



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

TRABAJO DE GRADO

PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

EL USO DE CLASSDOJO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA AB. JAIME

ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO

AUTORA:

LCDA. PEÑA VEGA DOLORES EUGENIA

LCDA. PEÑAFIEL MORENO LORENA TAMARA

TUTOR:

LIC. MENDIBURU ROJAS AUGUSTO FRANKLIN PH.D.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

BABAHOYO, 2022

Dedicatoria

Con este proyecto de investigación se da por terminada una etapa académica en la “Universidad Técnica De Babahoyo” la cual genera en nosotras orgullo, demostrándome a mí misma que, puedo con este reto académico y con muchos más, doy un agradecimiento muy en especial a nuestro tutor, el master, Augusto Franklin Mendiburu Rojas PH.D. docente de esta prestigiosa institución, ya que, supo guiar e inspeccionar la presente tesis, fruto mismo de nuestro esfuerzo reflejado en ella, teniendo la capacidad, experiencia y paciencia suficiente para así inducir e impartir sus conocimientos hacia nosotros.

El presente trabajo elaborado con mucho esfuerzo, se lo dedico en primer lugar a Dios por darme la vida, sapiencia y motivación durante toda la realización del trabajo investigativo, por darme la fuerza para continuar en este proceso y obtener uno de los anhelos más deseados durante toda mi vida académica; a mi familia por el apoyo incondicional no solo en el proceso de la realización de esta tesis sino a lo largo de todo el masterado, por la paciencia brindada y no dejarme decaer en alguna dificultad que se haya presentado.

Agradecimiento

El agradecimiento es un parte fundamental a lo largo de nuestra vida, pues nos permite reconocer las acciones buenas de personas en nuestra vida, es por ello que, en primer lugar, quiero agradecer a Dios por siempre guiarme en el camino del bien y lograr llegar al final de esta etapa, a mis padres por ser la pieza fundamental de nuestra formación como profesionales, a mi esposo e hija por siempre apoyarme en todas mis decisiones e inculcarme dedicación y perseverancia a lo largo de esta etapa, a mí mismo por no permitirme decaer y seguir siempre adelante.

No se debe dejar por alto a la “Universidad Técnica De Babahoyo” institución que nos ha brindado los conocimientos, y así lograr que el futuro de nuestro país esté en manos de grandes profesionales.

Como no resaltar el arduo trabajo de nuestro docente tutor el master. Augusto Franklin Mendiburu Rojas PH.D., quien, gracias a su paciencia y dedicación, supo guiar nuestro trabajo de tesis a un nivel extraordinario

Certificación de Autoría Intelectual

Nosotras, Dolores Eugenia Peña Vega, con cédula de ciudadanía N° 1203425960 y Lorena Tamara Peñafiel Moreno, con cédula de ciudadanía N° 1203241821, egresadas de Posgrado, previo la obtención del título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, declaramos, que somos autoras del presente trabajo de Grado, el mismo que es original auténtico y personal, con el tema:

EL USO DE CLASSDOJO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO.

Todos los efectos académicos y legales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva de la autora.



Dolores Eugenia Peña Vega
CC. 1203425960



Lorena Tamara Peñafiel Moreno
CC. 1203241821

Certificación del Tutor

CERTIFICO: haber asesorado el desarrollo del proyecto de titulación de Dolores Eugenia Peña Vega y Lorena Tamara Peñafiel Moreno, tesis de investigación previo la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, titulada, “EL USO DE CLASSDOJO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO” la cual está sujeta a disposiciones establecidas en el Reglamento de Titulación de Posgrado de la Universidad Técnica de Babahoyo.

Es todo cuanto puedo decir, en honor a la verdad.



Lcdo. Augusto Franklin Mendiburu Rojas, Ph.D.
CC. N° 0964872188

Informe Final de Coincidencias Aplicando el Sistema Urkund

En mi calidad de tutor del trabajo de grado de las estudiantes: Dolores Eugenia Peña Vega y Lorena Tamara Peñafiel Moreno, certificó que este ha sido analizado por el sistema anti plagio Urkund y alcanzo un porcentaje de similitud del 1 %, rango permitido por la institución.



Document Information

Analyzed document	Propuesta de Tesis Dolores y Tamara Urkund.docx (D154727831)
Submitted	2022-04-26T21:33:00.0000000
Submitted by	Augusto Mendiburu
Submitter email	amendiburu@utb.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	amendiburu.utb@analysis.irkund.com

Sources included in the report

SA	INFORME FINAL DE GAMIFICACION EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS.pdf	
	Document INFORME FINAL DE GAMIFICACION EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS.pdf (D111543784)	 2

Por lo que he realizado una captura de pantalla para certificar el uso, donde se muestra el porcentaje indicado.

Certifico en honor a la verdad.


Lcdo. Augusto Franklin Mendiburu Rojas, Ph.D.
TUTOR

Índice General

Caratula	
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Certificación de Autoría Intelectual	iv
Certificación del Tutor.....	v
Informe Final de Coincidencias Aplicando el Sistema Urkund	vi
Índice General.....	vii
Índice de Tablas.....	ix
Índice de Figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	1
Capítulo I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.1 Formulación del Problema	2
1.2 Justificación.....	5
1.3 Objetivos.	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos.....	6
1.4 Formulación de Hipótesis.	6
Capítulo II. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 Antecedentes.	7
2.2 Bases Teóricas.....	16
Capítulo III. METODOLOGÍA.....	23
3.1. Diseño de investigación	23
3.1.1. Tipo de investigación:	23
3.1.2. Población y Muestra.....	23

3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	24
3.3. Técnicas de Análisis de Resultados	25
Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	26
4.1. <i>Resultados obtenidos en la Investigación.</i>	26
4.2. <i>Pruebas estadísticas aplicadas</i>	32
4.3. <i>Discusión de resultados</i>	34
Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
5.1. Conclusiones	39
5.2. Recomendaciones	40
Capítulo VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
Anexos.....	48

Índice de Tablas

Tabla 01	El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma	26
Tabla 02	La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil	27
Tabla 03	Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma	28
Tabla 04	Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje	29
Tabla 05	La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje	30
Tabla 06	La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante	31
Tabla 07	Prueba t para muestras relacionadas del Pre y Post test del uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en niños con Dislexia	32
Tabla 08	Puntuaciones Pre y Post test del uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en niños con Dislexia	33
Tabla 09	Correlaciones de muestras emparejadas	33

Índice de Figuras

Figura 01	El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma	26
Figura 02	La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil	27
Figura 03	Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma	28
Figura 04	Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje	29
Figura 05	La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje	30
Figura 06	La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante	31
Figura 07	Puntuaciones Pre y Post test del uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en niños con Dislexia	33

Resumen

A nivel mundial, la dislexia es considerada como una discapacidad de aprendizaje por algunos especialistas o como un trastorno en la capacidad de lectura por otros, razón por la cual el objetivo de la investigación es determinar de qué manera el uso de ClassDojo influencia en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia. Se aplicó el diseño experimental, de tipo pre, un primer momento un test pre a los estudiantes con dislexia de la institución educativa identificados por la oficina institucional correspondiente, luego de sesiones de reforzamiento a través de la plataforma Classdojo se tomó un post test. Los resultados mostraron que el estudiante con dislexia se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma, accesa a información de forma más fácil, tiene una mayor valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma, que los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje, es motivado a una permanente participación en clases mejorando su aprendizaje y desarrolla una dinámica colaborativa que le genera seguridad en su aprendizaje. Concluyéndose que la manera en que se relacionan las variables uso de Classdojo y el proceso de aprendizaje es Media, con una correlación de muestras emparejadas: Moderada, con lo cual se evidencia que a un mayor y mejor uso de la plataforma Classdojo se obtendrá un mejor proceso de aprendizaje por parte de los niños con Dislexia de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera de Montalvo.

Palabras Clave: Proceso de aprendizaje, classdojo, plataforma, dislexia, niños

Abstract

Worldwide, dyslexia is considered as a learning disability by some specialists or as a disorder in reading ability by others, which is why the objective of the research is to determine how the use of ClassDojo influences the process. learning in children with dyslexia. The design was applied experimentally, of a pre type, a first moment a pre test to the students with dyslexia of the educational institution identified by the corresponding institutional office, after reinforcement sessions through the Classdojo platform a post test was taken. The results showed that the student with dyslexia adapts easily to the new work process on the platform, accesses information more easily, has a higher appreciation for the learning achieved through the platform, than awards or incentives for achievements. achieved motivate their learning, they are motivated to a permanent participation in classes improving their learning and develop a collaborative dynamic that generates security in their learning. Concluding that the way in which the variables use of Classdojo and the learning process are related is Medium, with a correlation of paired samples: Moderate, with which it is evident that a greater and better use of the Classdojo platform will obtain a better learning process by children with Dyslexia in the Jaime Roldós Aguilera de Montalvo educational unit.

Keywords: Learning process, classdojo, platform, dyslexia, children

Introducción

En el ámbito educativo nacional con excepción de la educación superior, cuando se detecta a estudiantes con problemas de lectura son inmediatamente derivados al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y por medio de un trabajo multidisciplinario se activan los protocolos pertinentes para establecer si se trata de dislexia u otra dificultad.

En este sentido, previo informe del DECE institucional, se constató que en esta Institución Educativa (IE) existen niños con este trastorno, el cual les causa dificultad para la lectura, generando burlas entre sus compañeros. Por lo tanto, es necesario que los alumnos trabajen en ambientes accesibles, innovadores que incentiven la participación colaborativa y la evaluación por medio de la Gamificación; fomentando la competencia entre los estudiantes.

Esta motivación hacia el aprendizaje de la lectoescritura se pretende lograr por medio de una herramienta tecnológica, como es la plataforma virtual ClassDojo, hecho que está dentro de la pedagogía informática, la cual es una sublínea de investigación en la Universidad Técnica Babahoyo (UTB).

Como resultado, al finalizar la investigación se debe verificar si con plataforma virtual ClassDojo se motiva significativamente el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes con dislexia. Las conclusiones y recomendaciones establecidas serán la antesala de nuevas investigaciones académicas en esta temática.

Capítulo I. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del Problema

A nivel mundial, la dislexia es considerada como una discapacidad de aprendizaje por algunos especialistas o como un trastorno en la capacidad de lectura por otros. En este sentido, la BBC NEWS efectuó una publicación sobre la dislexia, sobre el cual precisa que es un trastorno del neurodesarrollo que afecta al aprendizaje de la lectura y fundamentalmente a la velocidad y precisión lectora. Uno de cada catorce niños presenta este trastorno. (...) es muy frecuente en nuestras aulas. También es uno de los trastornos más conocidos por la sociedad en general. (Andreu, 2020, p. 1).

A nivel nacional, esta dificultad o anomalía en la lectura, al respecto la UTN Televisión Universitaria de la UTN (Universidad Técnica del Norte) sobre el tema Anzola (2019) indica que las personas que tienen dislexia aunque conozcan las palabras y las puedan deletrear, por lo general las invierten, por lo cual, para apoyar en la medida del caso, es necesario, un buen diagnóstico. Sobre el mismo tema la UTV, comparte la entrevista sobre los problemas de detectar problemas la dislexia, lo que va a desencadenar en problemas de aprendizaje (min. 3-4).

Así también la mayor confusión que los niños tienen son con las letras P, Q, al igual que con la D y la V, y señala lo importante de tomar en cuenta las dificultades que tienen para leer, es decir, si el nivel de lectura está por debajo de lo que se espera para su edad, si tiene problemas para procesar y comprender lo que escucha, dificultad para encontrar la palabra correcta, problemas para pronunciar palabras desconocidas, para deletrear entre otros aspectos. Los que debe comentar con el docente, para que le guíe en esta situación (Yepez, 2020, min. 5).

A nivel local, la situación de los problemas de aprendizaje que muestran los niños con dislexia es creciente en nuestro medio, dado que es muy pertinente desarrollar estrategias que les permitan asimilar y con la presión del estrés promovido por la pandemia del Coronavirus, obliga a buscar nuevas dinámicas de enseñanza y aprendizaje dentro del nuevo contexto de la educación virtual. Esto conlleva a utilizar herramientas tecnológicas en el proceso educativo; al respecto el Diario “El Universo”, muestra una carta dirigida al director, en la que aborda la actividad en línea, pues lo que antes era opción, hoy es obligación, y nos comparte lo siguiente, según Global

Digital, el 57 % de la población mundial tenía acceso a internet en enero de 2019, y el 67 % de la población utilizaba un smartphone o teléfono inteligente; pero no todos usan internet, ni el acceso es similar, y el smartphone se limita a un porcentaje bajo de su capacidad, en algunos casos a llamadas y a redes sociales. (Gómez, 2020, párr. 2).

El mismo autor, ahora se describe en forma concreta que las herramientas utilizadas en la educación en línea por parte de los docentes, de las cuales destaca la plataforma ClassDojo: para la interacción asincrónica con estudiantes puede ir a plataformas como Kahoot, Quizizz, ClassDojo, ClassFlow, Socrative, Menti, EDpuzzle, que permiten al profesor revisión de actividades, aprendizaje interactivo y preguntas a los alumnos (Gómez, 2020, párr. 2).

De acuerdo con el blog La opinión de Murcia (2020) refiere que ClassDojo es un medio de interacción, cuyo objetivo tiene por motivar al alumnado, potenciar su desempeño académico dentro de los salones de clase y generar conexiones entre el docente, alumno, padres de familia, demás entes asociados con la formación educativa, mediante recursos didácticos como son los medios digitales, consiguiendo una educación globalizada, más allá de las aulas (párr. 1). Por su parte, Espeso (2019) precisa que los británicos Sam Chaudhary y Liam Don diseñaron ClassDojo: una organización enfocada en la interacción padres, estudiantes y profesores. Con la finalidad de una administración escolar correcta, a través de plataformas de fácil acceso y con interfaces sencillas de comprender, adaptadas a las dudas y necesidades que surgen en el entorno educativo. De esta forma se puede evaluar el comportamiento de los estudiantes y suministrarlos a escalas de reconocimiento. El sistema determina la calificación conviene tras analizar la conducta de cada persona (párr. 1).

Mientras que Pinchevsky, Villegas y León (2021) manifiestan que los planteles educativos, empezaron el ciclo escolar en el mes de agosto, mediante una plataforma virtual denominada Schoology, los participantes del proceso educativo se han adaptado a las nuevas variantes tecnológicas para aprovechar los conocimientos impartidos durante las horas de clase. herramientas como SeeSaw, Class Dojo, Kami, además de todas las posibilidades de comunicación virtual como Zoom y Google Meets”, indica Verónica Kaypaghian, directora de primaria del InterAmerican Academy (IAA) (párr. 10). En la misma línea, Román (2019) enfatiza que actualmente han surgido herramientas de fácil alcance y manejo para el desarrollo lúdico de las

clases, como como ClassDojo, de acceso gratuito para docentes, con la finalidad de emplearse en escolares de primaria, no obstante, en la educación superior también podría implementarse de una forma óptima. Herramientas favorables para la educación superior, con una interfaz acorde Classcraft y Great Class, ambas diseñadas en inglés, englobadas en un extenso uso de vocablos prestablecidos. (párr. 8).

De otro lado, Sánchez (2020) puntualiza que las emociones son provocados por la reacción de la persona ante un suceso, los estímulos que surgen pueden ser derivados de distintas partes del cerebro. Si contextualizamos estos sucesos en un ámbito formativo educacional, las emociones que surgen dentro de los salones de clase, como la alegría, el amor, la compasión, la nostalgia, la pena o la tristeza pueden desencadenar una mayor participación e implicación del alumnado en el aula. Como docentes, si queremos aumentar la motivación e implicación del alumno en el aula, y, por ende, mejorar su rendimiento académico, un método útil sería el de trabajar actividades en el aula que despierten la parte emocional del -alumnado (párr. 2-3). También Corona (2019) manifiesta que la normativa educativa, avala los elementos promovidos por el modelo Tec21, que se inauguró este año y culminó en el mes de diciembre de una manera correcta. Su característica principal es que el aprendizaje es progresivo, basándose en retos y la accesibilidad de adquirir conocimientos. Mazur ejecuto el método en una conferencia con más de 3,500 personas, pertenecientes a distintos continentes, a quienes se les pidió responder un cuestionario físico. (párr. 6-7).

Según el portal Ecoaula (2019) dan a conocer que los cambios surgentes en el entorno educativo, enfocados en los espacios que ha empezado la BSM, es un trabajo propuesto y coordinado por académicos, pedagogos, psicólogos y arquitectos, con la finalidad de recapturar espacios abiertos del edificio Balmes, para instaurarlos en un nuevo modelo idealizado, desde crear pasillos y puntos de encuentro, aulas interactivas y espacios de experimentación (párr. 3). Finalmente, Constante (2020) refiere que en los pueblos indígenas y rurales, la educación virtual no es viable, los padres de familia, suelen tener educación primaria, priorizan el trabajo, cultivo, ganado, lo cual es su sustento, por lo que preocuparse por las tareas y actividades educativas de sus hijos, es tema de segundo plano. El objetivo es que no haya abandono escolar en estas zonas Mercedes Curichimbi, docente indígena de 40 años, socializa una vez por semana las tareas y actividades escolares, en un grupo WhatsApp, se toma la molestia de comunicarse a

través de teléfonos convencionales, con los padres de familia que no cuentan con servicios de internet (párr. 14).

Este tipo de situaciones descritas, también suceden localmente en la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo, más aún con la obligatoriedad de la educación en línea y lo difícil que es detectar la dislexia en las clases virtuales, se plantea en forma declarativa la siguiente pregunta:

Después de todo lo antes mencionado nos lleva a plantear una pregunta de investigación: **¿De qué manera el uso de la plataforma ClassDojo influirá en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo?**

1.2 Justificación.

Se justifica en lo teórico, porque permitirá que los estudiantes desarrollen sus habilidades y destrezas en la lectoescritura dando como resultado la motivación del aprendizaje por medio de una interfaz gráfica de usuario amigable y lúdica. El uso de esta herramienta tecnológica integrará a los estudiantes con trastornos de aprendizaje, permitiendo aplicar los conocimientos generados en las soluciones de problemas planteados en forma práctica y sencilla con la plataforma virtual ClassDojo.

Además, se justifica en la práctica porque servirá para mejorar el aprendizaje de lectoescritura en los niños con dislexia de la Unidad educativa Jaime Roldós Aguilera, del cantón Montalvo, el conocimiento existente se verá fortalecido y a su vez reproducido en otras instituciones, sin duda alguna la tecnología aplicada a la educación da lugar a nuevas formas de aprendizaje.

Finalmente se justifica en lo social, porque, responderá a generar soluciones para mejorar alguna medida la dislexia y, por ende, su entorno social, impulsándolos a formar parte de la sociedad sin restricción alguna. En la actualidad encontramos en nuestras aulas, a niños con esta problemática, quienes requieren una verdadera inclusión para que puedan desarrollar destrezas y habilidades de la lectoescritura, situación que se logrará motivando el aprendizaje a través de la plataforma virtual ClassDojo.

1.3 Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar de qué manera el uso de ClassDojo influencia en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.

1.3.2. Objetivos específicos.

1. Identificar las características de uso de la plataforma ClassDojo en la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.
2. Describir las características del proceso de aprendizaje de los niños con dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.
3. Analizar los factores que influyen en la relación del uso de la plataforma ClassDojo y el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.
4. Calcular la influencia generada por la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.

1.4 Formulación de Hipótesis.

El uso de la plataforma ClassDojo influirá significativamente en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo 2020.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO.

2.1 Antecedentes.

Plataforma Classdojo

Dimensión: Innovadora

De acuerdo con Guerra, Rodríguez y Artiles (2019) comentaron que esta nueva forma de aprendizaje participativa va de la mano de una formación adecuada al paradigma social contemporáneo, que le proporcionara recursos y herramientas a largo plazo. Sosteniendo este enfoque se enfatiza en el cambio que debe haber en el modelo educacional. El objetivo es enfocar la educación en el aprendizaje y no tanto en la enseñanza. (p. 270).

Según Ortega-Auquilla et al. (2019) expresaron la importancia de encontrar nuevas metodologías educacionales, dirigida a la adquisición del idioma inglés, a través de la interacción oral, lo cual significa un reto a superar. El presente estudio data de pruebas que evidencian que los aplicativos empleados, la creatividad y medios dinámicos enfocados por retos progresivos, que promueven las destrezas lingüísticas en estudiantes del nivel superior. Este estudio se dio en una universidad pública en Ecuador. Cerca de 40 estudiantes de pregrado que cursan la materia de inglés, fueron los participantes, la metodología aplicada fue un método mixto, a través de la obtención de datos basados en encuestas no experimentales. Los resultados del estudio demuestran que usar de forma correcta los recursos de aprendizaje, potencian el involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, su creatividad oral se maximiza lo cual genera avances significativos en el manejo del idioma. (p. 839).

También Sánchez-Contreras y Murga-Menoyo (2019) expresan que la finalidad del estudio es conocer la conciencia ambiental que existe en el profesorado de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, ante la búsqueda de la ambientalización curricular en las practicas docentes con el uso de aplicativos. Para ello se genera un análisis empírico, donde el cuestionario se aplicó a 252, los resultados concluyeron que el profesorado si incorpora la sustentabilidad en las practicas curriculares, así como una oferta integradora elaborada para la capacitación docente en pro de la sostenibilidad. (p. 765).

Asimismo, Guerrero (2019) refiere que el desarrollo de la gamificación se centra en los puntos demás y todo tipo de motivación hacia los participantes dentro del programa, desde una postura conductista. El recurso permite que los alumnos experimenten una motivación y empatía dentro de las aulas, a su vez la participación aumenta. En contraste con la típica participación por la obtención de una nota, desde que se asumió esta postura, el avance educativo dentro de los salones vislumbra cada vez más. (pp. 66-67).

También Tovar (2020) manifiesta que la planificación dio resultados importantes, como, por ejemplo; que el uso de la plataforma a ClassDojo genera actitudes de curiosidad. No obstante, esto no se habría sido posible sin planificaciones previamente diseñadas, textualmente el autor comento “Aunque al final los resultados fueron exitosos, al principio fue frustrante, las herramientas de trabajo no fueron de agrado, los padres de familia y los estudiantes fueron adaptándose a este innovador recurso, lo cual me dio tranquilidad para seguir mejorando la plataforma de ClassDojo lo cual desarrolla la participación activa y el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto” (p. 29).

Además Sánchez (2020) precisa que el objetivo es diseñar actividades didácticas que doten a los estudiantes de cualquier nivel educativo de comprender sistemáticamente la tabla periódica, desarrollando habilidades de pensamiento crítico (SD), determinando retos, manejando diversos criterios de clasificación que permite platear diversos procesos de clasificación para que los estudiantes interioricen estos contenidos. (p. 8).

Dimensión: Accesible

De acuerdo con Almeida y Hidalgo (2021) manifiestan que, para los educadores les facilita el trabajo, aunque es un proceso más largo posibilita realizar actividades personalizadas y alcanzar los objetivos planteados. Mientras que los párvulos se involucran y participan de manera activa en la clase y a los centros educativos les permite tener una conexión directa con los padres por medio de la plataforma y que conozcan el proceso de aprendizaje de sus hijos; además, proporciona un desarrollo más efectivo al ser un método novedoso y divertido. La guía de uso de ClassDojo gamificado para el desarrollo de destrezas de identificación de figuras geométricas

básicas del ámbito de relaciones lógico-matemáticas en la modalidad online del nivel inicial II en la Escuela de Educación básica La Granja CEBLAG, está integrada por distintos capítulos que ayudarían al docente a usarla correcta y finalmente un diseño de sistema de canje para que el educador pueda organizar su planificación en la plataforma ClassDojo (p. 98).

Por su parte Solís y Cepeda (2021) enfatizan que, del análisis comparativo de varias plataformas de gestión de aula disponibles en internet, tales como: Cerebriti, Classcraft, ClassDojo, Kahoot y Socrative; se logró determinar a ClassDojo como la mejor evaluada en relación con los aspectos: facilidad de uso, tipo de licencia, ambiente de ejecución (plataformas), actividades, calidad de la herramienta e instalación. En el ambiente experimental de la investigación se desarrolló un aula virtual configurada en la plataforma ClassDojo en la que se enlazaron actividades lúdicas virtuales (juegos) del repositorio de la biblioteca de actividades JClic (p. 89).

También Franco (2021) manifestó que dentro de las categorías de las herramientas colaborativas tenemos el poder compartir información y trabajo en línea. Compartir información significa el poder añadir a otra persona para que pueda tener derechos de edición o administración total del mismo documento de trabajo. Se puede compartir información por medio del correo electrónico o también mediante un link. Los documentos compartidos tienen niveles de acceso como el de lectura (solo se puede visualizar el documento y no permite editar o modificar la información) y el de edición (da acceso total al documento) (pp. 36-37).

Así también Gimenez (2020) refiere que entre los docentes y las familias de los estudiantes se asociara la producción, el precio es elegido por los diseñadores de los productos, mientras que su defunción y virilidad se realizara por la plataforma Facebook también serán publicados en Class Dojo, donde la transmisión de la información será favorecida, el dinero recaudado será empleado en la adquisición de recursos didácticos para nuevos proyectos, buscando generar un compromiso efectivo y un sentido de pertenencia entre los miembros (p. 32).

Por su parte Navarrete-Escobar (2020) comentó que a través de ClassDojo el docente es capaz de realizar un diseño fijo de cada alumno, después los estudiantes se integran a la plataforma generando su propio portafolio digital, que le permite evaluar y estar

al tanto de su proceso de aprendizaje, a través de métodos estadísticos como la encuesta, la recolección de datos, y las consultas, mientras la aplicación genera valoraciones y establece puntuaciones en escala de 1 al 10 (p. 27).

Asimismo, Campuzano-López, Pazmiño-Campuzano y San Andrés-Laz (2020) coincidieron que la finalidad del artículo en cuestión es reconocer la influencia del uso de dispositivos celulares en el área de ciencias exactas como las matemáticas. Las conclusiones obtenidas en base a la bibliografía y antecedentes es que estos dispositivos presentan tanto amenazas como beneficios en el proceso de aprendizaje, pero en cuestiones netamente positivas, llegan a despertar la creatividad, el interés por la utilidad de los teoremas en la vida práctica, mientras que se va enriqueciendo la curiosidad del alumno (p. 664).

Dimensión: Evaluar

Según Camacho (2019) expresa que la evaluación es clave dentro del proceso formativo, priorizando el rol del docente dentro de las aulas, donde englobar las estrategias de aprendizaje y recursos didácticos aplicados es base para la viabilidad en la búsqueda de potenciar el desempeño y las habilidades prácticas y teóricas de los estudiantes de nivel de secundaria de los diferentes planteles analizados (p. 57).

También Solórzano (2021) refiere que los encuestados coinciden que la evaluación al estudiante es necesaria, durante todo el proceso de aprendizaje, aunque una gran parte de los docentes participantes en el estudio consideran que las aplicaciones Educaplay y Genially, no son aptas para desarrollar dichos procesos, esta opinión colectiva está basada en la correlación negativa que surgió en el proceso estadístico empleado, el cual fue la correlación Rho de Spearman (p. 12).

Mientras que Reyes (2019) concluyó que los procesos evaluativos finales, se manifestaron en calificaciones y recomendaciones para que el estudiante se supere así mismo, en las escalas de dichas calificaciones se sobreentiende que, calificaciones de 1,2,3 o 4 son consideradas como un término de irregularidad e insuficiencia, calificaciones que van del 5 al 7, son consideradas regulares y de 8 al 10 son concebidas como notables y sobresalientes, al finalizar el semestre, se emplea la media aritmética de las UDD desarrolladas durante el mismo proceso escolar, la participación, el comportamiento durante las horas clase, el desarrollo que el

estudiante realizo en “Classdojo”, los trabajos individuales y colectivos y las exposiciones son valorados para este análisis (p. 137).

De acuerdo con Sauras (2021) comenta que dentro de los cursos de nivel básico, se emplean métodos repetitivos a través de frases poco extensas, valorando la atención del alumno, es notorio que durante los procesos evaluativos el docente ha querido interiorizar sus conceptos de enseñanza de forma generaliza en el alumnado, aunque existen divergencias como que en otros cursos existen evaluaciones personificadas, se han encontrado frases motivadoras por parte del docente en las evaluaciones realizadas por los alumnos, lo cual demuestra el nexo fortuito que existe entre el docente y el alumno, lo cual sana y potencia el proceso de aprendizaje (p. 25).

Asimismo, Cunill y Curbelo (2020) coinciden que la actividad evaluativa es un recurso valioso, porque le demuestra al estudiante su dominio referente a los temas previamente explicados por el docente. No obstante, para que los datos obtenidos sean certificados, es necesario el uso de un instrumento adecuado para llevar el proceso evaluativo de manera óptima y poder realizar las observaciones pertinentes (p. 7).

Mientras que Rioseco y Philominraj (2019) expresaron que la evaluación en términos estándar y generalizados se gestiona de manera sesgada, no es viable para un correcto aprendizaje, en primer lugar, no se enfoca en el saber verdadero, sino que se trata desde la superficialidad del caso. Estas pruebas son determinadas por el memorismo y la retención de información para el desarrollo de un ejercicio aplicativo impuesto por el docente y basado en la asignatura curricular, esa es la característica principal de las pruebas estandarizadas escritas. Es conclusión se determina que es necesario innovar las metodologías evaluativa, las practicas que no favorecen a la adquisición de aprendizajes, con el pasar del tiempo deben quedar obsoletas dentro del sistema educativo (pp. 48,55-56).

Procesos de Aprendizaje

Dimensión: Motivación

Según Limón y Barahona (2020) manifiestan que las consideraciones teórico-analíticas desde donde se considera la visión profesional del orientador constituyen una barrera para que el orientador reconozca sus propios saberes, sus propias

experiencias; reconozca su capacidad de análisis contextual y aporte a la construcción teórica sus saberes contextuales. Reconocer la experiencia analítica del orientador, de sus construcciones competenciales no profesionales, analizarlas, categorizarlas y colocarlas en la discusión de los expertos, es abonar a una nueva forma de construir la ciencia de la orientación (p. 24).

También Bakholskaya et al. (2020) manifestaron que la guía profesional en la pedagogía se basa en estudios de otros investigadores y colaboradores, quienes expusieron la guía metódica para la orientación de las personas dentro del proceso educativo y como su desarrollo contribuye a la orientación vocacional de las especialidades vistas en los últimos años de la carrera de pedagogía. El contenido recrea determinación y valoración de los estudiantes en sus especialidades pedagógicas promoviendo en los estudios superiores un ambiente donde el individuo se sienta auto realizado al concluir sus estudios, ya que durante su proceso educativo pudo adquirir habilidades metacognitivas, experiencia a través de sus prácticas pre profesionales, y conocimientos sólidos sobre su área de especialidad (p. 2).

Asimismo, Ochoa y Pérez (2019) comentaron que para concretar un proyecto de aprendizaje servicio (APS) es necesario que los miembros de la comunidad se involucren en las prácticas pedagógicas implementadas en las escuelas. El estudio recrea proyectos de esta índole en 3 diferentes escuelas, con la finalidad de determinar el impacto de esta metodología en pro la convivencia dentro de los centros educativos. La duración de los proyectos fue de 6 meses en ese lapso de tiempo se realizaron encuestas con el propósito de recaudar información y obtener resultados que indiquen el método de intervención adecuado para potenciar de manera positiva el clima escolar. Una inferencia importante es que la aplicación de leyes y reglamentos no son la razón por la cual se genera una buena convivencia, es por eso que se debe desarrollar las metodologías que innoven la gestión actual en los centros educativos (p. 1).

También López, Mancipe y Reyes (2019) expresan que para los estudiantes con parálisis cerebral los procesos de enseñanza-aprendizaje fueron gestionados de manera correcta, a través de los medios de participación activa en el aula del ciclo inicial de la J. T del I.E.D. Justo Víctor Charry, esta investigación de carácter descriptivo donde se realizó la obtención de datos para conocer los resultados de la pregunta previamente planteada en la encuesta, la cual fue contestada por los miembros de la comunidad

educativa, incluido los estudiante con parálisis cerebral, tomando en cuenta los estándares básicos de inclusión educativa (p. 8).

Por su parte Salmerón y Villafuerte (2020) manifestaron que mejorar la calidad de logros en la participación durante el aprendizaje escolar es el objetivo del estudio. Las practicas literarios de obras clásicas fueron dinámicas y articuladas durante las horas clase, eso potencio notablemente las habilidades lectoras de los estudiantes. Se concluye que la participación positiva de los alumnos refuerza la adquisición de aprendizajes durante las practicas programadas en la asignatura de lengua y literatura, acciones como leer en voz alta delante de los compañeros, o recitar poemas clásicos, son de gran ayuda para el dominio escénico y el refuerzo de la seguridad de los jóvenes (p. 163).

También Flores-Rivas y Álvarez (2020) refieren que nace la necesidad de poder evaluar los logros de aprendizaje, las herramientas tecnológicas y la autorregulación del aprendizaje, lo que demuestra que las personas que fueron objeto de estudio lograron demostrar que en tiempos difíciles pueden acomodarse hacia la adversidad tecnológica y lograron aprender a utilizarlos en mejora de su desarrollo personal y familiar (p. 107).

Dimensión: Participativa

De acuerdo con Hernández-Flórez (2020) expresa que los estudiantes motivados, son quienes desarrollan habilidades cognitivas con facilidad, todo esto es debido a una metodología constructiva. Por eso es necesario inducir que los estudiantes sean consecuentes entre sus pensamientos, sentimientos y accionar, el éxito académico guarda una fuerte correlación con la estabilidad emocional de las personas, por otra parte se determinó que los objetivos planteados a nivel personal, en este caso la adquisición de “nuevos conocimientos” y la satisfacción que se consigue con el cumplimiento de los mismos, son prácticas que enaltecen la actitud de los estudiantes y fortalecen sus aptitudes intrapersonales (p. 60).

También Azogue-Punina y Barrera-Erreyes (2020) manifestaron que efectivamente para una agrupación de alumnos, el estudio se convierte en fuente de motivación intrínseca en sus vidas, los centros educativos deben aplicar planes de intervención para medir cualitativamente la motivación, las causas y sus efectos reales de manera

constante, las calificaciones para algunos estudiantes son producto de estrés, ya que esta vinculada estrictamente con la vida estudiantil, las relaciones sociales, el entorno familiar, la ocupación del tiempo libre, factores que influyen significativamente para bien o para mal en el rendimiento escolar, por eso es necesario contar con líderes docentes que tengan la capacidad para motivar al alumnado y guiarlos por el camino del aprendizaje (p. 113).

Según Sandoval (2020) comenta que el sector educativo no se ha escapado de los estragos generados por el COVID-19, por su rápida propagación a través del mundo, se ha tenido que recurrir a plataformas web y demás medios digitales para poder continuar el proceso de enseñanza, pero con metodologías innovadoras. Para el trabajo de investigación se dio paso a la aplicación de un enfoque mixto, recolectando información a través de cuestionarios, lo que dio a conocer que tanto se maneja las TIC por parte de las personas vinculadas al entorno educativo (p. 24).

También Vargas-Murillo (2021) expresa que la vinculación entre las estrategias educativas y los TIC, fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, generan un vínculo entre los docentes y los alumnos. Abren la puerta a nuevas investigaciones, metodologías, contextualizaciones y espectros de alcance. De estos tópicos resaltan, los objetivos, mapas conceptuales, lluvias de ideas, e ilustraciones que los alumnos utilizan durante su desarrollo escolar. Por otro lado, el aporte de las tecnologías, el internet y su relación intrínseca con la educación conllevan una apertura a nuevos paradigmas donde se relacionan participantes y elementos que son pilares del sistema educativo (p. 69).

Por su parte Lasluisa et al. (2019) coinciden en indicar que las técnicas de participación son herramientas fundamentales en el proceso educativo, hoy en día es innegable la necesidad de aplicarlas en todas las áreas del conocimiento. En el presente estudio se pretende conocer la influencia de dichas técnicas en el aprendizaje de las ciencias naturales, en los cursos de séptimo de básica del plantel educativo "General Córdova" de la ciudad "San Juan Bautista de Ambato" de Ecuador, donde las dos variables serán indagadas. Dentro del contexto educativo las técnicas de participación y su estructuración desde un enfoque constructivista, dándole protagonismo al estudiante en su búsqueda de los aprendizajes (p. 2).

Asimismo, Jiménez et al. (2019) refieren que, en la carrera de psicología, es viable la aplicación de distintas técnicas de aprendizaje, lo cual les ha permitido a los estudiantes a sostener los conceptos teóricos difundidos por los docentes durante las horas clase, mientras interiorizan estos saberes y los aplican manera directa en los escenarios competentes de su carrera, un ejemplo de aquello, son las terapias conductuales (p. 92).

Dimensión: Colaborativa

Según Galán y Murillo-Esteba (2020) coincidieron en que muchos investigadores buscan determinar las diferencias de las actividades del aprendizaje, referente a las vías de interacción y los contextos sociales de donde estos sucesos se dan, diferenciando entre aprendizaje formal e informal, que se adquieren durante las experiencias cotidianas (p. 65).

De otro lado Figueroa-Céspedes (2020) manifiesta que los primeros años de vida de los seres humanos son cruciales ya que el desarrollo cognitivo está en todo su esplendor, la educación parvulario es la encargada de transformar y enriquecerlas experiencia de aprendizaje actual y potenciar los conceptos preexistentes acerca la intervención que se debería dar en los primeros años de vida. Se buscan establecer nexos en base a la pedagogía y los contextos socioculturales, en beneficio del desarrollo cognitivo de los niños y niñas para sus primeros años de vida (p. 107).

También Otero et al. (2019) manifestaron que un modelo fundamentado en los procesos analíticos y mecanismos de aprendizaje, vinculada a plataformas digitales enfoque es (open EDX) sus aportaciones dentro del proceso de aprendizaje en estudiantes de educación media de municipios de Colombia, es notoria. Se gestiona una plataforma que recomienda temas educativos acordes a los gustos y preferencias de las personas, para llegar a esta instancia se dedicaron entrevistas a grupos de docentes y estudiantes de educación secundaria, lo cual mostro la información necesaria para la correcta aplicación de la plataforma (p. 526).

Según González-Sanmamed et al. (2019) comentaron que entre colegas del área educativo se realizan análisis vagos sobre las prácticas de enseñanza dentro de las aulas, se manifiestan las dificultades que surgen dentro del proceso educativo y se expresan consejos para la solución de dichos inconvenientes, estas situaciones ponen

en tela de juicio la importancia de aprender a interactuar y llevar un proceso de enseñanza eficiente (p. 77).

Asimismo, Lizcano-Dallos, Barbosa-Chacón y Villamizar-Escobar (2019) comentaron que a través de la revisión bibliográfica se pudo discutir acerca los dispositivos pedagógicos empleados durante el proceso de enseñanza, se consideró la importancia de las tecnologías en términos educativos, además se realizó una proyección a largo plazo de como las tecnologías dominaran los escenarios educativos en unos próximos años (pp. 18-19).

Por su parte Cornide-Reyes y Villarroel (2021) resaltaron el modelo pedagógico Flipped Classroom en Ingeniería de Software y como su uso genera una motivación en el proceso colaborativo del aprendizaje dentro de los salones de clase. Las conclusiones generadas son satisfactorias, la razón principal es que los alumnos comprenden temas que anteriormente eran complicadas, ahora son sobrellevados con mayor eficacia, ya que los alumnos se apoyan en la plataforma digital para alcanzar sus objetivos académicos (p. 3).

2.2 Bases Teóricas

Plataforma Classdojo

Espeso (2019) manifiesta que ClassDojo es un medio web, donde un usuario, ejemplo un “profesor de matemáticas” puede recrear un aula y tiene a su disposición una respectiva lista de participantes que interactuaran con él, durante el proceso de aprendizaje (Secc. 2, párr. 1).

Según Allende (2021) refiere que el ClassDojo es una plataforma para gestionar la clase de forma gamificada y valorar a los estudiantes mediante insignias. Class Dojo permite la comunicación entre profesores y alumnos, permitiendo compartir los temas que se está aprendiendo en clase a través de fotos, videos y mensajes (Secc. 2, párr. 1)

Características

De acuerdo con Santo (2017) expresa que un aspecto positivo de la plataforma es que los niños son motivados por sus elementos de gamificación también se genera una apertura para que el docente se comunice con los representantes de los niños de forma directa. El profesor puede mandar un código personal a cada miembro de la familia,

para que conozcan la puntuación de sus hijos, justificando los motivos. hay un apartado que se llama Class story donde el docente subirá actividades, glosarios, foros, videos, que son de acceso para quienes cuenten con el código (párr. 5-7).

Asimismo, el portal Tic- Tac, Educar y Algo Más (2019) refiere que Class Dojo fue diseñada para un contexto educativo generalizado, más pensada en los primeros años educativos, nivel básico de primaria, debido a su interfaz colorida y direccionada a niños (párr. 4).

Dimensión: Innovadora

De acuerdo con Peiró (2019) definió a la innovación como un proceso que altera o modifica para bien, las ideas, caminos o protocolos establecidos con anterioridad, con el objetivo de que impacte de manera positiva en el mercado empresarial, obteniendo el éxito esperado (párr. 1-2).

Asimismo, el blog La Gestión (2021) definió a la innovación como un proceso que conlleva una transformación responsable de un suceso o producto, partiendo de la idea del beneficio social que esto generara a futuro (Secc. 2, párr. 5).

Características

Según FIBK (2021) indica las características de la innovación Es una acción, un proceso o una transformación que requiere un cambio o una modificación que implica alterar algo, Innovación requiere cambiar lo establecido. Es un cambio necesita ser introducido en el mercado debe ser anunciado para que no tome por sorpresa a los consumidores, Innovación requiere sustentabilidad a largo plazo (párr. 5-8)

Posada (21 de julio, 2021) Manifestó que algunas características de la Innovación son: Debe generar valor agregado, ventaja competitiva y ser útil o representar una mejora. Debe generar un beneficio. La innovación parte de un proceso creativo. Debe ser sostenible o perdurable en algún periodo de tiempo. Es adaptable y compatible. Busca un mejoramiento continuo. Espera generar soluciones. Busca facilitar las cosas. Parte de la aplicación de nuevos conocimientos (Secc. 4, párr. 1-9)

Dimensión: Accesible

Según Carrera (2021) expuso las condiciones necesarias para que el entorno social, los medios de producción y los servicios empleados para ser utilizados y practicables por

la ciudadanía en condiciones dignas y seguras. Parte de la estrategia “diseño para todos” que comprende los ajustes necesarios para que dichas condiciones sean adoptadas con eficacia (párr. 1).

Asimismo, Idital (2021) refiere que la accesibilidad web es el conjunto de técnicas y configuración que se realizan en una página web para que sea usable perfectamente por cualquier persona con o sin conocimientos o por cualquier persona con cualquier tipo de discapacidad (párr. 1).

Dimensión: Evaluar

El blog Definiciones pedagógicas (2021) evidencian que la evaluación tiene un fin tanto de enseñanza como de aprendizaje, se establece una interacción entre lo ya antes aprendido y lo nuevo descubierto, el docente emplea técnicas de monitoreo para cada alumno, lo cual implica que se conoce las falencias y las fortalezas de ellos (párr. 2)

También Virgula (2021) precisa que los criterios de evaluación indican la búsqueda de los objetivos académicos por parte del alumnado, hay que tener presente el elemento curricular lo cual ayuda a ubicar en tiempo y espacio, las fases del periodo lectivo y los alcances del mismo (párr. 1).

Características

En ese sentido es que el blog Definiciones pedagógicas (2021) enfatizan que, para alcanzar el máximo provecho del proceso educativo, el mismo debe contar con las siguientes características. **Formativa:** la metodología debe ser constructiva, que haga posible adentrar las modificaciones que el proceso de aprendizaje requiere, retroalimentándose a sí misma, dejando de lado los aspectos calificativos que han caracterizado a las evaluaciones. **Individualizada:** analizando particularmente el accionar de los alumnos y direccionarlos desde un punto de vista personalizado. **Continua:** debe ser constante para poder realizar las intervenciones pertinentes durante el proceso. **Integradora:** la evaluación debe cumplir con un proceso que abarque las diferentes materias que se pretenden enseñar (Secc. 3-4, párr. 1-4).

La evaluación formativa se utiliza para continuar el progreso académico de los alumnos durante el curso de la enseñanza. Su objetivo principal es proporcionar información constante sobre los logros y los errores de enseñanza tanto a los docentes como a los estudiantes cuando la enseñanza está en marcha. La retroalimentación a los

estudiantes refuerza el buen aprendizaje y reconoce los errores particulares de aprendizaje que requieren corrección (párr. 1).

Procesos de Aprendizaje

De acuerdo con Peiró (2020) comenta que el proceso de aprendizaje es referenciado en la cantidad de conocimientos y recursos que adquieren los estudiantes tras vivir experiencias académicas, aunque dicho proceso no es exclusivo de las aulas, también se da en el entorno social (párr. 1).

También García (2021) refiere que el aprendizaje se estipula como la adquisición de saberes tras el proceso académico, actividades recreativas o experiencias de vida, interiorizamos esos conocimientos a través de los sentidos, la observación, la reflexión, el razonamiento, lo cual nos hace descubrir destrezas, habilidades, valores, normativas, reglas de convivencia y formas de actuar en diferentes situaciones requeridas (párr. 2).

Características

Continuando con Peiró (2020) manifiesta que, en los diferentes planteles educativos, de nivel primario, secundario y superior, el aprendizaje esta fijamente relacionado a la interacción y el trato entre docente y alumno. El docente hace uso de sus habilidades y recursos didácticos para fomentar un ambiente agradable, donde la participación sea primordial, el docente debe estar predispuesto a contestar las dudas que surgen en el proceso de aprendizaje (párr. 3-4).

Dimensión: Motivación

Según Redactores Profesionales (2021) mencionan que la motivación se define como un conglomerado de estímulos, generados por la percepción exterior, generando alteraciones en la conducta. un tema ampliamente estudiado en la carrera de psicología, ya que determina gran parte del comportamiento humano a nivel individual y colectivo (párr. 1).

Por su parte Farley (2021) expresa que la fuerza que empuja la conducta humana se denomina “motivación” hay un sinnúmero de teorías que explican como la motivación incide de manera positiva o negativa en el comportamiento de los seres humanos, gran número de profesionales estudian la motivación separándola en tres partes, la dirección, la intensidad y la persistencia, unidos estos tres conceptos dan paso a lo que conocemos como el estado motivacional (párr. 1).

Características

Expreso que las características principales de la motivación son que es un fenómeno individual intrínseco, con un gran grado de complejidad, produce alteración en la conducta humana, es intencional y producida por uno mismo o factores externos, es retroalimentativa, forja la autoestima y no tiene relación alguna con la presión producida por la sociedad. (Secc. 2, párr. 1-10).

De acuerdo con Aicad (2021) puntualiza que, si bien ya hemos mencionado algunos ejemplos, a su vez este tipo de motivación se puede caracterizar por los siguientes factores: Ocurre por voluntad propia. No es competitiva. Su finalidad no es recibir algún beneficio o retribución. Está relacionada a los gustos y preferencias personales. Es autónoma. Produce sensación de bienestar, tranquilidad, placer, orgullo y autorrealización (Secc. 4, párr. 1-6).

Dimensión: Participativa

Según Pérez (2019) expresa que la participación activa, evita el aburrimiento durante el proceso de enseñanza, el docente trata de conectar con el estudiante, aumentando su motivación e interés por participar, interactuar y opinar sobre los temas tratados durante la clase, convirtiéndose en un protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje (párr. 1).

También Unir (2021) comenta que el aprendizaje significativo es a largo plazo, se mantiene en las capacidades de los estudiantes y se fortalece, con la adquisición de nuevos saberes, los alumnos juegan un papel fundamental, ya que de forma autodidacta van interiorizando conocimientos desde la educación primaria, el proceso es denominado “construcción de aprendizaje” (párr. 1).

Características

De acuerdo con Bagué et al. (2021) comentaron que los espacios recreados a que se fomente el aprendizaje colectivo, son lugares que dan apertura a la participación estudiantil, fomentando un sentido de pertenencia por los mismos, donde la unión para buscar soluciones grupales a las problemáticas planteadas, se torna un proceso interesante, la educación se sobrelleva de forma innovadora, pacífica y humanista, donde los sueños de una generación se forjan a través de la cooperación y el aprendizaje (pp. 535-536).

Dimensión: Colaborativa

Según Vaillant y Manso (2019) concuerdan que el “aprendizaje colaborativo”, se define como una actividad lúdica, recreada para que la cooperación entre los estudiantes sea fomentada, desde la búsqueda de soluciones particulares y generales, teniendo como eje funcional, la interacción entre semejantes (p. 23).

Del mismo modo Peiró (2020) refiere que “el aprendizaje colaborativo” se da cuando las personas comparten la misma visión, definida la idea se solidifica la acción cuando el grupo interviene y se forja la interacción necesaria para que el aprendizaje significativo se haga latente (párr. 1).

Características

Según Hotmart (2021) precisa que la aplicación del aprendizaje significativo desvaría según la contextualización y objetivos por la que se la llevo a cabo, no obstante, cada finalidad tiene su propósito específico, el cual es conseguir la comprensión de los temas tratados, que el grupo interiorice esos conceptos y los apliquen en su diario vivir, para lograr eso el aprendizaje colaborativo se fundamenta a través de actividades recreativas, prácticas, sesiones de diálogo, preguntas, debates, etc. (Secc. 7, párr. 1)

Dislexia

Para muchos la dislexia es la causa del fracaso escolar, pero podemos decir también cuando un niño con un coeficiente intelectual normal tiene un retraso de al menos dos años en lectura y escritura, pues bien:

La dislexia es un desorden específico en la aceptación de la información escrita, se manifiesta en dificultades reiteradas y persistentes para ejercitar la lectura. Esta pérdida radica en el repaso de textos y trae como resultado dificultades en el conocimiento que al poseer afectada la recepción, nuestros problemas para decodificar el contenido de los símbolos individuales que forman parte del texto que se intenta leer y se manifiesta a la hora de escribir es donde aparecen los síntomas de expresión. (Galarza, 2019, p.16).

Principales dificultades encontradas durante el proceso de lectoescritura presentada en niños con dislexia en este sentido la, prevención implica contar con indicadores observables que permitan tomar medidas para evitar problemas emocionales en el

niño, pero se debe ser muy exhaustos con la detección de esta dificultad, si tenemos en cuenta que en el nivel inicial y primer grado el niño está construyendo el sistema de escritura, la detección temprana constituye entonces un problema muy complejo. Atendiendo, además a la Resolución CFE N° 174/12 “Pautas federales para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje y las trayectorias escolares en Nivel Inicial, Nivel Primario y Modalidades”, en la que se contempla la Unidad Pedagógica, cuya finalidad es respetar los distintos tiempos de los niños en el aprendizaje de la lecto-escritura, considerando para esto y tal como se sostiene en la misma Ley de Educación, que se trata de un proceso, que se desarrolla y afianza a lo largo de toda la escolaridad.

En relación a la lectura

- Lectura lenta.
- Falta de fluidez con vacilaciones en palabras poli silábicas o de uso poco frecuentes.
- Errores de frecuencia fonológica.
- Dificultades en el reconocimiento espacial de direccionalidad (leer dolo por lodo).
- Omisión de palabras (conjunciones, artículos).
- Adiciones de palabras.

Sustituciones no corregidas de diferentes tipos, ejemplo: visuales; leer maleta por maceta, derivaciones, leer violinista por violín.

- Dificultad en la comprensión de textos.

Con respecto a la escritura

- Dificultad para expresarse por escrito.
- Omisión de letras o segmentos al interior de una palabra.
- Sustitución de letras.
- Frecuencia elevada de errores ortográficos.
- Manejo inadecuado en la separación de palabras. (Galarza y Santa fe, 2019, p. 18).

Capítulo III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de investigación

Experimental.

En esta investigación el diseño es experimental, de tipo pre, en las que se evaluará en dos momentos el comportamiento de la variable dependiente: el proceso de aprendizaje, en el primer momento se aplicará un test pre a los estudiantes con dislexia de la institución educativa que han sido identificados por la oficina institucional correspondiente, luego de ello se brindará sesiones de reforzamiento a través de la plataforma ClassDojo con una dinámica desarrollada por las docentes y posteriormente a ello se volverá a tomar un post test. El diseño de investigación es un conjunto de decisiones que conforman un plan maestro que especifica métodos y procedimientos para recolectar y analizar la información necesaria. El diseño elegido depende de: el tipo de problema, el conocimiento disponible sobre el problema y los recursos utilizados para estudiar el problema. El diseño de investigación experimental describe fenómenos después de manipular intencionadamente las condiciones del sujeto. (Radhakrishnan 2013).

3.1.1. Tipo de investigación:

De acuerdo al **propósito es Aplicada**, porque se permite aplicar los conocimientos existentes en la resolución de problemas a través de la puesta en práctica de procesos sustentados en los conocimientos. De acuerdo al **enfoque es Mixta**, es la forma que los investigadores usan para la combinación de técnicas tanto cualitativos y cuantitativos con el fin de combinar estas herramientas y potenciar la investigación, y de acuerdo al **alcance es Descriptiva – Explicativa (causal)**, pues la investigación será descriptiva porque describirá a las unidades de estudio, mediante la aplicación de una técnica utilizando el instrumento correspondiente, y explicativa causal porque se evidenciará las causas y efectos que se producen en la investigación.

3.1.2. Población y Muestra

Población. Está compuesta por un conjunto de elementos que contienen determinadas características a estudiar, (Ventura, 2017, p. 648). Para la presente investigación se consideró a los estudiantes de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera” que presentan este desorden (dislexia) y que identificados y certificados suman en 30 estudiantes, considerando los criterios de inclusión y exclusión.

Muestra. Debido a que la población de estudio es pequeña, se consideró aplicar el criterio de muestra censal; es decir; se escoge la totalidad de la población que son 30 estudiantes con dislexia en la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”.

Operacionalización de las variables.

V. Independiente: Plataforma Classdojo

Espeso (2019) manifiesta que ClassDojo es un medio web, donde un usuario, ejemplo un “profesor de matemáticas” puede recrear un aula y tiene a su disposición una respectiva lista de participantes que interactuaran con él, durante el proceso de aprendizaje (Secc. 2, párr. 1).

Dimensiones de estudio

- Innovadora
- Accesible
- Evaluar

V. Dependiente: El Proceso de Aprendizaje

García (2021) refiere que el aprendizaje se estipula como la adquisición de saberes tras el proceso académico, actividades recreativas o experiencias de vida, interiorizamos esos conocimientos a través de los sentidos, la observación, la reflexión, el razonamiento, lo cual nos hace descubrir destrezas, habilidades, valores, normativas, reglas de convivencia y formas de actuar en diferentes situaciones requeridas (párr. 2).

Dimensiones de estudio

- Motivación
- Participativa
- Colaborativa

3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Técnicas.

La encuesta es un método que se realiza en una investigación y está formada por preguntas y análisis de la misma, dicho de otro modo. Se dice que la encuesta es un método descriptivo que se puede utilizar para recoger ideas, necesidades, referencias, hábitos de uso, en una investigación. (Torres, Paz y Salazar, 2019, p. 4).

Instrumentos

Instrumento de obtención de información primaria cualitativa y cuantitativa dependiendo del tipo de investigación que vayamos hacer determinante en nuestros ámbitos de investigación, de manera similar, podemos decir que: “El cuestionario es el conjunto de preguntas sobre hechos o intereses en una investigación que los encuestados indican, es un instrumento esencial para la elaboración de datos, pueden ser: Abiertos – Cerrados” (Torres, Paz y Salazar 2019, p. 8).

3.3. Técnicas de Análisis de Resultados

Procedimientos.

Los procedimientos siguen una secuencia lógica dentro del proceso investigativo, los mismos que demandan mucho profesionalismo para evitar sesgos en los análisis respectivos. La información recolectada será procesada a través de la herramienta de Office Microsoft Excel, y la herramienta estadística SPSS debido a que permite el ordenamiento de los datos alcanzados para la determinación de los principales fenómenos de estudio, además, facilitará la interpretación de los resultados investigativos y que ayudará al establecimiento de conclusiones específicas de acuerdo a los objetivos del presente estudio.

Aspectos Éticos.

Según Belmont (1979) en su publicación sobre los Principios éticos y normas para el desarrollo de investigación que involucran seres humanos, argumenta acerca de los principios y redacta lo siguiente: **Respeto a las personas.**- Todas las personas tienen opiniones y visiones diferentes, la educación, cultura y entorno social que vivimos genera características que nos vuelven únicos, las opiniones diferentes enriquecen a la sociedad debemos respetar y comprender a los demás cuando sus opiniones son diferentes. **Beneficencia.**- Es la acción de ayudar a las personas más necesitadas sin nada a cambio, es la disposición que posee una persona para llevar y promover actos que ayuden a los necesitados, de manera voluntaria, por el bien de las personas involucradas. **Justicia.**- Es el valor principal moral de las personas lo cual viven dando a cada quien lo que les pertenece, lo cual todos los individuos ponen en práctica de manera correcta buscando el bien propio como para el de los demás (p. 3).

Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados obtenidos en la Investigación.

Tabla 1

El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma

Nivel de Cumplimiento	PRE		POST	
	f _i	%	f _i	%
NUNCA	14	46.67	0	0.00
CASI NUNCA	14	46.67	0	0.00
A VECES	2	6.66	14	46.67
CASI SIEMPRE	0	0.00	15	50.00
SIEMPRE	0	0.00	1	3.33
TOTAL	30	100.00	30	100

Fuente: Las Autoras



Figura 1. El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se puede evidenciar que 28 estudiantes no se logran adaptar al nuevo proceso (14 nunca y 14 casi nunca) y solo 2 estudiantes a veces se logran adaptar, mientras que en la prueba Post (después de la inducción en la plataforma Classdojo) 14 estudiantes a veces se suelen adaptar fácilmente, mientras que 16 lo lograron fácilmente (15 casi siempre y 1 siempre).

Tabla 2

La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil

Nivel de Cumplimiento	PRE		POST	
	f _i	%	f _i	%
NUNCA	0	0.00	0	0.00
CASI NUNCA	25	83.33	0	0.00
A VECES	4	13.33	1	3.33
CASI SIEMPRE	1	3.34	8	26.67
SIEMPRE	0	0.00	21	70.00
TOTAL	30	100.00	30	100.00

Fuente: Las Autoras



Figura 2. La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil

Interpretación:

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se puede evidenciar que 25 estudiantes no logran acceder fácilmente a información a través de la plataforma, mientras que 4 a veces lo logran y solo 1 casi siempre lo logra, mientras que en la prueba Post (después de la inducción en la plataforma Classdojo) 1 estudiante a veces logra acceder fácilmente y 29 logran acceder fácilmente a la información a través de la plataforma (8 casi siempre y 21 siempre).

Tabla 3

Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma

Nivel de Cumplimiento	PRE		POST	
	f _i	%	f _i	%
NUNCA	23	76.67	0	0.00
CASI NUNCA	4	13.33	0	0.00
A VECES	3	10.00	2	6.67
CASI SIEMPRE	0	0.00	2	6.67
SIEMPRE	0	0.00	26	86.66
TOTAL	30	100.00	30	100.00

Fuente: Las Autoras

**Figura 3.** Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma**Interpretación:**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se puede evidenciar que 27 estudiantes no logran valorar el aprendizaje a través de la plataforma (23 nunca y 4 casi nunca), y solo 3 a veces lo logran, mientras que en la prueba Post (después de la inducción en la plataforma Classdojo) 2 estudiantes a veces logran valorar el aprendizaje y 28 logran una valoración por el aprendizaje que se logra a través de la plataforma (2 casi siempre y 26 siempre).

Tabla 4

Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje

Nivel de Cumplimiento	PRE		POST	
	f _i	%	f _i	%
NUNCA	17	56.67	0	0.00
CASI NUNCA	11	36.67	0	0.00
A VECES	2	6.67	1	3.33
CASI SIEMPRE	0	0.00	2	6.67
SIEMPRE	0	0.00	27	90.00
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Las Autoras

**Figura 4.** Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje**Interpretación:**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se puede evidenciar que 28 estudiantes no alcanzan premios o incentivos por logros alcanzados a través de la plataforma (17 nunca y 11 casi nunca), y solo 2 a veces alcanzan premios o incentivos por logros alcanzados, mientras que en la prueba Post (después de la inducción en la plataforma Classdojo) 1 estudiante a veces alcanza premios o incentivos por logros alcanzados y 29 alcanzan premios o incentivos por logros alcanzados en el aprendizaje que se logra a través de la plataforma (2 casi siempre y 27 siempre).

Tabla 5

La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje

Nivel de Cumplimiento	PRE		POST	
	f _i	%	f _i	%
NUNCA	20	66.67	0	0.00
CASI NUNCA	6	20.00	0	0.00
A VECES	4	13.33	3	10.00
CASI SIEMPRE	0	0.00	16	53.33
SIEMPRE	0	0.00	11	36.67
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Las Autoras



Figura 5. La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje

Interpretación:

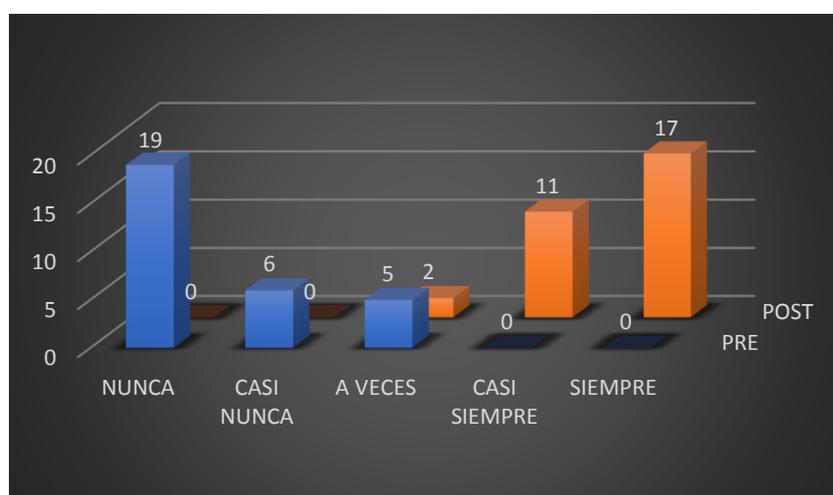
De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se puede evidenciar que 26 estudiantes no logran una permanente participación en clases que le ayude a mejorar el aprendizaje a través de la plataforma (20 nunca y 6 casi nunca), y solo 4 a veces lo logran una permanente participación en clases, mientras que en la prueba Post (después de la inducción en la plataforma Clasdojo) 3 estudiantes a veces logran una permanente participación en clases y 27 logran una permanente participación en clases que le ayude a mejorar el aprendizaje a través de la plataforma (16 casi siempre y 11 siempre).

Tabla 6

La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante

Nivel de Cumplimiento	PRE		POST	
	f _i	%	f _i	%
NUNCA	19	63.33	0	0.00
CASI NUNCA	6	20.00	0	0.00
A VECES	5	16.67	2	6.67
CASI SIEMPRE	0	0.00	11	36.67
SIEMPRE	0	0.00	17	56.67
TOTAL	30	100	30	100

Fuente: Las Autoras

**Figura 6.** La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante**Interpretación:**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se puede evidenciar que 25 estudiantes no logran una dinámica colaborativa que le brinde seguridad en el aprendizaje a través de la plataforma (19 nunca y 6 casi nunca), y solo 5 a veces lo logran esa dinámica colaborativa, mientras que en la prueba Post (después de la inducción en la plataforma Classdojo) 2 estudiantes a veces logran valorar esa dinámica colaborativa y 28 logran una dinámica colaborativa que le brinde seguridad en el aprendizaje a través de la plataforma (11 casi siempre y 17 siempre).

4.2. Pruebas estadísticas aplicadas

Prueba T de Student para muestras relacionadas

1. Planteamiento de Hipótesis

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

2. Nivel de significancia

$$\alpha = \text{alfa} = 0.05$$

3. Prueba estadística

Prueba t para muestras relacionadas

4. Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Si $p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

5. Resultado y conclusión

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Tabla 7

Prueba t para muestras relacionadas del Pre y Post test del uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en niños con Dislexia

	IC 95 %		t	gl	Sig. (bilateral)
	Inferior	Superior			
Pre - Post	-47.859	-42.207	-32.592	29	0.000

Como $p = 0.000$ y ello es < 0.05 , por lo tanto rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1 , es decir las medias entre el pre y post tes son significativamente diferentes, por lo tanto concluimos que el uso de la plataforma ClassDojo mejora significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes con Dislexia de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.

Tabla 8

Puntuaciones Pre y Post test del uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en niños con Dislexia

N°	Pre	Post
1	38	82
2	31	71
3	26	80
4	41	77
5	28	78
6	26	80
7	28	75
8	26	78
9	43	78
10	25	79
11	28	75
12	27	67
13	44	81
14	27	69
15	28	65
16	45	82
17	30	79
18	44	78
19	31	83
20	28	80
21	40	77
22	27	74
23	48	87
24	28	78
25	26	79
26	31	78
27	26	84
28	44	79
29	27	63
30	30	86

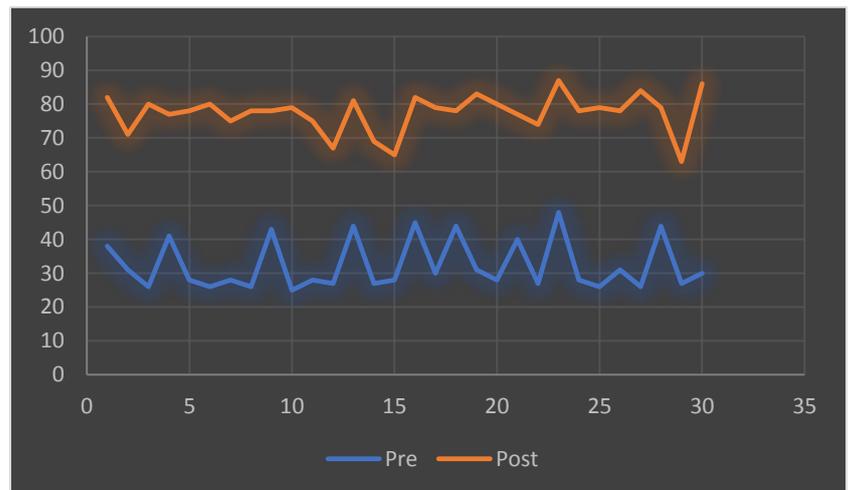


Figura 7. Puntuaciones Pre y Post test del uso de la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en niños con Dislexia

Fuente: Fichas de Observación
Pre y Post

Tabla 9
Correlaciones de muestras emparejadas

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Pre & Post	30	,354	,055

4.3. Discusión de resultados

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 1, sobre si El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se pudo evidenciar que 28 estudiantes no se logran adaptar al nuevo proceso, mientras que en la prueba Post (después de la inducción) 14 estudiantes a veces se suelen adaptar fácilmente, mientras que 16 lo lograron fácilmente (15 casi siempre y 1 siempre), esto se corrobora con lo manifestado por Ortega-Auquilla et al. (2019) quienes expresaron la importancia de encontrar nuevas metodologías educacionales, el estudio evidencian que los aplicativos empleados, la creatividad y medios dinámicos enfocados por retos progresivos, que promueven las destrezas de los estudiantes, demostrando que usar de forma correcta los recursos de aprendizaje, potencian el involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, su creatividad oral se maximiza lo cual genera avances significativos en el manejo del idioma (p. 839). Asimismo, Guerrero (2019) refiere que el desarrollo de nuevas estrategias y todo tipo de motivación hacia los participantes dentro del programa, es adecuado. El recurso permite que los alumnos experimenten una motivación y empatía dentro de las aulas, a su vez la participación aumenta (pp. 66-67). También Tovar (2020) manifiesta que el uso de la plataforma ClassDojo genera actitudes de curiosidad. No obstante, esto no se habría sido posible sin planificaciones previamente diseñadas, textualmente el autor comento “Aunque al final los resultados fueron exitosos, al principio fue frustrante, las herramientas de trabajo no fueron de agrado, los padres de familia y los estudiantes fueron adaptándose a este innovador recurso, lo cual me dio tranquilidad para seguir mejorando la plataforma de ClassDojo lo cual desarrolla la participación activa y el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto” (p. 29).

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 2, sobre si La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se pudo evidenciar que 25 estudiantes no logran acceder fácilmente a información a través de la plataforma, mientras que en la prueba Post (después de la inducción) 29 logran acceder fácilmente a la información a través de la plataforma (8 casi siempre y 21 siempre), esto se confirma con lo expuesto por Almeida y Hidalgo (2021) quienes manifiestan que, para los educadores les facilita el

trabajo de realizar actividades personalizadas y alcanzar los objetivos planteados. Los docentes se involucran y participan de manera activa en la clase y a los centros educativos les permite tener una conexión directa con los padres por medio de la plataforma y que conozcan el proceso de aprendizaje de sus hijos; además, proporciona un desarrollo más efectivo al ser un método novedoso y divertido. La guía de uso de ClassDojo gamificado para el desarrollo de destrezas (p. 98). Por su parte Solís y Cepeda (2021) enfatizan que, del análisis comparativo de varias plataformas de gestión de aula disponibles en internet, tales como: Cerebriti, Classcraft, ClassDojo, Kahoot y Socrative; se logró determinar a ClassDojo como la mejor evaluada en relación con los aspectos: facilidad de uso, tipo de licencia, ambiente de ejecución (plataformas), actividades, calidad de la herramienta e instalación. En el ambiente experimental de la investigación se desarrolló un aula virtual configurada en la plataforma ClassDojo en la que se enlazaron actividades lúdicas virtuales (juegos) del repositorio de la biblioteca de actividades JClic (p. 89).

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 3, sobre si Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se pudo evidenciar que 27 estudiantes no logran valorar el aprendizaje a través de la plataforma (23 nunca y 4 casi nunca), mientras que en la prueba Post (después de la inducción) 28 logran una valoración por el aprendizaje que se logra a través de la plataforma (2 casi siempre y 26 siempre), esto se corrobora con lo expuesto por Cunill y Curbelo (2020) quienes coinciden que la actividad evaluativa es un recurso valioso, porque le demuestra al estudiante su dominio referente a los temas previamente explicados por el docente. No obstante, para que los datos obtenidos sean certificados, es necesario el uso de un instrumento adecuado para llevar el proceso evaluativo de manera óptima y poder realizar las observaciones pertinentes (p. 7). En contraparte Rioseco y Philominraj (2019) expresan que la evaluación en términos generales se gestiona de manera sesgada, no viable para un correcto aprendizaje, estas pruebas son determinadas por el memorismo y la retención de información para el desarrollo de un ejercicio aplicativo impuesto por el docente y basado en la asignatura curricular. Es conclusión se determina que es necesario innovar las metodologías evaluativa, las practicas que no favorecen a la adquisición de aprendizajes, con el pasar del tiempo deben quedar obsoletas dentro del sistema educativo (pp. 48,55-56).

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 4, sobre si Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se pudo evidenciar que 28 estudiantes no alcanzan premios o incentivos por logros alcanzados a través de la plataforma (17 nunca y 11 casi nunca), mientras que en la prueba Post (después de la inducción) 29 alcanzan premios o incentivos por logros alcanzados en el aprendizaje que se logra a través de la plataforma (2 casi siempre y 27 siempre), esto concuerda con lo referido por Limón y Barahona (2020) quienes manifiestan que las consideraciones teórico-analíticas desde donde se considera la visión profesional del orientador constituyen un eje motivador para que el orientador reconozca sus propios saberes, sus propias experiencias; reconozca su capacidad de análisis contextual y aporte a la construcción teórica sus saberes contextuales (p. 24). Por su parte Salmerón y Villafuerte (2019) manifestaron que mejorar la calidad de logros en la participación durante el aprendizaje escolar es el objetivo del estudio. Las practicas literarios de obras clásicas fueron dinámicas y articuladas (gamificadas) durante las horas clase, eso potencio notablemente las habilidades lectoras de los estudiantes. Se concluye que la participación positiva de los alumnos refuerza la adquisición de aprendizajes durante las practicas programadas en la asignatura de lengua y literatura, acciones como leer en voz alta delante de los compañeros, o recitar poemas clásicos, son de gran ayuda para el dominio escénico y el refuerzo de la seguridad de los jóvenes por los cuales obtienen reconocimiento (p. 163). También Flores-Rivas y Álvarez (2019) refieren que nace la necesidad de poder evaluar los logros de aprendizaje, las herramientas tecnológicas y la autorregulación del aprendizaje, lo que demuestra que las personas que fueron objeto de estudio lograron demostrar que en tiempos difíciles pueden acomodarse hacia la adversidad tecnológica y lograron aprender a utilizarlos en mejora de su desarrollo personal y familiar es la motivación esencial (p. 107).

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 5, sobre si La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se pudo evidenciar que 26 estudiantes no logran una permanente participación en clases que le ayude a mejorar el aprendizaje a través de la plataforma (20 nunca y 6 casi nunca), mientras que en la prueba Post (después de la inducción) 27 logran una permanente participación en clases que le ayude a mejorar el aprendizaje a través de la plataforma (16 casi siempre y 11 siempre), es va concordante con lo

expuesto por Hernández-Flórez (2020) quien expresa que los estudiantes motivados, son quienes desarrollan habilidades cognitivas con facilidad, todo esto es debido a una metodología constructiva. Por eso es necesario inducir que los estudiantes sean consecuentes entre sus pensamientos, sentimientos y accionar, el éxito académico guarda una fuerte correlación con la estabilidad emocional de las personas, por otra parte la adquisición de “nuevos conocimientos” y la satisfacción que se consigue con el cumplimiento de los mismos, son prácticas que enaltecen la actitud de los estudiantes y fortalecen sus aptitudes intrapersonales (p. 60). También Vargas-Murillo (2021) expresa que la vinculación entre las estrategias educativas y los TIC, fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un vínculo participativo entre los docentes y los alumnos, abriendo la puerta a nuevas investigaciones, metodologías, contextualizaciones y espectros de alcance (p. 69). Por su parte Lasluisa et al. (2019) coinciden en indicar que las técnicas de participación son herramientas fundamentales en el proceso educativo, hoy en día es innegable la necesidad de aplicarlas en todas las áreas del conocimiento. Dentro del contexto educativo las técnicas de participación y su estructuración desde un enfoque constructivista, dándole protagonismo al estudiante en su búsqueda de los aprendizajes (p. 2).

De acuerdo con los datos obtenidos en la Tabla 6, sobre si La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante, al respecto de 30 estudiantes con Dislexia en la prueba Pre se pudo evidenciar que 25 estudiantes no logran una dinámica colaborativa que le brinde seguridad en el aprendizaje a través de la plataforma (19 nunca y 6 casi nunca), mientras que en la prueba Post (después de la inducción) 28 logran una dinámica colaborativa que le brinde seguridad en el aprendizaje a través de la plataforma (11 casi siempre y 17 siempre), es se corrobora con lo expuesto por Otero et al. (2019) quienes manifestaron que un modelo fundamentado en los procesos analíticos y mecanismos de aprendizaje, vinculada a plataformas digitales enfoque es (open EDX) sus aportaciones dentro del proceso de aprendizaje en estudiantes de educación media, es notoria. Se gestiono una plataforma que recomienda temas educativos acordes a los gustos y preferencias de las personas, para llegar a esta instancia se dedicaron entrevistas a grupos de docentes y estudiantes de educación secundaria, lo cual mostro la información necesaria para la correcta aplicación de la plataforma (p. 526). Asimismo, Lizcano-Dallos, Barbosa-Chacón y Villamizar-Escobar (2019) comentaron que a través de la revisión bibliográfica se pudo discutir

acerca los dispositivos pedagógicos empleados durante el proceso de enseñanza, se consideró la importancia de las tecnologías en términos educativos y las retroalimentaciones que éstas generan, además se realizó una proyección a largo plazo de como las tecnologías dominaran los escenarios educativos en unos próximos años (pp. 18-19). Por su parte Cornide-Reyes y Villarroel (2021) resaltan que el modelo pedagógico Flipped Classroom y su uso genera una motivación en el proceso colaborativo del aprendizaje dentro de los salones de clase. Las conclusiones generadas son satisfactorias, la razón principal es que los alumnos comprenden temas que anteriormente eran complicadas, ahora son sobrellevados con mayor eficacia, ya que los alumnos se apoyan en la plataforma digital para alcanzar sus objetivos académicos (p. 3).

Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. El presente trabajo investigativo concluye que la manera en que se relacionan las variables uso de Classdojo y el proceso de aprendizaje es Media, con una correlación de muestras emparejadas: Moderada, con lo cual se evidencia que a un mayor y mejor uso de la plataforma Classdojo se obtendrá un mejor proceso de aprendizaje por parte de los niños con Dislexia de la unidad educativa Jaime Roldós Aguilera de Montalvo.
2. Del análisis realizado, se han podido identificar características del uso de la plataforma Classdojo, a la innovación, que evidencia poner en práctica lo nuevo y novedoso que contribuye como estrategia de enseñanza, la accesibilidad que permite un adecuado y pertinente uso de la plataforma y el carácter evaluativo que genera la valoración de los aprendizajes asignando puntuaciones que a su vez se vuelven incentivos para los niños con Dislexia en su proceso formativo.
3. Asimismo, se identificaron las características más saltantes del proceso de aprendizaje, encontrándose a la motivación como el que representa la puerta que abre el mayor número de oportunidades a lograr, la acción participativa, mediante la cual se involucra a todos los estudiantes en su afán de mostrar su avance, la mejora tanto en escritura como en lectura y de carácter colaborativo, pues en su interacción con el entorno en el que se desarrolla puede asimilar a través de los diferentes mecanismos pedagógicos, su aprendizaje.
4. También se han podido analizar los factores influyentes en esa relación como a los procesos de innovación que permiten nuevos aprendizajes y nuevas formas de aprender, asimismo, el fácil uso que permite una accesibilidad adecuada a entorno de aprendizaje, los elementos valorativos por el cual los niños asimilan su nueva forma de aprender, también la importancia de obtener logros mejorar la lecto-escritura y utilizar adecuados mecanismos de aprendizaje.
5. Se pudo determinar que el nivel relacional entre las variables existe y ha quedado demostrado que son variables que se relacionan con un coeficiente de correlación de muestras emparejadas de 0,354 valor que permite afirmar una relación significativa.

5.2. Recomendaciones

1. A las autoridades educativas, hacer una mayor difusión de esta plataforma entre el cuerpo docente, estudiantes y padres de familia con el fin de ser actores activos en el proceso de aprendizaje de los niños con Dislexia.
2. A los docentes de la institución, a permanecer en constante capacitación en temáticas vinculadas a necesidades educativas especiales, en estrategias de enseñanza y de aprendizaje y otras que sirvan de soporte al logro de competencias en niños con Dislexia.
3. A los padres de familia, a motivar a sus hijos con estrategias de interrelación a mejorar sus aprendizajes, comprendiendo que el problema de la Dislexia puede ser superado y que permanecer atentos respecto al desarrollo de sus niños.

Capítulo VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aicad (06 de agosto, 2021). Motivación intrínseca: la fusión de la vocación y el trabajo. Aicad Business School. <https://www.aicad.es/motivacion-intrinseca/>
- Allende (02 de septiembre, 2021). ClassDojo, una plataforma para gestionar el aula. Creatividad. <https://www.creatividad.cloud/%E2%96%B7-classdojo-una-plataforma-para-gestionar-el-aula/>
- Almeida, J. y Hidalgo, D (2021). La gamificación y el desarrollo de destrezas del ámbito relaciones lógico matemática en la modalidad online del nivel inicial II. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32632>
- Azogue-Punina, J. y Barrera-Erreyes, H. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 5(6), 99-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518090>
- Bagué, Y., Mora, E., Pérez, V. y Luna, M. (2021). Un espacio de aprendizaje participativo: lecturas comunitarias sobre medioambiente. Revista Universidad y Sociedad, 13(5), 534-541. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202021000500534
- Bakholskaya, N., Velikanova, S., Kozhushkova, N., Sunagatullina, I. I., Kashuba, I. V., y Chernykh, O. P. (2020). The characteristics of professional pedagogy orientation. Propósitos y Representaciones, 8(3), 1-8. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n3.472>
- Camacho, M. (2019). Uso de la gamificación, el juego para mejorar competencias en los aprendices. Rutas De formación: Prácticas Y Experiencias, (8), 50–57. <https://doi.org/10.24236/24631388.n.2019.2275>
- Campuzano-López, J., Pazmiño-Campuzano, M. y San Andrés-Laz, E. (2020). Dispositivos móviles y su influencia en el aprendizaje de la Matemática. Ciencias de la educación. 7(1). pp. 648-662. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1669/3246>
- Carreras, O. (16 de diciembre, 2021). Glosario de usabilidad y accesibilidad web. Usableyaccesible.com. https://www.usableyaccesible.com/recurso_glosario.php
- Constante, S. (2020, 16 junio). Ecuador: la educación online desde casa es imposible e injusta. El País. https://elpais.com/elpais/2020/06/12/planeta_futuro/1591955314_376413.html
- Cornide-Reyes, H. y Villarroel, R. (2019). Método para Promover el Aprendizaje Colaborativo en Ingeniería de Software. Formación universitaria, 12(4), 3-12. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000400003>

- Corona, L. (2019, 16 diciembre). La educación interactiva, clave en el proceso de aprendizaje. Tec Review. <https://tecreview.tec.mx/2019/12/16/tendencias/la-educacion-interactiva-clave-en-proceso-aprendizaje/>
- Cunill, M. y Curbelo, L. (2020). El proceso de evaluación del desempeño en las especialidades médicas. Educación Médica Superior, 34(3), 1-16. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412020000300013&lng=es&tlng=es
- Definiciones pedagógicas (14 de mayo, 2021) Evaluación: ¿Qué es? y su Proceso. Editorial MD. <https://www.editorialmd.com/blog/evaluacion>
- Ecoaula (15 febrero, 2019). ¿Cómo influye el diseño del aula en el proceso de aprendizaje? elEconomista.es. <https://www.eleconomista.es/ecoaula/noticias/9702491/02/19/Como-influye-el-diseno-del-aula-en-el-proceso-de-aprendizaje.html>
- Espeso, P. (2 de enero, 2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase?. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>
- Farley, A. (20 de noviembre, 2021). ¿Cuáles son los tres elementos clave de la motivación?. Ehowenespanol. https://www.ehowenespanol.com/cuales-son-tres-elementos-clave-motivacion-info_522431/
- FIBK (13 de abril, 2021). ¿Qué es la innovación? Definición y Características. Fundacionbankinter. <https://www.fundacionbankinter.org/noticias/que-es-la-innovacion/>
- Figueroa-Céspedes, I. (2020). La experiencia de aprendizaje mediado en la educación parvularia: criterios para el enriquecimiento de las interacciones pedagógicas. Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje, 7(1), 107–131. <https://doi.org/10.22370/ieya.2021.7.1.1888>
- Flores-Rivas, V. y Álvarez, G. (2020). Logros de aprendizaje, herramientas tecnológicas y autorregulación del aprendizaje en tiempos de Covid 19. Journal of business and entrepreneurial studies: JBES, 4(3), 102-109. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7887985>
- Franco, H. (2021). Herramientas digitales colaborativas y su contribución en la aplicación del método de casos en estudiantes de una universidad privada de Arequipa 2020-2. Universidad Tecnológica del Perú. 1-136. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4817>
- Galán, B. y Murillo-Esteba, P. (2020). Interacción social y cultural como vía de aprendizaje del docente en ejercicio. Revista ESPACIOS. ISSN, 798, 1015. <http://www.1.revistaespacios.com/a20v41n20/a20v41n20p06.pdf>

- García (7 de enero, 2021). ¿Cómo se produce el proceso de aprendizaje? Todo Papás. <https://www.todopapas.com/ninos/educacion/como-se-produce-el-proceso-de-aprendizaje-9287>
- Gimenez, J. (2020). Fortalecimiento del Sentido de Pertenencia en Función de la Convivencia Escolar. Universidad Siglo 21. pp. 1-52. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/19437>
- González-Sanmamed, M., Souto-Seijo, A., González, I. y Estévez, I. (2019). Aprendizaje informal y desarrollo profesional: análisis de las ecologías de aprendizaje del profesorado de educación infantil. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (68), 70-81. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.68.1305>
- Guerra, M., Rodríguez, J. y Artiles, J. (2019). Collaborative learning: innovative experience with university students. Revista de estudios y experiencias en educación, 18(36), 269-281. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836guerra5>
- Guerrero, L. (2019). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo. Estrategias De Gamificación En La Universidad: El Uso De ClassDojo. https://www.academia.edu/42278895/Estrategias_de_gamificaci%C3%B3n_en_la_universidad_el_uso_de_ClassDojo?auto=citations&from=cover_page
- Hernández-Flórez, A. (2020). La Motivación base fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje. Aibi Revista De investigación, administración E ingeniería, 7(2), 57-61. <https://doi.org/10.15649/2346030X.569>
- Hotmart (19 de febrero, 2021). Aprendizaje colaborativo: qué es y cómo aplicarlo con ejemplos prácticos. blog.hotmart. <https://blog.hotmart.com/es/aprendizaje-colaborativo/>
- Idital (2021). Accesibilidad web. Idital.com. <https://idital.com/diccionario-seo/accesibilidad-web/>
- Jiménez, D., Cruz, M., Jiménez, S., Peña, I. y López, P. (2019). La Realidad Virtual como herramienta de aprendizaje activo para estudiantes universitarios de Psicología. Cuaderno De Pedagogía Universitaria, 16(31), 83-94. <https://doi.org/10.29197/cpu.v16i31.328>
- La Gestión (02 de febrero, 2021). Qué es exactamente la innovación. gestion.pe. <https://gestion.pe/tendencias/que-es-la-innovacion-que-significa-realmente-innovar-nnda-nnlt-noticia/?ref=gesr>
- La Opinión de Murcia. (6 octubre, 2020). Classdojo: un programa para motivar al alumno. <https://www.laopiniondemurcia.es/pequeopi/2020/10/06/classdojo-programa-motivar-alumno-34584173.html>
- Lasluisa, M., Yungán, R., Guayta, M. y Acosta, S. (2019). Técnicas participativas en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Ciencia Digital, 3(2), 218-235. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.386>

- Limón, J. y Barahona, M. (2020). Competencias no profesionales de la Orientación Educativa en la Escuela Secundaria. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 16(39), 1–28. <https://doi.org/10.31206/rmdo322020>
- Lizcano-Dallos, A., Barbosa-Chacón, J. y Villamizar-Escobar, J. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12 (24), 5-24. <https://biblat.unam.mx/hevila/Magis/2019/vol12/no24/1.pdf>
- López, K., Mancipe, L. y Reyes, D. (2019). La participación en el proceso de aprendizaje en estudiantes con parálisis cerebral en el ciclo inicial. *Universitaria Los Libertadores*. pp. 1-119 <http://hdl.handle.net/11371/2483>
- Navarrete-Escobar, N. (2020). Capítulo III Fortalecer las habilidades básicas del aprendizaje a través de herramientas digitales. Escuela Normal de Atlacomulco. 25-37. https://www.ecorfan.org/handbooks/Handbooks_Reflexion_sobre_la_intervencion_de_experiencias_docentes_TI/Handbooks_Reflexion_sobre_la_intervencion_de_experiencias_docentes_TI.pdf#page=36
- Ochoa, A. y Pérez, L. (2019). Service learning, a strategy to promote participation and improve school coexistence. *Psicoperspectivas*, 18(1), 89-101. <https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1478>
- Ortega-Auquilla, D., Vázquez-Avilés, P., Pacheco-Saetama, D. y Benalcázar-Bermeo, J. (2019). Un estudio sobre innovación educativa en la enseñanza del inglés: Innovando y fomentando la interacción oral de estudiantes universitarios. *Polo del conocimiento*. 5(1), pp. 838-867. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1266>
- Otero, A., Rivera, W., Pedraza, C. y Canay, J. (2019). TIC para la educación: sistema adaptativo basado en mecanismos de aprendizaje automático para la apropiación de tecnologías en estudiantes de educación media. *Telos*, 21(3), 526-543. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/993/99360575003/99360575003.pdf>
- Peiró, R. (02 de noviembre, 2020). Proceso de aprendizaje. *Economipedia*. <https://economipedia.com/definiciones/proceso-de-aprendizaje.html#:~:text=El%20proceso%20de%20aprendizaje%20hace,educativo%20y%20fuera%20de%20este>
- Peiró, R. (14 de noviembre, 2019). Innovación. *Economipedia*. <https://economipedia.com/definiciones/innovacion-2.html>
- Peiró, R. (16 de junio, 2020). Aprendizaje colaborativo. *Economipedia*. <https://economipedia.com/definiciones/aprendizaje-colaborativo.html>
- Pérez, C. (12 de febrero de 2019). El aprendizaje participativo. *Tema Fantástico*. <https://igsmarianobarbacid.blogspot.com/2019/02/el-aprendizaje-participativo.html>

- Pinchevsky, M., Villegas, D. y León, D. (24 enero, 2021). Educación: Las lecciones dejadas por el 2020. eluniverso.com.
<https://www.eluniverso.com/larevista/2021/01/24/nota/9594343/educacion-lecciones-dejadas-2020/>
- Posada, G. (21 de julio, 2021). Innovación. Qué es, principales tipos y ejemplos. Gestipolis. <https://www.gestipolis.com/innovacion-que-es-principales-tipos-y-ejemplos/>
- Redactores Profesionales (04 de, 2021). Características de la Motivación. Caracteristicasdel.com.
https://www.caracteristicasdel.com/sociedad/caracteristicas_de_la_motivacion.html
- Reyes, V. (2019). Experiencia “tricantina” de evaluación formativa y compartida en Educación Primaria. Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes, 8, 132-141.
<https://pdfs.semanticscholar.org/e42d/1f6b12268d19602f06352a990b1bc8c99219.pdf>
- Rioseco, M. y Philominraj, A. (2019). Estudio Cualitativo en torno a la Aplicación del Modelo de Autoevaluación Asistida Basado en el uso de Plataformas Digitales, en un Curso de Pedagogía. Información tecnológica, 30(3), 47-58.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300047>
- Román, R. (25 noviembre, 2019). Gamificación: mitos y realidades. Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-mitos-y-realidades>
- Salmerón, M. y Villafuerte, J. (2019). Los logros de aprendizaje a partir de la dinamización de las prácticas lectoras. REFCaLE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa, 7(1), 143-166.
<http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/2925>
- Sánchez, L. (21 agosto, 2020). Descubre cómo influyen las emociones en el proceso de aprendizaje del alumnado. Thinking for Innovation.
<https://www.iebschool.com/blog/emociones-aprendizaje-marketing-estrategico/>
- Sánchez, M. (2020). Secuencia didáctica gamificada en torno a la tabla periódica para favorecer las habilidades del pensamiento crítico en jóvenes y adultos. pp.1-122.
<http://hdl.handle.net/20.500.12209/12751>
- Sánchez-Contreras, M. y Murga-Menoyo, M. (2019). El profesorado universitario ante el proceso de ambientalización curricular. Sensibilidad ambiental y práctica docente innovadora. Revista mexicana de investigación educativa, 24(82), pp. 765-787.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662019000300765&lng=es&tlng=es.
- Sandoval, C. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las

- Prácticas Educativa Innovadoras. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 9(2), 24-31. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Santo, D. (15 de agosto, 2017). Classdojo: Plataforma de Gestión del Aula Motivadora. Píldoras de Educación. <https://www.pildorasdeeducacion.com/blog/2017/8/12/classdojo-plataforma-de-gestin-del-aula-motivadora>
- Sauras, L. (2021). Los procesos de evaluación en Educación Primaria: Análisis de informes de progreso individuales en los boletines de calificación del alumnado de un centro escolar. Universidad Zaragoza. pp. 1-54. <https://zaguan.unizar.es/record/100952/files/TAZ-TFG-2021-137.pdf?version=1>
- Solís, M. y Cepeda, J. (2021). Gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y niñas de primer año de educación general básica del C.E.I. “Dolores Veintimilla de Galindo” en el año. Universidad Ncional de Chimborazo. pp. 1-221. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8233>
- Solórzano, S. (2021). Las Herramientas Tecnológicas Educaplay y Genially y su incidencia en el Proceso de Evaluación Formativa de los Estudiantes en el Área de Lengua y Literatura. Universidad Estatal de Milagro. pp. 1-126. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5436>
- Tic- Tac, Educar y Algo Más (19 de enero, 2019). Análisis de la App: Class Dojo y sus herramientas digitales para la comunicación como escenario para la participación en el ámbito escolar. tictaceducar.blogspot.com <http://tictaceducar.blogspot.com/2019/01/analisis-de-la-app-class-doj-y-sus.html>
- Tovar, J. (2020). ClassDojo una plataforma de gamificación diseñada para mejorar y motivar el rendimiento académico de los estudiantes. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Pp. 1-33. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/38335>
- UNESCO (16 septiembre, 2021). Continuidad educativa en Ecuador: entrega de kits de conectividad. <https://es.unesco.org/news/continuidad-educativa-en-ecuador-entrega-de-kits-de-conectividad>
- Unir (21 de enero, 2021). El aprendizaje significativo: ¿por qué introducirlo en el aula?. ecuador.unir. <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>
- Vaillant, D. y Manso, J. (2019). Orientaciones para la formación docente y el trabajo en aula Aprendizaje Colaborativo. SUMMA. <https://panorama.oei.org.ar/dev2/wp-content/uploads/2019/05/APRENDIZAJE-COLABORATIVO.pdf>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas, 61(1), 114-129. Recuperado en 01 de enero de 2022, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es.

Virgula (17 de noviembre, 2021). Definición de criterios de evaluación. Programaciones didácticas Virgula. <https://virgulablog.es/programacion-didactica/elementos-de-la-programacion-didactica/evaluacion/criterios-de-evaluacion/definicion-de-criterios-de-evaluacion/>

Anexos

Anexo 1. Matriz de Consistencia

TÍTULO	EL USO DE CLASSDOJO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
De que manera influye la plataforma Classdojo en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la UE Jaime Roldos Aguilera, Montalvo. 2020	GENERAL: Determinar la forma en que la plataforma Classdojo influye en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la UE Jaime Roldos Aguilera. Montalvo.	La plataforma Classdojo influirá de manera significativa en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la UE Jaime Roldos Aguilera	Independiente: Plataforma Classdojo	<i>Innovadora</i>	Tipo de investigación.- Descriptiva Causal Diseño de investigación.- No experimental transversal
	ESPECÍFICOS: 1.- Identificar las características de la plataforma Classdojo en los niños con dislexia de la UE. Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.			<i>Accesible</i>	
	2.- Identificar las características del proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la UE. Jaime Roldós Aguilera, Montalvo.			<i>Evaluar</i>	
	3.- Analizar los factores que influyen en la relación entre la plataforma ClassDojo y el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la UE Jaime Roldós Aguilera, Montalvo. 4.- Determinar la influencia generada por la plataforma ClassDojo en el proceso de aprendizaje en los niños con dislexia de la UE Jaime Roldós Aguilera Montalvo.		Dependiente: El proceso de aprendizaje	<i>Motivación</i>	
	<i>Participativa</i>				
				<i>Colaborativa</i>	

Anexo 2. Matriz de Operacionalización

EL USO DE CLASSDOJO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS CON DISLEXIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JAIME ROLDÓS AGUILERA, MONTALVO

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
V. Independiente Plataforma Classdojo	Según Allende (2021) refiere que el ClassDojo es una plataforma para gestionar la clase de forma gamificada y valorar a los estudiantes mediante insignias. ClassDojo permite la comunicación entre profesores y alumnos, permitiendo compartir los temas que se está aprendiendo en clase a través de fotos, videos y mensajes (Secc. 2, párr. 1)	El ClassDojo es una plataforma que permite desarrollar las clases de forma interactiva creando espacios innovadores que atraen la atención de los estudiantes debido a su fácil accesibilidad al un programa gratuito y que permite evaluar los aprendizajes generando una acción valorativa de ellas.	Innovadora	Interactuar Proceso Actividad.	Ficha de Observación
			Accesible	Fácil manejo Comparte información Facilita el aprendizaje	
			Evaluar	Incentiva Habilidades Valora	
V. Dependiente El proceso de aprendizaje	De acuerdo con Peiró (2020) comenta que el proceso de aprendizaje es referenciado en la cantidad de conocimientos y recursos que adquieren los estudiantes tras vivir experiencias académicas, aunque dicho proceso no es exclusivo de las aulas, también se da en el entorno social. (párr. 1)	El proceso de aprendizaje es una dinámica que enlaza en los estudiantes nuevos saberes y que estos se logran con actividades motivadoras con el fin de obtener logros, permitiendo hacer el proceso de manera participativa llevando al desarrollo de habilidades y destrezas e involucrando a tener aprendizajes colaborativos con el uso de mecanismos de aprendizaje.	Motivación	Orientación Participación, Logros.	Ficha de Observación
			Participativa	Mejoramiento Escritura Lectura	
			Colaborativa	Interacción, Mecanismos de aprendizaje Aprendizaje	

Anexo 3. Instrumento de Observación válida para la obtención del título de magister en tecnología e innovación educativa.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTRUCCIONES:

Favor seleccione la alternativa que sea de su preferencia en base a las opciones presentadas.

Dichos indicadores son los siguientes:

- 1= Nunca
- 2= Casi nunca
- 3= A veces
- 4= Casi siempre
- 5= Siempre

N°	Ficha de Observación	Nivel de Cumplimiento				
		N	CN	Av	CS	S
		1	2	3	4	5
1.-	El estudiante encuentra una nueva forma de interactuar a través de la plataforma					
2.-	El estudiante se adapta fácilmente al nuevo proceso de trabajo en la plataforma					
3.-	En la plataforma el estudiante participa de las nuevas actividades					
4.-	La plataforma le permite al estudiante acceder a información de forma más fácil					
5.-	El estudiante puede compartir información a través de esta plataforma					
6.-	La práctica de actividades en la plataforma permite a los estudiantes asimilar los aprendizajes					
7.-	Trabajar en la plataforma incentiva a los estudiantes medir su avance					
8.-	El estudiante mejora sus habilidades de lectoescritura al usar la plataforma					
9.-	Hay una valoración por el aprendizaje que logra a través de la plataforma					
10.-	La orientación de como trabajar con la plataforma lo motiva a lograr su aprendizaje					
11.-	La motivación para participar en las actividades de clases ayudan en su aprendizaje					
12.-	Los premios o incentivos por logros alcanzados motivan su aprendizaje					
13.-	La permanente participación en clases le ayuda a mejorar su aprendizaje					
14.-	Las diferentes prácticas de escritura fortalecen el aprendizaje del estudiante					

15.-	La participación en lecturas le ayudan a comprender y mejorar su aprendizaje					
16.-	El aprendizaje que logra el estudiante es parte de su interacción con otros niños					
17.-	La dinámica colaborativa genera seguridad en el aprendizaje del estudiante					
18.-	El estudiante aprende a colaborar en el aprendizaje de otros compañeros					
PUNTUACIÓN FINAL						