



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

**PLATAFORMAS INTERACTIVAS Y SU INCIDENCIA EN EL  
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO EGB DE LA U.E**

**EMIGDIO ESPARZA MORENO, 2024 – 2025**

**AUTOR:**

**JIMÉNEZ RODRÍGUEZ WENDY JESSENIA**

**TUTOR:**

**Ph. D. INTRIAGO ALCIVAR GLENDA CECIBEL**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**BABAHOYO – 2025**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**DEDICATORIA**



Dedico este proyecto de tesis a Dios y a mi familia, por su amor incondicional y su constante apoyo, su fe en mí ha sido la luz que me ha guiado en este camino, en especial a mi papá que desde cielo me ha estado dando las fuerzas necesarias para seguir con mi sueño, a mis hijas Ashley y Marlid quienes son mi luz y mi inspiración en este trayecto, a mi mamá Rosa Rodríguez quien ha sido mi guía y apoyo en cada paso que he dado, mi esposo Javier Verdezoto que ha trabajado mucho por hacer mi sueño realidad , por ser mi fuente de motivación y alegría en los momentos más difíciles. Y a todos mis profesores, quienes con su sabiduría y dedicación han dejado una huella imborrable en mi formación.

**Jiménez Rodríguez Wendy Jessenia**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**AGRADECIMIENTO**



Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han hecho posible la realización de esta tesis. En primer lugar, agradezco a mi madre, cuya fe en mí nunca ha debilitado. Tu apoyo emocional y tus enseñanzas me han guiado en los momentos más desafiantes. A mi esposo, por ser un compañero excepcional, tu amor y comprensión me han dado la fuerza necesaria para enfrentar cada obstáculo. Gracias por cuidar de nuestra familia mientras yo me sumergía en este proyecto. A mis hijas, por su alegría y energía, ustedes me han recordado la importancia de disfrutar el proceso y celebrar cada pequeño logro. Agradezco también a mis profesores y mentores, quienes con su dedicación y sabiduría han enriquecido mi formación académica; su orientación ha sido invaluable en este viaje. Finalmente, gracias a mis familiares que me han apoyado con palabras de aliento y gestos de cariño, cada uno de ustedes ha contribuido a que este sueño se haga realidad. Con todo mi corazón, gracias a todos por ser parte de este logro.

**Jiménez Rodríguez Wendy Jessenia**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**

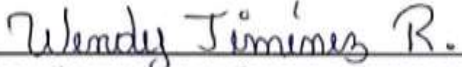


**CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **JIMÉNEZ RODRÍGUEZ WENDY JESSENIA**, portador de la cédula de ciudadanía **120727065-1** en calidad de autor del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

**PLATAFORMAS INTERACTIVAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO EGB DE LA U.E EMIGDIO ESPARZA MORENO, 2024 – 2025**

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

  
\_\_\_\_\_

**JIMÉNEZ RODRÍGUEZ WENDY JESSENIA**

**CI. 120727065-1**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



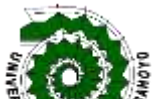
**CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO  
PROBATORIO DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR, PREVIA A LA SUSTENTACIÓN**

En mi calidad de Tutor del trabajo final del documento probatorio del Trabajo de Integración Curricular, designado por el Consejo Directivo, con fecha: **12 de Diciembre de 2024**, mediante resolución **CD-FAC.CJ.S. E-SO-012-RES-001-2024**, certifico que el Sr **JIMÉNEZ RODRÍGUEZ WENDY JESSENIA**, ha desarrollado el documento probatorio del Trabajo de Integración Curricular con el tema:

**PLATAFORMAS INTERACTIVAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO EGB DE LA U.E EMIGDIO ESPARZA  
MORENO, 2024 – 2025**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del trabajo final y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

  
\_\_\_\_\_  
**Ph. D. INTRIAGO ALCIVAR GLENDA CECIBEL**  
**DOCENTE TUTOR**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES**  
**EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del documento probatorio del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular, del Sr. **JIMÉNEZ RODRÍGUEZ WENDY JESSENIA** cuyo tema es **PLATAFORMAS INTERACTIVAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 6TO AÑO EGB DE LA U.E EMIGDIO ESPARZA MORENO, 2024 – 2025**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio, obteniendo como porcentaje de similitud de **[9%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el trabajo final el porcentaje máximo permitido según el Artículo 61 de la Normativa de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica de Babahoyo considera hasta el **20%**, se **APRUEBA** el trabajo de titulación para que el estudiante continúe a la fase de defensa.

Se adjunta el informe del Sistema Antiplagio como evidencia del porcentaje indicado.

Ph. D. INTRIAGO ÁLCIVAR GLENDA CECIBEL  
**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
 magister

**JIMENEZ WENDY - INFORME FINAL4**

**9%** Textos sospechosos

- 1% Similitudes entre los combats
- 0% entre las fuentes relacionadas
- 1% tópicos no reconocidos
- 7% Textos potencialmente generados por IA

Nombre del documento: JIMENEZ WENDY - INFORME FINAL4.docx ID del documento: d3fc8c47d911a08d2623f8cd626ddae8d61c871a Tamaño del documento original: 155,45 kb Autentico: []	Depositante: INTRIAGO ALCINAR GLENDA CECIBEL Fecha de depósito: 3/2/2025 Tipo de carga: interface Fecha de fin de análisis: 3/2/2025	Número de palabras: 11.672 Número de caracteres: 78.893
--	---	--

Ubicación de las similitudes en el documento:



**Fuentes principales detectadas**

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://www.doi.org/10.1363/45OP44J13V21_461">www.doi.org   Estrategias de aprendizaje en la educación superior</a> 25 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)
2	<a href="https://hdl.handle.net/11558/1134">hdl.handle.net   Estrategia educativa para fortalecer los procesos de enseñanza y...</a> 33 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)
3	Documento de otro usuario - autenticado El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)

**Fuentes con similitudes fortuitas**

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario - autenticado El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)
2	Trabajo antiplagio Ginger (1).docx   Trabajo antiplagio Ginger (1) - autenticado El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)
3	ESTUDIO DE CASO FRANCO CHICA NELLY.docx   ESTUDIO DE CASO FRANCO CHICA NELLY - autenticado El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)
4	<a href="http://space.utb.edu.ec">space.utb.edu.ec</a> http://space.utb.edu.ec/textos/19000/17493/1/CERVANTES/ESPAÑA ALEXANDER DAVID COR...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)
5	<a href="http://www.afoc.org">www.afoc.org</a>   Tecnologías TIC, TAC y TEP en el aula: qué son   Afoc http://www.afoc.org/tecnologias-tic-tac-tep-aula-educacion/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (0 palabras)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**ÍNDICE GENERAL**



DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iii
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR .....	i
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO.....	v
CERTIFICADO DE ANÁLISIS .....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT .....	xii
Capítulo I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Contextualización del problema .....	2
Contexto Internacional .....	3
1.1.1. Contexto Nacional .....	4
1.1.2. Contexto Local .....	5
1.2. Planteamiento del problema.....	6
1.3. Justificación .....	6
1.4. Objetivos.....	7
1.4.1. Objetivo General .....	7
1.4.2. Objetivos Específicos.....	7
1.5. Formulación de Hipótesis .....	7
Capítulo II. MARCO TEÓRICO .....	8
2.1. Antecedentes .....	8
2.2. Bases teóricas.....	11
Capítulo III. METODOLOGÍA .....	22
3.1. Tipo y Diseño de investigación.....	22
3.2. Operacionalización de variables .....	23
3.3. Población y muestra.....	24
3.3.1. Población .....	24
3.3.2. Muestra.....	24



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



3.4.	Técnicas de recolección de datos e instrumentos .....	24
3.4.1.	Técnicas .....	24
3.4.2.	Instrumentos .....	24
3.5.	Procesamiento de datos.....	24
3.6.	Aspectos éticos .....	25
Capítulo IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	26
4.1.	Resultados .....	26
4.2.	Discusión .....	37
Capítulo V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	40
5.1.	Conclusiones .....	40
5.2.	Recomendaciones .....	41
REFERENCIAS	.....	42
ANEXOS	.....	47



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**ÍNDICE DE TABLAS**



<b>Tabla 1.</b> Matriz de operacionalización de variables .....	23
<b>Tabla 2.</b> ¿Utiliza usted plataformas interactivas (como google classroom, kahoot, etc.) Para aprender en sus clases?.....	26
<b>Tabla 3.</b> ¿Considera usted que las plataformas interactivas ayudan a entender mejor los temas que se enseñan en clase? .....	27
<b>Tabla 4.</b> ¿Le resulta más fácil aprender cuando utiliza plataformas interactivas en lugar de solo leer los libros de texto?.....	28
<b>Tabla 5.</b> ¿Siente usted que las plataformas interactivas hacen las clases más divertidas y atractivas?.....	29
<b>Tabla 6.</b> ¿Le gustaría que sus profesores usaran más plataformas interactivas en sus clases?.....	30
<b>Tabla 7.</b> ¿Cree usted que las plataformas interactivas mejoran su participación en clase? .....	31
<b>Tabla 8.</b> ¿Le ayuda el uso de las plataformas interactivas a realizar sus tareas de manera más eficiente? .....	32
<b>Tabla 9.</b> ¿Usted ha encontrado alguna dificultad técnica (como problemas de acceso, conexión, etc.) Al usar plataformas interactivas para estudiar?.....	33
<b>Tabla 10.</b> ¿Las plataformas interactivas le permiten colaborar con otros compañeros de forma efectiva? .....	34
<b>Tabla 11.</b> ¿Usted siente que las plataformas interactivas contribuyen al desarrollo de habilidades tecnológicas que serán útiles en el futuro?.....	35



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**ÍNDICE DE GRÁFICOS**



Gráfico 1.....	26
Gráfico 2.....	27
Gráfico 3.....	28
Gráfico 4.....	29
Gráfico 5.....	30
Gráfico 6.....	31
Gráfico 7.....	32
Gráfico 8.....	33
Gráfico 9.....	34
Gráfico 10.....	35



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**RESUMEN**

Las plataformas interactivas son herramientas digitales que permiten una interacción activa entre los estudiantes y los contenidos educativos, facilitando su aprendizaje mediante actividades dinámicas, recursos multimedia y retroalimentación instantánea, estas plataformas promueven un ambiente educativo más participativo y motivador, lo que favorece la adquisición de conocimientos de manera autónoma y personalizada. El objetivo de esta investigación es determinar la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno durante el período 2024-2025. La población y muestra están conformadas por 1 docente y 33 estudiantes del 6to año EGB "D". La metodología empleada es de enfoque mixto, con un diseño descriptivo, de campo y documental, y un diseño no experimental. Para la recolección de datos, se utilizarán encuestas con preguntas cerradas a los estudiantes y entrevistas con preguntas abiertas al docente. Este estudio busca analizar cómo el uso de plataformas interactivas incide en el rendimiento académico, la motivación y la participación de los estudiantes, puesto que, al ser herramientas digitales, permiten al fomentar un ambiente dinámico y personalizado que mejora la comprensión, motiva a los estudiantes y promueve su participación activa, lo que contribuye a un mejor rendimiento académico.

**Palabras claves:** Plataformas digitales, aprendizaje, motivación, dinámicas.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**ABSTRACT**

Interactive platforms are digital tools that allow an active interaction between students and educational content, facilitating their learning through dynamic activities, multimedia resources and instant feedback, these platforms promote a more participatory and motivating educational environment, which favors the acquisition of knowledge in an autonomous and personalized way. The objective of this research is to determine the incidence of interactive platforms in the learning of 6th grade EGB students of the Emigdio Esparza Moreno Educational Unit during the period 2024-2025. The population and sample are made up of 1 teacher and 33 students of 6th grade EGB “D”. The methodology used is a mixed approach, with a descriptive, field and documentary design, and a non-experimental design. For data collection, surveys with closed-ended questions to students and interviews with open-ended questions to teachers will be used. This study seeks to analyze how the use of interactive platforms affects the academic performance, motivation and participation of students, since, being digital tools, they allow fostering a dynamic and personalized environment that improves understanding, motivates students and promotes their active participation, which contributes to better academic performance.

**Keywords:** Digital platforms, learning, motivation, dynamics.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**Capítulo I. INTRODUCCIÓN**

El presente informe se realiza basándose en la línea de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo en pedagogía e innovación educativa, como sublínea de investigación de la carrera de Educación Básica: enfoque pedagógico e innovación en prácticas educativas, y como núcleo problemático: metodología de la enseñanza y aprendizaje, es por ello que el tema se enfoca en las plataformas interactivas y su incidencia en el proceso de aprendizaje.

Las plataformas interactivas son recursos pedagógicos digitales que en la actualidad han ganado importancia en el sector educativo, esto se debe a su gran utilidad para despertar el interés del estudiantado al momento de explicar temas académicos. En este contexto, la incidencia de estas herramientas digitales en el proceso educativo de los estudiantes del 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno es un asunto relevante, dado que no solo facilitan el aprendizaje, también fomentan la interacción entre compañeros y la comunicación entre docentes y estudiantes; de igual manera, ayudan a desarrollar la creatividad y habilidades tecnológicas.

Este proyecto tiene como objetivo principal determinar la incidencia de las plataformas interactivas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno. Mediante la implementación de recursos digitales como método de enseñanza, los educadores tienen la posibilidad de crear clases más dinámicas y participativas, asimismo, les permite personalizar las clases y crear ambientes colaborativos. La investigación se realiza bajo un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), lo que facilitará el análisis e interpretación de resultados obtenidos a través de la encuesta y entrevista realizada a los estudiantes y docente tutor.

Este proyecto se estructura en cinco capítulos. El capítulo I, expone la introducción, el contexto del problema, su formulación internacional, nacional y local, la justificación, los objetivos y la hipótesis. El capítulo II trata el marco teórico, que abarca los antecedentes y las bases vinculados con las plataformas interactivas y su influencia en el proceso de aprendizaje. El tercer capítulo detalla la metodología utilizada, que abarca el diseño del estudio, la operacionalización de variables, la población y la muestra, así como los métodos y técnicas, los aspectos éticos y el procesamiento de datos. El capítulo IV contiene los resultados y la discusión de los mismos. Finalmente, el capítulo V, se encuentran las conclusiones, recomendaciones, y las referencias bibliográficas que respaldan este proyecto de estudio.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



### **1.1. Contextualización del problema**

En un estudio realizado por la Universidad Francisco de Paulo Santander de Colombia, se destaca que las plataformas interactivas se utilizan para simplificar el proceso de aprendizaje, comunicación y evaluación, aportando de manera significativa al fortalecimiento de los procesos de enseñanza. Su adaptabilidad a horarios y su disponibilidad continua posibilitan que los usuarios lo hagan en cualquier instante.

También contienen tareas y contenidos relacionados a las materias, lo que permite una correcta guía al estudiante en su proceso de aprendizaje. Estas plataformas surgen como una fortaleza e instrumentos educativos que combinan la tecnología y la innovación, contribuyendo al progreso académico y apoyando todo el trabajo de los docentes (Iza y Sisa, 2023, p. 20).

El uso de la tecnología en la aplicación de metodologías pedagógicas facilita la conexión entre la teoría y la práctica. Los docentes usan los recursos y herramientas digitales para cumplir con los contextos basados en la realidad, fomentando una comprensión más analítica sobre las relaciones entre los sistemas ecológicos, económicos y sociales. Adicionalmente, la tecnología fomenta el trabajo conjunto de los estudiantes, propiciando la ejecución de proyectos interdisciplinarios que enfrentan los desafíos de la sostenibilidad desde diversas perspectivas (Real et al., 2024, p. 4).

Por su parte, Morán y Barberi (2024), resaltan que es muy importante mejorar la experiencia educativa a través de ambientes y entornos de aprendizajes virtuales, en especial en lo que corresponde las evaluaciones para los estudiantes de Educación Básica. Este desafío creció después de la pandemia, pese a que se ha impulsado la adopción de tecnologías, también se mostró deficiencia en cuanto a su uso en los diferentes elementos pedagógicos del proceso de enseñanza. Una de las mayores limitaciones es el desarrollo deficiente sobre las habilidades digitales entre los diferentes actores educativos, restringiendo la creación de ideas a través del uso de recursos tecnológicos para valorar los aprendizajes de los estudiantes, lo que puede disminuir el interés y la motivación de los alumnos, impactando su aprendizaje y crecimiento integral.

En esta situación, se determina que, en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, una entidad fiscal ubicada en la parroquia Clemente Baquerizo, en la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos, durante el proceso de prácticas preprofesionales, se demostró que, a pesar de los intentos de adaptación pedagógica a las innovaciones tecnológicas, siguen existiendo problemáticas como el acceso restringido a recursos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



digitales y la capacitación docente en la utilización de plataformas tecnológicas. Estos factores son un obstáculo para la integración de la tecnología en el proceso de aprendizaje, lo que conlleva a dificultades en el desarrollo de habilidades tecnológicas y académicas en los discentes del sexto año paralelo D.

### **Contexto Internacional**

En el año 2021, la Unión Europea presentó un plan con el objetivo de promover la tecnología en todos los sectores de la sociedad, especialmente en el sector educativo, este plan entiende cómo la pandemia aumentó el uso de herramientas digitales y propone conceptos para que la tecnología beneficie directamente a las estudiantes, entre sus metas se incluyen la adquisición de habilidades tecnológicas, el impulso de la tecnología en las instituciones educativas y la capacitación de los profesores para que utilicen estas herramientas de forma eficaz. Además, se espera que las naciones colaboren para que todos tengan las mismas posibilidades de aprender y desarrollarse en un mundo cada vez más digital (Alija, 2021, p. 22).

“El propósito de las regulaciones en la Unión Europea es hallar un balance entre promover la innovación tecnológica en el sector educativo y asegurar tanto la salvaguarda de los derechos de los alumnos como la excelencia en la educación” (Cordón, 2023, p. 24).

El término "los futuros de la educación" lo emplea la Comisión Internacional sobre el futuro educativo por la UNESCO (2021), para poder aludir a la diversidad de escenarios educativos que pueden facilitar la realización y formulación de políticas y estrategias que sean dirigidas a edificar un futuro óptimo y prometedor para rectificar los problemas y paradigmas del pasado. Teniendo en cuenta esto, las diferentes dinámicas sociales que están contextualizadas por el uso de herramientas tecnológicas demandan un análisis emergente para poner en marcha diferentes estrategias pedagógicas que contribuyan para enfrentar de forma eficiente los diferentes retos y desafíos educativos presentes. En la era digital, que implica la incorporación de tecnologías digitales en todas las áreas de una organización o institución, posee la capacidad de reconfigurar radicalmente los sistemas de educación, administración y tecnología, logrando un efecto positivo en las comunidades educativas al implementar y poner en marcha su operatividad y orientación (Ramírez et al., 2022, p. 10).

De acuerdo con un estudio llevado a cabo en Perú por Serna y Alvites (2021), se determina que es esencial incorporar las plataformas interactivas en los sistemas de



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



enseñanza actuales, esto se atribuye a su funcionalidad, adaptabilidad y sencillez de manejo, lo que posibilita su uso en todos los grados de educación, desde la educación básica hasta la educación universitaria. La enseñanza y el aprendizaje en un ambiente virtual han revolucionado los procesos educativos, alterando el método tradicional de realizar las clases y adoptando modelos de educación más vanguardistas, estas innovadoras perspectivas se adaptan a las rápidas y constantes transformaciones del mundo globalizado. Esta transformación ha sido propiciada por la familiaridad de los alumnos actuales con la tecnología (nativos digitales), lo que simplifica la integración de las TIC en el sector educativo (p. 71).

En el estudio llevado a cabo por Guzzetti (2020) en Colombia, se determina que los centros educativos que utilizan plataformas digitales como recurso pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje logran resultados favorables, estas vivencias llevan a éxitos, a la realización de metas, y generan ambientes de interacción relevantes, creativos, innovadores y estimulantes para los alumnos. El modelo de entorno virtual, respaldado por las tecnologías, demanda que el alumno fortalezca y mejore sus capacidades cognitivas fundamentales, fundamentadas en sus intereses, vivencias, expectativas y saberes, lo que le facilita obtener su propio aprendizaje a través de un método de trabajo (p. 873).

### **1.1.1. Contexto Nacional**

En el contexto educativo ecuatoriano, el Plan Nacional de Educación (PNED) comprende políticas fundamentales que establecen directrices esenciales para el avance del sistema educativo en el país, este plan destaca la importancia que tiene la tecnología para promover la calidad y la equidad en la educación, definiendo metas y objetivos que son precisos para poder implementar la digitalización en el plan de estudios. Adicionalmente, el gobierno de Ecuador pone en marcha el plan de la conectividad educativa, cuyo propósito se basa en asegurar un acceso libre y equitativo de internet de alta calidad en todas las instituciones educativas que conforman el Ecuador, es de vital importancia garantizar que los discentes y profesores dispongan de la infraestructura tecnológica adecuada para la implementación eficaz de los recursos digitales en el sector educativo.

Más, sin embargo, a pesar de cada uno de los esfuerzos, aún existen retos que hay que tener en cuenta para poder lograr una implementación efectiva de las políticas relacionadas en cuanto a tecnología educativa. Entre estos están, la falta de financiación



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



adecuada y la desigualdad digital entre las zonas urbanas y las rurales, dificultando de tal manera la consecución de los objetivos establecidos en las políticas gubernamentales, limitando el acceso equitativo a los recursos tecnológicos a nivel nacional (Mena et al, 2024, p. 153).

La importancia de los instrumentos digitales es crucial para el progreso intelectual y económico de la nación, la demanda de saber de la población promueve el uso correcto de estas herramientas en el sector educativo, dentro de las múltiples plataformas digitales existentes, sobresalen las plataformas de aprendizaje electrónico, que facilitan la interacción entre individuos mediante una pantalla, y las redes sociales, que son las más empleadas, no obstante, la utilización de estas herramientas puede variar dependiendo del individuo; usualmente se utiliza como adición a las clases en línea o para llevar a cabo tareas de investigación y otras labores. En conclusión, el sistema educativo convencional podría tener un avance significativo si se potencia la utilización de estas herramientas en sectores de la educación que requieren mayor uso (Altamirano et al, 2022, p. 201).

Según Bonilla et al, (2024), en Ecuador, la implementación de los recursos educativos digitales (RED) tiene un gran impacto en la educación, dado que promueven una enseñanza más activa, interactiva y ajustada a las demandas individuales de los alumnos. Los RED abarcan un grupo de recursos, recursos o contenidos educativos en formato digital, creados específicamente para simplificar el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 1891).

### **1.1.2. Contexto Local**

En la ciudad de Babahoyo, las instituciones educativas pertenecientes, sean públicas o privadas, están en un proceso de adaptación y renovación constante ante los progresos tecnológicos del mundo moderno, el sistema educativo actual ha impulsado la incorporación de las herramientas digitales en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de proporcionar a los alumnos una educación más dinámica, interactiva y acorde con las demandas del siglo XXI. En cuanto a la realidad, se presentan paradigmas para poner en práctica estas plataformas interactivas de forma eficiente, restringiendo su influencia en el aprendizaje de los estudiantes.

En la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, situada en el cantón Babahoyo, se ha notado que hay limitaciones en recursos tecnológicos fundamentales, como ordenadores e internet, es por ello, que los profesores presentan problemáticas en relación a la formación y el empleo pedagógico de plataformas interactivas. Esta circunstancia ha



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



provocado que numerosos alumnos, principalmente de sexto año de Educación General Básica (EGB), no consigan optimizar al máximo las herramientas tecnológicas que tienen a su alcance; pese a que las plataformas digitales brindan la oportunidad de cambiar el aprendizaje mediante contenidos interactivos, juegos didácticos y la disponibilidad de recursos multimedia, la ausencia de una estrategia pedagógica definida y una capacitación apropiada de los profesores para su aplicación ha obstaculizado que estas herramientas alcancen el efecto esperado.

### **1.2. Planteamiento del problema**

¿Cuál es la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024 – 2025?

### **1.3. Justificación**

El proyecto es importante porque permitirá establecer la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes del sexto año EGB. Las herramientas digitales ofrecen diferentes beneficios para mejorar y potenciar el proceso educativo, permiten que los educandos accedan a contenidos educativos personalizados y adaptables a diferentes áreas, además, fomentan la participación y el compromiso por aprender. Esta investigación aportará con información relevante sobre las técnicas y estrategias que los educadores pueden implementar, adaptando la práctica educativa con las diferentes plataformas digitales y al mismo tiempo optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es trascendental porque, con la información obtenida, los docentes diseñarán y aplicarán métodos pedagógicos que integran las plataformas interactivas como parte fundamental para la instrucción diaria, esto fomentará un aprendizaje activo y adaptativo, que va más allá del uso de plataformas como herramientas de consulta, y permite generar un enfoque constructivista de conocimientos significativos y duraderos. La investigación es factible porque cuenta con los recursos necesarios, tanto tecnológicos, materiales como económicos.

Los beneficiarios directos de este proyecto son los estudiantes y el docente tutor del sexto año paralelo D de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, quienes aprovecharán el potencial de las plataformas interactivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como beneficiarios indirectos, se presentan a los demás miembros de la comunidad educativa y a la sociedad en general, puesto que este informe



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



servirá como referencia para futuras investigaciones relacionadas con las plataformas interactivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024 - 2025

##### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Identificar las características de las plataformas interactivas para el proceso de aprendizaje.
- Analizar las características del proceso de aprendizaje de los estudiantes para comprender cómo influyen en su desarrollo integral.
- Evaluar la influencia de las plataformas interactivas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, identificando su contribución en el logro de objetivos educativos.

#### **1.5. Formulación de hipótesis**

Las plataformas interactivas inciden significativamente en el aprendizaje de los estudiantes del 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024-2025.



### **2.1. Antecedentes**

El uso de plataformas interactivas en la educación ha despertado un interés creciente en la pedagogía moderna, gracias a su habilidad para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En esta situación, múltiples estudios han analizado cómo estas plataformas interactivas contribuyen al aprendizaje de los estudiantes.

En una investigación reciente, propuesta en una revista educativa hace un análisis sobre la aplicación de Padlet como instrumento que es esencial para la motivación y el aprendizaje participativo, deduciendo que la implementación de las tecnologías en educación se ha convertido en un elemento de suma relevancia para poder potenciar tanto la enseñanza como el aprendizaje. La integración de los instrumentos y herramientas tecnológicas interactivas dentro del aula de clase simplifica de tal manera la interpretación de los conceptos que son difíciles y promueve un aprendizaje más detallado y significativo. (Pin et al, 2024, p. 1881).

Iza y Sisa (2023), en su tesis sobre las plataformas educativas como estrategias pedagógicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, comprenden que las plataformas educativas cumplen con un papel de vital relevancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de todas las materias, dado que son pertinentes y actúan como instrumentos pedagógicos que están orientados hacia los estudiantes, profesores y a la comunidad educativa en su totalidad. Todas estas plataformas tienen la posibilidad de hacer que los alumnos usen los recursos que poseen, como materiales multimedia, actividades interactivas y evaluaciones de manera virtual y en cualquier instante. (p. 25).

Por su parte, Morán y Gallegos (2021), en su artículo publicado en una revista multidisciplinar, analizan el aporte de las plataformas tecnológicas en el aprendizaje y explican que estos recursos necesitan ser totalmente interactivos, para que los alumnos puedan manejarla sin problemas, además, debe facilitar que, en caso de que los usuarios consideren necesario sugerir mejoras, estas puedan ser incluidas. Es crucial, dado que el principio básico que debe orientar el diseño y operación de las plataformas es asegurar (p. 135).

En una investigación realizada para explicar cómo la educación virtual sirve como metodología de la educación, se concluye que las entidades educativas deben comprender que, a pesar de que las plataformas interactivas son instrumentos útiles para potenciar la calidad educativa, no deben ser vistas como el componente principal del proceso



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



educativo. La principal atención debe centrarse en la interacción entre profesores y alumnos, promovida por un modelo de trabajo interactivo en un ambiente digital que intensifique la relación del profesor con su salón de clases, no obstante, hoy en día, las plataformas suelen ser vistas como la representación palpable de las instituciones, y a menudo los estudiantes vinculan la educación en línea con una experiencia lejana y desprovista de motivación (Bullón, 2020, p. 228).

De acuerdo con un artículo científico, publicado en una revista educativa ecuatoriana, que estudia la plataforma Educaplay para crear actividades educativas, se considera que estas plataformas permiten a los profesores ajustar el contenido, los objetivos de aprendizaje que se adecuen al currículo a las necesidades y niveles de destreza de sus educandos, consiguiendo que los maestros y estudiantes se desvíen de lo convencional y lo monótono de lo cotidiano, y al mismo tiempo, estas nuevas estrategias les brinden la oportunidad de conocer nuevas metodologías innovadoras en el aula, gracias a su énfasis en la tecnología. Estos programas educativos, en los que los estudiantes interactuaron con los medios educativos, consiguen un mayor grado de interacción con los medios educativos y un mejoramiento en el aprendizaje independiente, en el razonamiento crítico y en la creatividad (Soledispa et al, 2023, p. 4026).

Patiño et al, (2020), en su artículo titulado “estrategias lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura a través de la plataforma Liveworksheets”, se consideran que las oportunidades que ofrece las plataformas digitales educativas no solo incluyen la interacción entre profesores y alumnos, sino también la motivación para el aprendizaje en niños y niñas, la percepción del trabajo a través del juego que promueve una interrelación social educativa en un intercambio que lo impulsa a trabajar con seguridad, lo cual es beneficioso para su desarrollo integral, adquiriendo habilidades significativas en su aprendizaje que se desarrollan de manera natural en el ambiente lúdico que la plataforma ofrece (p. 425).

Ayala et al, (2023), en su artículo científico sobre plataformas interactivas para mejorar la comprensión lectora, enfatizan que, mediante la utilización de herramientas digitales, se pueden generar o modificar recursos educativos como vídeos, exposiciones, audios, clases, juegos interactivos y mapas conceptuales, entre otros recursos. Además, es posible utilizar la extensa variedad de materiales educativos disponibles en internet. Hoy en día, hay varias aplicaciones que son fácilmente intuitivas y que proporcionan



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



versiones sin costo o con opciones gratuitas, así, Edpuzzle brinda a los docentes la posibilidad de incluir preguntas y comentarios en los videos, involucrando de manera activa a los alumnos durante la reproducción y proporcionando un instrumento eficiente para valorar la comprensión del contenido educativo (p. 2434).

De acuerdo con Rodríguez et al, (2023), en su investigación sobre herramientas interactivas para las competencias docentes, se establece que, para una adecuada utilización de las herramientas interactivas, es esencial cultivar las habilidades requeridas para obtener un resultado óptimo en la puesta en marcha de las diversas plataformas y presentar los contenidos académicos de manera dinámica e interactiva en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Esto provoca el interés de los alumnos en la elaboración de contenido, además, es crucial disponer de herramientas para un rendimiento académico superior (p. 194).

En un estudio realizado en Ecuador, sobre las plataformas virtuales para fomentar el aprendizaje colaborativo, se determina que es imprescindible que los actores educativos se enfoquen en la creación de entornos de aprendizaje que les faciliten el desarrollo de habilidades tecnológicas, ya que estas ofrecen la ventaja de alinearse y adaptarse al ritmo del desarrollo global, de modo que la disparidad en tiempos deja de ser un peligro escondido. Por otro lado, ofrecen la estructuración de la información digital al alcance, posibilitando así la interacción con el mundo, superando los desafíos que la distancia genera (Zuñá et al, 2020, p. 353).

Maliza et al, (2021), en su investigación titulada “Moodle: entorno educativo para fortalecer el aprendizaje autónomo”, concluyen que las plataformas digitales de programas de código abierto y libre, ofrecen un entorno favorable para potenciar el desempeño académico de los alumnos, utilizando herramientas tecnológicas para fomentar un entorno de participación y colaboración. Al investigar nuevas fuentes de información, se fomenta la metacognición, que facilita la elección, procesamiento, exposición y valoración crítica de los conocimientos adquiridos, el aprendizaje independiente potencia los estándares cognitivos (p. 150).

Una investigación realizada en Perú, acerca de la enseñanza y aprendizaje en plataformas virtuales, se determina que es esencial la formación y actualización constante de los maestros en el uso y gestión de las tecnologías (plataformas virtuales) para que puedan empoderarse de estas herramientas y realizar su trabajo de acuerdo a las demandas reales, además, se deduce que la utilización de las plataformas digitales facilita al profesor



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



la creación de espacios y tácticas de enseñanza y aprendizaje para alcanzar a sus alumnos, atraer una mayor implicación y alcanzar mejores índices de éxito. Finalmente, pero no por ello menos relevante, se deduce que la utilización de las plataformas digitales ejerce un efecto motivador, fomentando una mayor implicación, interacción e intercambio de datos para fomentar un aprendizaje activo (Alvarado y Tolentino, 2021, p. 162).

## **2.2. Bases teóricas**

### **Plataformas Interactivas**

Una plataforma educativa es un ambiente virtual que facilita a los profesores la administración de su curso. Mediante esta plataforma, el docente tiene la posibilidad de cargar variados recursos educativos, vincular otros recursos, estructurar foros y wikis, recibir las tareas de los alumnos, elaborar exámenes, promover discusiones y chats, y obtener datos sobre el uso y desempeño de los estudiantes, además, proporciona una variedad de instrumentos extra que el profesor puede seleccionar e incorporar de acuerdo a las demandas del curso. Todo esto se estructura dentro de un diseño preestablecido, que simplifica la organización de actividades de aprendizaje y respalda a los alumnos en la realización de las metas propuestas (Aguirre, 2020, p. 24).

La educación virtual dentro del sistema educativo beneficia también a las diversas plataformas y recursos en línea que existen como estas se han convertido en instrumentos útiles para poder elaborar los contenidos, clases y actividades más dinámicas e interactivas, que se ajustan a las demandas de los alumnos, los profesores disponen de una extensa variedad de recursos y herramientas que pueden tomar en cuenta para llevar a cabo sus tareas educativas. Resultando ser un completo beneficio, por lo que estas herramientas brindan un sólido apoyo para poder pulir y perfeccionar los diferentes métodos de enseñanza (Santillán y Morales, 2022, p. 10).

Por su parte, Salas (2023) enfatiza que las plataformas interactivas son instrumentos que comprenden programas, aplicaciones, páginas web y otras tecnologías, que posibilitan al profesor ser más inspirador y creativo en la realización de las tareas educativas. Estas herramientas potencian los ambientes educativos, transformando las tareas en más interactivas y eficaces, al proporcionar una estructura atractiva y motivadora, contribuye a atraer la atención de los alumnos, incentivando su participación y estímulo (p. 3).

### **Importancia de las plataformas interactivas**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

## FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Las plataformas interactivas poseen un enorme potencial para incentivar a los alumnos y brindarles oportunidades de aprendizaje más estimulantes, dentro del marco del aprendizaje orientado a proyectos y el trabajo colaborativo, la utilización de estas tecnologías permite el acceso a recursos y especialistas, lo que potencia la experiencia de aprendizaje, volviéndola más dinámica y creativa tanto para los alumnos como para los profesores. Adicionalmente, la valoración del aprendizaje es un componente esencial del aprendizaje personalizado, y las TIC desempeñan un rol vital como instrumentos para llevar a cabo estas evaluaciones de forma más precisa y eficaz (Pasquel, 2023, p. 31).

Cada una de estas plataformas interviene en la aplicación activa y fomenta el estímulo de los estudiantes, por lo que mantienen su concentración como motivación en lo que el docente les enseña, logrando una relación y participación activa entre todos los integrantes de la comunidad educativa. Es por eso que esta plataforma se está construida con fundamentos pedagógicos, como que han sido vistos en situaciones reales y han probado su eficacia para poder optimizar los procesos de aprendizaje (Salas, 2023, p. 3).

#### **Características de las plataformas interactivas**

1. Fomenta el aprendizaje colaborativo y motiva la participación de los estudiantes, promoviendo la colaboración constante, fomentando el intercambio de conocimientos.
2. La interacción se fomenta a través de instrumentos digitales como foros, mensajes de texto y correo electrónico, potenciando la comunicación entre estudiantes y docentes.
3. La accesibilidad constante de los contenidos y la posibilidad de actualizar los recursos en cualquier momento, garantizan un proceso de enseñanza y aprendizaje más significativo.
4. Las plataformas digitales para el aprendizaje permiten un seguimiento personalizado de los estudiantes, ofreciendo herramientas que simplifican el acceso a informes detallados sobre el progreso de cada participante (Reyes, 2024).

#### **Ventajas y desventajas de las plataformas interactivas**

Según Soto (2024), las plataformas interactivas ofrecen una variedad de beneficios. Entre las que sobresalen:

- ✓ El acceso inmediato a los datos.
- ✓ La adaptabilidad para elaborar programas y materias.
- ✓ Posibilidad de examinar de manera autónoma.
- ✓ La ampliación del espacio destinado al aprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



- ✓ Expansión de las posibilidades en educación.
- ✓ Facilita el acceso a los recursos en cualquier instante del día, el uso de diversos tipos de recursos como vídeos, fotografías y otras imágenes, además de economizar tiempo y recursos.
- ✓ Además, ofrece la posibilidad de revisar las clases en cualquier momento y simplificar la colaboración a través de herramientas como chat, Zoom o Google Meet (p. 4).

La educación virtual es un recurso educativo útil, aunque no está libre de inconvenientes. En este escenario, las plataformas pueden tener diversas dificultades, como, por ejemplo:

- ✓ Dificultades para meditar o enfocarse.
- ✓ La importancia de disponer de tecnologías para la comunicación visual en ambientes físicos.
- ✓ Un posible efecto adverso en la sociedad.
- ✓ Fomentar la pasividad, lo que podría reducir la eficacia.
- ✓ No contar con una estructura educativa claramente establecida.
- ✓ Requerir más disciplina y constancia en vez de la interacción presencial.
- ✓ Difundir demoras o errores a causa de dificultades técnicas con los equipos.
- ✓ La ausencia de medidas rápidas puede provocar desorganización (Soto, 2024, p. 5).

### **Elementos de las plataformas interactivas**

Santillán y Morales (2022) subrayan que las plataformas interactivas se han creado para mejorar el proceso educativo, estas contienen una variedad de elementos que facilitan la enseñanza y aprendizaje. Entre estos están:

- 1. Comunicación:** Promueve conversaciones fluidas y claras mediante plataformas de mensajería en línea, lo que ayuda el avance de tareas asignadas, fomentando la colaboración entre docentes y estudiantes.
- 2. Administración:** Logra una óptima gestión de los contenidos a abordar, los sitios webs y las diferentes plataformas usan recursos para facilitar el acceso y manejo de información.
- 3. Contenidos:** Comprende la implicación de los temas y contenidos dentro de las aplicaciones digitales, como carpetas, subcarpetas, libros y otros recursos esenciales para asegurar el funcionamiento de la plataforma.



### **Tipos de plataformas interactivas**

Peñafiel (2022) enfatiza que el surgimiento de la nueva plataforma educativa se debe al progreso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), las cuales han facilitado la formación de ambientes virtuales de aprendizaje, cada clase de plataforma posee propiedades particulares, y entender las diferencias entre las mismas es crucial para seleccionar la que mejor se ajuste a nuestras demandas, esto permite aprovechar de forma más eficaz las funciones de la plataforma y perfeccionar la puesta en marcha de nuestros sistemas de enseñanza. Hay tres clases fundamentales de plataformas de educación virtual:

- ✓ **Plataforma de programas de libre acceso:** Estas plataformas facilitan a los programadores la publicación de código de diseño, lo que posibilita que el software sea instalado, empleado y alterado sin la obligación de adquirir licencias. Aunque existen numerosas opciones sin costo, estas plataformas suelen tener interfaces poco intuitivas y no siempre se pueden alterar, lo que podría limitar su facilidad de uso a pesar de su magnífico rendimiento.
- ✓ **Plataformas de crecimiento propio:** Estas hacen referencia a las plataformas que son creadas para satisfacer las necesidades de una entidad en común o con fines iguales. El beneficio principal comprende una gran variedad de ajustes a las demandas administrativas, el costo de personalización puede ser costoso. Se requieren actualizaciones para asegurar su compatibilidad con otros sistemas y que se adecuen correctamente.
- ✓ **Plataformas educativas comerciales:** Estas plataformas, creadas por empresas o entidades educativas con experiencia en el sector académico, se distinguen por su fiabilidad, apoyo técnico y costos relativamente reducidos. La demanda de estas plataformas comerciales ha experimentado un aumento considerable en años recientes, proporcionando a los usuarios una extensa gama de alternativas, aunque esto también puede complicar la elección del sistema que mejor se ajuste a nuestras necesidades (p. 12).

### **Aprendizaje**

El proceso de obtención de conocimientos, competencias y habilidades ocurre mediante una serie de etapas en el camino académico de cada persona, lo que le facilita el desarrollo y la contribución a la sociedad en la que reside. Este proceso se edifica a partir de las vivencias en las distintas fases educativas, tales como la educación temprana,



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



primaria, secundaria y universitaria, durante estos niveles, el aprendizaje se consigue a través del estudio, la reflexión y el pensamiento, lo cual promueve el desarrollo personal y la contribución del individuo al ambiente social (Fajardo, 2022, p. 18).

Dado que el aprendizaje puede ser entendido como un proceso que es activo, en donde la persona construye su propio y único conocimiento, en este proceso tanto la parte física como la mental juegan un papel vital en la manera en la que influyen como la persona reacciona frente a los diferentes estímulos que puede recibir de su entorno. Este proceso ocurre cuando, desde sus experiencias e interacciones con el ambiente en que se rodea, el individuo genera nuevos conocimientos que lo alteran, creando una relación entre su actividad y el ambiente que lo rodea (Chang, 2022, p. 8).

### **Importancia del aprendizaje**

El aprendizaje surge como un motor en cuanto al progreso y la transformación de las personas, lo que facilita la obtención de resultados positivos en cuanto a nuevos conocimientos como habilidades, destrezas y competencias fundamentales para enfrentar los retos de la vida cotidiana y así aprovechar al máximo las diferentes oportunidades que se presenten en un mundo en constante cambio. Este método no solamente promueve el desarrollo intelectual en los estudiantes, sino también el emocional, logrando estimular el crecimiento y la adaptación al entorno. Todo esto hace que el aprendizaje proporcione los medios necesarios para tomar decisiones fundamentadas entre sí, participar activamente en la sociedad y mejorar la calidad de vida (Pasquel, 2023, p. 7).

El aprendizaje cumple un rol fundamental en todo el proceso educativo del estudiante, a través de la adquisición de conocimientos y el uso de diversos métodos y estrategias metodológicas que los docentes usan durante las clases para promover ese desarrollo integral en el estudiante. Este procedimiento no solo comprende el perfeccionamiento de las diferentes capacidades individuales que poseen, sino que también logra un aprendizaje más relevante, no obstante, el aprendizaje no solamente se debe abarcar en la mera memorización y repetición de contenidos, sino que conlleva la implementación de estrategias efectivas que potencia los aprendizajes y expande los haberes obtenidos (Miranda, 2022, p. 20).

### **Teorías del aprendizaje**

Según Vega et al, (2020), hay varias teorías que buscan entender por qué y de qué manera los humanos aprenden y se comportan. A continuación, se exponen de manera breve algunas de las más significativas:



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**Conductismo:** Esta tendencia psicológica se centra en el análisis del comportamiento humano y animal, ignorando elementos internos y enfocándose en comportamientos que pueden ser vistos y evaluados. De acuerdo con el conductismo, las conductas de las personas se definen por refuerzos y sanciones. Su creador, J.B. Watson, sostenía que el tema de investigación debía centrarse únicamente en el comportamiento, el cual debía ser perceptible y funcional, el propósito principal de esta teoría era examinar las conexiones entre los estímulos ambientales y las reacciones de los seres vivos.

**Constructivismo:** El constructivismo propone que el aprendizaje es ese proceso donde el estudiante construye su propio conocimiento. Los elementos que contemplan el constructivismo entienden que el estudiante asume la responsabilidad de su propio aprendizaje, vinculando la formación que obtiene con la que ya ha vivido, otorgándole significado a lo que aprende cada día.

**Cognitivismo:** Esta visión sostiene que los humanos son intrínsecamente pensantes, y que el proceso de aprendizaje conlleva la modificación del pensamiento como consecuencia de la interacción con el ambiente, ya sea interno o externo. Según el cognitivismo, la instrucción debe enfocarse en solucionar problemas, promover aprendizajes significativos, potenciar habilidades intelectuales y estratégicas, y considerar los saberes previos del estudiante, junto con sus objetivos de aprendizaje. El entorno sociocultural también tiene un rol crucial en este procedimiento.

**Aprendizaje social:** Esta teoría comprende que el aprendizaje no solamente se debe producir mediante vivencias directas, sino que por lo general sucede mucho que al observar a otros individuos y su comportamiento, harán que los estudiantes desarrollen nuevas formas de pensar y actuar mediante la observación y limitación de los demás. Esta teoría es útil para poder explicar cómo las personas adquieren conocimientos y conductas relacionadas a su entorno.

**Socioconstructivismo:** Esta perspectiva, formulada por L.S. Vygotsky en la década de 1920, hace referencia al aprendizaje como un proceso social. Según el socio constructivismo, esta cultura impacta en la forma en que las personas generan conocimientos y construyen su propio saber. Por eso que resulta evitar que las actividades educativas que se llevan a cabo dentro del aula y se diseñan fomentan la interacción social para que cada uno de los estudiantes obtenga un aprendizaje efectivo y con la comunidad. La relación debe centrarse no solamente en el profesor y el estudiante, sino que también en la comunidad, promoviendo una participación activa entre los estudiantes. (p. 52).



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**Características del proceso de aprendizaje**

Sánchez (2023) subraya que el aprendizaje es un proceso mediante el cual los estudiantes adquieren conocimientos, habilidades, competencias y actitudes. Algunas de las características más destacadas de este procedimiento comprenden:

- ✓ La motivación es un componente imprescindible en el proceso educativo. Los estudiantes motivados muestran un mejor compromiso, lo que promueve su aprendizaje de manera más profunda y significativa.
- ✓ Cada estudiante tiene un método único para aprender y comprender la información. Algunos eligen el aprendizaje visual, otros lo hacen a través del oído, y otros lo llevan a cabo de forma kinestésica, es decir, mediante la práctica y la experiencia tangible.
- ✓ Los educandos edifican su aprendizaje basándose en lo que ya conocen. Por esta razón, los saberes y vivencias anteriores tienen un rol crucial en la forma en que absorben nueva información.
- ✓ Los estudiantes utilizan diferentes métodos para memorizar información. Algunos de los métodos más habituales comprenden la repetición, la estructuración de los contenidos y la creación de vínculos entre distintos conceptos.
- ✓ Experimentación de motivación y compromiso cuando la información que reciben está vinculada con sus propios intereses y vivencias personales (p. 7).

**Estilos de aprendizaje**

Para Fuentes (2024), cada individuo tiene un ritmo y tiempo únicos de aprendizaje, el ritmo alude a la habilidad de cada persona para adquirir conocimientos, mientras que el tiempo alude a la fase en la que se halla en su proceso de aprendizaje; dentro de estos dos elementos, están las tácticas y los métodos de aprendizaje, así pues, los docentes deben considerar estas diferencias y, en caso de ser necesario, seleccionar una estrategia apropiada para su clase. Esto les facilitará identificar la diversidad en la educación y ajustar sus técnicas a las necesidades y gustos de los alumnos, con la finalidad de perfeccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Estilo visual:** Este estilo hace referencia a la habilidad de adquirir y recordar mediante imágenes tangibles y abstractas, tales como números, letras, mapas mentales y otros componentes visuales. Los alumnos que optan por este método suelen adquirir un mejor aprendizaje al leer, apuntar o ver exposiciones ilustradas, en vez de asistir únicamente a explicaciones verbales.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



**Estilo auditivo:** Las personas de este tipo obtienen un aprendizaje más profundo mediante sonidos, melodías y la memoria verbal, normalmente memorizan la información con más facilidad cuando se les proporciona explicaciones verbales y tienen la oportunidad de interactuar y aclarar a otros. El proceso de aprendizaje se basa primordialmente en la escucha y la conversación para adquirir y comprender nuevos conocimientos.

**Las plataformas interactivas como complemento de una clase presencial**

El uso de herramientas tecnológicas ofrece diversas ventajas, en particular como complemento a las clases en persona, los recursos digitales hacen que los estudiantes logren familiarizarse con las diferentes tecnologías de información y obtengan acceso a los diferentes beneficios que cada una de las aplicaciones que pueden encontrar en el internet, esto no solamente conserva las clases al día con información reciente y de alta calidad brindada por los docentes, sino que también es de gran relevancia para grandes grupos. Los estudiantes logran interactuar con ellos fuera del horario escolar, evitando de tal manera la necesidad de acudir a consulta en persona, promoviendo la cooperación al facilitar el intercambio de ideas y la realización de proyectos en conjunto a través del uso de técnicas como la consulta bibliográfica, en donde los alumnos poseen la libertad de terminar si prefieren conservar las lecturas en archivo o digital.

La implementación de las aulas virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje presenta una balanza entre la enseñanza convencional y el aprendizaje digital o educación totalmente virtual, este modelo de aprendizaje mixto comprende tanto las ventajas de la educación en persona como las ventajas de la educación presencial con las ventajas de las herramientas tecnológicas. Una de las particularidades fundamentales de este enfoque constructivista social es su énfasis en el estudiante como actor principal del proceso de aprendizaje. En este enfoque, los estudiantes colaboran para crear proyectos o diseños que les faciliten crear nuevos saberes, meditar sobre lo aprendido y desarrollar habilidades avanzadas y de razonamiento crítico (Barragán, 2023, p. 53).

**Plataformas educativas para el desarrollo de competencias digitales**

La aplicación de plataformas digitales para fomentar habilidades digitales requiere una detallada planificación estratégica. Es crucial concentrarse en familiarizar a los alumnos con el uso de estas herramientas, garantizar su disponibilidad y sencillez de manejo, además de fomentar una interacción activa y cooperativa en el ambiente digital.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



Se debe tener en cuenta, que incentivar a los estudiantes a poder emplear una postura ética al momento de buscar cómo analizar y usar la información que obtienen del internet es de vital importancia. Se debe destacar la relevancia de promover el razonamiento crítico en los estudiantes y esa creatividad mediante las tecnologías digitales, los componentes que se usan para impulsar el aprendizaje virtual y capacitar a los estudiantes logran sobresalir en una sociedad digital contemporánea.

Las plataformas en línea hacen que los estudiantes obtengan una conexión con sus compañeros, porque el acceso a recursos didácticos y la administración de su aprendizaje debe de cumplirse de forma eficiente y eficaz a través de las distintas herramientas que promueven la participación activa y la colaboración. Dentro de sus numerosas ventajas, sobresale esa oportunidad de lograr potenciar la experiencia educativa a través de la interacción y los contenidos multimedia del internet.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que los docentes obtengan una adecuada capacitación continua y formación para conocer el manejo de estas plataformas digitales y así ajustarlas a sus tácticas pedagógicas, para poder aplicarlas en el aula de clases y con sus estudiantes. El triunfo del aprendizaje digital no solamente tiene que basarse en la aplicación de la tecnología, sino en su adecuada implementación estratégica, incorporando una correcta familiarización con sus herramientas como valores éticos y una interacción eficiente. Finalmente, una mezcla balanceada de tecnología, ética y formación constante no sólo facilitará a los alumnos el desarrollo de habilidades digitales, sino que también los transformará en ciudadanos conscientes y listos para afrontar los desafíos de una sociedad cada vez más digital (Pastor, 2024, pp. 18-20).

### **El aprendizaje en el entorno virtual**

La incorporación del progreso tecnológico en el ámbito de la información y la comunicación promueve un proceso de enseñanza en cuanto a un incremento sostenido, eficiente y veraz, en especial con el uso de herramientas digitales para poder instruir diferentes lenguas, esto incluye el acceso a dispositivos informáticos dentro de las aulas y el uso de la tecnología educativa para apoyar los diferentes procesos de enseñanza a través de los contenidos que ofrece un currículo educativo. Cada una de estas herramientas simplifica de tal manera la implementación de técnicas innovadoras, estrategias eficaces como un componente crucial en la enseñanza contemporánea de lenguas.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

## FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Este progreso puede justificarse mediante cuatro catalizadores fundamentales: el primer aspecto es la sencillez de conexión que brindan las redes, facilitando un elevado grado de intercambio de saberes entre colegas e investigadores. En segundo lugar, resalta la importancia de los alumnos en su proceso de aprendizaje, dado que tienen la capacidad de determinar qué, cuándo y de qué manera aprender, adoptando un método más independiente y personalizado.

Por último, para suprimir cada uno de los obstáculos en cuanto al espacio y el tiempo, juega un papel de vital importancia, por lo que ahora es crucial que los alumnos tengan capacidad de elegir el lugar y la fecha donde realizar su aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa que se ajuste a los requerimientos individuales. Es por eso que al final de todo, se encuentra la habilidad de tomar la responsabilidad de su propio aprendizaje, por lo que surge como un elemento que anteriormente era poco perceptible o bien visto como un acto informal, además, este compromiso individual es crucial para poder cultivar habilidades digitales competentes en el sector educativo.

En resumen, estos cambios han transformado la tecnología en un elemento diario del proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando una educación más activa, inclusiva y enfocada en el alumno (Tapia et al. 2022, p. 276).

#### **Teorías que respaldan la aplicación de plataformas interactivas**

Existen diferentes teorías que respaldan el uso de plataformas digitales educativas en el aula de clases.:

**Teoría del aprendizaje lúdico:** De acuerdo con Pomares Smith en su libro "La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo", el aprendizaje lúdico se refiere a un conjunto de tácticas orientadas a involucrar a los alumnos en el proceso educativo a través del juego. Este método facilita que los alumnos asimilen los contenidos de forma relevante, los juegos proporcionan un entorno seguro para experimentar, equivocarse y aprender de los fallos, mientras que la gamificación emplea estos fundamentos para generar experiencias educativas inolvidables y atractivas que incentiven al alumno a involucrarse de manera activa.

**Teoría del flujo continuo:** Esta teoría, formulada por Mihály Csíkszentmihályi, define el estado de "flujo" como una vivencia donde los individuos se encuentran totalmente involucrados en una tarea que resulta desafiante pero factible. En el ámbito de la gamificación, las actividades deben diseñarse para mantener a los alumnos motivados,



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**



enfocados y dedicados al aprendizaje, consiguiendo de esta manera que experimenten una total inmersión.

**Teoría de la motivación intrínseca y extrínseca:** Estas teorías, basadas en el psicoanálisis, hacen una distinción entre dos clases de motivación:

- ✓ **Motivación intrínseca:** Esta viene desde adentro, como el interés individual y el disfrute que brinda la actividad por sí sola, se entiende como un incentivo que fomenta la inventiva y un aprendizaje detallado.
- ✓ **Motivación extrínseca:** Hace referencia a incentivos que vienen desde fuera, como premios externos o sanciones. En cuanto a la gamificación, se emplea la motivación extrínseca positiva como el reclamo o el disfrute al momento de ganar medallas o reconocimientos, con el objetivo de poder incentivar el compromiso y su misma implicación.

**Teoría de la creación de juegos:** El diseño de juegos se fundamenta en principios como la determinación de objetivos precisos, la instauración de normas, el balance entre reto y destreza, la retroalimentación continua y una historia cautivadora. La gamificación modifica estos componentes para generar actividades de enseñanza que resulten atractivas, retadoras y con significado para los alumnos.

**La teoría del constructivismo:** Esta teoría, vinculada al psicólogo Jean Piaget, argumenta que el aprendizaje se edifica de manera activa mediante la experiencia. La asimilación sucede cuando las experiencias novedosas se fusionan con el saber previo del alumno. La gamificación concuerda con el constructivismo al incentivar la implicación activa, el trabajo en equipo y la exploración, factores que impulsan un aprendizaje relevante y contextual. Estas teorías enfatizan cómo la gamificación fusiona aspectos lúdicos con fundamentos educativos para convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica, cautivadora y eficaz (García, 2023, pp. 17-18).



### Capítulo III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Según su enfoque

**Enfoque mixto:** La investigación utiliza un enfoque mixto para analizar de manera integral la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes del 6to año EGB de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno. Este enfoque recolecta datos cuantitativos para medir la frecuencia del uso de las herramientas tecnológicas, por otro lado, servirá para recolectar las percepciones y desafíos que los docentes enfrentan en la integración y adaptación de la tecnología en la educación.

##### 3.1.2. Según el nivel

**Investigación descriptiva:** Permite observar y detallar la influencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes del sexto año “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno. Este tipo de investigación se enfoca en establecer las características de las plataformas interactivas y del aprendizaje, además, se describirá la incidencia de estas herramientas tecnológicas en el entorno escolar.

##### 3.1.3. Según las fuentes

**Investigación de campo:** Se realiza en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, donde se observa directamente el contexto y las condiciones en las que los estudiantes del sexto año EGB paralelo D interactúan con plataformas interactivas, esto permitirá captar de manera directa la incidencia de estas herramientas en la práctica pedagógica diaria.

**Investigación documental:** Este tipo de investigación proporciona una base teórica y contextual referente a la problemática, recopilando información de estudios previos sobre las plataformas interactivas en la educación. Se revisan artículos académicos, estudios, informes y teorías que expliquen las variables de estudio.

##### 3.1.4. Diseño de investigación

**No experimental:** Promueve el estudio de la influencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los alumnos del 6to EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, de tal manera que no se modificarán las variables de estudio. La cual se centra en comprender y analizar los sucesos tal y como ocurren.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**3.2. Operacionalización de variables**

**Tabla 1. Matriz de Operacionalización de Variables**

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
<b>Variable Independiente:</b> Plataformas Interactivas	Son medios que permiten diseñar actividades dinámicas para abordar o evaluar un tema, lo que estimula la imaginación. Dependiendo del contenido que se quiere enseñar, es posible crear una variedad de actividades que ayuden a los niños y jóvenes a aprender de manera divertida (Rizzo, 2019, p. 12)	Las Plataformas Interactivas son entornos digitales que facilitan el aprendizaje mediante la planificación educativa (objetivos, contenidos, técnicas), el uso de materiales de apoyo (multimedia, educativos) y su accesibilidad (participación estudiantil, acceso desde diversos dispositivos).	Planificación Educativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Objetivos.</li> <li>✓ Contenidos.</li> <li>✓ Técnicas de enseñanza.</li> </ul>	Encuesta, Entrevista / Cuestionario
			Materiales de apoyo	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recursos multimedia.</li> <li>✓ Recursos educativos.</li> </ul>	
			Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participación estudiantil.</li> <li>✓ Acceso a las plataformas desde diversos dispositivos.</li> </ul>	
<b>Variable Dependiente:</b> Aprendizaje	Es un proceso continuo de organización de las estructuras cognitivas que ya existen, donde el conocimiento se transforma a medida que se adquiere experiencia. Esto indica que el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción con el entorno (Chang, 2022, p. 8).	El Aprendizaje es el proceso de adquirir, retener y aplicar conocimientos, medido por la comprensión (retención, aplicación práctica, resolución de problemas), los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico) y el desempeño académico (participación en clases, tareas, evaluaciones).	Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Retención de los conceptos.</li> <li>✓ Aplicación práctica de los conocimientos.</li> <li>✓ Análisis y resolución de problemas.</li> </ul>	Encuesta, Entrevista / Cuestionario
			Estilos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Visual.</li> <li>✓ Auditivo.</li> <li>✓ Kinestésico.</li> </ul>	
			Desempeño académico	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participación en clases</li> <li>✓ Tareas</li> <li>✓ Evaluaciones</li> </ul>	

**Elaborado por:** Jiménez Rodríguez Wendy



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población**

En esta investigación, la población de estudio corresponderá a 1 docente y 33 estudiantes pertenecientes al 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

#### **3.3.2. Muestra**

Debido a que la población es pequeña, se consideran como muestra a 1 docente y 33 estudiantes pertenecientes al 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

### **3.4. Técnicas de recolección de datos e instrumentos**

#### **3.4.1. Técnicas**

**Encuesta:** Se utiliza la encuesta en los estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, para recolectar datos acerca de su percepción y experiencia en relación a las plataformas interactivas.

**Entrevista:** Se lleva a cabo con el docente tutor del 6to EGB “D”, con el propósito de explorar más a fondo sus tácticas pedagógicas para la inclusión de plataformas interactivas que faciliten el proceso de aprendizaje.

#### **3.4.2. Instrumentos**

**Cuestionario:** Es una herramienta para implementar la encuesta y la entrevista, se elabora con preguntas precisas y organizadas, relacionadas con las plataformas interactivas y el proceso de aprendizaje, además, están ajustadas a la población de estudio (estudiantes y profesor).

### **3.5. Procesamiento de datos**

Con las técnicas e instrumentos se recolecta la información y datos numéricos requeridos para cumplir con el propósito principal de este proyecto, además, estos métodos posibilitan evaluar cada uno de los resultados obtenidos, los cuales serán procesados en Microsoft Excel y posteriormente se ilustran con tablas y diagramas a los que se les efectuará su correspondiente análisis e interpretación. Por otro lado, mediante



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



la entrevista, se llevará a cabo un análisis cualitativo de la entrevista realizada a los docentes, esto con la finalidad de proporcionar un análisis integral de la problemática.

### **3.6. Aspectos éticos**

**Respeto:** Cada individuo que se involucre en este estudio estará totalmente informado de la importancia y el propósito de la investigación, así que se les proporcionará la oportunidad de expresar su punto de vista de manera independiente, además de elegir de manera libre si quieren o no participar, respetando su decisión y puntos de vista.

**Beneficencia:** Es fundamental la integridad y privacidad de cada participante en este estudio, se asumirá el compromiso de salvaguardar su bienestar y protegerlos de cualquier peligro. El objetivo principal de esta investigación es proporcionar información relevante acerca de plataformas interactivas para optimizar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

**Justicia:** Todos los participantes deben ser tratados con justicia e imparcialidad, se suprime cualquier forma de discriminación y exclusión, garantizando así el respeto absoluto a los involucrados.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



#### Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

##### 4.1. Resultados

**Tabla 2.**

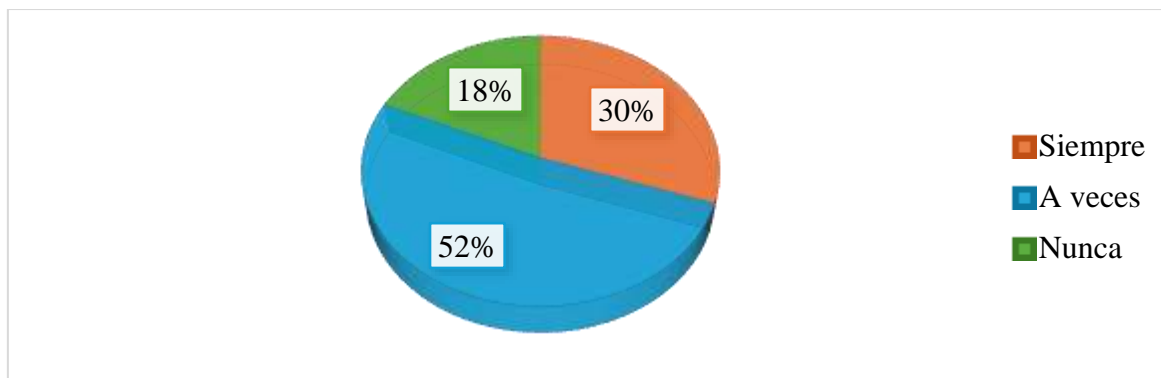
¿Utiliza usted plataformas interactivas (como Google Classroom, Kahoot, etc.) para aprender en sus clases?

Descripción	fi	%
Siempre	10	30%
A veces	17	52%
Nunca	6	18%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB "D" de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 1.**



##### Análisis

Según los resultados, el 30% de los estudiantes manifiesta que “siempre” utiliza plataformas interactivas para aprender, mientras que el 52% enfatiza que “a veces”, finalmente, el 18% nunca emplea estas plataformas en clases.

##### Interpretación

Los resultados reflejan que, aunque las plataformas interactivas son de gran utilidad para el aprendizaje de los estudiantes, no se hace uso frecuentemente de estas herramientas. Aunque no se pueden utilizar completamente en el salón de clases, es necesario fomentar su implementación de manera uniforme para aprovechar sus ventajas en el contexto educativo, puesto que generan un aprendizaje interactivo y dinámico.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 3.**

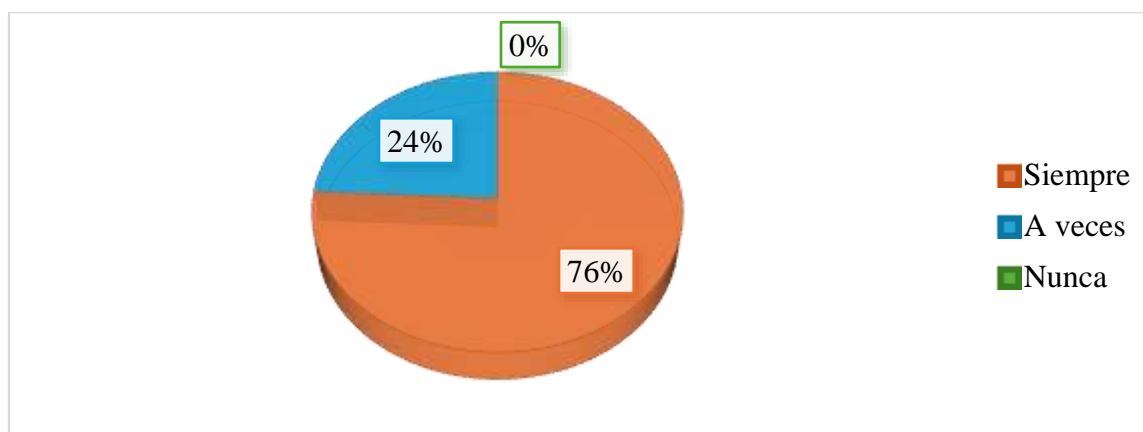
¿Considera usted que las plataformas interactivas ayudan a entender mejor los temas que se enseñan en clase?

Descripción	fi	%
Siempre	25	76%
A veces	8	24%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB "D" de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 2.**



**Análisis**

De acuerdo con la encuesta, el 76% de los educandos consideran que “siempre” las plataformas interactivas ayudan en la comprensión de las temáticas de las clases, mientras que el otro 24% cumplen con este objetivo “a veces”.

**Interpretación**

Estos resultados demuestran que las plataformas interactivas son recursos pedagógicos digitales que facilitan el aprendizaje de los diferentes temas que se imparten en el salón de clases. Estas herramientas se aplican con la finalidad de enriquecer el proceso educativo, volviéndolo más fácil, entretenido y divertido.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 4.**

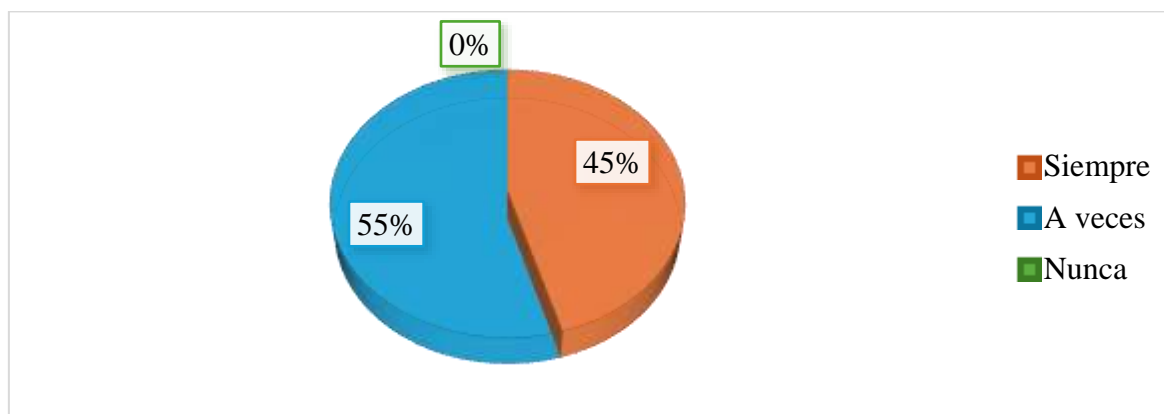
¿Le resulta más fácil aprender cuando utiliza plataformas interactivas en lugar de solo leer los libros de texto?

Descripción	fi	%
Siempre	15	45%
A veces	18	55%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez, Rodríguez, Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 3.**



**Análisis**

Los resultados demuestran que 45% de los estudiantes “siempre” aprenden con facilidad cuando utilizan plataformas interactivas, el otro 55% indica que “a veces” prefieren las herramientas interactivas antes que los libros de texto para aprender nuevas temáticas.

**Interpretación**

Estos datos demuestran que la mayoría de los estudiantes perciben las plataformas interactivas como recursos pedagógicos que complementan y mejoran el proceso de aprendizaje en comparación con los libros de texto. Esto indica el gran valor de implementar recursos y herramientas tecnológicas para diversificar las técnicas de enseñanza y al mismo tiempo responder a los diferentes estilos de aprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 5.**

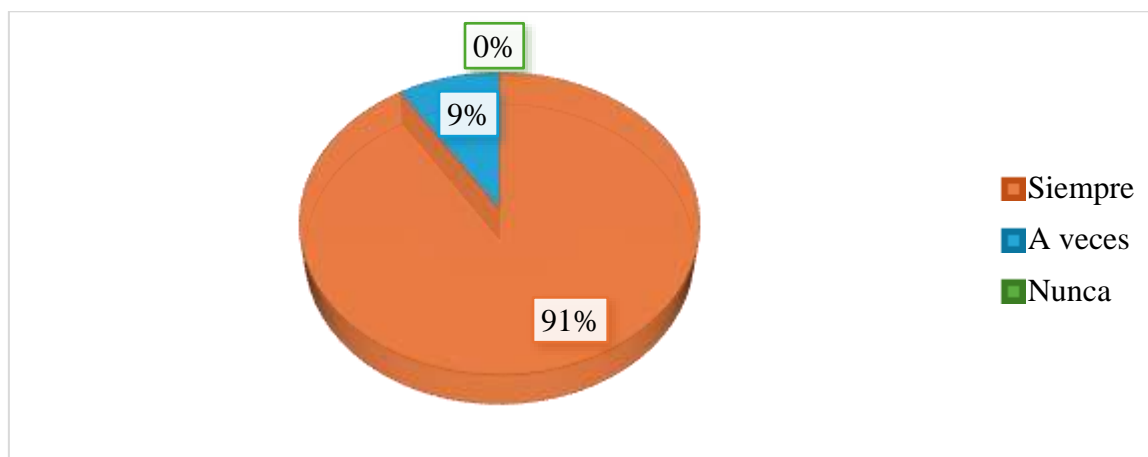
¿Siente usted que las plataformas interactivas hacen las clases más divertidas y atractivas?

Descripción	fi	%
Siempre	30	91%
A veces	3	9%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 4.**



### **Análisis**

El 91% de los estudiantes encuestados, manifiestan que “siempre” es más fácil y atractivas las clases cuando se hace uso de recursos pedagógicos digitales, mientras que el 9% opina que “a veces” las clases se hacen más divertidas con el uso de plataformas interactivas.

### **Interpretación**

Aunque el interés y la motivación son procesos intrínsecos de los estudiantes, se pueden incrementar utilizando herramientas atractivas para la vista del estudiantado, es por ello que las plataformas interactivas son utilizadas para fomentar la participación activa y el compromiso con el autoaprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 6.**

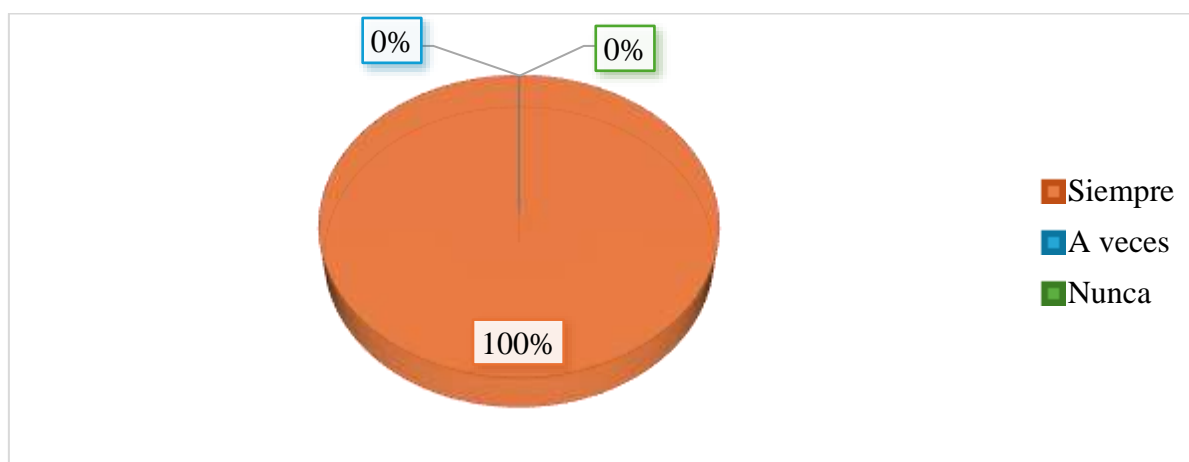
¿Le gustaría que sus profesores usaran más plataformas interactivas en sus clases?

Descripción	fi	%
Siempre	33	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB "D" de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 5.**



**Análisis**

El 100% de los encuestados expresó que “siempre” les gustaría que sus docentes implementaran plataformas interactivas cuando enseñan los contenidos académicos. No se registraron respuestas que indiquen lo contrario.

**Interpretación**

Estos resultados demuestran un consenso por parte de los educandos, pues se entiende que el uso de plataformas interactivas en el salón de clases les permite desarrollar habilidades tecnológicas y adquirir nuevos conocimientos, destrezas y actitudes académicas. Por lo tanto, estos recursos tienen una aceptación total por parte de los docentes y estudiantes, puesto que potencian el proceso de enseñanza-aprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 7.**

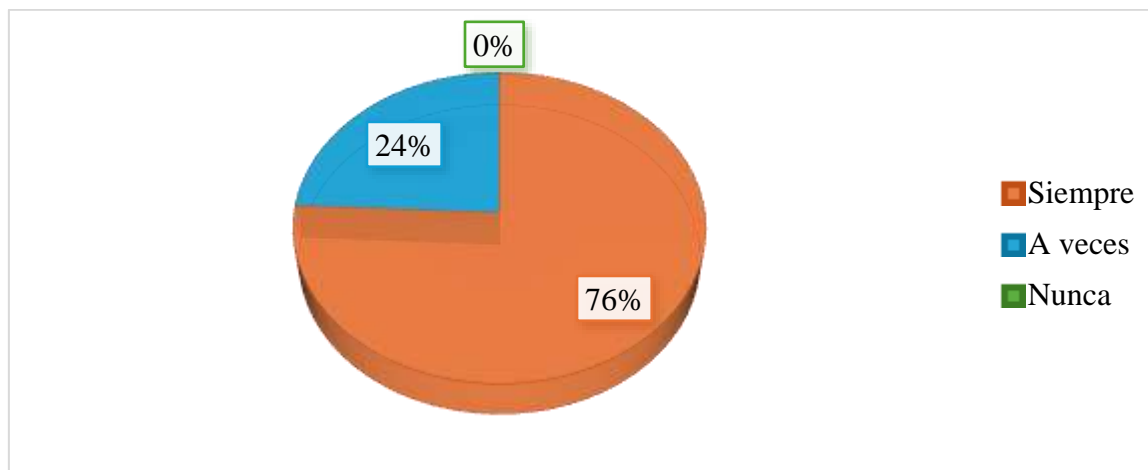
¿Cree usted que las plataformas interactivas mejoran su participación en clase?

Descripción	fi	%
Siempre	25	76%
A veces	8	24%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez, Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 6.**



**Análisis**

De acuerdo con la gráfica, el 76% de los estudiantes creen que las plataformas interactivas “siempre” mejoran la participación en clases, mientras que el otro 24% opina que esto solo ocurre “a veces”.

**Interpretación**

Estos resultados demuestran que la mayoría de estudiantes consideran que estos recursos interactivos crean un ambiente áulico más dinámico y participativo, además, promueven la interacción docente-estudiantes. Las herramientas interactivas no solo facilitan el aprendizaje, también fomentan el aprendizaje significativo a través de la participación.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 8.**

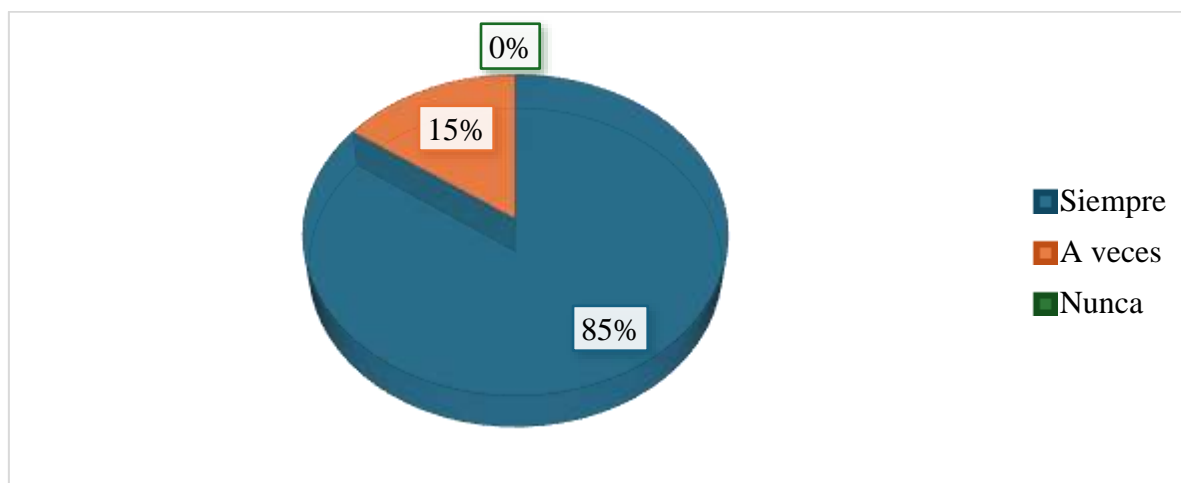
¿Le ayuda el uso de las plataformas interactivas a realizar sus tareas de manera más eficiente?

Descripción	fi	%
Siempre	28	85%
A veces	5	15%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 7.**



**Análisis**

El 85% de los discentes consideran que el uso de plataformas interactivas “siempre” les ayuda a realizar sus tareas de manera rápida y eficiente, el otro 15% opina que esto solo ocurre “a veces”.

**Interpretación**

Estos datos indican que los recursos digitales interactivos son una herramienta útil para optimizar el tiempo para realizar diferentes actividades académicas, de igual manera mejora la calidad de las tareas escolares, por lo tanto, es un complemento educativo para que mejora la organización escolar y la ejecución de tareas asignadas por los docentes.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 9.**

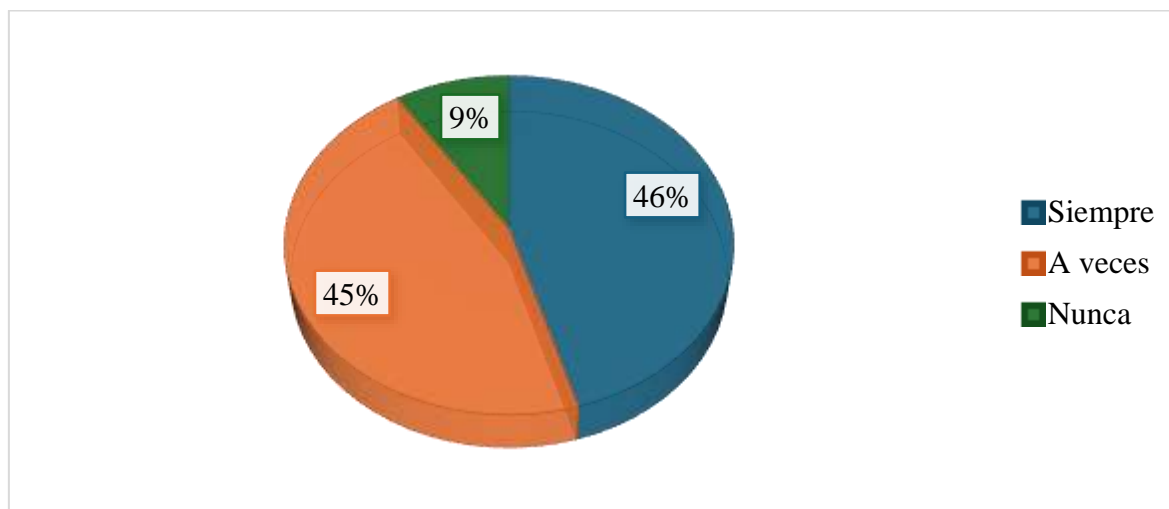
¿Usted ha encontrado alguna dificultad técnica (como problemas de acceso, conexión, etc.) al usar plataformas interactivas para estudiar?

Descripción	fi	%
Siempre	15	45%
A veces	15	45%
Nunca	3	9%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB "D" de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 8.**



**Análisis**

De los estudiantes encuestados, el 45% reporta que “siempre encuentran dificultades técnicas al usar plataformas interactivas, el otro 45% opina que “a veces”, solo el 9% indican que nunca han tenido problemas técnicos.

**Interpretación**

Las plataformas interactivas también presentan desventajas, uno de ellas son las fallas técnicas al momento de utilizarlas, como, por ejemplo, mala conexión del internet, problemas al acceder a la página web, falta de recursos digitales, etc., cada uno de estos problemas limitan el proceso de aprendizaje.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 10.**

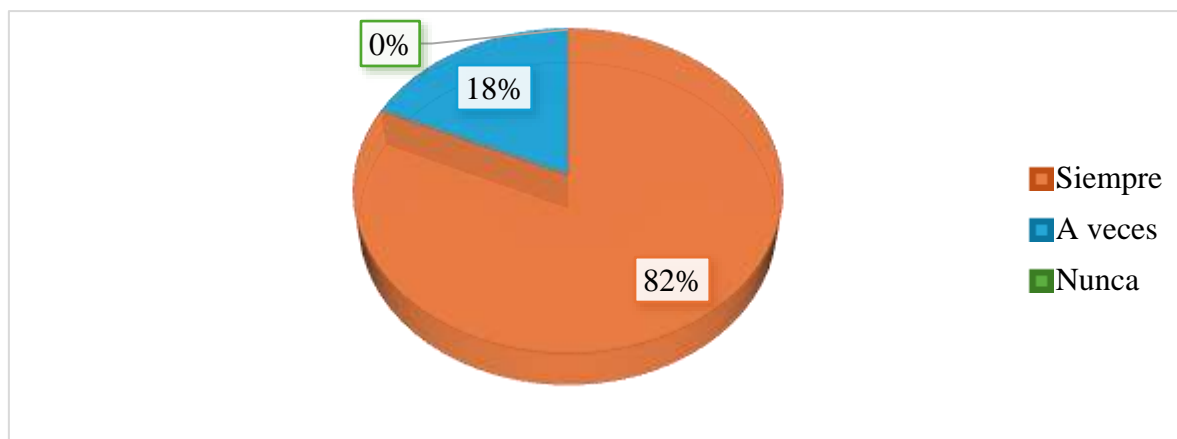
¿Las plataformas interactivas le permiten colaborar con otros compañeros de forma efectiva?

Descripción	fi	%
Siempre	27	82%
A veces	6	18%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 9.**



**Análisis**

De acuerdo con la gráfica, el 82% de los estudiantes señalan que “siempre” estas plataformas les permiten colaborar entre pares, mientras que el otro 18% menciona que “a veces” las utilizan como un recurso colaborativo.

**Interpretación**

La mayoría de estudiantes consideran que las plataformas interactivas no solo facilitan el proceso de aprendizaje, sino que también, fomentan la colaboración entre pares, es decir, que estos recursos mejoran la interacción entre compañeros y la comunicación entre docentes y estudiantes. El trabajo en equipo es beneficioso para desarrollar habilidades sociales y académicas.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Tabla 11.**

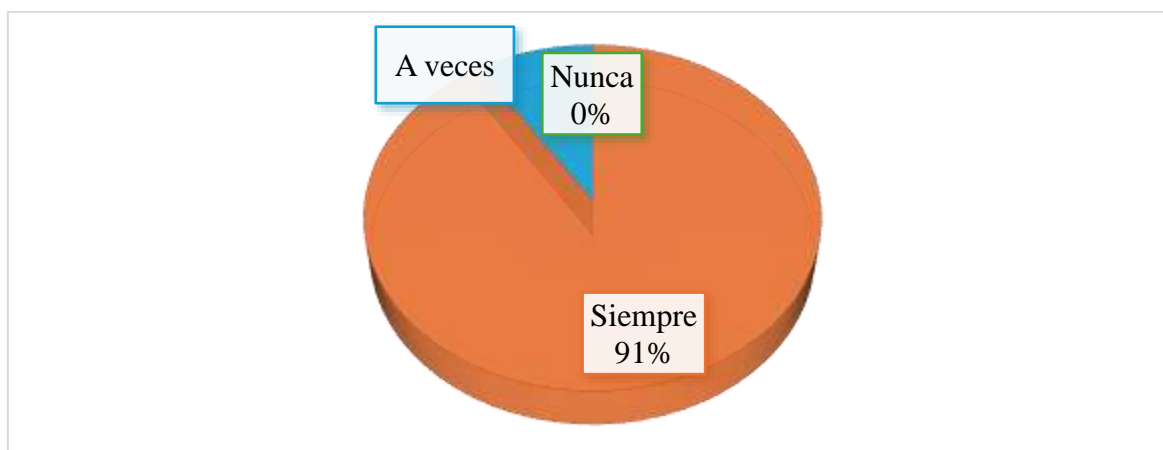
¿Usted siente que las plataformas interactivas contribuyen al desarrollo de habilidades tecnológicas que serán útiles en el futuro?

Descripción	fi	%
Siempre	30	91%
A veces	3	9%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>100%</b>

*Elaborado por: Jiménez Rodríguez Wendy*

*Fuente: Estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.*

**Gráfico 10.**



### **Análisis**

Según la gráfica, se demuestra que el 91% de los estudiantes encuestados creen que “siempre” las plataformas interactivas favorecen la adquisición de habilidades tecnológicas, mientras que el otro 9% enfatizan que solo “a veces” se desarrollan habilidades para el contexto digital.

### **Interpretación**

Estos resultados demuestran que los discentes reconocen la importancia de las plataformas interactivas, puesto que no solo facilitan el aprendizaje o fomentan el trabajo colaborativo, también les permiten desarrollar habilidades tecnológicas. Al vivir en una sociedad donde la tecnología domina, es necesario que se enseñe para el futuro.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Interpretación de los resultados de la entrevista**

De acuerdo con el docente, las plataformas interactivas están relacionadas con el rendimiento académico, porque fomentan la participación, el aprendizaje autónomo y activo, estas herramientas digitales son fundamentales en el aula de clases para despertar la motivación del estudiantado por querer aprender, sin embargo, no todo es beneficioso, debido a la falta de recursos tecnológicos, no se las puede usar frecuentemente durante las clases y mucho menos garantizan las participación de todos los estudiantes.

De acuerdo con la pregunta sobre que plataformas interactivas son más utilizadas, se afirma que las herramientas como Google Classroom y Kahoot, son las más utilizadas y seleccionadas porque permiten estructurar tareas y estimular a los estudiantes. Pese a que estas plataformas son eficaces, su implementación puede verse limitada por dificultades de acceso, lo que resalta la importancia de ajustarse a las circunstancias del ambiente educativo.

Respecto a si las plataformas interactivas fomentan la inclusión y cooperación entre estudiantes y al mismo tiempo, la interacción docente-estudiante, la respuesta señala que estos recursos tienen la capacidad de convertirse en herramientas inclusivas y cooperativas, en particular para aquellos educandos con problemas de aprendizaje y de interacción. No obstante, estas ventajas pueden ser limitadas por obstáculos tecnológicos como la falta de aparatos digitales, mala conexión a internet, efecto distractor, etc., lo que obstaculiza que todos los educandos obtengan beneficios de la misma forma.

En cuanto a los principales retos para implementar plataformas interactivas, la respuesta indica que las dificultades como la ausencia de acceso a dispositivos tecnológicos y la falta de habilidades tecnológicas de los docentes son las principales problemáticas a las que se enfrentan las instituciones educativas. Estos impedimentos no solo influyen en la aplicación de estas herramientas, sino que también presentan desafíos para asegurar una educación de calidad y adaptada a las necesidades de los educandos.

Las plataformas interactivas han revolucionado los métodos y técnicas de enseñanza, porque permiten que los docentes se actualicen y enseñen a partir de los avances tecnológicos de la sociedad, al mismo tiempo facilitan el proceso de aprendizaje, haciendo que los ambientes áulicos predominen la participación activa y la comunicación entre docentes y estudiantes.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



#### **4.2. Discusión**

De acuerdo con la tabla 2, referente a si el estudiante utiliza plataformas interactivas (como Google Classroom, Kahoot, etc.) para aprender en sus clases, se establece que el 30% de los estudiantes manifiesta que “siempre” utiliza plataformas interactivas para aprender, mientras que el 52% enfatiza que “a veces”, finalmente, el 18% nunca emplea estas plataformas en clases. Esto concuerda con lo que exponen Iza y Sisa (2023), quienes enfatizan que estas herramientas permiten utilizar recursos pedagógicos, materiales multimedia, actividades interactivas y evaluaciones de manera virtual y en cualquier instante. Esto promueve el aprendizaje independiente y brinda la oportunidad de repasar y profundizar los temas tratados en la clase (p. 25).

En la tabla 3, en relación a que las plataformas interactivas ayudan a entender mejor los temas que se enseñan en clase, el 76% de los educandos consideran que “siempre” las plataformas interactivas ayudan en la comprensión de las temáticas de las clases, mientras que el otro 24% cumplen con este objetivo “a veces”. Esto concuerda con lo que expone Pin et al, (2024), la implementación de instrumentos tecnológicos interactivos en el aula simplifica la interpretación de conceptos abstractos y promueve un aprendizaje más detallado y significativo (p. 1881).

En la tabla 4, los resultados demuestran que 45% de los estudiantes “siempre” aprenden con facilidad cuando utilizan plataformas interactivas, el otro 55% indica que “a veces” prefieren las herramientas interactivas antes que los libros de texto para aprender nuevas temáticas. Esto apoya el estudio Soledispa et al. (2023), quienes enfatizan que estas plataformas permiten a los profesores ajustar el contenido, los objetivos de aprendizaje que se adecuen al currículo a las necesidades y niveles de destreza de sus educandos, consiguiendo que los maestros y estudiantes se desvíen de lo convencional y lo monótono de lo cotidiano, y al mismo tiempo, estas nuevas estrategias les brinden la oportunidad de conocer nuevas metodologías innovadoras en el aula (p. 4026).

En cuanto a la tabla 5, el 91% de los estudiantes encuestados, manifiestan que “siempre” es más fácil y atractivas las clases cuando se hacen uso de recursos pedagógicos digitales, mientras que el 9% opina que “a veces” las clases se hacen más divertidas con el uso de plataformas interactivas. Esto concuerda con la investigación de



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Ayala et al, (2023), quienes determinan que la utilización de herramientas digitales, se pueden generar o modificar recursos educativos como vídeos, exposiciones, audios, clases, juegos interactivos y mapas conceptuales, entre otros recursos (p. 2434).

Según la tabla 6, el 100% de los encuestados expresó que “siempre” les gustaría que sus docentes implementaran plataformas interactivas cuando enseñan los contenidos académicos. Esto apoya los resultados de la investigación de Rodríguez et al, (2023), se establece que, para una adecuada utilización de las herramientas interactivas, es esencial cultivar las habilidades requeridas para obtener un resultado óptimo en la puesta en marcha de las diversas plataformas y presentar los contenidos académicos de manera dinámica e interactiva en el proceso de enseñanza- aprendizaje (p. 194).

En la tabla 7, el 76% de los estudiantes creen que las plataformas interactivas “siempre” mejoran la participación en clases, mientras que el otro 24% opina que esto solo ocurre “a veces”. Concordando con lo que señala Maliza et al, (2021), las plataformas digitales de programas de código abierto y libre, ofrecen un entorno favorable para potenciar el desempeño académico de los alumnos, utilizando herramientas tecnológicas para fomentar un entorno de participación y colaboración (p. 150).

De acuerdo con la tabla 8, el 85% de los discentes consideran que el uso de plataformas interactivas “siempre” les ayuda a realizar sus tareas de manera rápida y eficiente, el otro 15% opina que esto solo ocurre “a veces”. Esto afirma lo que establecen Alvarado y Tolentino (2021), quienes deducen que la utilización de las plataformas digitales ejerce un efecto motivador, fomentando una mayor implicación, interacción e intercambio de datos para fomentar un aprendizaje activo (p. 162).

Según la tabla 9, de los estudiantes encuestados, el 45% reporta que “siempre encuentran dificultades técnicas al usar plataformas interactivas, el otro 45% opina que “a veces”, solo el 9% indican que nunca han tenido problemas técnicos. Esto apoya a Bullón (2020), quien determina que a pesar de que las plataformas interactivas son instrumentos útiles para potenciar la calidad educativa, no deben ser vistas como el componente principal del proceso educativo. La principal atención debe centrarse en la interacción entre profesores y alumnos, promovida por un modelo de trabajo interactivo en un ambiente digital que intensifique la relación del profesor con su salón de clases (p. 228).



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



En la tabla 10, el 82% de los estudiantes señalan que “siempre” estas plataformas les permiten colaborar entre pares, mientras que el otro 18% menciona que “a veces” las utilizan como un recurso colaborativo. Esto afirma lo que Zuña et al, (2020), quienes afirman que las plataformas interactivas ofrecen la estructuración de la información digital al alcance, posibilitando así la interacción con el mundo, superando los desafíos que la distancia genera (p. 353).

En la tabla 11, se demuestra que el 91% de los estudiantes encuestados creen que “siempre” las plataformas interactivas favorecen la adquisición de habilidades tecnológicas, mientras que el otro 9% enfatizan que solo “a veces” se desarrollan habilidades para el contexto digital. Esto concuerda con lo establecido por Patiño et al, (2020), los cuales consideran que las oportunidades que ofrecen las plataformas digitales educativas no solo incluyen la interacción entre profesores y alumnos, sino también la motivación para el aprendizaje en niños y niñas, la percepción del trabajo a través del juego que promueve una interrelación social educativa en un intercambio que lo impulsa a trabajar con seguridad (p. 425).

Según los resultados de la entrevista, se manifiesta que el docente afirma que las plataformas interactivas están relacionadas con el rendimiento académico, porque fomentan la participación, el aprendizaje autónomo y activo, estas herramientas digitales son fundamentales en el aula de clases para despertar la motivación del estudiantado por querer aprender, esto apoya lo relacionado con Aguirre (2020), quienes afirman que mediante esta plataforma, el docente tiene la posibilidad de cargar variados recursos educativos, vincular otros recursos, estructurar foros y wikis, recibir las tareas de los alumnos, elaborar exámenes, promover discusiones y chats, y obtener datos sobre el uso y desempeño de los estudiantes. Además, proporciona una variedad de instrumentos extra para incorporar de acuerdo a las demandas del curso.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



## **Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

- ✓ Las plataformas interactivas inciden de manera significativa en el proceso de aprendizaje, debido a que son herramientas digitales que han revolucionado la educación, debido a que ofrecen nuevas maneras de acceder a conocimientos y facilitar la participación activa, además, permiten crear ambientes de aprendizaje personalizados y adaptables a las necesidades educativas de cada uno de los estudiantes.
- ✓ Estas plataformas se caracterizan porque permiten que los educandos puedan interactuar con diferentes contenidos educativos de forma dinámica y atractiva, sin embargo, su adecuado aprovechamiento depende de diferentes factores, como la formación docente, acceso a la tecnología, infraestructura y demás recursos disponibles en la entidad educativa.
- ✓ El proceso de aprendizaje se caracteriza por ser un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes; en el contexto de educación básica, para construir nuevos conocimientos, se necesita de métodos que fomenten la participación y motiven a los estudiantes a explorar, analizar y reflexionar sobre su propio entorno.
- ✓ El uso de plataformas interactivas puede ser beneficioso, debido a que los estudiantes se encuentran en una etapa de desarrollo donde el aprendizaje digital resulta muy atractivo y estimulante, se despierta su atención por querer aprender e investigar.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



## **5.2. Recomendaciones**

### **A los estudiantes**

- ✓ Se les recomienda utilizar aparatos y plataformas digitales para temas únicamente académicos, puesto que estas herramientas les facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes necesarias para el éxito académico.
  
- ✓ Es recomendable utilizar plataformas interactivas que respondan a sus necesidades de aprendizaje, es decir, que las utilicen para aprender de una manera más dinámica y activa un tema que se les dificulte.

### **A los docentes**

- ✓ Es necesario integrar correctamente las plataformas interactivas en la práctica pedagógica diaria, esto ayudará a que su uso no se limite en simples herramientas de diversión, sino que también impulse un aprendizaje significativo y participativo.
  
- ✓ Es importante la capacitación docente en cuanto al uso de la tecnología e innovación en su práctica pedagógica, esto permite crear clases más divertidas e innovadoras.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



## REFERENCIAS

- Aguirre, M. (2020). Plataforma educativa fle3 y su influencia en la interacción entre estudiantes y docente de la Unidad Educativa Replica Eugenio Espejo del cantón Babahoyo, de la Provincia de Los Ríos. Universidad Técnica de Babahoyo.  
<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/8186>
- Altamirano, M., Guaña, J., Arteaga, Y., Patiño, L., Chipuxi, L., y Flores, P. (2022). Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información, 194-202.  
<https://www.proquest.com/openview/e8c8009ba294c345818b08bb38be42e5/1?pq-origsite=gscholarycbl=1006393>
- Alvarado, E., y Tolentino, H. (2021). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. 593 Digital Publisher CEIT, 6(4), 155-165.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8151222>
- Ayala, J., Castillo, P., López, R., y Tapia, T. (2023). Transformación de la comprensión lectora desde la analítica del aprendizaje con el uso de la plataforma interactiva. MQRInvestigar, 7(4), 2429–2448.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.2429-2448>
- Barragán, S. (2023). Uso de plataformas educativas en el proceso de aprendizaje de las habilidades del idioma inglés. Revista Universidad De Guayaquil, 136(1), 49–59.  
<https://doi.org/10.53591/rug.v136i1.1837>
- Bonilla, J., Guaigua, J., y Rumbaut, D. (2024). Recursos Educativos Digitales para Potencializar el Aprendizaje en Estudiantes de Educación Técnica Profesional, en la Unidad Educativa Particular Luis Chiriboga Manrique, Guayaquil - Ecuador. Reincisol, 3(6), 1888–1907.  
<https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/291/609>
- Bullón, O. (2020). Educación virtual interactiva como metodología para la educación: revisión de literatura. In Crescendo, 11(2), 225-238.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65548626/Articulo\\_In\\_Crescendo-libre.pdf?1611916826=yresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DEducacion\\_virtual\\_interactiva\\_como\\_met](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/65548626/Articulo_In_Crescendo-libre.pdf?1611916826=yresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DEducacion_virtual_interactiva_como_met)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



[od.pdfyExpires=1733963673ySignature=A5egj4qK1dX7q4YRJP-jNAiXkp4OapH1OmUlm3~J](#)

Chang, E. (2022). Educación inclusiva en valores y su incidencia en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 5to año de EGB de la UE Emigdio Esparza Moreno, Babahoyo. 2022. Universidad Técnica de Babahoyo.

<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13182>

Fajardo, Y. (2022). Factores que delimitan el aprendizaje en las clases online de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés durante el periodo 2021 - 2022. Universidad Técnica de Babahoyo.

<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12022>

Fuentes, W. (2024). Estilos de aprendizaje en la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa “Pedro Vicente Maldonado” Riobamba. Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14054>

García, C. (2023). Estudio de plataformas para la gamificación en el aula. Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/63065>

Guzzetti, P. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 4(2), 860-877.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/122>

Iza, A., y Sisa, B. (2023). Plataformas educativas, como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes. Universidad Estatal de Bolívar.

<https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2dfa02c2-f153-4b40-bf29-4c971ae30a70/content>

Maliza, W., Medina, A., Medina, Y., y Vera, G. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. Revista Uniandes Episteme, 8(1), 137–152.

<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Mena, E., Vera, L., y Mora, A. (2024). Integración de la Tecnología Educativa en el Aula de Educación Básica en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 150-162.

<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10389>

Miranda, Á. (2022). Estilos de aprendizaje y el rendimiento académico en matemáticas en los estudiantes de la Unidad Educativa Tomas Oleas, periodo 2021-2022. Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10291>

Morán, M., Barberi, O. (2024). Evaluación de las experiencias educativas a través de entornos virtuales del subnivel Preparatoria. *MQRInvestigar*, 8(2), 1200-1227.

<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1290>

Morán, M., y Gallegos, M. (2021). Plataformas Tecnológicas y su Aporte al Aprendizaje en Línea para la Asignatura de Matemática. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 5(9), 119–139.

<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/155>

Pastor, S. (2024). Efectividad del uso de la plataforma Google Classroom para potenciar el desarrollo de competencias digitales en estudiantes del 5to de secundaria de una institución educativa privada de Lima Metropolitana. Pontificia Universidad Católica del Perú.

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/29383>

Pasquel, G. (2023). Plataforma interactiva como estrategia didáctica para el aprendizaje de las matemáticas. Universidad Tecnológica Indoamérica.

<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5866>

Patiño, D., Álvarez, M., y Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408-427.

<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/408>

Peñafiel, K. (2022). Plataformas virtuales y su aporte en el aprendizaje de la educación on-line de los estudiantes de octavo año “A” de la Unidad Educativa Vinces periodo 2021 – 2022. Universidad Técnica de Babahoyo.

<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12031>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



- Pin, Á., Sornoza, D., Orejuela, I., y Vera, D. (2024). Uso de Padlet en la Motivación y el Aprendizaje Colaborativo en Ciencias Naturales: Un Estudio Descriptivo en la Educación Básica Superior. *Arandu UTIC*, 11(2), 1878–1899.  
<https://www.uticvirtual.edu.py/revista.ojs/index.php/revistas/article/view/378/590>
- Reyes, I. (2024). Características de las plataformas educativas virtuales. *CognosOnline*.  
<https://cognosonline.com/caracteristicas-de-las-plataformas-educativas/>
- Rodríguez, V., Esteves, Z., y Garcés, N. (2023). Las herramientas interactivas vinculantes con la competencia docente como espacio de aprendizaje, Guayaquil, Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 184-197.  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822023000200184](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200184)
- Tapia, C., Loor, C., y Delgado, N. (2022). Nuevas tendencias en la didáctica educativa para la enseñanza de idiomas en el ámbito virtual. *Prohominum*, 4(3), 266–290.  
<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0146>
- Salas, J. (2023). Plataformas interactivas Padlet, Word Wall y Nearpod en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de séptimo de educación general básica en la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra” en el periodo 2021-2022. *Digital Universidad Técnica del Norte*.  
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13416>
- Sánchez, M. (2023). Técnicas de enseñanza y su incidencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con autismo de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo, 2022 – 2023. *Universidad Técnica de Babahoyo*.  
<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15439>
- Santillán, L., y Morales, E. (2022). La plataforma educativa virtual EDUCAPLAY y su contribución en el desarrollo de actividades académicas de los docentes de la Unidad Educativa Ana Rosa Valdiviezo de Landívar periodo lectivo 2021-2022. *Universidad Técnica de Babahoyo*.  
<https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12004>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Serna, R., y Alvites, C. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. Revista cuatrimestral de divulgación científica UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS, 8(3), 66-74.

<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>

Soledispa, C., Delgado, A., Lindao, M., y Roca, C. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(5), 3997-4028.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8007](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007)

Soto, G. (2024). Ventajas y desventajas del uso de plataformas virtuales para profesores y estudiantes universitarios. Revista Docencia Universitaria, 5(1), 1-18. Obtenido de Revista Docencia Universitaria.

<https://doi.org/10.46954/revistadusac.v5i1.70>

Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., y Rodríguez, J. (2020). Teorías del aprendizaje. XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan, 7(14), 51-53.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/view/4359>

Zuñiga, E., Romero, W., Palma, J., y Soledispa, C. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. Sinergias Educativas, 5(1), 349-369.

<https://sinergiaseducativas.mx.consultorioampuero.com/index.php/revista/article/view/71>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**ANEXOS**

**Anexo 1. Matriz de consistencia**

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Tipo y Diseño de Investigación	Población y Muestra
Plataformas interactivas y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024 – 2025	¿Cuál es la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024 – 2025?	<p><b>GENERAL:</b>            Determinar la incidencia de las plataformas interactivas en el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024 - 2025</p> <p><b>ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Analizar las características de las plataformas interactivas para el proceso de aprendizaje.</li> <li>➤ Analizar las características del proceso de aprendizaje de los estudiantes para comprender cómo influyen en su desarrollo integral.</li> <li>➤ Evaluar la influencia de las plataformas interactivas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes identificando su contribución en el logro de objetivos educativos.</li> </ul>	Las plataformas interactivas inciden significativamente en el aprendizaje de los estudiantes del 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024-2025.	<p><b>Independiente:</b></p> <p>Plataformas interactivas</p> <p><b>Dependiente:</b></p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Planificación Educativa</p> <p>Materiales de apoyo</p> <p>Accesibilidad</p> <p>Comprensión</p> <p>Estilos de aprendizaje</p> <p>Desempeño académico</p> <p>Planificación Educativa</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Mixta            Descriptiva            De campo            Documental</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>Población:</b></p> <p>1 docente y 33 estudiantes pertenecientes al 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Se consideran como muestra a 1 docente y 33 estudiantes pertenecientes al 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.</p> <p><b>Unidad de estudio:</b></p> <p>Plataformas interactivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 6to año EGB de la U.E. Emigdio Esparza Moreno, 2024 – 2025</p>

**Elaborado por:** Jiménez Rodríguez Wendy



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Anexo 2.** Formato de la encuesta

**ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES**

1. ¿Utiliza usted plataformas interactivas (como Google Classroom, Kahoot, etc.) para aprender en sus clases?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

2. ¿Considera usted que las plataformas interactivas ayudan a entender mejor los temas que se enseñan en clase?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

3. ¿Le resulta a usted más fácil aprender cuando utiliza plataformas interactivas en lugar de solo leer los libros de texto?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

4. ¿Siente usted que las plataformas interactivas hacen las clases más divertidas y atractivas?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

5. ¿Le gustaría que sus profesores usaran más plataformas interactivas en sus clases?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



6. ¿Cree usted que las plataformas interactivas mejoran su participación en clase?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

7. ¿Le ayuda el uso de las plataformas interactivas a realizar sus tareas de manera más eficiente?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

8. ¿Usted ha encontrado alguna dificultad técnica (como problemas de acceso, conexión, etc.) al usar plataformas interactivas para estudiar?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

9. ¿Las plataformas interactivas le permiten colaborar con otros compañeros de forma efectiva?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca

10. ¿Usted siente que las plataformas interactivas contribuyen al desarrollo de habilidades tecnológicas que serán útiles en el futuro?

- Siempre  
 A veces  
 Nunca



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Anexo 3.** Formato de la entrevista

**ENTREVISTA AL DOCENTE**

1. ¿Cómo considera que el uso de plataformas interactivas influye en el rendimiento académico de sus estudiantes?

---

---

---

---

2. ¿Qué plataformas interactivas utilizan con mayor frecuencia en su enseñanza y por qué?

---

---

---

---

3. ¿Cree usted que las plataformas interactivas facilitan la inclusión de todos los estudiantes, incluyendo a aquellos con dificultades de aprendizaje?

---

---

---

---

4. ¿Cuáles son los principales desafíos o dificultades que ha enfrentado al incorporar plataformas interactivas en sus clases?

---

---

---

---

5. Desde su experiencia, ¿De qué manera las plataformas interactivas han transformado su enfoque pedagógico y la interacción con los estudiantes?

---

---

---

---



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Anexo 4.** Tutorías para la elaboración del informe final con el **Ph. D. Glenda Intriago**



**Anexo 5.** Encuesta a los estudiantes del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Anexo 6.** Encuesta al docente tutor del 6to año EGB “D” de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

