado las fuerzas cuando una y mil veces que me sentí caído él me ha levantado otra vez, a mis padres, José Clavijo Hernández y Rosa Contreras, mi hermana, Martha Clavijo, quienes me criaron con valores y confiaron en mí desde muy chico, ellos me inculcaron el deseo de superación, cada uno mis logros se lo debo a ustedes, por eso quiero darle las gracias por sus consejos para hacer de mí una gran persona. Gracias por sus palabras de aliento y por cada una de las veces que oraron por mí, motivándome en cada uno de esos momentos cruciales dentro de mi carrera, es por ellos hoy, puedo escalar un peldaño más en esta vida.

Clavijo Contreras Walter Manuel.



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por culminar esta etapa muy importante en mi vida. A la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales e Informática (PCEI), a la Universidad Técnica de Babahoyo y a cada uno de los docentes que impartieron sus conocimientos e hicieron que esta meta se esté cumpliendo, a mis compañeros que me apoyaron en cada proyecto dentro de nuestro paso por la carrera y por formar parte de mi vida universitaria. Mi gratitud a la Escuela de Educación Básica “Mahatma Gandhi” por haberme dado la oportunidad de realizar la presente investigación.

Clavijo Contreras Walter Manuel.

Agradezco a todos los docentes de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales e Informática por guiarme y compartirme sus conocimientos y experiencias, quienes me han ayudado a ser el profesional que soy hoy, aconsejándome para seguir por el buen camino y continuar mis estudios para consolidarme. Estoy agradecido a mis amigos de la universidad por presentarme a personas con grandes visiones y buenas virtudes que me han ayudado a convertirme en una mejor persona.

Mina Tama Angel Patricio

ÍNDICE

RESUMEN	ix
ABSTRAC	x
CAPÍTULO I	1
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Contextualización de la situación problemática.	2
1.1.1 Contexto Internacional.....	3
1.1.2 Contexto Nacional.	4
1.1.3 Contexto Local.....	6
1.2 Planteamiento del Problema.	7
1.3 Justificación.	7
1.4. Objetivos de Investigación.....	9
1.4.1. Objetivo General.....	9
1.4.2. Objetivos Específicos.....	9
1.5 Hipótesis.	9
CAPÍTULO II.....	10
2. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Antecedentes	10
2.2 Bases Teórica	11
2.2.1 Idukay	11
2.2.2 Características de la Plataforma Idukay.....	12
Aprendizaje personalizado.....	12

Interactividad	12
Retroalimentación inmediata	13
Seguimiento y análisis	13
Colaboración	13
Accesibilidad.....	14
Contenidos actualizados.....	14
2.2.3 Beneficios de la plataforma educativa Idukay	14
2.2.4 Idukay, plataforma de gestión educativa integral en el aprendizaje	15
2.2.5 Aporte en la enseñanza-aprendizaje con plataformas virtuales	16
2.2.6 Estrategias de Enseñanza	17
Aprendizaje Basado en Problemas.....	17
Aprendizaje Colaborativo	18
Monografía Investigativa	18
Aprendizaje por Descubrimiento	19
Semilleros de Investigación	19
Estrategias de Enseñanza Virtual.....	19
2.2.7 Rol docente en la enseñanza-aprendizaje con plataformas virtuales	20
2.2.8 Estrategias de Aprendizaje.....	21
Aprendizaje Cognitivo	21
Aprendizaje Metacognitivo.....	22
Aprendizaje con Manejo de recursos	22
Aprendizaje Motivacionales	22
Aprendizaje autónomo	23
Aprendizaje con Herramientas TIC	23

2.2.9 Rol estudiante en la enseñanza-aprendizaje con plataformas virtuales	23
CAPÍTULO III.....	25
3. METODOLOGÍA.....	25
3.1 Tipo y diseño de investigación	26
3.1.1 Tipo de investigación.....	26
3.1.1.1 Investigación exploratoria.....	26
3.1.1.2 Investigación descriptiva.	26
3.1.1.3 Investigación explicativa	26
3.1.2 Diseño de investigación no experimental	26
3.2 Operacionalización de variables	27
3.3 Población y muestra de investigación.....	30
3.3.1 Población.....	30
3.3.2 Muestra	30
3.4 Técnicas e instrumentos de medición	30
3.4.1 Técnicas	30
3.4.1.1 Encuesta	31
3.4.1.2 Consulta bibliográfica.....	31
3.4.2 Instrumentos.....	31
3.5 Procesamiento de datos.....	31
3.6 Aspectos éticos.....	32
CAPÍTULO IV.....	33

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	33
4.1. Resultados.....	33
4.2. Discusión.....	39
CAPÍTULO V.....	42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	42
5.1. Conclusiones.....	42
5.2. Recomendaciones	43
REFERENCIAS.....	44
ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	28
Tabla 2 Población y Muestra	30
Tabla 3 Idukay como plataforma innovadora	33
Tabla 4 Educaplay como complemento para Idukay	34
Tabla 5 Plataforma Idukay en la implementación de la Informática.	35
Tabla 6 La retroalimentación y su beneficio al aprendizaje significativo.	36
Tabla 7 La interacción en el aprendizaje colaborativo.	37
Tabla 8 Trabajo en equipo en la formación de nuevos conocimientos.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Idukay en la Enseñanza - Aprendizaje	27
Figura 2 Idukay como plataforma innovadora.....	34
Figura 3 Educaplay como complemento para Idukay.....	35
Figura 4 Plataforma Idukay en la implementación de la Informática.....	36
Figura 5 La retroalimentación y su beneficio al aprendizaje significativo.....	37
Figura 6 La interacción en el aprendizaje colaborativo.	38
Figura 7 Trabajo en equipo en la formación de nuevos conocimientos.	39

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como tema Idukay y su aporte en el aprendizaje en los alumnos de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi” del cantón Babahoyo, periodo académico abril -agosto 2024. El objetivo determinar el aporte de la plataforma educativa Idukay en el aprendizaje de los estudiantes la metodología que se utilizó fue la investigación cuantitativa y cualitativa (mixta) porque con esta metodología se recopiló información a través de la encuesta digital a los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi” mediante un cuestionario de preguntas, a nivel internacional, nacional y local; exploratoria, porque para la recolección de información, se utilizó una encuesta por una sola vez en la cual participaron los estudiantes de tercero de bachillerato del área de informática; descriptivo, debido a que se profundizó el conocimiento sobre las variables la plataforma educativa Idukay , en la enseñanza-aprendizaje , la población investigada fueron cien estudiantes de la escuela , Los resultados de este trabajo fue el 70% de los estudiantes están de acuerdo y satisfechos con el aporte de la plataforma educativa Idukay en su enseñanza-aprendizaje en la escuela mientras que un 30% de los encuestados seleccionados están totalmente en desacuerdo o no satisfechos con la plataforma educativa Idukay, Una de las conclusiones a las que se llegó fue : La plataforma educativa Idukay es una herramienta innovadora que permite personalizar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, adaptando contenidos y tareas a sus necesidades y habilidades individuales para lograr una mayor eficiencia y mejores resultados de aprendizaje.

Palabras clave: Plataforma, Educativa, Enseñanza-Aprendizaje, Herramientas, Interacción

ABSTRAC

The topic of this research work is Idukay and its contribution to learning in the students of the “Mahatma Gandhi” basic education school in the Babahoyo canton, academic period April - August 2024. The objective is to determine the contribution of the Idukay educational platform in student learning, the methodology used was quantitative and qualitative (mixed) research because with this methodology information was collected through the digital survey of the students of the “Mahatma Gandhi” basic education school through a questionnaire of questions , at the international, national and local level; exploratory, because to collect information, a one-time survey was used in which third-year high school students in the computer science area participated; descriptive, because the knowledge about the variables of the Idukay educational platform was deepened, in teaching-learning, the population investigated was one hundred and ten students from the school. The results of this work were 70% of the students agree and satisfied with the contribution of the Idukay educational platform in their teaching-learning at school while 30% of the selected respondents totally disagree or are not satisfied with the Idukay educational platform. One of the conclusions reached was: The Idukay educational platform is an innovative tool that allows you to personalize the learning experience of students, adapting content and tasks to their individual needs and abilities to achieve greater efficiency and better learning results.

Keywords: Platforms, Educational, Teaching-Learning, Tools, Interaction

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN.

La enseñanza-aprendizaje mediante la plataforma educativa Idukay se transforma en un instrumento prometedor para el desarrollo de estrategias educativas. Hoy en día, hay una gran cantidad de plataformas virtuales que ofrecen la oportunidad de cursos en línea que mejoran la calidad de la educación y motivan al proceso de aprendizaje. El objetivo principal de la investigación es determinar qué rol tiene la plataforma educativa Idukay en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la escuela básica "Mahatma Gandhi". La misma que se ajusta a la sub-línea correspondiente al desarrollo de la educación inclusiva e interculturalidad, así como a la línea de investigación en educación y desarrollo social.

The purpose of this research was to give the students

La presente investigación tiene como objetivo general determinar como la plataforma educativa Idukay aporta en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi". La misma que se adapta a la línea de investigación en educación y desarrollo social y a la sub-línea correspondiente al desarrollo de la educación inclusiva e interculturalidad.

El motivo de esta investigación fue proporcionar a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi", una plataforma educativa con el apoyo de las metodologías ADDIE y PACIE con fines educativos en que la enseñanza-aprendizaje se realiza de una manera mucho más dinámica y colaborativa. El uso de las herramientas tecnológicas de información y de comunicación (TICS) juegan un papel importante ya que proporcionan a profesores y estudiantes nuevas herramientas de trabajo encaminadas a crear métodos de enseñanza innovadores que fomenten la creatividad.

El presente trabajo investigativo se encuentra estructurado en cinco capítulos secuenciales que se describen a continuación:

Capítulo I: El problema es presentado y explicado, se contextualiza a nivel mundial, nacional y local, se lleva a cabo un análisis crítico, se plantea el problema, se justifica y se establecen objetivos tanto generales como específicos, y se concluido con una descripción de la hipótesis.

Capítulo II: La hipótesis se presenta, se explican las categorías básicas, se señalan las constelaciones de ideas de cada variable y, en el final, se señalan las variables dependientes y independientes.

Capítulo III: Metodología: Explica la orientación, el tipo de investigación, la población y la muestra an examinar, la operacionalización de la variable, las técnicas y instrumentos de investigación a utilizar, y el plan de recolección y procesamiento de datos an obtener.

Capítulo IV: Con el propósito de validar la hipótesis propuesta, se puntualiza la tabulación de los resultados de la encuesta realizada en los estudiantes, el objeto de estudio, mediante la utilización de tablas y gráficos estadísticos.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones: Se exponen las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó, considerando los datos obtenidos y los objetivos planteados.

1.1 Contextualización de la situación problemática.

Dado que la educación es el pilar fundamental dentro del proceso social, ha habido un reciente llamado para introducir enfoques y recursos innovadores hacia la mejora de la educación, Idukay surge como una de las recientes innovaciones educativas. Esta es una herramienta de instrucción que los estudiantes utilizan para personalizar su experiencia de aprendizaje, ajustando tareas y contenidos a las necesidades y capacidades únicas de cada estudiante para aumentar la eficiencia del aprendizaje y mejorar los resultados del aprendizaje. La plataforma educativa también proporciona al estudiante con una variedad de recursos

adicionales, que van desde videos hasta juegos y otras actividades interactivas, con el fin de agregar un elemento para satisfacer el aprendizaje.

En cuanto a los problemas observados, en la escuela educación básica “Mahatma Gandhi” del cantón de Babahoyo se refieren a los desafíos del aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con la investigación de los profesores de la escuela, uno de los principales factores que afectan al rendimiento académico de los estudiantes es su bajo rendimiento, lo que tiene un impacto en su estatura académica y participación en el aula. Una de las razones posibles para estos desafíos es la complejidad del tema, la falta de interés o incluso la falta del entrenamiento apropiado.

Según Blanco y Márquez (2022)“La Plataforma educativa de enseñanza-aprendizaje Idukay es un software elaborado para favorecer y proporcionar una buena comunicación pedagógica con los integrantes, en un desarrollo educativo, ya sea únicamente a distancia, presencial, o de una condición mixta la cual une ambas modalidades en distintas ocasiones.

La función de un entorno educativo de enseñanza-aprendizaje ayuda a asignar materiales educativos en formato virtual, así como imágenes, audios, videos, textos, juegos, etc.” (pág.11)

1.1.1 Contexto Internacional.

El uso de plataformas de educación digital como Idukay es cada vez más común en el proceso de enseñanza y aprendizaje a medida que avanza la tecnología en el campo internacional. Estas herramientas permiten a profesores y estudiantes interactuar de forma sincrónica y asincrónica, lo que facilita el acceso a contenidos, actividades y recursos educativos virtuales. Diversos estudios han demostrado los beneficios de incorporar plataformas educativas en el aula, incluida una mayor motivación y participación de los estudiantes, la posibilidad de personalizar el proceso de aprendizaje y la promoción del desarrollo de habilidades digitales. Moodle, Blackboard, Canva y Google Classroom son

algunas de las plataformas más populares a nivel mundial, que brindan funciones similares a las de Idukay para la gestión de cursos, la comunicación, la evaluación y la colaboración.

Para (Morán y Gallegos, 2021 como lo citó en Fernández & Rivero 2014) “Los entornos virtuales a través de plataformas de aprendizajes, están presentes en la actualidad de forma cotidiana en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, con el objetivo de elevar la calidad del proceso educativo y hacerlo más accesible, eliminando las barreras de espacio y tiempo, siendo innumerables las universidades a nivel internacional que disponen de campus virtuales y enseñanza en línea.” (pág. 121)

Moodle, Blackboard, Canva y Google Classroom son algunas de las plataformas más utilizadas a nivel mundial. Estas plataformas brindan funciones de gestión de cursos, colaboración, evaluación e interacción entre profesores y estudiantes similares a las de Idukay. Moodle es una plataforma de código abierto ampliamente utilizada en las instituciones educativas de todo el mundo. Permite a los docentes crear y supervisar cursos en línea. Por el contrario, Blackboard es un sistema comercial que permite la colaboración, la evaluación y la comunicación entre profesores y estudiantes. Canva es una plataforma que permite a los usuarios crear presentaciones, infografías y otros contenidos visuales. Debido a su facilidad de uso, se ha vuelto muy popular en el ámbito educativo. Google Classroom es otra plataforma gratuita.

El uso de plataformas educativas digitales se ha generalizado, entre las más populares Idukay, Moodle, Blackboard, Canva y Google Classroom creados precisamente para mejorar el proceso de formación y estudio, aumentar la motivación y empeño que los alumnos ponen en esta actividad y dar un desarrollo importante a las habilidades digitales.

1.1.2 Contexto Nacional.

En Ecuador, el uso de plataformas educativas digitales ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años, como parte de la estrategia de transformación digital del

sistema educativo. Dentro de este panorama, Idukay ha surgido como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas instituciones educativas, incluyendo la Escuela de Educación Básica “Mahatma Gandhi” en el cantón Babahoyo.

El Ministerio de Educación de Ecuador ha desempeñado un papel crucial al promover el uso de plataformas como Idukay, no solo facilitando el acceso a infraestructura tecnológica en las escuelas, sino también brindando capacitación a los docentes para aprovechar eficazmente estas herramientas digitales en el aula. Idukay, junto con otras plataformas como Educar Ecuador y Educa Digital, ha permitido a los educadores no solo crear y administrar cursos, sino también compartir recursos educativos, evaluar progreso de los estudiantes y fomentar el trabajo en equipo en entornos virtuales.

Como lo mencionan Yoza y Vélez, 2021 como se citó en El Ministerio de Educación 2021)“Señala que las plataformas educativas son trascendentales para el desarrollo de la educación, por lo cual se propone modelos innovadores que las incluyan en los procesos educativos, mediante el tratamiento de competencias digitales, acercándose hacia la sociedad del conocimiento convirtiéndola en una escuela digital.” (pág.60)

Durante la crisis sanitaria provocada por la pandemia COVID-19, el gobierno ecuatoriano ha reforzado su compromiso con la educación a distancia a través de programas como “Aprendamos Juntos en Casa”. Estas iniciativas han sido fundamentales para garantizar la continuidad del proceso educativo, donde plataformas educativas como Idukay han jugado un papel crucial al brindar un entorno virtual seguro y efectivo para el aprendizaje remoto.

En este sentido, el aporte de Idukay en el aprendizaje de los alumnos de la Escuela de Educación Básica “Mahatma Gandhi” y en el sistema educativo nacional en general ha sido significativo, al contribuir a la modernización de las prácticas pedagógicas, la adaptación a entornos virtuales y la promoción de la educación inclusiva y accesible para todos los estudiantes en Ecuador.

1.1.3 Contexto Local.

En la ciudad de Babahoyo, de la provincia de Los Ríos, no es ajena a la implementación de plataformas de educativas en instituciones educativas. La escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”, objeto de la investigación, ha adoptado por la plataforma Idukay para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes. Cobra relevancia al analizar el aporte de Idukay en estudiantes de esta institución la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi” fue pionera en la implementación del Idukay y se convirtió en referente para otras instituciones educativas de la ciudad y la provincia.

La elección de Idukay como plataforma educativa en la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi" ha sido fundamental para fortalecer la calidad educativa y adaptarse a las demandas de la era digital. Esta iniciativa ha permitido a los docentes diversificar sus métodos de enseñanza, incorporando recursos interactivos, material multimedia y actividades personalizadas que se ajustan a las necesidades individuales de cada estudiante. Asimismo, la plataforma ha facilitado la comunicación entre maestros y alumnos, promoviendo un seguimiento más cercano del progreso académico y una retroalimentación efectiva que potencia el aprendizaje continuo.

En ese sentido(Ríos Romero et al., 2023) considera a plataformas educativas dan un gran aporte al desarrollo de la educación de calidad en el presente siglo. Es importante recordar su uso como medio y no como fin, siendo esencial cómo y para qué se integran en el proceso de enseñanza y del aprendizaje.

La influencia de la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi" como referente en la implementación de Idukay ha trascendido las fronteras de la ciudad y la provincia, inspirando a otras instituciones educativas a seguir su ejemplo. Este liderazgo en la adopción de tecnología educativa ha posicionado a la escuela como un modelo a seguir en la integración exitosa de

herramientas digitales en el proceso educativo, promoviendo la innovación y la excelencia académica en el ámbito local.

1.2 Planteamiento del Problema.

¿Cuál es el aporte del uso de la plataforma educativa Idukay en el aprendizaje de los alumnos de la Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi" en el Cantón Babahoyo durante el periodo académico de abril - agosto de 2024?

1.3 Justificación.

El campo educativo debe observar cómo las tecnologías educativas como Idukay afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje. El conocimiento sobre el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la calidad de la educación y promover aprendizajes más efectivos y significativos se enriquece al analizar la importancia de esta plataforma digital para el aprendizaje de los estudiantes. La investigación sobre Idukay proporcionará información valiosa para la institución educativa y los docentes al mostrar cómo esta plataforma puede agilizar la gestión escolar, automatizar las tareas administrativas y facilitar la comunicación entre padres, estudiantes y docentes.

Los beneficios identificados, como ahorro de costos, eficiencia operativa y mejora en la gestión escolar, resultan ser prácticos para implementar tecnologías educativas como Idukay y la importancia de la inclusión digital en la educación y su aporte en la equidad educativa. Idukay fomenta una mayor participación de la comunidad educativa y fortalece la interacción entre la escuela, los padres y los estudiantes al brindar a los padres acceso instantáneo a información académica y permitir a los estudiantes monitorear su progreso. Este método mejora la transparencia, la colaboración y la educación centrada en el estudiante, y fomenta un entorno educativo más inclusivo y participativo de enseñanza-aprendizaje, contribuye a la teoría educativa al mostrar la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el aula.

Una estrategia poderosa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes es esta plataforma educativa, de la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi" se centra en enriquecer el conocimiento sobre cómo usar la tecnología educativa para mejorar la calidad de la educación y promover aprendizajes más efectivos y significativos. Al tener en cuenta cómo una plataforma digital como Idukay afecta el proceso. Al considerar cómo una plataforma digital como Idukay influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se contribuye a la teoría educativa al mostrar la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el aula.

Esta plataforma educativa es una estrategia puede ser poderosa para potencializar el aprendizaje de los estudiantes. En la actualidad la educación se encuentra en un proceso de innovación, que confronta a docentes y estudiantes. Por un lado, los estudiantes exigen aprendizaje conforme a su realidad digital; por otro lado, los docentes buscan una transición pedagógica para satisfacer la demanda de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje que logren motivar a los estudiantes vinculan a las herramientas digitales como estrategias didácticas para mejorar los procesos educativos, Esta investigación se considera factible, porque cuenta con información actualizada para su desarrollo, así como con sus recursos tecnológicos y material.

1.4. Objetivos de Investigación.

1.4.1. Objetivo General.

Determinar el aporte de la plataforma educativa Idukay en el aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi” del cantón Babahoyo en el periodo académico abril-agosto 2024.

1.4.2. Objetivos Específicos.

➤ Analizar las teorías que fundamenten el uso de la plataforma Idukay para mejorar el aprendizaje de los estudiantes

➤ Identificar la funcionalidad de la plataforma educativa Idukay que contribuye al aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi".

➤ Estimar el aporte de la implementación de la plataforma Idukay en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela "Mahatma Gandhi" durante el periodo académico abril-agosto 2024.

1.5 Hipótesis.

¿Será que el uso de la plataforma educativa Idukay tendrá un aporte positivo y significativo en el aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi” en el periodo abril-agosto 2024?

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Esta investigación se realizó mediante, la consulta de trabajos de investigación anteriores en bases de datos y buscadores académicos como Scopus, Doaj, Web of Science y Dialnet, se utilizaron para realizar esta investigación.

La tecnología educativa está ganando popularidad en las escuelas, transformando tanto la forma en que los estudiantes aprenden como la forma en que los maestros enseñan. La utilización de plataformas en línea como Idukay se considera una herramienta que promueve el aprendizaje interactivo y personalizado. La Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi" de Babahoyo se une a este cambio con el objetivo de mejorar la calidad de la educación mediante el uso de nuevas tecnologías.

Martínez et al (2020), En el transcurso del tiempo la educación ha tenido que pasar por diversos procesos, sin embargo, con la llegada del internet el modo virtual es vista la forma en que los docentes y los estudiantes están involucrados y conectados con la enseñanza y el aprendizaje. Con el transcurso de los años han aparecido un sin número de procesos pedagógicos y didácticos que tienen diversas propiedades y varios puntos de vista. (pág.480)

En la Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi", investigaciones locales, han examinado los efectos de incorporar tecnologías educativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los primeros resultados indican que la utilización de Idukay ha despertado un mayor interés entre los alumnos por las actividades académicas, además de fomentar una mayor participación en las clases.

Según Bustos et al., (2019) "Además, destacamos la importancia de las "comunidades virtuales de aprendizaje" (CVA) entre los entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje,

ya que se consideran los más utilizados en los procesos educativos tanto formales como informales.” (pág. 169)

Para Palomino y Ureña (2020) A diferencia de este estudio, en el original se evalúa la usabilidad de una plataforma de aprendizaje en línea (i.e., estudiantes), mientras que para este estudio se evalúa la usabilidad de cuatro plataformas (Microsoft Teams, Idukay, Runachay y Moodle) para la enseñanza en línea (i.e., docentes). (pág. 9)

Como mencionan Terán y Alcázar, (2022) La función de un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje ayuda a asignar materiales educativos en formato virtual, así como imágenes, audios, videos, textos, juegos, etc., y permite llegar a ellos para desarrollar debates y diálogos online, en base a la apariencia del proyecto del curso, para añadir información destacada de la red y así facilitar la colaboración de expertos o especialistas externos en las conversaciones o debates. (pág.11)

2.2 Bases Teórica

2.2.1 Idukay

Una plataforma llamada Idukay ofrece servicios educativos adaptables que toman en cuenta las características de los estudiantes, la estructura de los cursos y el modelo pedagógico. La teoría de análisis estructurado de Yourdon se utilizó para analizar y diseñar la plataforma. En un contexto general, la plataforma tiene dos usuarios principales: el profesor y el estudiante.

Para Yourdon (2021) Esta metodología proporciona una manera para diseñar paso a paso sistemas y programas detallados. Cabe mencionar que unos pasos involucran el análisis, otros el desarrollo del diseño y otros más la medición y la mejora de la calidad del diseño. (párr.1)

Según (Blanco Terán, 2022 como se citó en el portal ekosnegocios.com 2014) “la plataforma virtual Idukay logra desarrollar un software dirigido al sistema educativo K12. Está creado para 17 enriquecer la interacción entre los miembros de una Institución Educativa,

padres de familia y estudiantes.” (pág.16) A su vez, el portal capterra.pe, detalla que Idukay es una plataforma virtual que se desarrolla como Software as a Service en la nube, logrando una fácil e inmediata accesibilidad a este software

Según Emilio Carcaño Bringas, (2021) “Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de software que propician el aprendizaje activo y colaborativo, simplifican las tareas de aprendizaje y conjuntamente con los repositorios constituyen un acervo que evita a los docentes preparar material que ya existe en la red, constituyen así, una herramienta de gestión del tiempo” (pág. 1-2)

2.2.2 Características de la Plataforma Idukay

Una plataforma digital educativa llamada Idukay ofrece una variedad de características para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como por ejemplo:

Aprendizaje personalizado. Idukay adapta los contenidos y las actividades a las necesidades y habilidades de cada estudiante, lo que permite un aprendizaje más efectivo y adaptado a su ritmo.

Como lo mencionan (Torres et al, 2019 como se citó en Área y Sanabria ,2014) identifican tres formatos en los contextos académicos: como entorno digital personalizado generado con una aplicación tecnológica concreta (página web, Delicious, plataforma, base de datos...), como representación digital autoconstruida del aprendizaje no formal en la red (mapas, gráficos...), o como producto digital en formato y portafolio. (pág.29)

Interactividad. La plataforma cuenta con recursos interactivos como juegos, simulaciones y videos que fomentan la participación activa de los alumnos en su propio aprendizaje.

Para Mercado Borja et al., La interactividad con la tecnología para entender los principios de mejora del proceso en estudio, dar lugar a una formación significativa, transformar el proceso de conocimiento y fortalecer la calidad de la pedagogía virtual, de esta

forma hacer frente a los desafíos que impone la tecnología, la academia y la gestión educativa, y más cuando en el centro del escenario está el sujeto que aprende. (pág.68)

Retroalimentación inmediata. Idukay proporciona retroalimentación en tiempo real sobre el desempeño de los estudiantes, lo que les permite identificar sus fortalezas y áreas de mejora de manera oportuna.

Para Máñez (2020) “La retroalimentación es un procedimiento instruccional consistente en ofrecer información sobre el rendimiento de los estudiantes para mejorar su aprendizaje, El diseño de entornos digitales de aprendizaje permite proporcionar Feedback formativa en tiempo real.” (pág.58)

Seguimiento y análisis. La plataforma ofrece herramientas de seguimiento y análisis que permiten a los docentes monitorear el progreso de sus alumnos, identificar áreas de oportunidad y tomar decisiones informadas para mejorar la enseñanza.

Como lo citan Arrojo y Martín, (2019) “El seguimiento activo y la propia inmersión y vinculación cognitiva de cada individuo con el contenido cómo estos soportes tecnológicos pueden condicionar el consumo de las series en los casos de la televisión tradicional y la digital, vía Internet, esto es, cómo pueden condicionar la atención y la emoción respecto de ese contenido.” (pág. 9)

Colaboración. Idukay facilita la colaboración entre estudiantes a través de foros, chats y trabajo en equipo, fomentando el aprendizaje entre pares y el desarrollo de habilidades sociales.

Como lo mencionan García y Suárez (2019) “Una alternativa viable para esta dificultad es el aprendizaje colaborativo, dado que propicia la interacción y el clima social en la educación virtual y también permite el desarrollo cognitivo individual como una extensión de la interacción grupal.” (pág. 170)

Accesibilidad. La plataforma es accesible desde diferentes dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos móviles, lo que permite a los estudiantes acceder a los recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Para Roma (2021) “El proceso de integración de opciones de accesibilidad en la educación virtual, especialmente en lo que respecta a las dinámicas con la plataforma, sus diseños y los materiales educativos disponibles para los estudiantes.” (pág. 9)

Contenidos actualizados. El contenido educativo de Idukay está actualizado y alineado con los planes de estudio, lo que garantiza que los estudiantes reciban información relevante y de alta calidad.

Según Alejo y Aparicio (2021) la administración de entornos virtuales requiere una planificación organizada y secuencial de los contenidos a tratar en los diferentes encuentros de clases. Esto implica delimitar cada objetivo de instrucción, los recursos didácticos, los criterios de evaluación y sus respectivas rubricas para lograr las actividades de inicio, desarrollo y cierre. (pág. 70)

2.2.3 Beneficios de la plataforma educativa Idukay

La plataforma educativa Idukay tiene muchas ventajas. En términos estratégicos, se tiene la intención de llevar a las instituciones educativas del país a la vanguardia tecnológica a través de la gestión de tareas que antes eran manuales, como la creación de informes ministeriales. El gerente puede ahorrar varias horas de trabajo al automatizar tareas, lo que reduce los costos financieros. por ejemplo, al establecer cursos y clases paralelas. Debido a que las tareas están predeterminadas en el sistema, como registrar las ausencias de los estudiantes y salir de clase, el trabajo se vuelve más eficiente en el desempeño de las tareas diarias a nivel operativo.

Una escuela gestionada a través de la plataforma Idukay puede facilitar la gestión de la institución y cumplir con los requisitos del Ministerio. De igual forma, Idukay permite a los

padres acceder al sistema con un perfil previamente creado para obtener información inmediata sobre el desempeño escolar de sus hijos y, por lo tanto, evaluarlos.

El sistema permite a los estudiantes monitorear sus logros y buscar oportunidades de mejora. Provedatos y NumenCorp brindan a las escuelas una herramienta innovadora y efectiva para mejorar la gestión al desarrollar e implementar este sistema. Además, el personal altamente capacitado asesora y apoya a las instituciones en el proceso de carga de datos e implementación de la propia herramienta.

Según Andrea Paola Blanquicett Infante (2023) “Con la llegada e implementación de los entornos virtuales de aprendizaje se generan nuevos escenarios, donde se potencializa la creatividad, el pensamiento crítico, el desarrollo de habilidades y competencias, para la resolución de problemas, generando un aprendizaje significativo” (pág. 30)

2.2.4 Idukay, plataforma de gestión educativa integral en el aprendizaje

Ignacio Fraile, gerente general de Idukay, una plataforma integral de gestión educativa con presencia en Ecuador, Perú y Estados Unidos, explica qué lecciones se han aprendido durante este tiempo y cómo las nuevas tecnologías pueden ayudarnos a dominarlas con éxito en 2021 para ayudar con el aprendizaje.

La tecnología y las plataformas tecnológicas jugarán un papel central en la continuidad de la educación en 2020. Su uso ha hecho posible que las instituciones estén siempre “conectadas” con docentes y padres, comunicación, intercambio de información y adaptación del tiempo destinado a las tareas según las necesidades de cada usuario.

Sin tecnología, la educación sería inaccesible. Aunque es cierto que es necesario comprometerse con la conectividad y el acceso a dispositivos, la tendencia en los próximos años será continuar utilizando plataformas tecnológicas que permitan compartir una educación de alta calidad. contenidos y sobre todo para los sectores vulnerables y en donde sigue siendo complicado administrar aulas “físicas” en el país.

Implementar servicios automatizados en la nube para el registro de clases, programación de reuniones, registro virtual y otros servicios; Ha supuesto un gran ahorro económico y logístico para las instituciones, que seguirá siendo tendencia en el próximo año. Además, maximizar este tiempo facultar que tanto los padres como los profesores se centran en lo realmente importante: la escolaridad.

Según un informe de 2020 elaborado por Idukay, el 77 % de los clientes dice haber experimentado mejoras en el proceso de registro de soporte y el 82 % dice haber visto mejoras en los procesos administrativos y de gestión. Puede deberse esto a varios factores, como. la creación de una comunidad virtual donde los docentes y los estudiantes comparten preguntas y respuestas, el acceso a contenidos educativos y la asignación de tareas personalizadas basadas en los intereses y el progreso de cada uno. Dé los estudiantes. Fraile destaca que como parte del compromiso de Idukay de contribuir a esta transformación digital de la educación, existe una fase piloto de la plataforma para que todos los colegios de la región costera que deseen tener acceso a ella puedan acceder a ella.

Según Toledo et al., (2020) “La gestión educativa, es un tema muy complejo en las organizaciones educativas convencionales, aún más, en aquellas que ofrecen modalidades que no se apegan al modelo tradicional, como la educación a distancia” (pág. 289)

2.2.5 Aporte en la enseñanza-aprendizaje con plataformas virtuales

Las plataformas virtuales tienen un porte significativo en la educación porque estas tecnologías han hecho que la educación virtual o a distancia sea una opción popular en las instituciones académicas de todo el mundo. Las plataformas virtuales, como Moodle, Runachay e Idukay han demostrado ser instrumentos importantes para transmitir, adquirir, asimilar y construir conocimientos, fortaleciendo e impulsando los niveles cognitivos del estudiante a través de una variedad de aplicaciones, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Como lo mencionan Alvarado et al., (2021) Las plataformas virtuales son servicios de intercambio en línea que ofrecen información, instrumentos y técnicas a la plana docente, estudiantes, padres, madres de familia y a todos los sujetos implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos y herramientas siguen disponibles, lo que contribuye a la mejora del servicio educativo y permite una formación sólida basada en Internet. (pág. 157)

Debido a que es interdisciplinaria y genera conocimiento y aplica procesos públicos, tecnologías específicas y formas de aprendizaje relacionadas, la aplicación de plataformas virtuales y TIC tiene un aporte de retorno a la educación. Además, el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es muy importante en todos los niveles educativos porque juega un papel importante en la innovación educativa.

Para Alvarado et al., (2021) La educación virtual es un enfoque educativo que se apoya en herramientas tecnológicas, sistemas operativos flexibles y métodos educativos efectivos en el transcurso de la educación; además, faculta que las circunstancias de espacio, tiempo, edad u ocupación de las y los estudiantes no sean agentes limitantes o requisitos para el aprendizaje. (pág.158)

2.2.6 Estrategias de Enseñanza

Los métodos y técnicas utilizados por los maestros para impartir conocimientos y habilidades a los estudiantes se conocen como estrategias de enseñanza. Los antecedentes, el nivel educativo y el plan de estudios pueden determinar la naturaleza de estas estrategias. A continuación, se muestran algunos ejemplos de técnicas de enseñanza que se relacionan con diversos conceptos.

Aprendizaje Basado en Problemas. Este método requiere que los estudiantes desarrollen habilidades críticas y de resolución de problemas al presentarles problemas o situaciones complejas que deben resolver.

Según Guamán et al., (2022)El ABP se considera una metodología activa porque se centra en la actividad del estudiante, que construye su propio aprendizaje en relación con su entorno. El filósofo sostiene que la experiencia en la relación con el mundo ayuda a la persona a aprender. Los problemas que surgen de esta relación motivan la búsqueda de información para plantear y analizar soluciones posibles, llegar a conclusiones y respaldar las hipótesis, lo que da como resultado nuevo conocimiento. (pág.129)

Aprendizaje Colaborativo. Enfocándose en la construcción de conocimiento colectivo y la resolución de problemas, esta estrategia fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Para Rodríguez (2019) Se demuestra que los intereses de los estudiantes deben ser considerados y, sobre todo, que se deben recuperar las actividades grupales y colaborativas como formas de autoformación. Los recursos que se han de utilizar en la escuela activa han de garantizar el aprendizaje y desarrollo de las capacidades individuales y grupales necesarias para toda la vida, su evaluación reside en la participación de los alumnos, en las decisiones que se toman junto con el docente en la construcción del conocimiento. (pág.32)

Monografía Investigativa. Esta estrategia requiere que los estudiantes utilicen sus habilidades analíticas y de investigación para completar el trabajo académico, como investigaciones individuales o en equipo.

Como lo mencionan López et al. (2022)La técnica más completa para desarrollar la investigación formativa es la elaboración de monografías investigativas. La práctica preprofesional permite a los estudiantes participar en diagnósticos y solución de problemas en instituciones y organizaciones relacionadas con su futura carrera. Esto está en línea con el nivel de desarrollo investigativo alcanzado. (pág.685)

Aprendizaje por Descubrimiento. Este método permite a los estudiantes desarrollar habilidades de investigación y pensamiento crítico al permitirles explorar y descubrir conceptos y principios de forma independiente.

Según (Espinoza 2022, como lo citó en Bermeo 2018) Considera que el aprendizaje por descubrimiento es el proceso de reorganizar y evolucionar los conocimientos mediante el acceso a otros más complejos. También cree que los estudiantes deben estar motivados por su curiosidad para aprender. El maestro juega un papel de facilitador y/o mediador en este contexto al brindarles a los estudiantes procedimientos, técnicas y materiales que les permitan descubrir, lo que resulta en un aprendizaje significativo. (pág.76)

Semilleros de Investigación. Estos grupos de estudiantes trabajan juntos en proyectos de investigación, dándoles la oportunidad de desarrollar habilidades de trabajo en equipo y colaboración.

Como lo afirma Cantú (2019) Los semilleros se presentan como un espacio adecuado para los estudiantes que participan en el trabajo cotidiano de un investigador que actúa como tutor. En este espacio, los estudiantes pueden crear en conjunto comunidades de aprendizaje alrededor de un tema de investigación, crear proyectos, desarrollarlos y socializar sus resultados con la comunidad científica y la sociedad. (pág.5)

Estrategias de Enseñanza Virtual. Estas incluyen métodos como la observación de la literatura, la revisión bibliográfica y el uso de estrategias de aprendizaje contextualizadas para promover el aprendizaje significativo en entornos virtuales.

Como lo mencionan Moncini y Espina (2021) las estrategias de enseñanza utilizadas en la educación virtual, sino que fue fundamentado en una revisión sistemática de la documental existente sobre el tema, de esta forma el investigador identificó y evaluó estudios del mismo tipo y con un objetivo común, como fue proponer estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación para un aprendizaje significativo. (pág.7)

2.2.7 Rol docente en la enseñanza-aprendizaje con plataformas virtuales

El papel del maestro en la enseñanza y el aprendizaje en plataformas virtuales es fundamental para proporcionar a los estudiantes materiales y actividades que correspondan al nivel educativo y a los objetivos específicos de sus áreas de enseñanza. Es necesario capacitar a los docentes para utilizar eficazmente las herramientas tecnológicas y las plataformas virtuales disponibles para fortalecer e incrementar los niveles cognitivos de los estudiantes a través de una variedad de aplicaciones y promover el pensamiento crítico y creativo.

Según Sandoval (2020) La combinación de herramientas tecnológicas en una estrategia de enseñanza le permite al educador identificar sus diferentes habilidades para usarlas en el aula. Estas estrategias son importantes si su aplicación está correlacionada con las herramientas TIC y la propuesta académica. Además, le permitirá desarrollar un sentido didáctico de la tecnología donde se incorporará realmente significativamente al proceso formativo. (pág. 158)

El uso de plataformas virtuales ha aumentado significativamente, y es fundamental adaptar la educación a la realidad y necesidades actuales de la sociedad, especialmente en contextos como el de la pandemia de COVID-19. Los maestros deben evaluar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje asincrónicos aprovechando los beneficios y superando los inconvenientes.

Para Sandoval (2020) Se destaca que las TIC son herramientas que permiten mostrar, recopilar, acumular, procesar y resumir información de una variedad de maneras, lo que abre nuevos caminos para obtener conocimientos de diferentes fuentes para permitir el proceso de enseñanza y aprendizaje. Como resultado, las TIC cambiaron la educación básica. (pág. 158)

Como lo menciona García, (2022) La interacción y la comunicación entre maestros y alumnos, así como los contenidos de aprendizaje, son los principales elementos que distinguen los nuevos modelos de enseñanza que se establecen en los sistemas de formación en línea. El término "interacción" se refiere a la forma en que se establece la comunicación entre los

estudiantes y los maestros. Esta forma de comunicación es esencial en los entornos de aprendizaje electrónicos. Estos entornos se basan en el modelo participativo, que se basa principalmente en el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. Los alumnos tienen acceso a una variedad de actividades y recursos de aprendizaje, lo que fomenta el aprendizaje activo. (pág.79)

2.2.8 Estrategias de Aprendizaje

Con el tiempo, las estrategias de aprendizaje han ido cambiando, incorporando nuevos elementos como factores clave, como la capacidad y motivación de los estudiantes para integrar las TIC en el aprendizaje. Estas estrategias son cada vez más importantes en la educación superior, ya que buscan las estrategias de aprendizaje han cambiado con el tiempo, agregando nuevos elementos como factores clave, como la capacidad y la motivación de los estudiantes para incorporar las TIC en el aprendizaje. Estas estrategias son cada vez más importantes en la educación superior porque buscan mejorar los programas de grado universitario y promover el aprendizaje significativo. mejorar los programas de grado universitario y promover el aprendizaje significativo.

Aprendizaje Cognitivo. El término "aprendizaje cognitivo" se refiere a la capacidad de una persona para comprender y procesar información a través de la interacción con su entorno. La construcción de conocimiento a partir de la experiencia y la reflexión son parte de este proceso, que se caracteriza por la interacción entre los componentes cognitivo y afectivo del aprendizaje.

Según Sosa (2022) La configuración de procesos de aprendizaje cognoscitivo se utiliza para las formas básicas de aprendizaje, pero es más importante para el aprendizaje complejo. Se refiere al desarrollo de competencia en un dominio académico que requiere conocimiento de hechos, principios y conceptos en ese campo, así como estrategias generales que se pueden aplicar. a diferentes dominios y estrategias específicas pertinentes a cada área. Es importante

destacar que la estrategia es un término muy utilizado en la pedagogía y hay numerosas interpretaciones y definiciones sobre él. (pág.175)

Aprendizaje Metacognitivo. El proceso mediante el cual los estudiantes reflexionan y evalúan su aprendizaje, es decir, cómo aprender y cómo mejorar su comprensión y retención de información, se conoce como aprendizaje metacognitivo. Este tipo de aprendizaje requiere una comprensión profunda de los procesos cognitivos, así como la capacidad de hacer ajustes cuando sea necesario.

Para Domínguez et al (2022) “El conocimiento que tiene un niño sobre su propio conocimiento se conoce como conocimiento metacognitivo. Si nosotros instamos al alumno a que vuelva sobre su propia actividad mental tras la realización de una tarea, supone ejercer ya un cierto control.” (pág.63)

Aprendizaje con Manejo de recursos. El aprendizaje de manejo de recursos se refiere al uso de una variedad de materiales y recursos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, particularmente en áreas como trabajar con fracciones, multiplicar y dividir fracciones y analizar objetos para comprender conceptos técnicos.

Según Colque (2021) señala que los materiales educativos multimedia no pretenden solamente posibilitar un aprendizaje memorístico y conceptual, sino posibilitar un tipo de aprendizaje comprensivo y constructivo, adaptado a las necesidades, a los intereses y al propio ritmo de aprendizaje de los estudiantes. El estudiante aprende de maneras diversas, por lo que debemos brindarle una variedad de opciones de aprendizaje, materiales y herramientas que combinen el aprendizaje individual y en grupo, permitiéndole experimentar, discutir, crear, compartir en grupo y controlar el proceso de aprendizaje. (pág.27)

Aprendizaje Motivacionales. El aprendizaje motivacional es un concepto clave en educación que indica la importancia de mantener motivados a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Según Betancourt et al. (2020) Por la importancia que representa el desarrollo de estrategias de aprendizaje motivacionales debido a su impacto positivo en los educandos y sus resultados en el desarrollo del proceso docente educativo, el presente trabajo tuvo como objetivo determinar las estrategias de aprendizaje motivacionales utilizadas por los estudiantes. (pág.4)

Aprendizaje autónomo. El término "aprendizaje autónomo" se refiere a la capacidad de los estudiantes para utilizar recursos y estrategias para guiar su propio aprendizaje. Este enfoque pone a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje, lo que significa que tienen más responsabilidad y están más involucrados en el proceso educativo.

Según Vázquez (2021)“se refiere a que los estudiantes pueden controlarse a sí mismos y tomar decisiones sobre su aprendizaje a través del desarrollo de habilidades o competencias cognitivas, afectivas, interactivas y metacognitivas.” (pág. 3)

Aprendizaje con Herramientas TIC. La utilización de herramientas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) para el aprendizaje se ha convertido en una parte integral de la educación contemporánea. Las TIC ofrecen amplias oportunidades para mejorar la calidad y eficiencia del proceso de aprendizaje, para promover la interacción, la cooperación y la personalización.

Para Tamayo et al., (2020) se consideran herramientas ideales para la enseñanza y aprendizaje en cualquier área. Su enorme difusión y empleabilidad en los ámbitos social y económico las han llevado a tener un lugar en la educación. Las TIC también mejoran la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito de la comprensión lectora en inglés. (pág. 210)

2.2.9 Rol estudiante en la enseñanza-aprendizaje con plataformas virtuales

El papel de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje con plataformas virtuales es crucial para aprovechar al máximo los recursos y herramientas que ofrece esta tecnología. Los estudiantes deben participar activamente en el proceso de aprendizaje,

participar en las actividades propuestas, interactuar con los materiales educativos y colaborar con sus compañeros a través del espacio virtual que ofrece la plataforma, además, la autonomía y la autorregulación son habilidades esenciales para el éxito en la educación a distancia, por lo que los estudiantes deben gestionar su tiempo de manera proactiva y organizar sus actividades de aprendizaje en entornos virtuales. Los estudiantes deben mantenerse motivados, comunicarse eficazmente con sus profesores y compañeros de clase y aprovechar las oportunidades de retroalimentación de las plataformas virtuales para mejorar su desempeño académico.

Para Guzzetti (2020) Los conocimientos previos de los estudiantes son cruciales porque sirven como base para la integración de los nuevos conocimientos. Los estudiantes realizan las tareas basándose en su conocimiento previo, que se enriquece al leer las intervenciones de los otros participantes. (pág.8)

Según (Guzzetti ,2020 como lo citó en Peralta, 2015) Las plataformas virtuales, en este caso la plataforma virtual educativa, como herramienta; no solo permite hacer un trabajo acorde con los tiempos, sino un mejor uso y distribución tiempo, sino un mejor uso y distribución del tiempo, permite retroalimentar el trabajo realizado por los estudiantes, evaluar proyectos, exámenes o pruebas sin la necesidad de una revisión. (pág. 9)

Según (Guzzetti, 2020 como lo citó en Silva y Romero, 2014) Los estudiantes no sólo son activos sino también actores, co-construyen el espacio virtual. Estos pueden trabajar como diseñadores y productores de contenido en tal entorno de aprendizaje. El papel es mucho más participativo y activo en este sentido porque puede contribuir con sus aportaciones, aumentar la base de conocimiento, establecer enlaces, etc. En resumen, el conocimiento es mucho más cambiante y dinámico. Es importante destacar que los entornos de aprendizaje virtuales no se limitan a la enseñanza a distancia; también pueden mejorar la enseñanza presencial. (pág. 8)

Para Guzzetti ,2020 como lo citó en Peralta, 2015) Por ser un medio virtual a través del cual los estudiantes están en contacto permanente les es muy fácil tener acceso y poder avanzar con las tareas programadas y los proyectos asignados, así como llevar un control de sus avances y de sus debilidades en el proceso de aprendizaje. (pág.10)

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGÍA

En la presente investigación corresponde al método de investigación cuantitativa, ya que con este método se recolecta información a través de una encuesta dirigida a los estudiantes de la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi", a través de un cuestionario con preguntas, pero con respuestas cerradas se puede Consisten en escalas de medida. Una vez disponible la información se realiza un análisis, síntesis y resumen.

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se realizará es descriptiva y explicativa. Se busca establecer que el diseño de investigación será no experimental. Este enfoque tiene como objetivo describir las características del fenómeno, en esta investigación el uso de la plataforma educativa Idukay y su importancia en el aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi” así como explicar la relación entre estas variables y su aporte hacia el proceso educativo.

3.1.1.1 Investigación exploratoria

La investigación es exploratoria, porque se utiliza para estudiar el problema de la investigación que no está claramente definida.

3.1.1.2 Investigación descriptiva.

Esta investigación es de carácter descriptivo ya que tiene como objetivo describir y detallar efectivamente cada uno de los conceptos establecidos en el sustento teórico. También se analizaron en detalle la plataforma educativa Idukay que se pueden utilizar en las lecciones, deberes, trabajos y exámenes.

3.1.1.3 Investigación explicativa

Esta investigación es explicativa porque pretende establecer relaciones causa-efecto que permitan generalizaciones sobre realidades similares.

3.1.2 Diseño de investigación no experimental

El diseño de investigación apropiado para esta investigación es no experimental porque consiste en observar un grupo de estudio establecido.

Según Espinoza (2019) campo no experimental - Con frecuencia se usa esta técnica para profundizar en el conocimiento del comportamiento de exploración, Por ejemplo, si en una investigación exploratoria se descubre que los padres de familia de una escuela no están

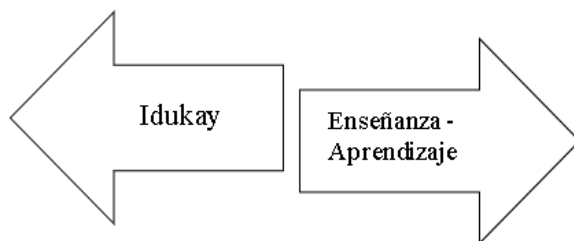
conformes con el tiempo que deben esperar para ser atendidos, se puede planificar la recolección de datos sobre los tiempos de espera y servicio de una muestra representativa de padres de familia. En este caso, una guía de observación o de campo puede ser utilizada como herramienta. (pág. 178)

3.2 Operacionalización de variables

Figura

1

Idukay en la Enseñanza - Aprendizaje



Fuente: propia

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

Se analiza la variable independiente “Idukay” y la variable dependiente “Enseñanza - Aprendizaje” partiendo desde pequeñas definiciones, para obtener un significado coherente de las variables sujetas a la investigación.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítem / instrumento
Variable Independiente Idukay	Idukay es una plataforma que ofrece servicios adaptativos educativos, teniendo en cuenta las características del estudiante, la estructura de los cursos y el modelo pedagógico. Para Yourdon (2021) Esta metodología proporciona una manera para diseñar paso a paso sistemas y programas detallados. (párr.1)	Plataforma educativa Herramienta tecnológica Informática	Innovación Adaptación Educaplay YouTube Aporte educativo Satisfacción del usuario	¿Considera usted que la plataforma educativa Idukay es innovadora para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”? ¿Considera usted que la plataforma educativa Idukay está adaptada al modelo de aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”? ¿Considera usted que la herramienta tecnológica Educaplay complementa a la realización de tareas con la plataforma educativa Idukay para el aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”? ¿Considera usted que YouTube contribuye como herramienta tecnológica al aprendizaje por medio de la plataforma educativa Idukay? ¿Cree usted que la plataforma educativa Idukay brinda un aporte educativo con la implementación de la Informática? ¿Cree usted que la plataforma educativa Idukay satisface las necesidades de aprendizaje de los usuarios?
Variable Dependiente	El aporte en la enseñanza-aprendizaje con	Aprendizaje Significativo	Colaboración Retroalimentación	

Enseñanza- Aprendizaje	plataformas virtuales es significativo en la educación, ya que estas tecnologías han habilitado la educación virtual o a distancia. Como lo mencionan Alvarado et al., (2021) Las plataformas virtuales son servicios de intercambio en línea que ofrecen información, instrumentos y técnicas a la plana docente, estudiantes, padres, madres. (pág. 157)	Aprendizaje colaborativo	Evaluación formativa	¿Considera usted que la colaboración fomenta el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?
		Formación	Interacción	¿Cree usted que la retroalimentación beneficia al aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?
			Contenidos	¿Considera usted que la evaluación formativa ayuda a el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?
			Trabajo en equipo	¿Considera usted que la interacción es favorable para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?
				¿Cree usted que los contenidos son favorables dentro de la formación de la enseñanza- aprendizaje para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?
				¿Cree usted que el trabajo en equipo ayuda a la formación de nuevos conocimientos para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

3.3 Población y muestra de investigación

3.3.1 Población

La población que se consideró para esta investigación está conformada por 210 estudiantes matriculados en la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”

3.3.2 Muestra

Para determinar la muestra de estudio se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, dejando al criterio de los investigadores la selección, por lo que muestra será de 66 estudiantes de sexto y séptimo año de básica, tomando en consideración los siguientes criterios: uno de los criterios es que estos cursos ya utilizan la plataforma, otros de los criterios los estudiante tienen conocimiento de la herramienta, otro aspecto que se tomó en cuenta que los docentes tienen conocimiento de la plataforma para que los estudiantes tengan una retroalimentación inmediata.

Tabla 2

Población y Muestra

Involucrados	Población	Muestra
Estudiantes	210	66
Total	210	66

Fuente: Escuela de Educación Básica “Mahatma Gandhi”

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

3.4 Técnicas e instrumentos de medición

3.4.1 Técnicas

Las técnicas definidas para este trabajo de investigación son: encuesta y consulta bibliográfica.

3.4.1.1 Encuesta

Para Romo (2019) La encuesta ha demostrado ser útil en una gran variedad de campos y aplicaciones. La mercadotecnia, la comunicación, las organizaciones, la política, la salud y la demografía utilizan con éxito esta metodología, lo mismo que las universidades y los centros de investigación académica. (pág.2)

La encuesta se realizó de forma digital utilizando un formulario de Google que consta de 12 preguntas cerradas con escala de Likert para recopilar datos sobre las percepciones de cada estudiante integrante de la muestra sobre sus experiencias con la plataforma educativa Idukay, su impacto en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica, su aplicación y 66 efectividad de la plataforma.

3.4.1.2 Consulta bibliográfica.

Según Zarycz et al., (2019) En el cuerpo del documento se incluyen las listas de libros que forman parte de los Repertorios bibliográficos o Bibliografía. La naturaleza del documento que se incluye en las listas bibliográficas es lo que lo distingue de otros documentos secundarios como obras de referencia, como enciclopedias, diccionarios, biografías y directorios. (pág.3)

Estas son fuentes consultadas y utilizadas para la investigación, cada tema consultado debe de estar citado con las normas APA, permite la identificación de la fuente documental de la que se extrae la información. Esta investigación es de gran aporte porque a través de ellas se puede encontrar información que ayude a comprobar la hipótesis y así tener un avance para obtener resultados.

3.4.2 Instrumentos

En esta investigación, se utilizó un cuestionario, que es crucial porque proporciona la información necesaria para la investigación.

El cuestionario consta de doce preguntas que están relacionadas con los indicadores de las variables dependiente (Idukay) e independiente (enseñanza-aprendizaje). Se utiliza el formulario de Google para recopilar datos, organizarlos y evaluar las respuestas.

3.5 Procesamiento de datos

El proceso para llevar a cabo el proyecto incluyó obtener la aprobación adecuada de las autoridades de la Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi". La rectora de la institución coordinó esto para discutir el tema de la investigación que se llevará a cabo a través de una encuesta realizada a 66 estudiantes. Una vez que se completó la encuesta a los estudiantes para la recopilación y registro de datos utilizando el formulario de Google, los estudiantes fueron sometidos a un proceso de análisis que permitió la valoración de los datos utilizando tablas y gráficos a través del formulario de Google y tabular los datos utilizando el programa Excel.

3.6 Aspectos éticos

Para obtener información honesta de las personas encuestadas, se actuó de manera responsable al crear este trabajo de investigación, ya que se basó en valores que se relacionan e interactúan. Además, enfatiza que la participación asertiva de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi" será necesaria y facilitada para llevar a cabo la encuesta, lo que creará un ambiente de confianza.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

4.1. Resultados

Análisis realizado a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Mahatma Gandhi” del cantón Babahoyo en el periodo abril- agosto 2024

1.- ¿Considera usted que la plataforma educativa Idukay es innovadora para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

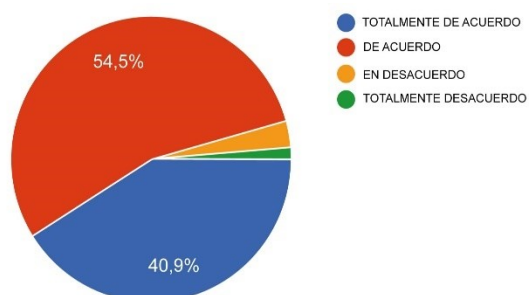
Tabla 3

Idukay como plataforma innovadora

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
TOTALMENTE DE ACUERDO	27	40,9%
DE ACUERDO	36	54,5%
EN DESACUERDO	2	3%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Idukay como plataforma innovadora

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Interpretación de los resultados:

Según los resultados obtenidos de la encuesta a 66 estudiantes de la Escuela de Educación Básica de “Mahatma Gandhi” encontró que el 54,5% cree que Idukay es innovador, mientras que el 1,5% cree que no lo es. La plataforma es crucial para las actividades diarias.

3.- ¿Considera usted que la herramienta tecnológica Educaplay complementa a la realización de tareas con la plataforma educativa Idukay para el aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Tabla

4

Educaplay como complemento para Idukay

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
MUY SATISFECHO	27	40,9%
MODERADAMENTE SATISFECHO	31	47%
POCO SATISFECHO	5	7,6%
NO SATISFECHO	3	4,5%
TOTAL	66	100%

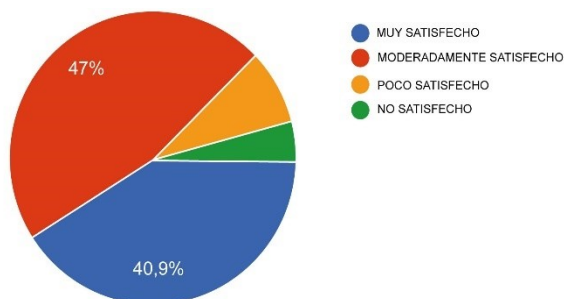
Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

Figura

3

Educaplay como complemento para Idukay



Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Interpretación de los resultados:

Según los resultados obtenidos de la encuesta a 66 estudiantes de la Escuela de Educación Básica de “Mahatma Gandhi” el 47% Los estudiantes dicen con la herramienta Educaplay que les ayuda a sus actividades escolares por medio de juegos interactivos para la mejorar la comprensión de los contenidos impartidos por el docente.

5.- ¿Cree usted que la plataforma educativa Idukay brinda un aporte educativo con la implementación de la informática?

Tabla

5

Plataforma Idukay en la implementación de la Informática.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
TOTALMETE DE ACUERDO	18	27,3%
DE ACUERDO	43	65,2%
EN DESACUERDO	4	6,1%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTAL	66	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

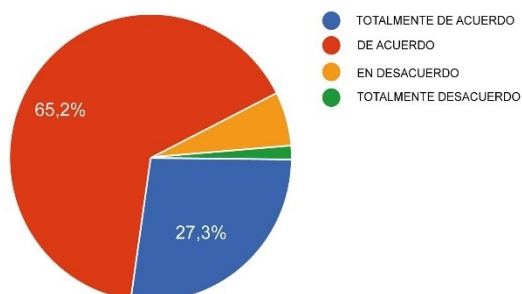
35

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

Figura

4

Plataforma Idukay en la implementación de la Informática.



Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Interpretación de los resultados:

Según los resultados obtenidos de la encuesta a 66 estudiantes de la Escuela de Educación Básica de “Mahatma Gandhi” el 65,2% afirman con el uso de Youtube brinda un aporte y ayuda para las tareas que no pueden comprender en las clases impartidas durante la jornada académica.

8. ¿Cree usted que la retroalimentación beneficia al aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Tabla

6

La retroalimentación y su beneficio al aprendizaje significativo.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
TOTALMETE DE ACUERDO	26	39,4%
DE ACUERDO	38	57,6%
EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTAL	66	100%

36

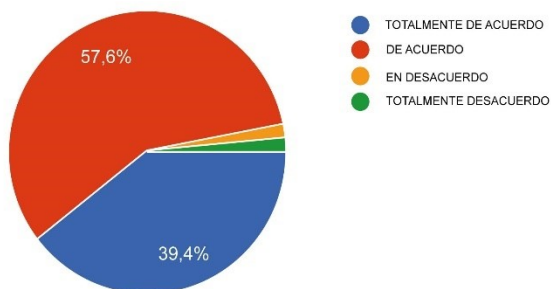
Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

Figura

5

La retroalimentación y su beneficio al aprendizaje significativo.



Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Interpretación de los resultados:

Según los resultados obtenidos de la encuesta a 66 estudiantes de la Escuela de Educación Básica de “Mahatma Gandhi” el 57,6% mencionan que la retroalimentación los ayuda a mejorar sus conocimientos y su rendimiento académico.

10. ¿Considera usted que la interacción es favorable para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Tabla

7

La interacción en el aprendizaje colaborativo.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
TOTALMETE DE ACUERDO	36	54,5%
DE ACUERDO	28	42,4%
EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTAL	66	100%

37

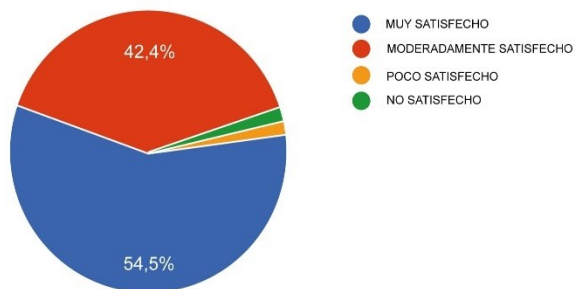
Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

Figura

6

La interacción en el aprendizaje colaborativo.



Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Interpretación de los resultados:

Según los resultados obtenidos de la encuesta a 66 estudiantes de la Escuela de Educación Básica de “Mahatma Gandhi” el 54,5% aseguran que la interacción favorece al aprendizaje colaborativo para convivencia entre compañeros y realizar trabajos en grupo.

12. ¿Cree usted que el trabajo en equipo ayuda a la formación de nuevos conocimientos para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Tabla

8

Trabajo en equipo en la formación de nuevos conocimientos.

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
TOTALMETE DE ACUERDO	48	72,7%
DE ACUERDO	17	25,8%

EN DESACUERDO	0	0%
TOTALMENTE EN DESACUERDO	1	1,5%
TOTAL	66	100%

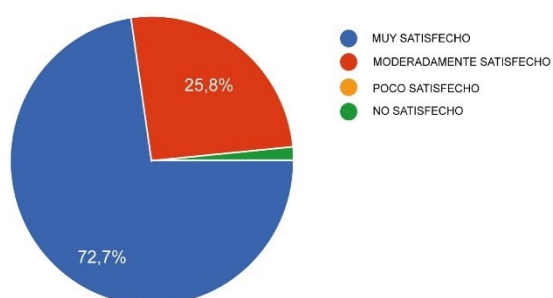
Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina

Figura

7

Trabajo en equipo en la formación de nuevos conocimientos.



Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaborado por: Walter Clavijo y Angel Mina.

Interpretación de los resultados:

Según los resultados obtenidos de la encuesta a 66 estudiantes de la Escuela de Educación Básica de “Mahatma Gandhi” 72,7% confirman que con el trabajo en equipo pueden relacionarse con sus compañeros de clases y esto ayuda a la construcción de nuevos conocimientos.

4.2. Discusión

Basándonos en los resultados de la figura 2, el 62,1% de los estudiantes de la escuela “Mahatma Gandhi” están totalmente de acuerdo en que la plataforma educativa Idukay se

adapta al modelo de aprendizaje de la institución, mientras que el 28,8% están de acuerdo con esta afirmación. sin embargo, el 7,6% de los estudiantes están en desacuerdo con el modelo de aprendizaje de la escuela, y un 1,5% están totalmente en desacuerdo. estos resultados son consistentes con lo señalado por Cifuentes et al. (2020) quienes identifican a la escuela como un lugar donde la dirección no se sitúa en la cumbre de la pirámide, sino que media una red de relaciones.

Asimismo, en relación a los resultados mostrados en la figura 3 sobre el uso de YouTube como complemento a la plataforma educativa Idukay, podemos señalar que un 27,3% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que YouTube contribuye como una herramienta tecnológica. Además, un 65,2% están de acuerdo en que YouTube apoya el aprendizaje de los estudiantes como una herramienta tecnológica para la plataforma educativa Idukay. Por otro lado, un 6,1% están en desacuerdo con que YouTube contribuya al aprendizaje de los estudiantes o sirva como una herramienta tecnológica, y un 1,5% afirman estar totalmente en desacuerdo con la idea de que YouTube ayude en el aprendizaje de los alumnos o funcione como una herramienta tecnológica. Esto coincide con lo señalado por Posligua y Zambrano (2020) quienes destacan el valor de YouTube, principalmente por sus videos, y su uso como apoyo educativo en diversas prácticas pedagógicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje autónomo.

Asimismo con los resultados basados en la figura 5, la colaboración es parte fundamental para fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela en un 30,3% están totalmente de acuerdo que la colaboración fomenta el aprendizaje significativo de los estudiantes, aunque un 66,7% está de acuerdo que la colaboración fomenta el aprendizaje significativo de los alumnos, mientras que un 1,5% están en desacuerdo que la colaboración no fomenta el aprendizaje significativo de los discentes de la escuela, y un 1,5% están totalmente

en desacuerdo con que la colaboración no fomenta el aprendizaje significativo de los estudiantes así como lo corrobora Guamán y Venet (2019) entre los modelos para fomentar el aprendizaje significativo se encuentra el comunicativo-interactivo, es un proceso de análisis que tiene como objetivo promover la participación y la socialización entre profesores y estudiantes. Esto permitirá conocer las perspectivas y opiniones de cada estudiante, lo que facilitará el proceso de construcción de hábitos, habilidades y saberes. en un ambiente educativo que fomenta la participación, la colaboración y la cooperación.

Del mismo modo, con los datos obtenidos en la figura 6 sobre la evaluación formativa que ayuda a el aprendizaje colaborativo de los estudiantes, un 36,4% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que la evaluación formativa ayuda a el aprendizaje de los estudiantes, mientras que el 62,1% de los mismos están de acuerdo que la evaluación formativa ayuda a el aprendizaje de los estudiantes, y un 1,5 % están totalmente en desacuerdo que la evaluación formativa no ayuda en nada a el aprendizaje de los estudiantes, como lo menciona Pérez et al. (2020) implementar un proceso de evaluación formativa implica tener en cuenta toda una serie de características o pasos fundamentales inicialmente (en cursiva) y otros que podrían obviarse inicialmente, pero igualmente necesarios a largo plazo si se pretende obtener los resultados óptimos del proceso.

Finalmente, con los datos obtenidos de la figura 7 sobre los contenidos son favorables dentro de la formación de la enseñanza -aprendizaje para los estudiantes, en un 56,1% están totalmente de acuerdo que los contenidos son favorables dentro de la formación de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, mientras que un 42,2% están de acuerdo que los contenidos son favorables dentro de la enseñanza - aprendizaje de los alumnos de la escuela, y un 1,5% están totalmente en desacuerdo que los contenidos no favorables dentro de la enseñanza - aprendizaje de los discentes de la escuela, como lo menciona Ros y Rodríguez (2021) La

implementación del aula invertida. en ellos se resalta que se favorece, mejora o aumenta: la atención a la diversidad las estrategias para aprender a aprender, como es la metacognición la motivación, autorregulación del aprendizaje y el rendimiento académico.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Como conclusiones en este trabajo de investigación de acuerdo a los objetivos planteados se obtuvieron las siguientes:

- ✓ La plataforma educativa Idukay es una herramienta innovadora que permite personalizar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, adaptando contenidos y tareas a sus necesidades y habilidades individuales. Esto aumenta la eficiencia y mejora los resultados de aprendizaje.
- ✓ Para mejorar su proceso de aprendizaje, Idukay ofrece a los estudiantes una variedad de recursos adicionales, incluidos videos, juegos y actividades interactivas.
- ✓ La implementación de Idukay en la escuela de educación básica "Mahatma Gandhi" ha sido bien recibida por los estudiantes, quienes creen que la plataforma ayuda con la informática y mejora la educación.
- ✓ Los estudiantes encuestados reconocen que la evaluación formativa y los contenidos favorables en el aula son componentes importantes que contribuyen al aprendizaje significativo.
- ✓ Según los resultados de las encuestas, la retroalimentación y la interacción son esenciales para el aprendizaje significativo y el trabajo en equipo de los estudiantes.

5.2. Recomendaciones

Como recomendaciones en este trabajo de investigación de acuerdo a la encuesta realizada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Mahatma Gandhi" se obtuvieron las siguientes:

- ✓ Continuar capacitando a los docentes en el uso efectivo de la plataforma Idukay para maximizar sus funcionalidades y brindar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora.
- ✓ Fomentar la participación e involucramiento de los estudiantes a través de la plataforma, promoviendo la autonomía, la autorregulación y la colaboración.

- ✓ Realizar un seguimiento continuo del impacto de Idukay en el rendimiento académico y el desarrollo de las habilidades y competencias clave de los estudiantes.
- ✓ Explorar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje que integren de manera efectiva la plataforma Idukay, como el aula invertida, para potenciar la atención a la diversidad y la motivación de los estudiantes.
- ✓ Continuar investigando los beneficios y los desafíos de la implementación de plataformas virtuales como Idukay en el contexto educativo para mejorar continuamente la enseñanza y el aprendizaje.

REFERENCIAS

- Alejo, B. P., & Aparicio, A. F. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59–76. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>
- Alvarado-Hinostroza, E., & Tolentino-Quiñones, H. (2021). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(4–1), 155–165. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.4-1.679>
- Andrea Paola Blanquicett Infante, E. Y. C. R. (2023). *Tecnología educativa: un análisis de los beneficios en el aprendizaje mediante el uso de plataformas digitales en las aulas de clase.*

- Arrojo, M. J., & Martín, E. (2019). El seguimiento activo de las series de ficción en internet. La atención y la emoción como desencadenantes del binge-watching. *Revista de Comunicación*, 18(2), 3–23. <https://doi.org/10.26441/rc18.2-2019-a1-1>
- Betancourt Gamboa, K., Soler Herrera, M., & Betancourt Valladares, M. (2020). *Estrategias de aprendizaje motivacionales utilizadas por estudiantes del primer año de Estomatología en Camagüey*. <https://orcid.org/0000-0002-5301-4057>
- Blanco Terán, L. P. M. A. M. D. (2022). *UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA EDUCACION TITULACIÓN CON TESIS*.
- Bustos, A., César, S. /, Salvador, C., Coll, C., & Es Catedrático, S. (2019). *LOS ENTORNOS VIRTUALES COMO ESPACIOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis* (Vol. 15).
- Cantú Munguía, I. A., Medina Lozano, A., & Martínez Marín, F. A. (2019). Semillero de investigación: Estrategia educativa para promover la innovación tecnológica. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.505>
- Carlos Henry Sandoval. (2020). *Vista de La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC_ El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras*.
- Cifuentes-Medina, J. E., González-Pulido, J. W., & González-Pulido, A. (2020). EFECTOS DEL LIDERAZGO ESCOLAR EN EL APRENDIZAJE. *Panorama*, 14(26), 78–93. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1482>
- Del Pilar García-Chitiva, M., & Suárez-Guerrero, C. (2019). Status of research on collaboration in Virtual Learning Environments. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 56, 169–191. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.09>

- Dolores Mirella Palomino Villavicencio, D. M. U. C. (2020). *UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO*.
- Domínguez, L., Rosa, P., Gaité, E., & Domínguez, L. (2022). *EL CONOCIMIENTO METACOGNITIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE MOTOR THE METACOGNITIVE KNOWLEDGE AND ITS INFLUENCE IN THE MOTOR LEARNING PROCESS*. 2(4), 59–68. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista4/artmeta.htm>
- Enríquez Vázquez, L., & Hernández Gutiérrez, M. (2021). Alumnos en pandemia: una mirada desde el aprendizaje autónomo. *Revista Digital Universitaria*, 22(2). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.2.11>
- Espinoza-Freire, E. E. (2022). *POR DESCUBRIMIENTO VS APRENDIZAJE TRADICIONAL DISCOVERY LEARNING VS TRADITIONAL LEARNING*.
- Eudaldo Enrique Espinoza Freire. (2019). *LAS VARIABLES Y SU OPERACIONALIZACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. SEGUNDA PARTE*.
- García, O. B. (2022). *La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias*. <http://recursos.cnice.mec.es/edfisica/>
- Jacqueline Guamán Gómez, V., Enrique Espinoza Freire, E., & Tecnológico Superior Jubones Ecuador, I. (2022). *Problemas Para El Proceso De Enseñanza-aprendizaje, Basado*. <https://orcid.org/0000-0002-0537-4760>
- Javier Enrique Martínez Ruiz, R. J. T. V. M. A. S. O. (2020). *Vista de La educación virtual y su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios*.
- López, A., Monzón Briceño, M. E., & Hernández Medina, E. (2022). *Investigación formativa para la enseñanza y aprendizaje en las universidades* (Vol. 20, Issue 2).

- Máñez, I. (2020). Does corrective feedback influence the use of elaborated feedback in a digital environment? *Psicología Educativa*, 26(1), 57–65.
<https://doi.org/10.5093/PSED2019A14>
- MARY INES COLQUE QUISPE. (2021). *SOFTWARE INTERACTIVO PARA LA ELABORACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS MULTIMEDIA (CAMINO A OPTIMIZAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE)*.
- Mercado Borja, W. E., Guarnieri, G., & Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 11(20), 63–99. <https://doi.org/10.22430/21457778.1213>
- Moncini Marrufo, R., & Pirela Espina, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. *SUMMA. Revista Disciplinaria En Ciencias Económicas y Sociales*, 3(1).
<https://doi.org/10.47666/summa.3.1.13>
- Morán-González, M., & Gallegos-Macías, M. R. (2021). PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS Y SU APORTE AL APRENDIZAJE EN LÍNEA PARA LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICA. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA "YACHASUN,"* 5(9 Edición especial octubre), 119–139.
<https://doi.org/10.46296/yc.v5i9edespsoct.0115>
- Pérez-Pueyo, Á., Alcalá, D. H., & Fernández-Río, J. (2020). *REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES-REEFD-REVISIÓN EVALUACIÓN FORMATIVA Y MODELOS PEDAGÓGICOS: ESTILO ACTITUDINAL, APRENDIZAJE COOPERATIVO, MODELO COMPRENSIVO Y EDUCACIÓN DEPORTIVA*.

- Perla Cristina Guzzetti de Marecos. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2, 860–877. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122
- Ríos Romero, V., González Torres, A., Pereira Hernández, M. L., & Cortes Ordoñez, A. (2023). Análisis de la Gestión del Aprendizaje implementando Google Classroom en educación superior, caso de estudio: asignatura cadena de suministro. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 13(26). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i26.1489>
- Rodríguez Mora Yomayra Angelly. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*.
- Roma, M. C. (2021). La accesibilidad en los entornos educativos virtuales: Una revisión sistemática. *Revista Científica Arbitrada de La Fundación MenteClara*, 6. <https://doi.org/10.32351/rca.v6.219>
- Romo, H. L. (2019). *La metodología de encuesta*.
- Ros, G., & Rodríguez Laguna, M. T. (2021). Influence of the flipped classroom in the scientific training of pre-service teachers: Benefits in the teaching-learning process, attitudes and expectations towards science. *Revista de Investigacion Educativa*, 39(2), 463–482. <https://doi.org/10.6018/RIE.434131>
- Rosa Posligua Anchundia, L. Z. (2020). *El empleo del YouTube como herramienta de aprendizaje*.
- Sosa, H. T. (n.d.). Aprendizaje cognoscitivo impulsor de la autorregulación en la construcción del conocimiento Cognitive learning driver of self-regulation in the construction of knowledge. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 2022. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>

- Tamayo, E. A. 1, Páez, J., & Palacios, J. J. (2020). Influence of learning strategies with TIC tools in the competence of reading comprehension in English. *Educación • Education • Educação •*, 41(26). <https://www.revistaespacios.com>
- Toledo, B., Castillo, C., Montecinos, V., & Briceño, H. (2020). Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI (2), 286–298. <http://orcid.org/0000-0001-9802-0170><http://orcid.org/0000-0002-5218-3131>
- Torres-Gordillo, P., Jesús, J., Herrero-Vázquez, & Alejandro, E. (n.d.). *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*. 2019. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=338250662003>
- Verónica Jacqueline Guamán, G. V. M. (2019). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DESDE EL CONTEXTO DE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA*.
- Víctor, J., Zarycz, M., Codutti, J. O., & Zarycz, N. C. (2019). *Análisis documental en los servicios de información exploración de repertorios y revisiones bibliográficas* (Vol. 5, Issue 2).
- Yoza, A., & Vélez Villavicencio, C. E. (2021). Aporte de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento en las competencias digitales de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Innova Educación*, 3(4), 58–70. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.004>

ANEXO 1

Autorización de la realización del proyecto de integración curricular otorgado por la directora de la institución



Babahoyo, 14 mayo del 2024

Msc. Ester Gaibor Carpio
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA MAHATMA GANDHI**

En su despacho. -

Reciba un atento y cordial saludo, a la vez que le deseo muchos éxitos en sus actividades diarias.

Yo, **WALTER MANUEL CLAVIJO CONTRERAS**, con cédula de identidad N° **120675675-9**, Y **ANGEL PATRICIO MINA TAMA**, con cédula de identidad No. **120750561-9** estudiantes del Octavo semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales e Informática, he tomado la libertad de redactar esta misiva para solicitarle de la manera formal nos permita la realización de nuestro Trabajo de Integración Curricular dentro de su prestigiosa institución.

Cabe destacar que contamos con todo el material y personal necesario para llevar a cabo la actividad de manera segura y ordenada, sin interrumpir las actividades regulares de la escuela. Además, para poder tener el acceso a el número de docentes y estudiantes de ambos sexos.

Por lo expuesto anteriormente, solicitamos atentamente su autorización para realizar la actividad mencionada en las instalaciones de la escuela. Quedamos a la espera de su respuesta y agradecemos de antemano su consideración.

Atentamente;


Walter Clavijo Contreras
C.I.: 120675675-9
E-mail: clavijocw@fcjse.utb.edu.ec


Angel Patricio Mina
C.I.: 120750561-9
E-mail: aminat@fcjse.utb.edu.ec



ANEXO 2

Preguntas de la realización de la encuesta en la Educación Básica de “Mahatma Gandhi” a los estudiantes

PREGUNTAS

- 1. ¿Considera usted que la plataforma educativa Idukay es innovadora para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

- 2. ¿Considera usted que la plataforma educativa Idukay está adaptada al modelo de aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

- 3. ¿Considera usted que la herramienta tecnológica educaplay complementa a la realización de tareas con la plataforma educativa Idukay para el aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?**

Muy satisfecho

Moderadamente satisfecho

Poco satisfecho

No satisfecho

- 4. ¿Considera usted que Youtube contribuye como herramienta tecnológica al aprendizaje por medio de la plataforma educativa Idukay?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

5. ¿Cree usted que la plataforma educativa Idukay brinda un aporte educativo con la implementación de la Informática?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

6. ¿Cree usted que la plataforma educativa Idukay satisface las necesidades de aprendizaje de los usuarios?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

7. ¿Considera usted que la colaboración fomenta el aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

8. ¿Cree usted que la retroalimentación beneficia al aprendizaje significativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

9. ¿Considera usted que la evaluación formativa ayuda a el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Muy satisfecho

Moderadamente satisfecho

Poco satisfecho

No satisfecho

10. ¿Considera usted que la interacción es favorable para el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Muy satisfecho

Moderadamente satisfecho

Poco satisfecho

No satisfecho

11. ¿Cree usted que los contenidos son favorables dentro de la formación de la enseñanza- aprendizaje para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Muy satisfecho

Moderadamente satisfecho

Poco satisfecho

No satisfecho

12. ¿Cree usted que el trabajo en equipo ayuda a la formación de nuevos conocimientos para los estudiantes de la escuela de educación básica “Mahatma Gandhi”?

Muy satisfecho

Moderadamente satisfecho

Poco satisfecho

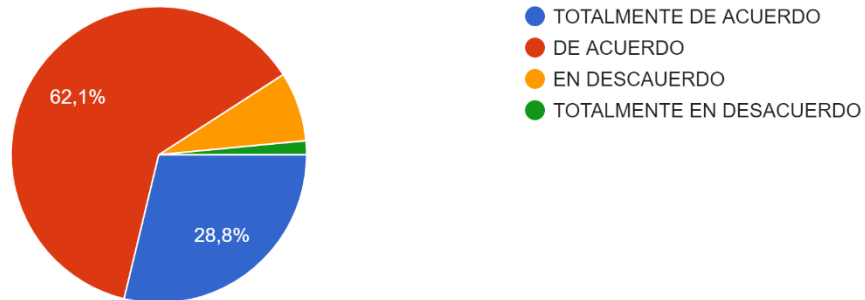
No satisfecho

ANEXO 3

Figuras de la tabulación de encuestas de la discusión

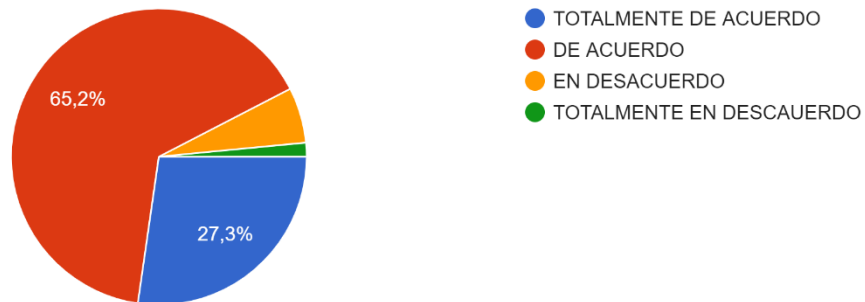
2. ¿CONSIDERA USTED QUE LA PLATAFORMA EDUCATIVA IDUKAY ESTÁ ADAPTADA AL MODELO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA E...LA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MAHATMA GANDHI"?

66 respuestas



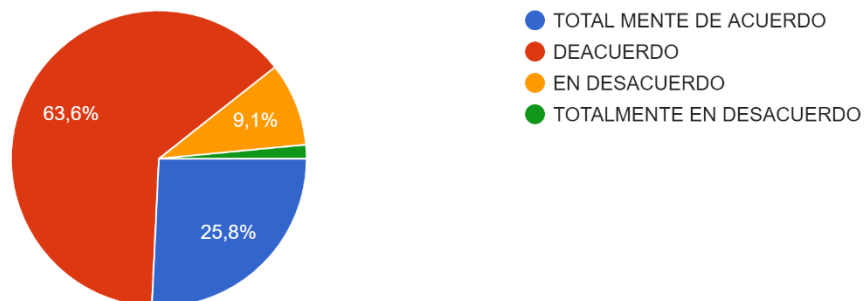
4. ¿CONSIDERA USTED QUE YOUTUBE CONTRIBUYE COMO HERRAMIENTA TECNOLÓGICA AL APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA IDUKAY?

66 respuestas



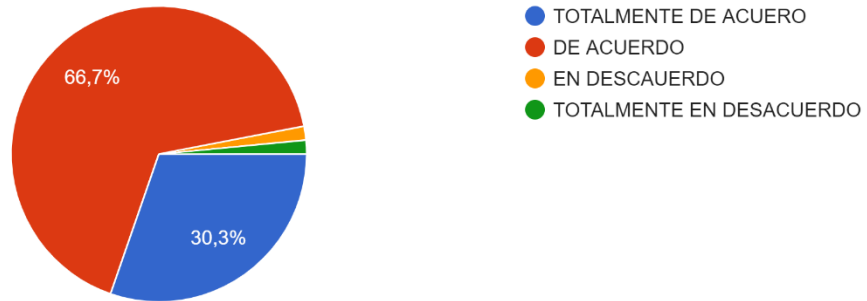
6. ¿CREE USTED QUE LA PLATAFORMA EDUCATIVA IDUKAY SATISFACE LAS NECESIDADES DE APRENDIZAJE DE LOS USUARIOS?

66 respuestas



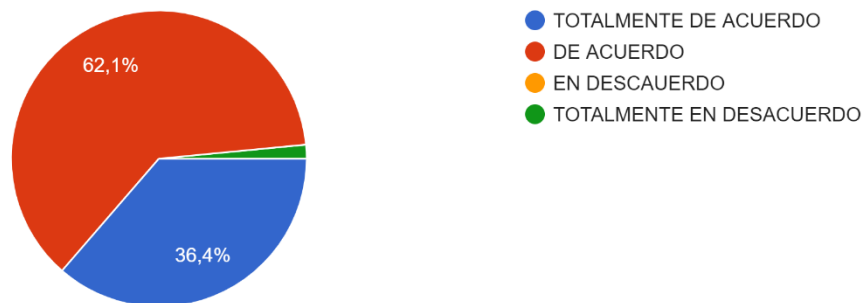
7. ¿CONSIDERA USTED QUE LA COLABORACIÓN FOMENTA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAHATMA GANDHI”?

66 respuestas



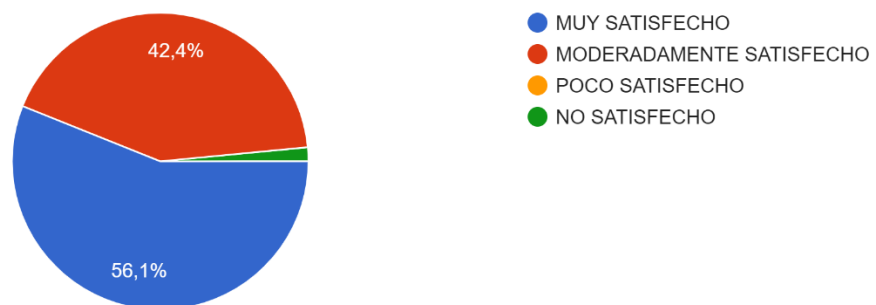
9. ¿CONSIDERA USTED QUE LA EVALUACIÓN FORMATIVA AYUDA A EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESC...LA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAHATMA GANDHI”?

66 respuestas



11. ¿CREE USTED QUE LOS CONTENIDOS SON FAVORABLES DENTRO DE LA FORMACIÓN DE LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIAN...LA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MAHATMA GANDHI”?

66 respuestas



ANEXOS 4

Visitas en la Escuela de Educación Básica “Mahatma Gandhi” para la realización del Proyecto de Integración Curricular.



ANEXO 5

Tutorías en la realización del Proyecto de Integración curricular Previo a la Obtención de Licenciado/a en Pedagogía en la Informática.

