

# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

## POSGRADO



## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales”**

Trabajo de titulación previa la obtención del

Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Erika Alexandra Quema Chitan


Tutora: PhD. Olga Teresa Sánchez Manosalvas

Tulcán, 2025

## CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Quema Chitan Erika Alexandra con el número de cédula 0401935978 ha elaborado el trabajo de titulación: “Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....

PhD. Olga Teresa Sánchez Manosalvas  
**TUTORA**

Tulcán, febrero de 2025

## AUTORIA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister Educación Tecnología e Innovación.

Yo, Erika Alexandra Quema Chitan con cédula de identidad número 0401935978 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Erika Alexandra Quema Chitan

**AUTORA**

Tulcán, febrero de 2025

## ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Quema Chitan Erika Alexandra declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: "Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales" y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Erika Alexandra Quema Chitan

**AUTORA**

Tulcán, febrero de 2025

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi agradecimiento principalmente a Dios por darme vida y salud, de igual manera a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, por haberme dado la oportunidad de logara un objetivo más, a las docentes quienes supieron impartir sus conocimientos durante el proceso de formación profesional.

A mi familia por ser mi principal motivación en la elaboración de mi tesis y mi apoyo incondicional.

A mi tutora PhD. Olga Teresa Sánchez Manosalvas, por ser excelente persona y profesional quien supo guiarme en el proyecto de investigación, infinitamente agradecida.

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo con infinito amor a mis queridos padres quienes con sacrificio supieron brindarme su apoyo incondicional, a pesar de lo difícil que fue el proceso logre culminar otra etapa en mi vida, ellos son mi principal inspiración que con mucho cariño, entusiasmo, sabiduría y responsabilidad me motivaron durante esta etapa, por ellos es que quiero ser mejor cada día.

A mi hermana quien me apoyo con mucho cariño a seguir y culminar el proceso, infinitas gracias a ustedes que son mi familia, siempre los llevo en mi mente y corazón, por y para ustedes este nuevo logro.

*Erika Alexandra Quema Chitan*

## ÍNDICE

RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA.....	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis.....	16
1.3 Objetivos de investigación.....	16
1.3.1 <i>Objetivo General</i> .....	16
1.3.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	16
1.4 Justificación.....	17
CAPÍTULO II.....	20
FUNDAMENTACIÓN TEORICA.....	20
2.1. Antecedentes de investigación.....	20
2.2. Marco Teórico.....	25
2.3. Marco Legal.....	38
CAPÍTULO III.....	40
METODOLOGÍA.....	40
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio.....	40
3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	41
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	44
3.4. Procedimientos.....	47
3.5 Consideraciones bioéticas.....	50
CAPÍTULO IV.....	51
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	51
CAPÍTULO V.....	66
PROPUESTA.....	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	83

Conclusiones.....	83
Recomendaciones.....	83
REFERENCIAS .....	84
ANEXOS.....	88

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Herramientas Tecnológicas .....	36
<b>Tabla 2.</b> Muestra .....	40
<b>Tabla 3.</b> Variable Independiente: Plataforma Educaplay .....	44
<b>Tabla 4.</b> Variable Dependiente: Enseñanza de la biodiversidad.....	46
<b>Tabla 5.</b> Género .....	51
<b>Tabla 6.</b> Experiencia.....	52
<b>Tabla 7.</b> Formación académica .....	52
<b>Tabla 8.</b> Recursos didácticos utilizados en la enseñanza de CC NN .....	54
<b>Tabla 9.</b> Recursos didácticos .....	54
<b>Tabla 10.</b> Trabajado con plataforma Educaplay .....	55
<b>Tabla 11.</b> Actividades utilizadas por docentes.....	56
<b>Tabla 12.</b> Nivel de logro de estudiantes .....	57
<b>Tabla 13.</b> Uso de Educaplay asimilan mejor la información .....	57
<b>Tabla 14.</b> Aplicación la plataforma Educaplay .....	58
<b>Tabla 15.</b> Actividades que mejoran el aprendizaje .....	59
<b>Tabla 16.</b> Guía didáctica sobre Educaplay .....	60
<b>Tabla 17.</b> Resultados entrevista aplicada a docentes.....	61
<b>Tabla 18.</b> Ventajas-Desventajas Educaplay .....	70

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Interfaz principal de la plataforma educaplay .....	32
<b>Figura 2.</b> Ubicación tomada de Google Maps .....	41
<b>Figura 3.</b> Educaplay .....	72
<b>Figura 4.</b> Características Educaplay .....	73
<b>Figura 5.</b> Creación cuenta gratuita.....	75
<b>Figura 6.</b> Registro en la plataforma.....	75
<b>Figura 7.</b> Versión premium.....	76
<b>Figura 8.</b> Verificación de registro.....	76
<b>Figura 9.</b> Verificación de correo electrónico .....	77
<b>Figura 10.</b> Verificación de la cuenta .....	77
<b>Figura 11.</b> Tipos de actividades .....	78
<b>Figura 12.</b> Actividad 1 .....	79
<b>Figura 13.</b> Crucigrama .....	79
<b>Figura 14.</b> Llenando Crucigrama.....	80
<b>Figura 15.</b> Actividad 2 .....	81
<b>Figura 16.</b> Completar texto .....	81
<b>Figura 17.</b> Actividad 3 .....	82
<b>Figura 18.</b> Juego Froggy Jumps.....	82

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b> Autorización nidad educativa para trabajar en la investigación .....	88
<b>Anexo B.</b> Rubrica de Validación de instrumentos .....	89
<b>Anexo C.</b> Encuesta aplicada a docentes.....	94
<b>Anexo D.</b> Entrevista aplicada a docentes.....	96

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer una guía didáctica de la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales, dirigida a los estudiantes de tercer año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo. El enfoque fue cualitativo, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se aplicó una encuesta y entrevista a 10 docentes.

Se identificó las limitaciones en el uso de la tecnología por parte de los docentes lo que incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 70% de los docentes reportó haber utilizado Microsoft Power Point como recurso didáctico principal, destacando esta herramienta como una opción ampliamente preferida para presentar diversos temas en sus clases. Asimismo, los videos representativos son empleados con frecuencia como una estrategia para dinamizar las sesiones y captar la atención de los estudiantes. El 40% de los docentes indicó que emplean Educaplay, para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos.

Se elaboraron estrategias metodológicas con el uso de la plataforma Educaplay, para reforzar los conocimientos y tener clases más dinámicas, interactivas, colaborativas, que motiven a los estudiantes a aprender y generar sus propios conocimientos. En conclusión, la plataforma ofrece una serie de recursos interactivos que brindan al docente la posibilidad de implementar estrategias gamificadas, brindado al estudiante la posibilidad de aprender jugando.

**Palabras clave:** Educaplay, plataforma, enseñanza, paradigma, guía didáctica

## ABSTRACT

The objective of the research was to propose a teaching guide for the Educaplay technological platform for teaching biodiversity in the area of Natural Sciences, aimed at third-year EGB students at the Carmelo Educational Unit. The approach was qualitative, descriptive, documentary, and field-based. A survey and interview were conducted with 10 teachers. Limitations in the use of technology by teachers were identified, which affects the teaching-learning process. 70% of teachers reported having used Microsoft PowerPoint as their primary teaching resource, highlighting this tool as a widely preferred option for presenting various topics in their classes. Likewise, representative videos are frequently used as a strategy to energize the sessions and capture students' attention. 40% of teachers indicated that they use Educaplay to facilitate the acquisition of new knowledge. Methodological strategies were developed with the use of the Educaplay platform to strengthen knowledge and create more dynamic, interactive, collaborative classes that motivate students to learn and generate their own knowledge. In conclusion, the platform offers a series of interactive resources that give teachers the possibility of implementing gamified strategies, giving students the opportunity to learn while playing.

**Keywords:** Educaplay, platform, teaching, paradigm, teaching guide

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA

### 1.1 Planteamiento del problema

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se refieren a todos los aspectos sociales, familiares, comunitarios y académicos en nuestras operaciones diarias las nuevas generaciones son nativos en línea menciona Álvarez (2019). Ya que se están volviendo tecnológicamente superiores y evolucionan rápidamente, los cambios intergeneracionales buscan el desarrollo humano digital mediante modelos no tradicionales, donde la educación no se basa en la transferencia y recepción de conocimientos sino en su implementación y aprendizaje permanente.

Ecuador quiere introducir la aplicación de las TIC con estándares educativos para promover el desarrollo pleno de sus estudiantes ya que se esfuerza por introducir herramientas que son muy beneficiosas, cabe señalar que en el país el uso de estas herramientas tecnológicas ha aumentado significativamente a partir del año 2020 debido a la pandemia del COVID-19, en donde todos tuvieron la necesidad de utilizar estas herramientas (Granda,2019).

Es necesario introducir y aplicar herramientas innovadoras de tal manera que promuevan el pleno desarrollo de los estudiantes, posibilitando nuevos aprendizajes e incrementando habilidades que les interesan y desarrollar aprendizajes significativos. Cuando se trata de herramientas innovadoras , es importante denominar y enfatizar el papel que juega la tecnología en el proceso educativo, lo cual permitirá la adopción de diversas plataformas tecnológicas como Educaplay, una plataforma web que permite a docentes ejecutar diversos tipos de actividades educativas multimedia, por medio de distintas actividades tales como dictados, sopa de letras, adivinanzas, crucigramas entre otras, esto es de carácter gratuito y de fácil manejo, y puede realizarse en distintos dispositivos tecnológicos.

Por lo tanto, se menciona que “Educaplay es considerada en distintos países como una herramienta innovadora, que activa la intervención de los alumnos.

El uso de la plataforma ha reconocido incrementar la autonomía del estudiante que ha permitido dinamizar el proceso de estudio con ello han logrado desarrollar habilidades demostrando un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo” (Molinero y Chávez,2019, p.23. Por ende en la Unidad Educativa el Carmelo, perteneciente a la Provincia del Carchi-Cantón Tulcán-Parroquia el Carmelo, presenta una realidad completamente distinta, evidenciando un uso restringido de herramientas tecnológicas innovadoras como por ejemplo Educaplay. Los docentes desconocen sobre su implementación y aplicación; en sus clases aun aplican metodologías tradicionales las que no integran actividades digitales creativas.

El problema que se plantea y que motivó a realizar la investigación es el escaso conocimiento en el uso de la plataforma tecnológica Educaplay en el proceso de enseñanza por parte de los docentes de la Unidad Educativa el Carmelo, por lo que existió la necesidad de realizar este estudio determinando sobre que competencias digitales poseen los docentes, actividades que se puede realizar con esta plataforma y de igual manera poder proponer una guía didáctica que mejor se acoja y generen enseñanza de docentes a estudiantes en lo referente a la biodiversidad en el área de ciencias naturales, con el fin de optar beneficio de docentes, estudiantes e institución educativa en general. No obstante, la Unidad Educativa El Carmelo, presenta una realidad muy distinta, debido al limitado uso de herramientas innovadoras como Educaplay, que se da por el desconocimiento de los docentes en su implementación y por la aplicación de metodologías tradicionales que no integran actividades digitales creativas, dificultando la generación de conocimientos. Por tanto, los estudiantes no se sienten motivados ni activos para desarrollar y construir el nuevo conocimiento, haciendo que su aprendizaje se vea afectado y tengan vacíos de conocimientos esenciales. Ante esta situación, los educandos tienen falencias dado que, no desarrollan adecuadamente las habilidades indispensables para el normal desempeño estudiantil y en el que se necesita un cambio sustancial en los procesos educativos. Por tal razón, es necesario proponer una guía didáctica de Educaplay el proceso de enseñanza para el beneficio de la comunidad educativa y de la institución.

## **1.2. Preguntas de investigación o hipótesis**

- ¿Qué competencias digitales tienen los docentes en la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales?
- ¿Qué actividades se pueden realizar en la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales?
- ¿Cómo crear clases dinámicas para el área de Ciencias Naturales usando herramientas digitales en los métodos de enseñanza?

## **1.3 Objetivos de investigación**

### *1.3.1 Objetivo General*

Proponer una guía didáctica de la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales dirigida a los estudiantes de 3er año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo.

### *1.3.2 Objetivos Específicos*

- Determinar las competencias digitales en el uso de Educaplay que tienen los docentes para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año en la Unidad Educativa el Carmelo.
- Elaborar actividades en la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo
- Diseñar una guía didáctica en la plataforma tecnología Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB.

## 1.4 Justificación

La presente investigación se realizó con el fin proponer una guía didáctica de la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de estudiantes de tercer grado de EGB en la unidad educativa el Carmelo, se pretende mediante ello, determinar la relación de la plataforma en el rendimiento y el trabajo de los estudiantes.

Es decir que la fase de enseñanza no solo se basa en la metodología de estudio, con el cual los docentes imparten sus clases, sino que también es indispensable involucrar la integración de las TIC's, puesto que esta técnica innova la construcción de nuevos conocimientos, dando a los estudiantes diversas formas que puedan desarrollar distintas actividades dentro y fuera del salón de clases.

Es importante que los profesores integren la tecnología en los procesos de enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, puesto que los estudiantes adquieren nuevas habilidades con las distintas actividades que facilita la plataforma, cabe destacar que con el uso de esta plataforma se disminuye el uso de material determinado como cuadernos, textos, por lo que se digitaliza el contenido a estudiar, mejorando el trabajo académico de los educandos alcanzando aprendizajes efectivos.

Cabe mencionar que la investigación aportó con una propuesta de una guía didáctica de igual manera determinando las competencias digitales que poseen los docentes al utilizar Educaplay en los procesos de enseñanza, esto con el fin de mejorar el desempeño académico de los educandos y así alcanzar aprendizajes significativos.

Como tal para el desarrollo de la investigación se aplicó un lenguaje claro, sencillo, pertinente y fácil de comprender para la resolución del problema investigado y el cumplimiento de los objetivos propuestos, lo que faculta proponer una guía didáctica de Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de 3er año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo.

Por otra parte, es factible porque para el desarrollo de la investigación se cuenta con los recursos necesarios, lo que servirá de apoyo para demostrar las

diferentes teorías que permitan obtener resultados de acuerdo con el contexto de la investigación.

Principalmente quienes se benefician en el trabajo de a investigación, son los estudiantes y docentes quienes conforman la Unidad Educativa el Carmelo, permitiendo innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de las distintas herramientas multimedia en este caso lo que la plataforma contiene, con esta investigación se opta conocer sobre Educaplay y sus actividades las cuales podemos acceder en referencia a la biodiversidad en la asignatura de CC NN, de tal manera mejorar el desempeño académico de los estudiantes y a su vez se pretenda asociar la integración entre docentes y estudiantes de la institución.

Los aportes del plan nacional de desarrollo en la Agenda Digital 2021-2022 une prioridades de varios sectores e identifica acciones conjuntas para impulsar la transformación digital del país, con enfoque integral que cubre la necesidad de impulsar la digitalización de hogares, sistema productivo y estado. Está planteada desde la base de la Resiliencia digital para enfrentar y adaptarse a las circunstancias que impone la pandemia.

Está estructurada en 5 ejes;

- Infraestructura digital: Impulsar el acceso y uso de servicios de telecomunicaciones a través de la promoción en el despliegue de infraestructura 19 digital, con énfasis en la cobertura de zonas rurales, marginales, y el fomento de nuevas tecnologías.
- Infraestructura digital: Impulsar el acceso y uso de servicios de telecomunicaciones a través de la promoción en el despliegue de infraestructura digital, con énfasis en la cobertura de zonas rurales, marginales, y el fomento de nuevas tecnologías.
- Cultura e inclusión digital: Fomentar y fortalecer el desarrollo de competencias y habilidades digitales de la ciudadanía, considerando la alfabetización digital y promocionando los beneficios del uso de tecnologías digitales para interactuar en espacios como teletrabajo, teleeducación y salud digital; y en general afrontar el cambio hacia la digitalización como una realidad.

- Economía digital: Impulsar el desarrollo de la industria y comercio aportando a mejorar la productividad y la competitividad del Ecuador, fomentando la transformación digital para generar las bases de la Economía Digital.
- Tecnologías emergentes: Fomentar el uso de las tecnologías emergentes, impulsando: innovación, desarrollo e investigación, en beneficio de los sectores productivos y de la sociedad, a través del aprovechamiento de los cambios tecnológicos, el fomento hacia una cultura de uso de datos y el fortalecimiento de un entorno propicio para adoptar nuevas tecnologías
- Gobierno digital: Fomentar el uso eficiente de las TIC para acercar el Estado a los ciudadanos, mediante canales digitales a fin de satisfacer sus demandas oportunamente y de manera inclusiva, promoviendo la participación ciudadana, interoperabilidad, seguridad, salud digital y el uso optimizado de recursos públicos, garantizando la transparencia y confianza en los servicios públicos, para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y la línea de investigación de la UPEC Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEORICA

#### 2.1. Antecedentes de investigación

Espinoza (2021) publica en su trabajo de tesis de posgrado titulado “La plataforma educativa Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo perteneciente al Distrito 09D14”. El objetivo es utilizar estudios de correlación para determinar el uso de la plataforma tecnológica Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

El estudio utilizó un enfoque cuantitativo no experimental para desarrollar, describir procesos comerciales causales y relevantes no experimentales, se probaron hipótesis generales y específicas de una muestra, de 10 docentes y alrededor de 20 estudiantes de la institución. Se utilizó en la investigación un método inductivo y descriptivo también se utilizó un estadístico para su respectivo análisis de datos y poder determinar los datos más importantes en la investigación.

En la fase del proceso estadístico se utilizó el software IBM y SPSS, así como para analizar la confiabilidad alfa de Cronbach del instrumento de investigación, que dio como resultado un 0,986 dando que tiene una alta confiabilidad, En conclusión, la plataforma educativa está estrechamente relacionada con el rendimiento pedagógico de enseñanza-aprendizaje de estudiantes de tan prestigiosa institución, ya que los datos obtenidos han permitido determinar los cambios en las variables de cumplimiento y el uso de la plataforma educativa, de la misma manera Educaplay incide en el proceso de aprendizaje y con los resultados poder fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes.

Santillán (2022) expone en su trabajo de tesis de posgrado con el tema “Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB de la UE Víctor Manuel Guzmán, Ibarra”. El objetivo

planteado es implementar una guía educativa sobre cómo utilizar y aplicar la plataforma Educaplay en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales de estudiantes de 4to año de EGB de la Unidad Educativa "Víctor Manuel Guzmán", en la ciudad de Ibarra.

El enfoque de este trabajo de investigación fue mixto, (Santillán,2022) la metodología implementada fue cuantitativa en donde se aplicó encuestas semiestructuradas a los profesores de EGB básica y media, por ende los resultados indicaron que los docentes no utilizan esta plataforma educativa como es Educaplay , en donde los estudiantes tiene la necesidad de interactuar con esta plataforma para avanzar con sus conocimientos, Educaplay es una plataforma que brinda una variedad de recursos participativos, en donde el educando tiene la oportunidad de aprender jugando, cambiando su ritmo el cual tiene diariamente, es por ello que se ve la necesidad en realizar una guía didáctica sobre el usos de esta aplicación Educaplay, en si es recomendable que los docentes en sus planificaciones de clases utilicen este material didáctico que es un método eficiente para la enseñanza de educandos.

(Enríquez, 2019.p,6) en su estudio realizó la investigación acerca de "la guía metodológica para el uso de la plataforma Educaplay en el proceso enseñanza-aprendizaje en el área de ciencias naturales, en el que el estudio permitió considerar la implementación de esta herramienta para fortalecer el aprendizaje".

Se utilizó una metodología con enfoque cuantitativo, con tipo de investigación descriptivo y correlacional por lo tanto es una metodología adecuada para obtener mejores resultados. De igual manera utilizó instrumentos de recolección de datos como es encuesta estructurada aplicada a alumnos del área a investigar, en este estudio se determina la necesidad de formar estrategias y técnicas más factibles para la utilización de la plataforma tecnológica Educaplay, por ende, sería un beneficio claro para tener mejores procesos de enseñanza-aprendizaje.

Condor y Tapia (2023) con su trabajo de titulación herramienta Educaplay en el aprendizaje significativo en estudiantes de séptimo año de la unidad educativa "Mariscal Antonio José De Sucre D7" periodo 2022-2023, se realiza un estudio con enfoque mixto, los datos son una entrevista (cualitativa) para los docentes y

una ficha de observación (cuantitativa) aplicada dentro de las aulas de clase.

La población investigada es de 67 unidades de investigación, con 65 estudiantes y 2 docentes. La investigación realizada se contextualiza en el objetivo general de fundamentar el uso de la herramienta Educaplay ya que aporta significativamente en la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes de séptimo de básica. En conclusión, es sustancial que los docentes manejen las TIC y tengan un amplio conocimiento en la herramienta Educaplay; para aprovechar los beneficios, dar utilidad a las diferentes actividades recursivas didácticas que ofrece esta herramienta y se pueden implementar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Orrego y Aimacaña (2018) este es un estudio sobre “la herramienta multimedia Educaplay como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de ciencias ambientales” en su principal objetivo es determinar si la utilización de la herramienta Educaplay adecuaría el interés académico en alumnos de 2do semestre de la materia de ciencias ambientales.

El trabajo de investigación fue de tipo bibliográfico y de campo, ya que se tuvo la necesidad de visitar el lugar donde se realizó la investigación permitiendo examinar directamente diversos referentes teóricos en el ámbito de los hechos.

Por tanto los niveles de investigación son correlacionales debido a la relación entre las variables de estudio en este caso, la plataforma tecnológica Educaplay y el proceso de aprendizaje educativo, se aplicó una prueba T para probar las hipótesis propuestas, los resultados logrados en el estudio demuestran que concurre la relación entre las variables y que la plataforma Educaplay motiva a los estudiantes a avanzar con sus conocimientos y mejora el rendimiento escolar ya que existen conocimientos necesarios.

En esta investigación se realizó el estudio sobre el material educativo interactivo y el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de mejorar el desempeño educativo de los estudiantes, acrecentando su conocimiento y autonomía para el desarrollo de las actividades de un tema determinado (Quintana, 2019, p.8)

Por tanto, no es solo generar innovación en la adquisición de conocimientos, si no también integrar el proceso de interacción social entre los estudiantes.

Se debe tener en cuenta que la integración de las TIC implica cambios fundamentales en los procesos educativos pues se deben adaptar a estos cambios para aumentar el nivel de interacción durante las actividades, pues bien esta investigación integra la realidad aumentada para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes, como punto final, los materiales interactivos marcan una gran diferencia en el proceso de aprendizaje de los docentes, ya que ellos son responsables de su propio éxito o fracaso al utilizar materiales interactivos en su planificación diaria con la metodología adecuada.

Mejía (2019) Con el tema en su trabajo de titulación “la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02”. En esta investigación se utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, de diseño no experimental y transversal, su población en esta investigación fue de 119 profesores en donde se aplicaron dos cuestionarios. El valor de alfa de Cronbach del cuestionario aplicado de la plataforma educativa Educaplay fue de 0,825, lo que muestra una alta confiabilidad, y si la confiabilidad del cuestionario de TIC también alcanzo 0,884, por lo tanto, estas herramientas pueden usarse para medir variables de la actividad actual, lo cual ha sido verificado por 3 expertos demostrando estos resultados.

El estadístico que se aplicó Rho de Spearman en donde los resultados enseñan que hay una correlación directa y relevante entre la plataforma Educaplay y la competencia TIC en docentes de la RED 07, UGEL02.

En su artículo denominado por (Alzaga, 2020) “Educaplay ¿y si todo fuese un juego?”, “publicado en el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, en España”(p.1) compartió su investigación enfocada en el juego para lograr el aprendizaje señalando la plataforma educativa Educaplay como una herramienta que estimula proceso de enseñanza y aprendizaje, donde los estudiantes son el centro del conocimiento y los docentes quienes los acompañan adquiriendo nuevas cosas que tengan significancia.

La plataforma educativa Educaplay permite a los docentes crear sus propias actividades para compartir con otros y seleccionar acciones del repositorio de la plataforma que se ajusten a su metodología de aprendizaje para el desarrollo integral de habilidades fundamentales, es así que esta plataforma cambia el modelo pedagógico de aprendizaje educativo adjuntando variadas actividades tecnológicas proporcionadas por la plataforma, la creación de espacios de interacción entre estudiantes y docentes lo cual mejorar el rendimiento académico lo que es la meta de los docentes.

Salvati y Gañango (2020) El presente artículo fue publicado con el objetivo de proponer “la herramienta Educaplay como recurso interactivo dirigido al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en los estudiantes” (p,2). Se baso en el constructivismo, el aprendizaje significativo, el aprendizaje colaborativo y el conectivismo.

Este artículo posee una metodología de investigación de un formato confiable, muestra que se determinó un tipo de estratificado proporcional, para la recolección de datos se optó por un cuestionario el mismo que fue aplicado con 16 preguntas con alternativas de respuestas policotómicas, el instrumento se validó por expertos, se aplicó un estudio de confiabilidad a través del alfa de cronbach. Finalmente, se demostró que no se aplicó ninguna herramienta de internet para realizar las actividades, en resumen, en el proceso de enseñanza de la asignatura Mercadeo no se usan las TIC (Técnicas de Información y Comunicación), ni se usan herramientas de internet para realizar las actividades, perdiendo los beneficios educativos de los recursos tecnológicos.

Moreno (2018) realizó el artículo de titulación “Plan de actividades multimedia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de la institución educativa la Torre en la Universidad César Vallejo de Perú” (p,78). Con el objetivo principal de abordar actividades multimedia a través de la plataforma educativa Educaplay, en su investigación utilizó un enfoque mixto cuali-cuantitativo, obtuvo una población de 361, con una muestra de 74 alumnos, aplicando una encuesta de 20 preguntas respectivamente, en si como resultados se determinó que la plataforma Educaplay ayuda a los estudiantes a avanzar en su desempeño académico.

La investigación es indispensable para el estudio, pues se puede considerar la metodología aplicada, la muestra obtenida y su respectiva encuesta, que puede ser de ayuda y considerar alguna de sus fases como base fundamental.

## **2.2. Marco Teórico**

### **Teorías cognitivas de aprendizaje**

Para poder hablar de aprendizaje es necesario volver a las teorías cognitivas, (Pozo,2008) afirma que la teoría de Piaget en el año de 1982 sostiene que el aprendizaje de los niños se construye mediante la adquisición de nuevos conceptos, experiencias y habilidades en las actividades que realizan dependiendo de sus necesidades según la etapa de desarrollo en la que se encuentra el niño, adaptación, acomodación y asimilación. Así también se mencionó que el aprendizaje no sería posible sin conocimientos previos, pues en si el conocimiento resulta de procesos de desarrollar capacidades y habilidades que el alumnado puede demostrar con la ayuda del docente.

### **Las Tic educativas**

De acuerdo con (Belloch,2016, p,26) “las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se definen como un “conjunto de herramientas cuya función es servir como recurso o medio, que sirve para la trasmisión de conocimientos actuales mediante la experiencia docente”.

Como tal, son los recursos utilizados para el procesamiento de datos y la gestión esto permite a los docentes utilizar su creatividad y habilidades para identificar actividades que intervienen en el entorno educativo, mejorando así el desarrollo cognitivo de sus estudiantes.

Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación son todas tecnologías de hardware y software que ayudan a procesar la información educativa, y también ayudan a promover el desarrollo de estrategias a través de estas tecnologías innovadoras en el aula. Actualmente, en todos los entornos, las TIC la conforman recursos informáticos, como sistemas y programas de apoyo, aquí se incluyen a las pizarras digitales, programas o aplicaciones para la creación de

utilitarios, plataformas virtuales, entre otros. Y también lo conforman los recursos físicos o hardware, que se constituyen por las computadoras, impresoras, recursos audiovisuales, proyectores entre otros (Prado *et al*,2017, p.45).

La integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la sociedad fundamentalmente en el ámbito educativo, ha cobrado relevancia y continuo crecimiento en los últimos años, convirtiéndose en el uso de estas tecnologías en un eje primordial y una herramienta de trabajo imprescindible para docente y estudiantes, las TIC son recursos y, como señalan muchos escritores son potencialmente provechosas porque pueden ampliar las oportunidades de enseñanza tanto en la educación formal como en la no formal y los docentes pueden aplicarlas en todo tipo de estudiantes, especialmente ayudando a aquellos con necesidades especiales que han sido excluidos de la educación por muchos años, por razones que pueden incluir minorías culturales, étnicas, niños/as que por algún motivo han abandonado la escuela en algún momento debido a tiempo o costo, por lo tanto no pueden participar de las clases de forma presencial.

las Tic en la educación tienen muchos beneficios de los que se debe aprovechar, en donde el docente sirve de guía para aplicar estrategias de enseñanza y propiciar el aprendizaje en sus estudiantes, mediante el uso adecuado: El autor habla de los beneficios en el desarrollo de competencias y enumera las siguientes:

- (a) Permite el acceso, que se concentra en la búsqueda de información.
- (b) Propicia la investigación, mediante los diferentes recursos de aplicaciones de búsqueda de datos científicos, o de estudios realizados por otros autores, en donde se evidencian hallazgos.
- (c) Permite al estudiante fomentar el pensamiento crítico, mediante la evaluación y análisis de la información.
- (d) Permite crear y organizar, la forma de trabajo, dando paso a la optimización del tiempo.

(e) Se mejora el aprovechamiento del estudiante, con la infinidad de aplicaciones educativas existentes para todas las asignaturas (Sánchez, 2017,p.9).

### **Importancia de las TIC's**

Thorndike, (1937) citado por García, (2016) Las teorías educativas que funcionan como la base del proceso de aprendizaje han evolucionado, se encontró que después de las teorías conductista y cognitivista se han desarrollado las teorías constructivistas y socio constructivista. Tanto los alumnos como los profesores han aprovechado estos cambios para introducir y utilizar más frecuentemente las TIC dentro del proceso de aprendizaje.

Para efectos de esta investigación se partirá del concepto de Importancia de las TIC que comparte el autor León (2021) “Lograr que un estudiante obtenga un aprendizaje significativo es la meta que todo docente quiere alcanzar, pero esto se está tornando difícil de cumplir por diversas complicaciones que se presentan en la actualidad” (p.2).

Un principal ejemplo esta la pandemia global que dio un cambio radical que puso en cuarentena a toda la población a nivel mundial, y en si obligó a todos a utilizar la tecnología, ya que el poco uso y conocimiento sobre las TIC en lo referente la educación ha creado dificultades para que los estudiantes alcancen aprendizajes significativos.

En el sector de la educación fue indispensable la incorporación de herramientas tecnológicas, y diferentes canales de comunicación, ya que no se podía asistir a las instituciones educativas; esta incorporación para algunos fue beneficioso y para otros representó una serie de dificultades; hoy en día es una forma de interactuar, en todos los procesos de enseñanza aprendizaje.

### **Educación inclusiva, equitativa y de calidad**

Unesco (2020), sostiene que;

La educación juega un papel primordial y transversal en la vida de las personas, al ser una herramienta que ayuda a crear sociedades más

justas, equitativas y tolerantes la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030 así lo reconoce, al incluirlo solo como Objetivo N° 4, que establece “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y de promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos y todas”, sino al darle un protagonismo que atraviesa todos los demás ODS.

Este estudio mostró que los resultados del aprendizaje y los factores relacionados en 15 países de América Latina y el estado de Nuevo León, México, hacen contribuciones importantes a la toma de decisiones de política educativa y al mejoramiento del sistema educativo en general.

Almijo (2021) sostiene que: “El propósito de la educación es formar positivamente a las personas a lo largo de la vida cotidiana y corresponder a necesidades sociales que están en constante cambio a pesar de ser un proceso complejo” (p.8).

La práctica educativa en comprender y transformar los procesos de los docentes, algunas investigaciones apuntan al uso de la tecnología para apoyarlo, ya que las herramientas tecnológicas ayudan a gestionar estos recursos e interactuar con ellos dentro y fuera del aula de clase.

### **Proceso de enseñanza-aprendizaje**

Por su parte Lema (2019) indica que “el proceso de enseñanza-aprendizaje, es el procedimiento por medio del cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre un tema en específico, sus dimensiones tienen mucha influencia sobre el rendimiento académico partir del comportamiento” (p.39).

Según el autor, el proceso de enseñanza-aprendizaje se consigue con la participación de alumnos y docentes, ya que el docente cumple con proporcionar nuevos conocimientos, y los alumnos contribuyen a coger el hábito de leer, obtener sus experiencias reflexionando e intercambiando sus inquietudes sus opiniones con sus compañeros y el docente.

También es el profesor quien planifica las distintas actividades para el proceso de enseñanza-aprendizaje, los alumnos determinan sus estrategias para su

participación social con sus compañeros, considerando sus conocimientos obtenidos.

### **Prácticas eficaces de aprendizaje**

Para el desempeño de un buen aprendizaje “se requiere utilizar estrategias específicas para diseñar y promover situaciones de aprendizaje potentes y con textos enriquecidos, que más allá de la intuición o la experiencia muchas veces consciente, pero otras tantas de manera inconsciente, por lo que se puede hablar de prácticas eficaces de enseñanza” (Moreno, 1999, p.2).

Es decir que si se quiere alcanzar conocimientos eficaces se debe disponer de un sin número de estrategias y competencias, pues se necesitan actualizaciones constantes de manera contextual y académicamente para obtener un buen desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje

### **El aprendizaje un proceso constructivo y optimizado**

En el aprendizaje significativo, (Ausubel, 1963) la teoría afirma que el aprendizaje depende del conocimiento como material. Cuando el material de aprendizaje es útil y relevante para su audiencia, este aprendizaje es un proceso constructivo y optimizado. En si hay que considerar experiencias anteriores que se usan para adquirir conocimientos a partir de la experiencia de las niñas y los niños obteniendo nuevas lecciones que influyen en su comportamiento.

### **La enseñanza contexto histórico, social, cultural e instruccional**

En si la enseñanza se puede decir que es un conjunto de transformaciones que va teniendo cada alumno, esto con la ayuda de los docentes quien dirige a obtener nuevos conocimientos, como la adquisición de diversas habilidades y hábitos los cuales el alumno va teniendo una noción sobre la realidad en la cual está viviendo.

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo

circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación (Sánchez,2023, p.7).

Es una práctica, que constituye el decir y el hacer del docente quien se enfrenta permanentemente a situaciones inéditas, donde lo impredecible aparece con frecuencia, exigiendo reflexión y deliberación, para poder resolver, seleccionando estrategias pensadas en función de facilitar los aprendizajes de los alumnos (Rodríguez, 2015, p.21).

La enseñanza posee un contexto histórico, social, cultural e instruccional, por ende, es la institución el escenario donde se desarrollan las actividades de enseñanza- aprendizaje, por lo que es importante innovar y utilizar la tecnología y cambiar el ritmo de estudio de los estudiantes.

### **Estrategias de enseñanza**

Señala Hernández (2021) las estrategias de enseñanza

“Son procedimientos utilizados de manera intencionada y flexible por el docente para hacer posible el aprendizaje del estudiante, incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento”. (p,95).

Las estrategias de enseñanza se centran en compartir los conocimientos por parte de los docentes, lo cual se hapreciado una metodología tradicional, en la actualidad, se ha venido generalizando de manera imprescindible en donde los docentes pueden innovar y poder desarrollar su conocimiento y la necesidad de actualizarse día a día sobre nuevas escrituras de enseñar a los educandos, por ende, motivar a los alumnos a recibir nuevas metodologías y descubrir nuevas habilidades promoviendo entornos de aprendizaje.

### **Técnicas de enseñanza**

Menciona (Restrepo,2019, p.15)

Las técnicas de enseñanza son estrategias que los docentes desarrollan para poder impartir su catedra innovadora, ya que su uso capta la atención posible del educando. La técnica también comprende

la aplicación de procedimientos, estrategias y métodos de índole intelectual que son empleados tanto para impartir conocimiento a través de debates, foros, como para mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos mediante técnicas de lectura, investigación, diseño de mapas conceptuales (p,15)

La enseñanza es indispensable porque los docentes buscan cómo orientar sus clases según las habilidades que mejor acopen a los alumnos, puedan aprender en cada actividad y proceso que se presente durante la clase, sin reforzar los temas dictados.

### **Enseñanza en el área de Ciencias Naturales**

De acuerdo con la Unesco (2016) la enseñanza de Ciencias Naturales;

Es un texto cuyo valor radica en ofrecer elementos prácticos al docente, que hagan efectiva la enseñanza de esta importante materia en un mundo donde la investigación científica se hace cada vez más pertinente para solucionar problemas de la vida cotidiana de las personas y los grandes problemas que aquejan a nuestro planeta.

Es indispensable conocer el mundo en que vivimos a comprender y proteger el entorno, es importante considerar los avances científicos y tecnológicos, ya que es de gran ayuda para proteger el entorno habitual, los docentes pueden enseñar sobre estos aspectos primordiales como es la asignatura de Ciencias Naturales.

### **Plataforma Tecnológica Educaplay en la enseñanza-aprendizaje**

Para la (Dirección de recursos tecnológicos (sf) menciona” Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales” (p,8).

**Figura 1**

*Interfaz principal de la plataforma educaplay*



*Nota:* Interfaz principal de la plataforma Educaplay. Tomado de Educaplay

Esta herramienta crea principalmente usuarios a los que le permite aprender y enseñar divirtiéndose, o sea, permite aprender mediante escenarios o actividades como adivinanzas, presentaciones colección, sopa de letras, crucigramas, mapa interactivo, emparejamiento, relacionar columnas dictados, video quiz entre otros, así que profesionales y otros usuarios puedan instalar esta plataforma y obtener su espacio educativo online, brindando otra forma para participar en clase.

Según autores como (Jurado y Huaroto, 2018, p.98) que constituyen referentes teóricos en este trabajo: EDUCAPLAY mejora la motivación del alumno hacia los cursos, lo cual se refleja en un mejor aprendizaje, desarrollando al mismo tiempo la creatividad y reflexión en el análisis de los fenómenos físicos. Este recurso permite desarrollar en los estudiantes procesos mentales superiores a través de la manipulación de actividades afines con las áreas.

Esta plataforma se contribuye como un recurso didáctico efectivo tanto para enseñanza y aprendizaje de docentes y estudiantes permitiendo interactuar, dinamizando con distintas actividades además aumenta la motivación en los mismos.

Las funcionalidades de la plataforma tecnológica Educaplay es posible que pueda variar según el dispositivo tecnológico utilizado; en si en una laptop o

computadora es en donde puede realizar todas las actividades que ofrece esta herramienta mientras que en celulares se ve reducida, sin embargo, esto no posibilita la utilización de las herramientas que ofrece Educaplay.

En si los dispositivos tecnológicos son herramientas que están rompiendo brechas a la hora de utilizarlas en procesos educativos ya que sus distintos progresos día a día permiten realizar cualquier tipo de actividad multimedia de Educaplay en este caso que innova en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Características y requerimientos en la utilización de Educaplay**

Para la (Unesco,2020) quien refiere lo siguiente:

El uso de Educaplay, es sencillo e intuitivo y contiene tutoriales multimedia que ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez. Se trabaja en línea. Requerimientos mínimos:

- Plugin de Flash (gratis para descargar)
  - Navegador de internet (Explorer, Firefox, Opera, Chrome, etcétera)
- Ventajas y desventajas de la herramienta.

### **Ventajas de la plataforma tecnológica educaplay:**

- Actividad atractiva y fácil de manejar.
- Se puede insertar imágenes y archivo de audio (para niños no lectores y personas con discapacidad).
- No se necesita instalar ningún programa en el ordenador basta con el plugin de Flash.
- Ofrece su contenido en tres idiomas: español, francés e inglés.

### **Desventajas de la plataforma tecnológica educaplay:**

- Para la actividad del dictado es necesario tener micrófono y parlantes.
- Al ser un programa estándar, al momento del uso cualquier pequeño error del teclado le baja puntos en el resultado final.
- Cuando se descarga el recurso ya no se pueden modificar.
- Algunas actividades son limitadas en su uso.

## ¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?

De acuerdo con la Unesco;

“Educaplay es una de las herramientas de gamificación más completa y una de las aplicaciones educativas recomendadas por la UNESCO para la creación de contenido digital y el empleo de los recursos educativos que se encuentran en la web”.

De acuerdo con la esta plataforma permite elaborar;

- Adivinanzas.
- Completar.
- Crucigrama.
- Diálogo.
- Dictado.
- Ordenar letras.
- Ordenar palabras.
- Ordenar letras.
- Tes
- Mapas.
- Sopa.
- Video Quiz (Dirección de Recursos Tecnológicos en educación, 2017, p.4).

## Educaplay en el uso Pedagógico

Educaplay una plataforma educativa se destaca por ser de utilidad tanto como en su estructura y su funcionalidad lo que es adecuado para el proceso de enseñanza- aprendizaje;

Es importante determinar que metodología se ajusta al modelo, por lo tanto, se introduce la teoría de conectividad para la aplicación de la plataforma en el proceso educativo.

“El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual” (Siemens, 2004.p,7)

La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas, pues bien, la comunidad educativa ha tardado en reconocer el impacto de las nuevas herramientas y entornos cambiantes en el aprendizaje, el conectivismo proporciona miradas hacia las habilidades de aprendizaje y los desafíos que los estudiantes necesitan para tener éxito en la era digital.

Según el autor menciona que el uso de la tecnología en la educación tiene cambios de gran importancia, ya que los procesos de estudios que se ven diariamente deben integrar estrategias innovadoras para la construcción de nuevos conocimientos, por otro lado, se dice que los educandos al interactuar con estas herramientas posibilitan más una unión social construyendo nuevos aprendizajes fuera de la habitual.

Según el autor, es indispensable incluir esta plataforma en la planificación del docente, ya que el docente conocerá el momento indicado de realizar sus actividades en el aula y un refuerzo a la casa, para que los estudiantes se motiven en estas actividades significativas que les ayuden a obtener conocimientos eficientes, cabe destacar que los docentes deben recibir capacitación para aplicar de manera correcta la plataforma educativa.

### **Análisis comparativo de herramientas tecnológicas**

Al comparar Educaplay con otras herramientas tecnológicas se determina que existen algunas con sus mismas características ofreciendo juegos, actividades, e interacción que se adecuan a diferentes materias ya sea para matemáticas, lenguaje, ciencias sociales, inglés.

López (2023) Los tiempos cambian y con ello las necesidades que se tienen dentro y fuera de las aulas, con ello han surgido nuevas herramientas que apoyan la labor del docente y las actividades de los estudiantes, para crear actividades y contenido interactivo especialmente a nivel escolar (p,3).

Al analizar esta herramienta se determinó que todas son generadas con actividades interactivas, como son;

**Tabla 1.**

*Herramientas Tecnológicas*

<b>Herramientas</b>	
Cerebriti	Crea juegos interactivos a partir de 10 modalidades de juegos, juegos como emparejar, imágenes, test, ordenar.
Kahoot	Potencializa el aprendizaje mediante el juego, los alumnos responden preguntas tipo test.
Jeopardy Rocks	Crea juegos virtuales solo es necesario introducir preguntas y respuestas correctas para general el tablero del juego.
LearningApps	Crea juegos, actividades interactivas como sopa de letras, crucigramas, juegos de parejas, mapas interactivos, apoyando al proceso de enseñanza-aprendizaje.
eXeLearning	Crea actividades educativas de código abierto y sencillo manejo, programa más usado para la creación de recursos didácticos.
Hot Potatoes	Crea ejercicios educativos, ejercicios con respuestas cortas, selección múltiple, rellenar, crucigramas y otros.

En relación con Educaplay estas herramientas son similares, ofrecen actividades y creación de juegos interactivos que ayudan y refuerzan clases,

generando nuevos conocimientos hacia los alumnos.

### **Importancia de asignatura de Ciencias Naturales**

(UNAN 2019) agrega en este sentido que:

Las ciencias naturales incluyen aquellas disciplinas cuyo fin es el estudio de la naturaleza, como la biología, la química, la física, la botánica la geología y la astronomía, en conjunto estas disciplinas abordan diferentes fenómenos naturales, sus propiedades y diferentes maneras de interactuar con el medioambiente , materia, energía y sus cambios, el sistema solar, sus componentes y movimientos, la tierra y sus diversas dinámicas, conocer estos fenómenos nos admite una visión integral y holística de la naturaleza, y comprender los procesos de cambio constante en el entorno natural (p,43).

Becerra, (2023) destaca que es importante considerar la herramienta didáctica, psicológica, tecnológica que permita desarrollar las fases de enseñanza-aprendizaje más innovadora, emprendedora, interactiva entre docentes y educandos.

### **Enseñanza de las Ciencias Naturales**

En la educación general, la enseñanza en ciencias naturales se centra en el conocimiento y la investigación científica de los seres vivos y sus interacciones con el medio ambiente, las personas y la salud, la materia y la energía, la tierra, el espacio y la ciencia en la práctica, para que los estudiantes desarrollen comprensión conceptual, aprender sobre la naturaleza y reconocer la importancia de adquirir las ideas pertinentes sobre el medio ambiente natural, tal como está conformado, su estructura y organización (Ministerio de educación,2020,p.23).

En esta área de CC NN contribuye a la formación eficaz de los estudiantes porque su planteamiento reconoce que diversas culturas han contribuido al conocimiento en sí, para generar conciencia y reducir el impacto humano sobre el medio ambiente.

### 2.3. Marco Legal

En las leyes, normas, reglamentos en lo referente a la educación de la constitución del Ecuador aprobada en el año 2008 “el estado designa recursos indispensables para la investigación científica tecnológica, la innovación y formación científica”. Se puede acotar que el Estado dirige y se encarga de fortalecer la educación para actuar con plataformas, herramientas, aplicaciones tecnológicas construyendo nuevos aprendizajes fuera de común.

En los artículos se menciona lo siguiente:

En el Art. 29.- de la Constitución de la República del Ecuador: “El estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural”

En toda unidad educativa puede diseñar estrategias para que el aprendizaje sea significativo, y los alumnos puedan usar estos conocimientos para los inconvenientes arduos que se les vayan presentando durante su vida cotidiana, cabe destacar que es imprescindible usar ciertas plataformas tecnológicas porque ayudan a aportar nuevos conocimientos.

(Constitución de la República del Ecuador 2008)

El artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador proclama: “[...] La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo [...]”;

En el Artículo 7 del (Reglamento general de la ley orgánica de educación superior) sostiene que: “Los recursos que asignará el Estado a las Universidades y Escuelas Politécnicas serán al menos los siguientes: En investigación: proyectos de investigación y desarrollo tecnológico, programas o

proyectos de innovación, publicaciones, trabajos de titulación, y registro de activos intangibles”

El estado debe contribuir en lo referente de recursos económicos a Universidades, en este caso para aportes en proyectos de investigación, en proyectos tecnológicos lo cual ayuda al avance del país.

En el Artículo 80, de la (ley orgánica de educación intercultural) opción (d) determina: “La recuperación, desarrollo y socialización de la sabiduría, el conocimiento, la ciencia y la tecnología de los pueblos y nacionalidades ancestrales”. En si la educación debe enfocarse en ciencia y tecnología, para conseguir una sociedad sin desigualdades.

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

El presente proyecto de investigación se lo realizó en la Unidad Educativa el Carmelo, con 50 años de institucionalización, está situada en la provincia del Carchi-cantón Tulcán- Parroquia el Carmelo, perteneciente a la zona 1, geográficamente es un centro educativo rural, (Figura 1). El nivel educativo de la institución es inicial, Educación Básica y Bachillerato, el tipo de unidad educativa es Fiscal, con modalidad presencial matutina, con un total de 45 docentes de todas las áreas de estudio y 425 estudiantes, el estudio se enfoca en los 10 docentes del área de ciencias naturales, y los estudiantes de tercer año de educación general básica.

La institución tiene una buena infraestructura, con todos los servicios básicos necesarios, internet, laboratorios de computación que sirvieron para desarrollar el proyecto planteado y obtener mejores resultados.

Para la investigación se obtuvieron los permisos correspondientes por parte de la rectora de la institución. En cuanto a la muestra para el desarrollo del trabajo investigativo se tomó a 10 docentes, como se muestra en la tabla --, la edad oscila entre un promedio de 30 a 45 años.

**Tabla 2**

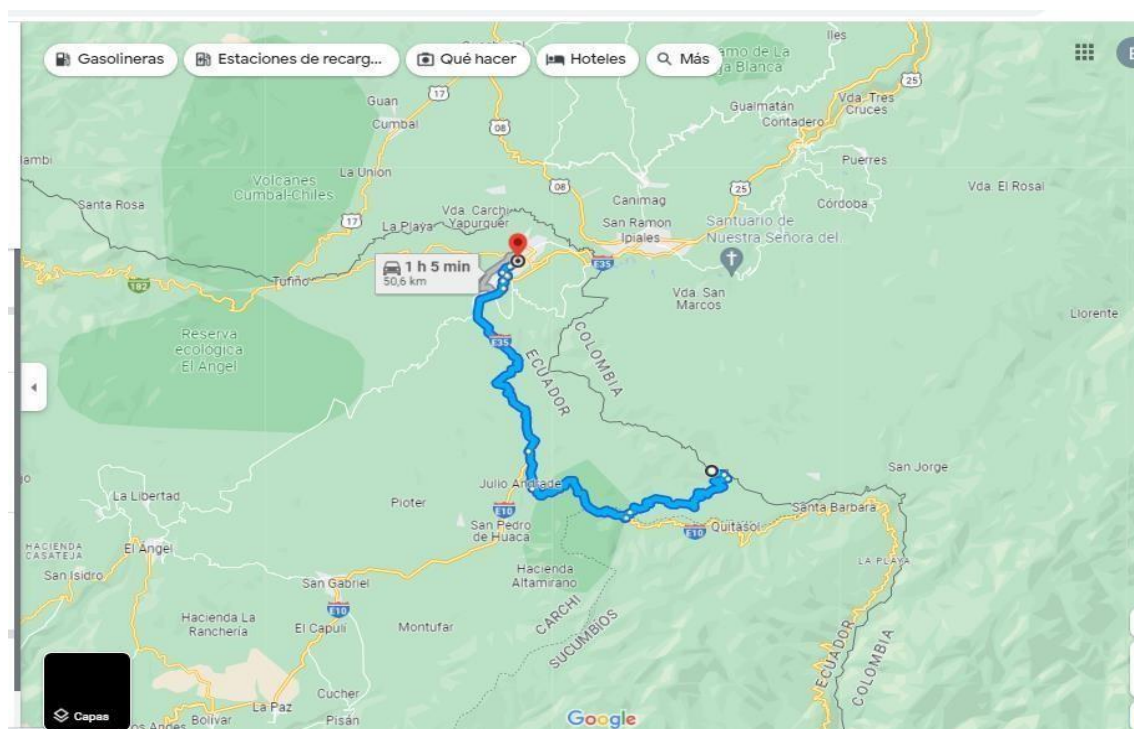
*Muestra*

Muestras docentes	
Género	%
Femenino	70
Masculino	30
Total	100%

Los 10 docentes fueron parte para la investigación poseen una formación académica de licenciatura en Ciencias de la Educación, la mayoría de los docentes tienen entre 4 a 8 años de experiencia laboral, al ser una institución educativa rural y no hay gran demanda de alumnos cada docente tiene su respectivo grado de estudiantes designados lo cual dictan todas las materias básicas incluyendo la asignatura de CC NN lo cual tienen profundo conocimiento.

## Figura 2

Ubicación tomada de Google Maps



Fuente: Google Maps (2023)

### 3.2. Enfoque y tipo de investigación

Se adoptó un enfoque cualitativo, De acuerdo con (Hernández *et al.*, 2014) “la investigación cualitativa utiliza la recolección y análisis de datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación”. En este caso se ha realizado el análisis de la información recolectada en base a la plataforma Educaplay, mediante una encuesta y entrevista a los docentes de educación general básica, los resultados obtenidos

con los instrumentos de recopilación de información se tabularon a través del software SPSS. De igual manera los resultados de la entrevista ayudaron a complementar la investigación para la enseñanza de la biodiversidad de la asignatura de Ciencias Naturales en Educaplay.

### **Tipo de Investigación**

El tipo de investigación se refiere al nivel de profundidad con que se afronta un suceso, en este caso el grado de profundidad de la presente investigación (Arias,1999, p.7) se aplicó un tipo descriptivo que permitió analizar la problemática específica, señalando sus características y propiedades, combinada con ciertos criterios de clasificación que permitieron ordenar, agrupar o reglamentar los objetos involucrados en el trabajo investigado (Arias,1999, p.20).

### **Descriptiva**

Este tipo de investigación permitió indagar información y datos relacionados a las preguntas de investigación y sus variables permitiendo verificar el fenómeno en el lugar y tiempo determinado (Miranda *et al*,2018), en este caso contribuyó para conocer si los docentes les gustaría obtener conocimientos sobre nuevas tecnologías, para ellos se determinó las competencias digitales que poseen en la enseñanza de biodiversidad en la asignatura de ciencias naturales, diseñando una guía didáctica que será de utilidad para los docentes para utilizar y realizar actividades que ofrece esta plataforma tecnológica Educaplay, mejorando el desempeño académico de los estudiantes.

### **Documental**

“La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recopilación, análisis, criticase interpretación de datos secundarios, transmite el conocimiento a través de herramientas web 2.0 aulas virtuales” (Frías, 2016, p.21), toda la información se encuentra en diferentes fuentes, como revistas, artículos científicos, libros, páginas web en donde se encuentra estudios de investigación similares a la enseñanza de la biodiversidad en las ciencias naturales en la plataforma tecnológica Educaplay, por lo tanto, es de gran apoyo para enriquecer el marco teórico de la investigación.

## **De campo**

Según Zorrilla (2007) determina que:

El investigador trabaja en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas, de las que obtendrán los datos más relevantes a ser analizados, son individuos, grupos y representaciones de las organizaciones científicas no experimentales dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas.

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa el Carmelo, donde se realizó las encuesta y entrevistas directamente con las personas objetivos de estudio, que son 10 docentes de educación general básica, lo cual sirve para obtener información verídica sobre competencias digitales que poseen cada uno de ellos así poder realizar actividades y diseñar la guía didáctica en Educaplay sobre la biodiversidad para le enseñanza en la asignatura de Ciencias Naturales.

### 3.3. Definición y operacionalización de variables

**Tabla 3**

*Variable Independiente: Plataforma Educaplay*

Variable	Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumento	Fuente
Plataforma Educaplay	Plataforma académica que utilizan los docentes para la creación de actividades multimedia educativas, integrando los procesos de aprendizaje de educandos en el área de CCNN a través de los dispositivos tecnológicos (Sevillano,2021)	herramientas tecnológicas de estudios  conocimiento de aplicaciones tecnológicas educativas  Conocimiento tecnológico	Recursos de la plataforma  Desarrollo de Conocimiento  Pedagogía  Dispositivos tecnológicos	1.- ¿Qué recursos didácticos ha utilizado para la enseñanza de Ciencias Naturales? 2.-¿Conoce sobre la plataforma tecnológica Educaplay? 4.- ¿Considera que el uso de la plataforma Educaplay ayuda a la enseñanza sobre la biodiversidad a los niños de EGB? ¿Considera usted que los equipos tecnológicos que posee	Encuesta	Cuestionario	Docentes de la Unidad educativa el Carmelo

---

permiten  
acceder a  
herramientas  
tecnológica  
como la de  
Educaplay?  
3.- ¿Considera  
usted que  
utilizando la  
plataforma  
Educaplay en  
CC NN los  
estudiantes  
asimilarán mejor  
la información?  
3.- ¿Cree usted  
que es  
conveniente  
aplicar la  
plataforma  
Educaplay para  
reforzar los  
conocimientos  
adquiridos en  
CC NN en los  
estudiantes?

---

**Tabla 4***Variable Dependiente: Enseñanza de la biodiversidad*

Variable	Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumento	Fuente
Enseñanza de la biodiversidad	Transmisión de conocimientos valores e ideas desarrollando técnicas y métodos a través de la plataforma educaplay (Mosquera,2020)	Metodología Didáctica Tecnología Estrategias Etapas de enseñanza	Procesos Practica Enseñanza colectiva Enseñanza grupal Enseñanza individualizada Enseñanza experiencial	1.- ¿Conoce usted sobre la plataforma Educaplay y cuáles son las actividades se puede realizar? 2.- ¿Está de acuerdo que la plataforma educaplay es indispensable para mejorar la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales? 3.- Considera que los niños están de acuerdo con el método de enseñanza de los docentes sobre la biodiversidad en el área de ciencias naturales?	Encuesta Entrevista	Cuestionario Cuestionario	Docentes de la Unidad educativa el Carmelo

### 3.4. Procedimientos

El trabajo de investigación se desarrolló en tres fases las cuales se representan a continuación:

**Fase 1:** Determinación de las competencias digitales que tienen los docentes para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año en la Unidad Educativa el Carmelo.

Se realizó la validación de expertos de la encuesta dirigida a 10 docentes que laboran en la Unidad Educativa el Carmelo, con este instrumento se puede determinar las competencias digitales que poseen los docentes para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales, en las diferentes preguntas se utilizó escala de Likert, los diferentes resultados de los instrumentos aplicados se tabularon en el programa SPSS.

#### Validación de instrumentos

En cuanto a validez y confiabilidad, como proceso científico, se aplicó una prueba piloto al azar a docentes y niños de la institución. A fin de evaluar las preguntas y tener confiabilidad de los datos recopilados para luego la interpretación con la teoría. El instrumento aplicado ha sido la encuesta tipo formulario. Se estructuró con formato de preguntas cerradas simples dirigida a los docentes.

Para evaluar la confiabilidad estadísticamente de las preguntas de la encuesta y entrevista, se utilizó el Coeficiente Alpha de Cronbach, con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K-1} \right] * \left[ 1 - \frac{\sum K - S^2}{S^2} \right]$$

Nombre de la ecuación;

$\sum K$  ; Suma de varianzas de cada afirmación o ítems.

$S^2$  : Varianza del total de las filas (afirmaciones propuestas)

**K** : Número de afirmaciones o ítems

Es así que las preguntas que tenían una sola respuesta entre distintas opciones, el resultado del Coeficiente " $\alpha$ " fue confiable, lo que significa confiabilidad muy alta, por lo tanto, se realizaron modificaciones mínimas.

**Fase 2:** Elaboración de las actividades en la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo.

En la siguiente fase se aplicó la encuesta a 10 docentes de la institución con distintas preguntas sobre las actividades que mejor se adaptan al ritmo de estudio de los estudiantes y que sea factible para la enseñanza de los docentes.

En esta encuesta se obtuvieron opciones de escala de Likert para determinar la respuesta más importante y determinar que actividades son más eficientes para el proceso y así poder elaborar las actividades en lo referente a la asignatura de CC NN, optando en resultados positivos que serían de gran ayuda para la enseñanza de los docentes, estudiantes generando aprendizajes significativos y productivos, la información recopilada se tabulo con el programa SPSS.

### **Encuesta**

Alvira, (2011) "la encuesta permite obtener amplia información de fuentes primarias" (p,12).

Esto con el fin de recolectar la información necesaria, para el presente estudio, se elaboró un cuestionario cuyos ítems se relacionaron con los indicadores que se utilizaron para conocer el criterio de los docentes, con el fin determinar sus competencias digitales en el uso de Educaplay. Estos resultados permitieron fundamentar las actividades en esta plataforma para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales, como un apoyo para los docentes en el momento de enseñar.

### **Entrevista**

Se aplico la entrevista a través de un guion de entrevista para conocer sus competencias en lo referente a herramientas tecnológicas, luego de ello se

realizó un análisis de la información obtenida, lo que permitió indagar opiniones de diferentes docentes referente al tema o variables de estudio.

Palella y Martines, (2012) La entrevista “es un método específico de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación” (p,17).

**Fase 3:** Diseño de una guía didáctica en la plataforma tecnología Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB.

Se realizó la validación de la encuesta, y la entrevista dirigida a los 10 docentes, se utilizó la escala de Likert en la encuesta y se tabuló la información obtenida en el programa SPSS. En esta fase el principal objetivo con los resultados obtenidos, tubo la finalidad de diseñar la guía didáctica iniciar y poner en práctica la herramienta tecnológica Educaplay, en los alumnos de dicha institución, motivando a desarrollar nuevos procesos de aprendizaje. Para el diseño de la guía didáctica se tomó en cuenta los resultados obtenidos de las fases anteriormente mencionada, principalmente destacando en los diferentes ítems importantes sobre herramienta tecnológica Educaplay que es muy beneficiosa y permitirá ofrecer oportunidades para incrementar, reforzar conocimientos de manera creativa, colaborativa, y llamativa, donde los estudiantes se incentiven a utilizar esta herramienta en la asignatura de CC NN.

Con los datos obtenidos se diseñó la guía didáctica basada en la herramienta tecnológica para enseñar a los estudiantes, que se estructurará según las fases del modelo y en coordinación a la planificación educativa de los docentes.

Esta fase el principal objetivo con los resultados obtenidos, tubo la finalidad de diseñar la guía didáctica iniciar y poner en práctica la herramienta tecnológica Educaplay, en los alumnos de dicha institución, motivando a desarrollar nuevos procesos de aprendizaje. Para el diseño de la guía didáctica se tomó en cuenta los resultados obtenidos de las fases anteriormente mencionada, principalmente destacando en los diferentes ítems importantes sobre herramienta tecnológica Educaplay que es muy beneficiosa y permitirá ofrecer oportunidades para incrementar, reforzar conocimientos de manera creativa, colaborativa, y

llamativa, donde los estudiantes se incentiven a utilizar esta herramienta en la asignatura de CC NN.

Con los datos obtenidos se diseñó la guía didáctica basada en la herramienta tecnológica para enseñar a los estudiantes, que se estructurará según las fases del modelo y en coordinación a la planificación educativa de los docentes.

### **3.5 Consideraciones bioéticas**

El investigador asume todas las responsabilidades durante el proceso de investigación, ya que involucra a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa el Carmelo ubicada en la Provincia del Carchi, Cantón Tulcán, Parroquia el Carmelo, se envió un oficio a la máxima autoridad de tan prestigiosa institución solicitando se confiera el permiso para poder realizar la recolección de los datos a estudiantes de educación general básica, y docentes que principalmente dictan la asignatura de Ciencias Naturales,

Para la investigación se dio a conocer a docentes y estudiantes el objetivo de la investigación, y que es lo que se buscaba con este trabajo, con el fin de obtener beneficio para una mejor enseñanza de docentes a estudiantes y así poder adquirir nuevos conocimientos durante el proceso educativo.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se obtuvieron de acuerdo a las fases planteadas, para dar cumplimiento a la fase de determinar las competencias digitales que poseen los docentes, se aplicó la encuesta con preguntas relacionadas a competencias digitales y las actividades que les serán más útiles con la plataforma Educaplay para una enseñanza más efectiva.

Los resultados del trabajo de investigación se obtuvieron de acuerdo a las fases planteadas, para dar cumplimiento a la fase de determinar las competencias digitales que poseen los docentes, se aplicó la encuesta con preguntas relacionadas a competencias digitales y las actividades que les serán más útiles con la plataforma Educaplay para una enseñanza más efectiva.

La siguiente encuesta de 10 preguntas con respuestas de selección múltiple se aplicaron a 10 docentes de la unidad educativa el Carmelo, que en si tienen relación con el tema de estudio.

#### Datos generales

En los resultados obtenidos se determinó que el mayor número de encuestados fue de género femenino 70% y con un menor porcentaje del 30% de género masculino, **(Tabla 5)**. Los años de experiencia de la mayoría de docentes es de 1 a 5 años tiempo que llevan laborando, la edad promedio de los docentes encuestados es de 30 a 45 años, como muestra en la **(tabla 6)**.

**Tabla 5.**

*Género*

Variabes	N	%
Femenino	7	70%
Masculino	3	30%
Otro	0	0%
Total	10	100%

**Tabla 6.***Experiencia*

Variables	N	%
1-5	5	50%
6-10	3	30%
mas	2	20%

**Formación Académica**

Se indica que los docentes que laboran en la Unidad Educativa el Carmelo, la mayoría tiene su formación académica de tercer nivel como es Licenciatura en Ciencias de la Educación, el 20% tiene título de cuarto nivel lo que permite que sean aptos en la enseñanza de los educandos, los docentes dictan todas las materias en general cada docente tiene su curso asignado, una de la asignatura que imparten es CCNN la materia que se tomó en cuenta en la investigación.

**Tabla 7.***Formación académica*

Variables	N	%
Tecnología en educación Básica	1	10%
Licenciatura en educación Básica	7	70%
Magister	2	20%
PhD	0	0%

## **PARTE I. Articulación de las variables objetos de la investigación.**

**Fase 1:** Determinación de las competencias digitales que tienen los docentes para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año en la Unidad Educativa el Carmelo

A continuación, se muestran los resultados que se obtuvieron en relación a competencias digitales que poseen los docentes.

Los docentes que laboran en la Unidad Educativa el Carmelo, la mayoría tiene su formación académica de tercer nivel como es Licenciatura en Ciencias de la Educación, el 20% tiene título de cuarto nivel lo que permite que sean aptos en la enseñanza de los educandos, los docentes dictan todas las materias en general cada docente tiene su curso asignado, una de la asignatura que imparten es CCNN la materia que se tomó en cuenta en la investigación.

## **PARTE I. Articulación de las variables objetos de la investigación.**

**Fase 1:** Determinación de las competencias digitales que tienen los docentes para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año en la Unidad Educativa el Carmelo.

A continuación, se muestran los resultados que se obtuvieron en relación a competencias digitales que poseen los docentes.

### **1.- Recursos didácticos utilizados para la enseñanza de Ciencias Naturales**

La mayoría de los encuestados, el 70% han utilizado recursos didácticos como es Microsoft Power Point, una herramienta de gran ayuda para poder presentar sus distintos temas de clases, seguido utilizan videos representativos para poder dinamizar sus clases, sin embargo un 40% hacen uso de Educaplay, esta herramienta ofrece distintas actividades donde el estudiante cambian su ritmo de aprendizaje, obteniendo nuevos conocimientos, por consiguiente esta Quissis y classroom con menor porcentaje esto debido a la falta de familiaridad con la tecnología, pues prefieren la utilización de métodos de enseñanza más tradicionales, en otros casos es por la falta de los recursos, herramientas para acceder a estas plataformas que hoy en día son de gran ayuda en el proceso de enseñanza

**Tabla 8.***Recursos didácticos utilizados en la enseñanza de CC NN*

Variables	N	%
Videos	6	60%
Google classroom	1	10%
Kahoot	0	0%
Microsoft power poin	7	70%
educaplay	4	40%
Padlet	0	0%
Genially	0	0%
Quizziz	2	20%

## **2.- Considera que los recursos didácticos que utiliza para dar clases de CCNN facilitan el aprendizaje en los estudiantes**

Según los datos obtenidos en la tabla 6 con el 60% de los encuestados consideran que los recursos didácticos facilitan el aprendizaje en los estudiantes considerando “siempre” recursos que ofrecen materiales de apoyo para los docentes obteniendo aprendizajes significativos, construyendo nuevos conocimientos, mientras que el 30% consideran “ A veces” y el 10% mencionando “Rara vez” por ende se considera un mínimo porcentaje que estos recursos didácticos para dar clases de ciencias naturales facilitan el aprendizaje en los estudiantes, ya que no poseen conocimientos de lo que ofrecen estos recursos.

**Tabla 9.***Recursos didácticos*

Variables	N	%
Siempre	6	60%
A veces	3	30%
Rara vez	1	10%

**Fase 2:** Elaboración de las actividades en la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo.

Los resultados que se obtuvieron con la aplicación de la encuesta y para el cumplimiento de este objetivo se determinó los siguientes resultados, en lo cual se realizó preguntas relacionadas con actividades que se pueden realizar en Educaplay y si aplican alguna de ellas en sus clases se obtuvo lo siguiente:

### 3.- Ha trabajado con la plataforma Educaplay

Según los datos obtenidos, donde se correlaciono las dos variables se determinó con valor del 60% no conoce sobre la plataforma tecnológica Educaplay, y en una segunda pregunta que se realizó de que si ha trabajado con la plataforma, mencionaron que la plataforma posee un alto potencial para mejorar la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales, es necesario capacitaciones a los usuarios para dar a conocer sobre estas herramientas tecnológicas, logrando la adaptación y un buen uso, también se tomó en cuenta la realización de distintas actividades que hay que tener en cuenta para diseñar la guía didáctica en Educaplay que es apoyo para los docentes.

**Tabla 10.**

*Trabajado con plataforma Educaplay*

		SI		NC		TOTAL	
		N	%	N	%	N	%
Conoce sobre la plataforma tecnológica Educaplay	SI	3	75%	1	16,7%	4	40%
	NO	1	25%	5	83,3%	6	60%
Total		4	100%	6	100%	10	100%

#### 4.- Actividades que ha utilizado en la plataforma Educaplay

Con los resultados obtenidos de los encuestados los cuales mencionaron que si han trabajado con Educaplay con el 40% se determina que han utilizado actividad como sopa de letras, adivinanzas, las que son de apoyo para la enseñanza, pues con estas actividades se dicta una clase dinamica motivando a los alumnos aprender de diferente manera fuera de lo habitual, es así que un mínimo de encuestados mencionó también que han trabajado con ordenar letras, presentaciones, crucigramas, entre otras.

**Tabla 11.**

*Actividades utilizadas por docentes*

Variables	N	%
Sopa de letras	4	40%
Completar	1	10%
Adivinanzas	4	40%
Ordenar letras	2	20%
Presentación	1	10%
Ordenar palabras	1	10%
Relacionar	1	10%
Crucigramas	1	10%

#### 5.- Nivel de logro tienen los estudiantes en el área de CC NN

Según los resultados obtenidos el nivel de logro de aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, obteniendo un 50% que “alcanzan los aprendizajes requeridos” pues estos resultados reflejan que los recursos didácticos que los docentes utilizan no rinden en el desempeño de los alumnos.

En el Reglamento General a la LOEI, según el Art. 193, “para superar cada nivel, el estudiante debe demostrar que logró “aprobar” los objetivos de aprendizaje definidos en el programa de asignatura o área de conocimiento fijados para cada uno de los niveles y subniveles del Sistema Nacional de Educación” (Ministerio de Educación, 2016b, p. 8).

Educaplay brinda espacios de trabajo cooperativo, ayuda a desarrollar las

competencias establecidas en el currículo, motiva y potencia las habilidades comunicativas para lograr que los estudiantes adquieran juicio crítico e interés por la asignatura.

**Tabla 12.**

*Nivel de logro de estudiantes*

Variables	N	%
Superan los aprendizajes requeridos	3	30%
Dominan los aprendizajes requeridos	2	20%
Alcanzan los aprendizajes requeridos	5	50%
No alcanzan los aprendizajes requeridos	0	0%

## **6.- Utilizando la plataforma Educaplay en CC NN los estudiantes asimilarán mejor la información**

El 70% de los encuestados están “totalmente de acuerdo” que al utilizar esta plataforma Educaplay los estudiantes asimilarán más la información, la plataforma contiene variedad de actividades las cuales ayudan a obtener nuevos conocimientos a lo que están acostumbrados, el 30% está de acuerdo, lo que es aceptable la utilización de esta plataforma para la enseñanza de las Ciencias Naturales, es eficiente su utilización ya que se busca el progreso de los estudiantes identificando que es una herramienta positiva para generar la enseñanza- aprendizaje.

**Tabla 13.**

*Uso de Educaplay asimilan mejor la información*

Variables	N	%
Totalmente de acuerdo	7	70%
De acuerdo	3	30%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%

## **7.- La aplicar de la plataforma Educaplay refuerza los conocimientos adquiridos en CC NN en los estudiantes**

Según los resultados obtenidos el 100% determino que, si es conveniente aplicar la plataforma Educaplay para el refuerzo de los conocimientos en la asignatura de Ciencias Naturales, Educaplay es novedosa que mediante el juego motiva a los estudiantes, y el refuerzo académico permite a los docentes atender las necesidades de los alumnos para mejorar el rendimiento escolar, la tecnología hoy en día está inmersa en la educación y con el uso de Educaplay se fortalece el aprendizaje.

**Tabla 14.**

*Aplicación la plataforma Educaplay*

Variabes	N	%
SI	10	100%
NO	0	0%

## **8.- Actividades que permitirán mejorar el aprendizaje en los estudiantes con la plataforma Educaplay**

Como se muestra en la tabla 10 los docentes han considerado que las actividades que ayudarían a mejorar el aprendizaje son diálogos, sopa de letras, ordenar palabras, videos quiz. crucigramas, completar, son actividades muy interactivas y colaborativas que en el aula puede representar un elemento motivador ya que tiene un impacto directo en el aprendizaje de los estudiantes permitiendo interacción tanto de docentes y estudiantes, tiene un alto nivel en utilizar la tecnología con estas actividades para apoyar en sus clase o tareas relacionadas con la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales.

Entre las actividades que brinda la plataforma, las adivinanzas permiten el razonamiento, motivación y la intuición, además se puede utilizar para descubrir temas de la clase estimulando la participación activa de los estudiantes, y los diálogos contribuyen a mejorar el dominio de la expresión oral (Días et al., 2021). Mediante los crucigramas los estudiantes fortalecen las habilidades verbales, y sirven como repaso y técnica de evaluación de una manera entusiasta y activa

(Rosales *et al.*, 2016).

Los mapas interactivos favorecen el aprendizaje visual y; la actividad de relacionar permite enlazar ideas aisladas seleccionándolas en parejas (Olmos *et al.*, 2014).

**Tabla 15.**

*Actividades que mejoran el aprendizaje*

Variables	N	%
Mapas interactivos	1	10%
Sopa de letras	3	30%
Test	1	10%
Completar	2	20%
Adivinanzas	0	0%
Dialogo	4	40%
Dictado	1	10%
Ordenar letras	1	10%
Presentación	1	10%
Ordenar palabras	2	20%
Video quiz	2	20%
Ruleta de palabras	1	10%
Relacionar columnas	0	0%
Relacionar mosaicos	0	0%
Relacionar	1	10%
Crucigramas	2	20%

**Fase 3:** Diseño de una guía didáctica en la plataforma tecnología Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB.

### **9.- Guía didáctica que permita conocer el uso y manejo de las diferentes actividades en Educaplay**

El 100% de encuestados están de acuerdo en que es dispensable disponer de

una guía didáctica para aprender el uso y manejo de Educaplay, se ve necesario implementar este material debido a que esta permitirá adquirir una mejor instrucción para la elaboración de actividades y su aplicación en las aulas. Es indispensable que los docentes tengan una noción básica de la plataforma Educaplay, para elaborar actividades por ende desarrollar clases interactivas, cooperativas, dinámicas con docentes y estudiantes, dentro y fuera del aula, se ve necesario desarrollar esta guía la cual sea de uso para docentes la cual ayudará en la enseñanza y será de utilidad en el manejo de las distintas actividades en el área de Ciencias Naturales la comprensión y el aprendizaje autónomo.

**Tabla 16.**

*Guía didáctica sobre Educaplay*

Variables	N	%
SI	10	100%
NO	0	0%

## Resultados de entrevista

Con los resultados obtenidos dando cumplimiento a los objetivos de investigación se obtuvo lo siguiente

**Tabla 17.**

*Resultados entrevista aplicada a docentes*

<b>Preguntas</b>	<b>Análisis</b>
¿Conoce usted sobre la plataforma Educaplay y cuáles son las actividades se puede realizar?	El 70% de los docentes entrevistados manifestaron que su conocimiento de Educaplay era de nivel bajo, pues no se conoce a gran profundidad sobre esta plataforma y que actividades se pueden realizar, muy pocos manifestaron que si tenían conocimiento, manifestando que Educaplay es una herramienta tecnológica muy dinámica en la cual se pueden realizar diversidad de actividades las cuales ayudan a reforzar las clases y haciendo de ellas más dinámicas, obteniendo que los estudiantes se interesen y pongan más atención sobre el tema de clase.
¿Está de acuerdo que la plataforma Educaplay es indispensable para mejorar la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales?	En esta pregunta se manifiesta que si están de acuerdo ya que con lo explicado de lo que contiene esta plataforma y las actividades que se pueden realizar, los docentes en su totalidad opinaron que es una plataforma interesante, la cual ayudaría para la enseñanza como es en temas de la biodiversidad, donde los

---

	estudiantes tendían actividades que realizar de esta manera reforzarían sus conocimientos.
¿Considera que los niños están de acuerdo con el método de enseñanza por parte de los docentes en este caso sobre la biodiversidad en el área de ciencias naturales?	se considera que los niños en ocasiones están de acuerdo con el método de enseñanza, pero ahora con el uso de la tecnología los niños se sienten más a gusto y motivados a aprender de las diferentes herramientas que hoy en día se han venido mostrando, pues es otra forma de aprender.
¿Considera que las actividades que ofrece la plataforma Educaplay ayudan a desarrollar de mejor manera las clases y hacer de ellas más dinámicas motivando a los niños a aprender?	Los docentes están de acuerdo que las actividades de Educaplay ayudan a desarrollar de mejor manera las clases ya que se volverían más dinámicas, interesantes, colaborativas y participativas.
¿Cómo ayuda en la participación en clases, el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay como: adivinanzas, unir palabras, diálogo, relacionar, dictado, ¿etc.?	de igual manera se menciona que con el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay esto ayudaría a que los niños y niñas se sienten motivados e interesados en las clases, ya que el desarrollo de tareas en línea se la puede realizar en la escuela o como tarea, lo cual sería de apoyo para que los niños recuerden los temas explicados con actividades como adivinanzas, unir palabras, relacionar entre otras actividades que son de apoyo para que

---

---

	aprendan y recuerden los temas de clases.
¿Qué tipo de juegos en línea usted aplica para el refuerzo de las clases?	Los docentes supieron manifestar que rara vez utilizan la tecnología ya que no se conoce tan a profundidad que las herramientas educativas, que ofrezcan reforzar las clases con juegos pues se menciona que a veces se utiliza programas para realizar sopa de letras crucigramas, mas no juegos.
¿Considera usted que los niños pueden desarrollar las actividades propuestas en las clases con la plataforma Educaplay, según las indicaciones del docente? ¿Por qué?	Si se considera que los estudiantes se adaptarían rápidamente a estas plataformas tecnológicas ya que ellos tienen una noción básica del manejo de la tecnología y no se les dificultaría es más les sería de gran atracción y motivación en aprender más.

### **Análisis consolidado**

Educaplay resulta una herramienta útil en cualquier asignatura, ya que contribuye en crear espacios de aprendizaje entretenidos, permitiendo mejor asimilación de los contenidos, pues resulta necesario incluir en la motivación de los estudiantes pues en este caso en la asignatura de Ciencias Naturales, principalmente con el tema de la biodiversidad que abarca varios temas importantes que los docentes enseñan y su mejor opción sería utilizando esta plataforma tecnológica, los docentes entrevistados en su mayoría presentaron criterios similares, manifestando que Educaplay si es un herramienta interesante e indispensable para la enseñanza-aprendizaje de los niños/as pues esta plataforma contiene actividades como sopa de letras, crucigramas, ordenar letras, diálogos, que son actividades que ayudan a reforzarlos conocimiento haciendo de las clases más interactivas, colaborativas, participativas entre docentes y alumnos, llevando a los alumnos a tener una visión diferente a la tradicional utilizando la tecnología. Cabe mencionar que están de acuerdo que

---

se realice una guía didáctica con indicaciones sobre el uso de Educaplay y sus actividades, pues sería más factible para ellos poder revisar, así poder transmitir su conocimiento a los estudiantes.

---

Después del desarrollo de las preguntas de investigación que se planteó en este estudio y en coherencia con los objetivos específicos establecidos en los capítulos anteriores, se procede a redactar las respectivas conclusiones.

- La plataforma Educaplay es un sitio web apto para interacción entre docente y estudiante, desarrollando la integración del aprendiz y del aprendizaje como principal portador del conocimiento de manera didáctica y eficaz, los docentes poseen competencias digitales muy básicas en referencia a Educaplay, esta plataforma es un canal conductor fácil para llegar a los estudiantes, ya que tiene características atractivas llamando la atención y fortaleciendo el aprendizaje autónomo de los estudiantes.
- De acuerdo con los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados (encuesta y entrevista) los docentes del área de Ciencias Naturales se pudo determinar las necesidades de utilizar la tecnología para la enseñanza de la biodiversidad, ya que la educación actual se la imparte de manera tradicional, la propuesta de la guía didáctica trae consigo muchos beneficios, permite el correcto manejo de la plataforma, y a generar diversas actividades.
- Los docentes concluyen la importancia de Educaplay dentro del proceso de enseñanza, resulta ser el mejor recurso didáctico de fácil acceso, obteniendo actividades que generen espacios más lúdicos y dinámicos.
- Ayuda a relacionar e interpretar conceptos y definiciones, así mismo agrupa y organiza ideas, a través de actividades como las de relacionar, relacionar columnas, adivinanza, ruleta de palabras; las cuales fortalece el pensamiento creativo del estudiante.
- Realiza un aprendizaje crítico, porque interiorizan el conocimiento y sacan sus propias conclusiones por medio de las actividades como son presentaciones, diálogo.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **Título de la propuesta**

Guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma tecnología Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de tercer año de EGB.

#### **Introducción**

La nueva generación atiende las necesidades del educando, lo cual proporciona la actualización y capacitaciones de nuevas tecnologías educativas como recursos didácticos, pues en la actualidad los estudiantes se aburren y se cansan de clases tradicionales, es por ellos que se ve necesario implementar y trabajar con recursos y plataformas tecnológicas innovadoras que permitan al estudiante demostrar interés mejorando la comprensión de contenidos que son difíciles de asimilar (Granados,2020,p.23).

La propuesta que se presente a continuación esta direccionada a la Unidad Educativa El Carmelo, ubicada en la provincia del Carchi, cantón Tulcán, parroquia el carmelo, específicamente a los docentes de EGB, como una guía didáctica sobre el uso y aplicación de la plataforma tecnología Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales. esta surge de la necesidad de innovar en la forma de enseñar pues los docentes tienen un conocimiento muy bajo sobre estas plataformas educativas, la guía Didactia es diseñada de forma sencilla que sirva de apoyo para la práctica pedagógica, a su vez dinamizar los procesos educativos brindando planificaciones de clases con el uso de la plataforma.

La guía didáctica se integra dentro del uso de TIC, que es un proceso esencial en el proceso de la enseñanza, como es el caso de la plataforma Educaplay, para ello se es necesario que la institución educativa cuente con acceso a internet para una enseñanza eficiente, por lo tanto, la estructura de la propuesta es coherente y precisa. para ello se detallan varios pasos para crear una cuenta en Educaplay, uso y creación de las actividades que integran esta plataforma como; sopa de letras, crucigramas, videos, adivinanzas, relacionar, test y más actividades.

## **Fundamentación**

La siguiente propuesta se lleva a cabo a través de un análisis bibliográfico, principalmente se basándose en fundamentos pedagógicos, legales y tecnológicos, los cuales dan validez a la propuesta, de tal forma mejorar el proceso de enseñanza, llevando en si a los docentes a otro nivel para que el proceso tenga resultados factibles para los estudiantes, incentivando a los docentes a mejorar sus clases, cambiando su estilo de enseñanza de lo tradicional a una clase en donde los estudiantes aprendan jugando, interactuando y construyendo su propio conocimiento por medio del desarrollo de las actividades que brinda la plataforma Educaplay.

## **Fundamentación legal**

A continuación, la fundamentación legal que constituye, leyes, acuerdos, reglamentos que están vigentes en el Ecuador;

La Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI-en su artículo 2 literal b, h, y u en sus principios generales establece:

b. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales (Ministerio de Educación,2016)

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo (Ministerio de Educación,2016)

u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de

conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica (Ministerio de Educación, 2016).

### **Beneficiarios**

Como toda propuesta educativa los principales beneficiarios para el desarrollo de la misma están enmarcado en el grupo de docentes pertenecientes a la Unidad Educativa El Carmelo, quienes son los encargados de la enseñanza, ayudando a mejorar los conocimientos a los estudiantes, con la utilización de la plataforma, cambiando el modelo de estudio, donde los estudiantes se sientan motivados a aprender.

### **Apoyo tecnológico**

El desarrollo de la tecnología en todos los campos de la sociedad a revolucionado hoy en día la tecnología, dentro de este argumento está presente la educación, como pilar primordial para seguir creciendo como sociedad, las TIC tecnologías de la información y la comunicación, aplicados a la educación es así que, en el artículo 347 de la Constitución de la República, será responsabilidad del Estado, literal 8: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 157).

### **Es así necesario contar con los siguientes componentes tecnológicos para la aplicación de la propuesta**

- 1.- Servicios de conectividad
- 2.- Dispositivos electrónicos, computadores, Tablet o teléfonos
- 3.- conocimientos tecnológicos, manejo de plataformas interactivas y juegos virtuales.

## **Presentación de la propuesta**

### **Antecedentes**

La siguiente propuesta se da ya que es indispensable aprovechar la tecnología, para mejorar el proceso de nuestras clases tradicionales, pues no obstante que en el siglo XXI, teniendo alumnos que viven y respiran de la tecnología, la dejemos aun lado, es decir que aprovechar de la tecnología se ha vuelto indispensable, ya que el juego la interacción, dinamización, despierta un arduo interés en los estudiantes, motivándolo a aprender por si solos, despertando sus habilidades, su creatividad, y desarrollando interés por la ciencia.

### **Justificación**

En la actualidad los estudiantes pasan mucho tiempo interactuando con la tecnología, dentro y fuera del ambiente escolar, lo que permite un bien manejo y uso de los recursos tecnológicos, la propuesta formulada constituye una guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay como procesos de enseñanza hacia estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales, en la misma se desarrollara actividades para fortalecer las destrezas de los docentes que emplean en la enseñanza del contenido de la materia en mención, por ende aumentar la eficiencia en la adquisición de nuevos conocimientos, fortaleciendo el aprendizaje del alumnado, para la elaboración de la propuesta se contó con los diferentes elementos que integran el desarrollo y uso de la plataforma Educaplay y por su puesto los temas señalados para la enseñanza dela materia como es Ciencias Naturales.

Cabe destacar que la propuesta conlleva a que los docentes hagan uso de la guía didáctica, para generar mayor interacción por parte de los estudiantes y a su vez servir de apoyo para construir experiencia de aprendizaje significativo, motivando a los docentes a que enseñen de manera lúdica, ya que el estudiante que es el principal actor responsable de su propio conocimiento junto con el docente.

### **Objetivo General**

Promover la utilización de la plataforma educativa Educaplay como recurso didáctico para la enseñanza de Ciencias Naturales a partir de una guía didáctica sobre su aplicación, dirigida a docentes de Educación General Básica de la

Unidad Educativa el Carmelo.

### **Objetivos Específicos**

Fundamentar teóricamente la utilización de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza de Ciencias Naturales.

Diseñar actividades interactivas sobre la biodiversidad, con el uso de Educaplay para la enseñanza de ciencias naturales.

### **Análisis de factibilidad**

La propuesta es factible, puesto que se tiene el apoyo de las autoridades de la institución Educativa El Carmelo, de los docentes del área de Ciencias naturales y existen los recursos necesarios para su aplicación, al ser una herramienta libre no necesita de instalación de un programa en la computadora y es compatible con otras herramientas como otras herramientas como son Moodle, Blackboard, Canvas o cualquier otro LMS (Learning Management System) significa Sistema de Gestión de Aprendizaje, compatible con SCORM. Que significa en español Modelo de Referencia para Objetos de Contenido Compartible Aplicación SCORM te permite empaquetar tu contenido y compartirlo con otros sistemas.

### **Ventajas y Desventajas**

Según menciona Enríquez (2022) La plataforma Educaplay tiene algunas ventajas y desventajas a continuación se detallará;

**Tabla 18***Ventajas-Desventajas Educaplay*

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene un software libre.</li> <li>• Es una plataforma amigable, intuitiva, es de fácil uso</li> <li>• Interacción con otros usuarios de forma sincrónica y asincrónica</li> <li>• Podemos bajar a un servidor las actividades</li> <li>• Se puede utilizar actividades creadas por otros usuarios.</li> <li>• No necesitamos bajar ninguna aplicación adicional.</li> <li>• Está totalmente en español.</li> <li>• Podemos crear nuestras propias actividades.</li> <li>• Los estudiantes aprenden jugando.</li> <li>• Es una plataforma colaborativa.</li> <li>• Los recursos creados son compatibles con plataformas LMS</li> <li>• Las actividades poseen tiempo y puntuación</li> <li>• Se puede insertar imágenes, archivos de audio y video.</li> <li>• Las actividades se las puede realizar para todos los niveles de educación desde prebásica, básica, básica superior, bachillerato hasta el nivel superior que son universidades (Enríquez,2022)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez descargado no se pueden modificar las actividades de Educaplay.</li> <li>• No permite la puntuación en las plataformas LMS.</li> <li>• Algunas actividades son limitadas en su uso.</li> <li>• En las actividades bajadas, por medios de almacenamiento no hay el tiempo ni la puntuación.</li> <li>• Para las actividades de dictado es necesario tener micrófonos y parlante.</li> <li>• Como es un programa estándar, al usar un error de teclado, le baja puntos en el resultado final</li> </ul>

Una vez realizada la investigación pertinente en el uso de la plataforma Educaplay en el proceso de enseñanza , la propuesta se compone de dos artes básicas que es la plataforma sus funciones actividades que se pueden realizar así como también son como registrarse en la plataforma Educaplay una vez

registrado como poder ingresar y realizar las actividades que posee la plataforma Educaplay cuenta con dieciséis tipos de actividades interactivas: Adivinanza, Crucigrama, Dictado, Completar, Diálogo, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Relacionar Columnas, Relacionar Mosaicos, Mapa interactivo, Presentación, Ruleta de palabras, Sopa de letras, Test, Video Quiz.

Las actividades se pueden elaborar con enunciados de texto, imagen y audio, lo cual de un abanico interesante de posibilidades para mejorar el proceso de enseñanza en el área de Ciencias Naturales.

### **Contenidos**

- ✓ ¿Qué es?
- ✓ ¿Como funciona?
- ✓ Características
- ✓ ¿Qué tipo de contenido se puede generar en esta plataforma?
- ✓ ¿Como buscar, descargar e instalar la plataforma?
- ✓ Uso y actividades

A continuación, se presenta la guía didáctica de la propuesta desarrollada por el autor de la investigación.

### **¿Qué es?**

Educaplay es una herramienta colaborativa, que está al alcance de todo el mundo ya que es una herramienta web 3.0 gratuita y permite a los usuarios realizar actividades lúdicas y recreativas para tener una interacción entre el profesor y el alumno, es esencial para la interacción en el proceso educativo, ya que proporciona diferentes actividades gracias a las cuales el alumno logrará un aprendizaje significativo, y sobre todo, aprenderá jugando (Páez,2021.p,37).

**Figura 3**

*Educaplay*



Fuente: Plataforma Educaplay

### **¿Como funciona?**

Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Empleando las palabras de (Torre, 2020).

Orientada a crear una comunidad de usuarios que tengan el interés previo de aprender divirtiéndose con muchas posibilidades que profesionales de la enseñanza obtenga su propio espacio en la plataforma educativa llevando a otro nivel la participación de clases.

### **Características**

Las características de Educaplay son básicas no se necesitan ser un experto en el manejo de esta plataforma, pues ofrece variedad de actividades para beneficio de alumno y profesor (Garrido et al, 2019).

## Figura 4

### Características Educaplay






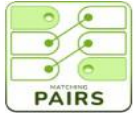











### ¿Qué tipo de contenido se puede generar en esta plataforma?

Esta plataforma permite crear diferentes tipos de actividades interactivas que van orientadas a la educación, dependiendo de las necesidades que se requiera en el proceso de enseñanza de los docentes.

A continuación, se detallan las actividades.

Tabla 1

Actividades

ACTIVIDADES		
Si o No	Freggy Jumps	Relacionar grupos
 Si o No	 Froggy Jumps	 Relacionar Grupos
Relacionar columnas	Rosco de palabras	Test
 Relacionar Columnas	 Rosco de Palabras	 Test
Crucigrama	Sopa de letras	Completar texto
 Crucigrama	 Sopa de letras	 Completar texto
Ordenar letras	Ordenar palabras	Adivinanzas
 Ordenar Letras	 Ordenar Palabras	 Adivinanza
Video quiz	Presentación	Diálogo
 Video Quiz	 Presentación	 Diálogo

## ¿Como buscar, descargar e instalar la plataforma?

Para acceder a la plataforma Educaplay

1. Abra el explorador de su preferencia. Digite en el buscador la dirección <https://es.educaplay.com/> y de Enter.

### Figura 5

*Creación cuenta gratuita*

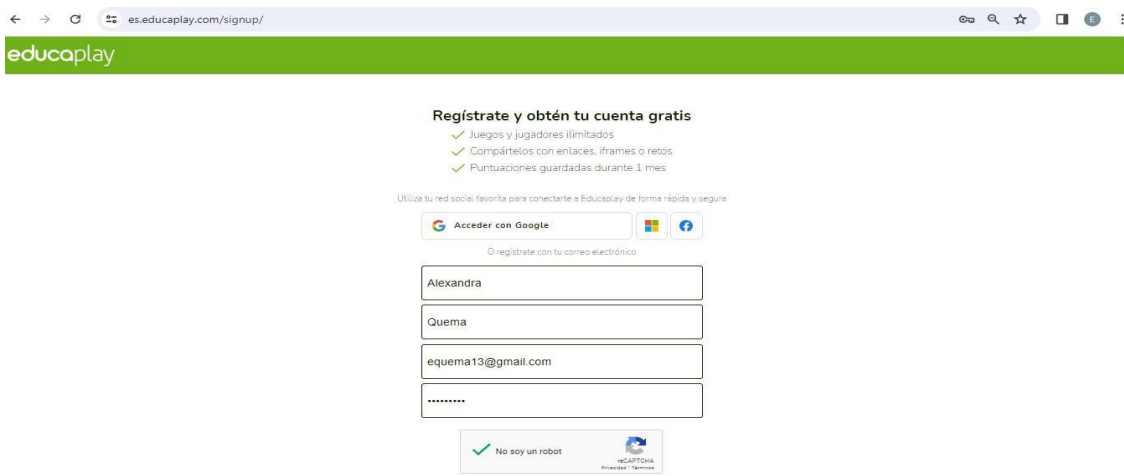


Fuente; Plataforma Educaplay

1. Luego aparecerá la siguiente pantalla donde se tiene que llenar un formulario con e-mail, o es de su preferencia si se registra con la red social, es opcional.

### Figura 6

*Registro en la plataforma*

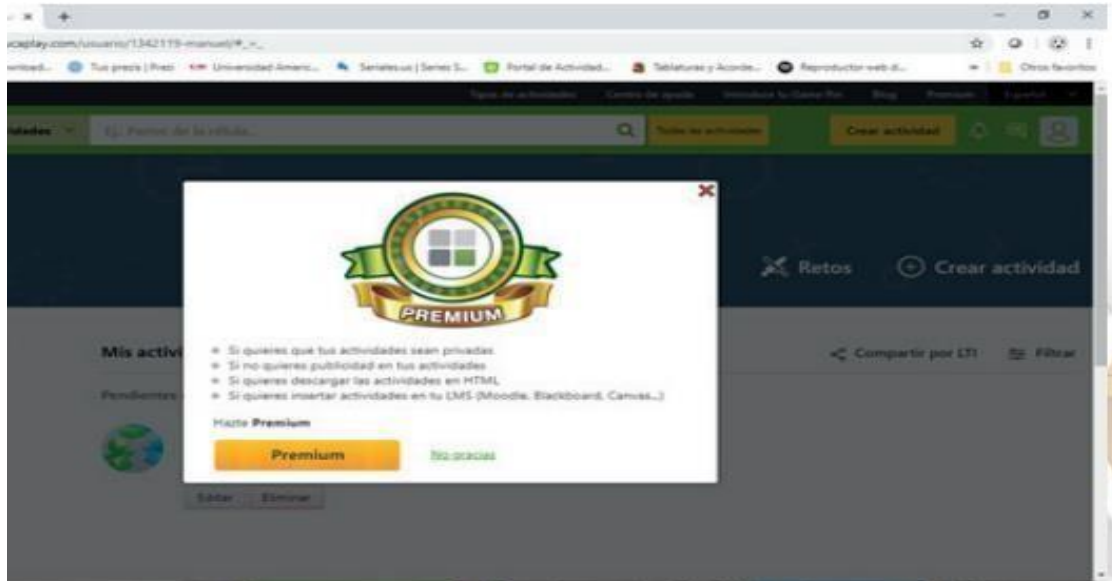


Fuente: Plataforma Educaplay

2. Se puede tener una versión Premium para obtener otras funciones

### Figura 7

Versión premium



Fuente; Plataforma educaplay

En caso de haberse registrado con e-mail tendrá la siguiente información; Cuenta pendiente de validación, para lo hay que validar la información abriendo el mail, si no recibe el mail con la validación se debe hacer clic en Validación

### Figura 8

Verificación de registro



Fuente: Plataforma Educaplay

2.- En el correo electrónico aparecerá el mensaje de verificación de la siguiente manera;

### Figura 9

#### Verificación de correo electrónico



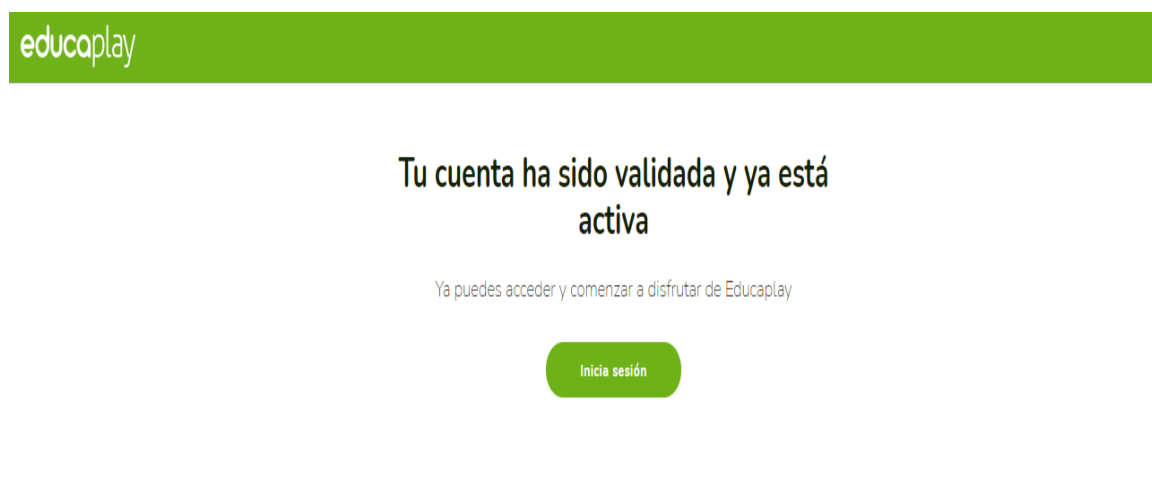
Fuente: Plataforma Educaplay

1.- A continuación, muestra:

Tu cuenta ha sido activada, esta activa en la cual ya podemos iniciar sesión y comenzar a explorar Educaplay; clic en **Iniciar sesión**

### Figura 10

#### Verificación de la cuenta

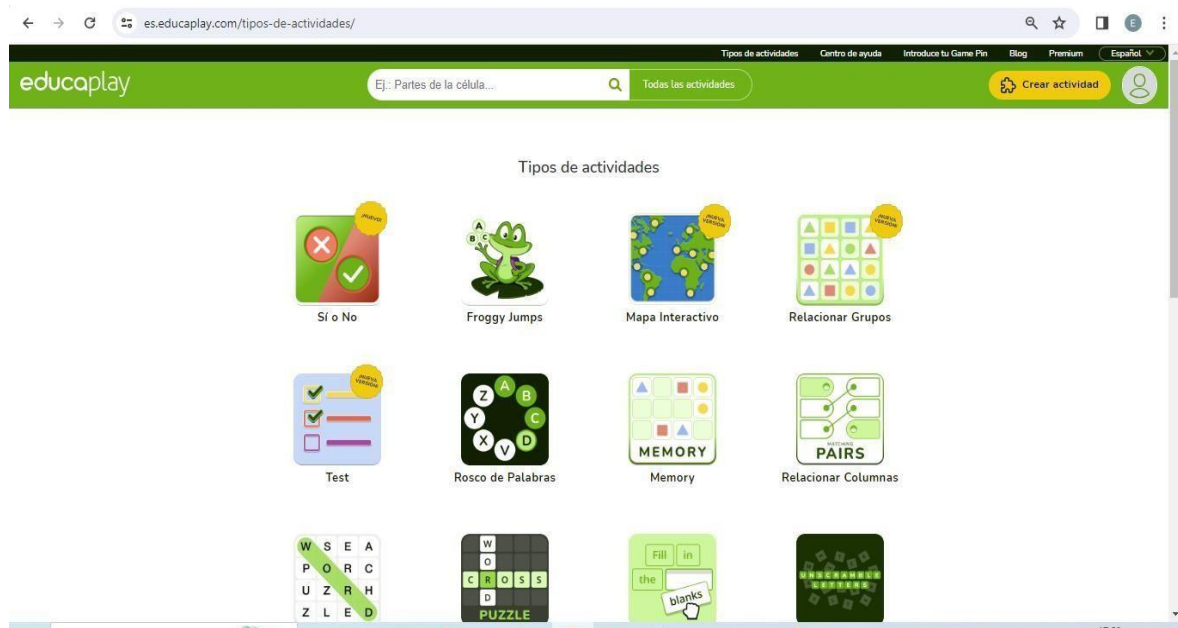


Fuente: Plataforma Educaplay

1. Una vez iniciado sesión nos muestra la pantalla principal de todas las actividades las cuales podemos crear.

## Figura 11

### *Tipos de actividades*



Fuente: Plataforma Educaplay

### 1. Acceder a las actividades que están en la plataforma Educaplay y crear actividades

➤ En la parte superior aparece el icono de **Actividades** que es un buscador de actividades que están realizadas por otros usuarios quienes conforman la comunidad de Educaplay dependiendo de las necesidades que realizan los docentes y de las materias que son asignados.

➤ En el botón **Crear actividad** se crean las actividades de interés en este caso serio de la asignatura de Ciencias Naturales.

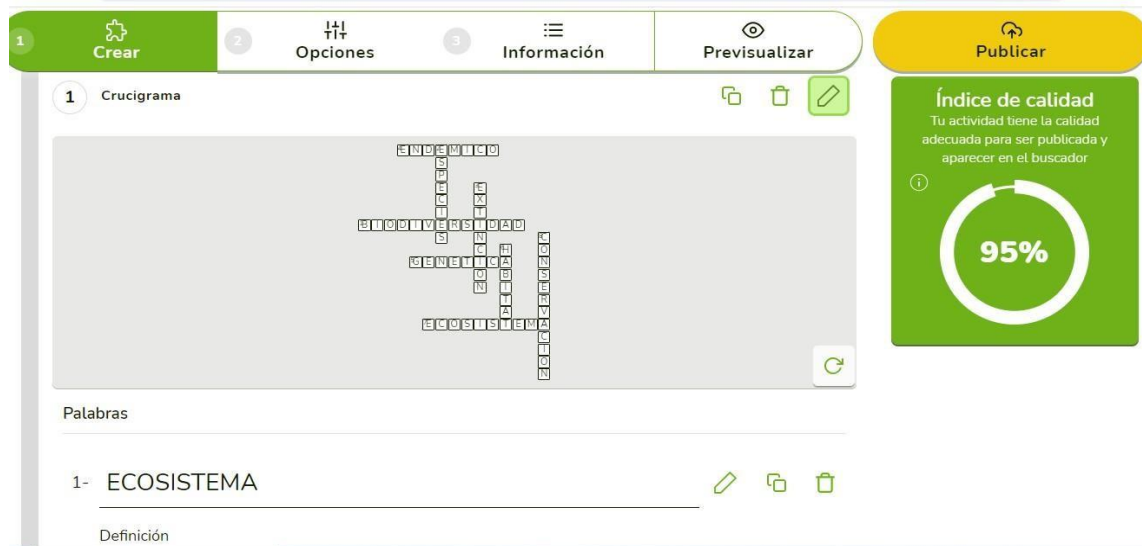
Se escogió la actividad de crucigrama con temas sobre la biodiversidad

#### Actividad 1

#### Crucigrama

Se escogió la actividad de crucigrama con temas sobre la biodiversidad, que es una actividad interactiva e interesante poder ir completando los diferentes espacios con las palabras correctas.

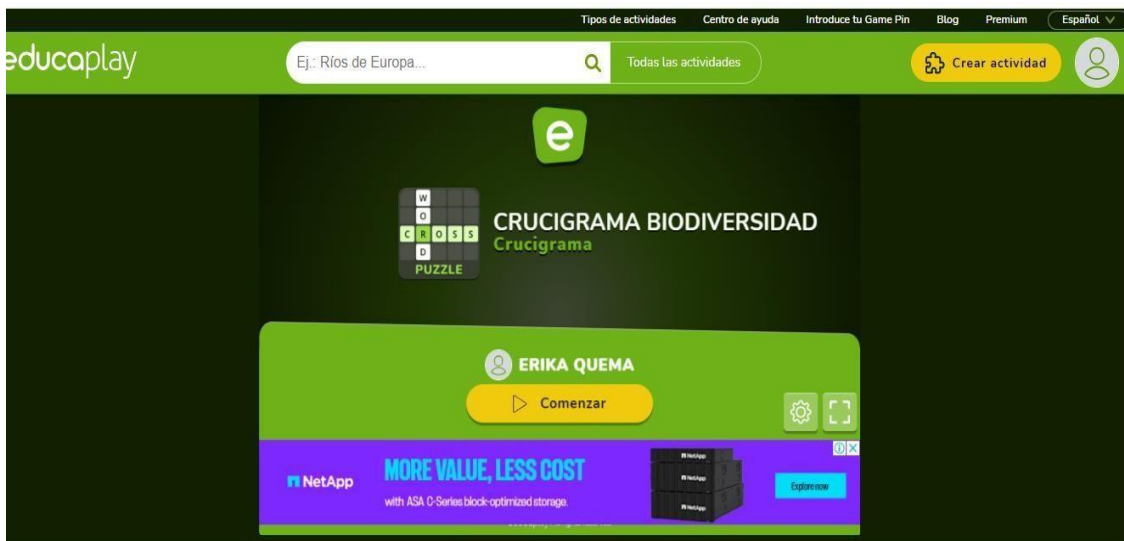
**Figura 12**  
*Actividad 1*



Fuente: Plataforma Educaplay

- En este caso damos clic en comenzar la activada

**Figura 13**  
*Crucigrama*



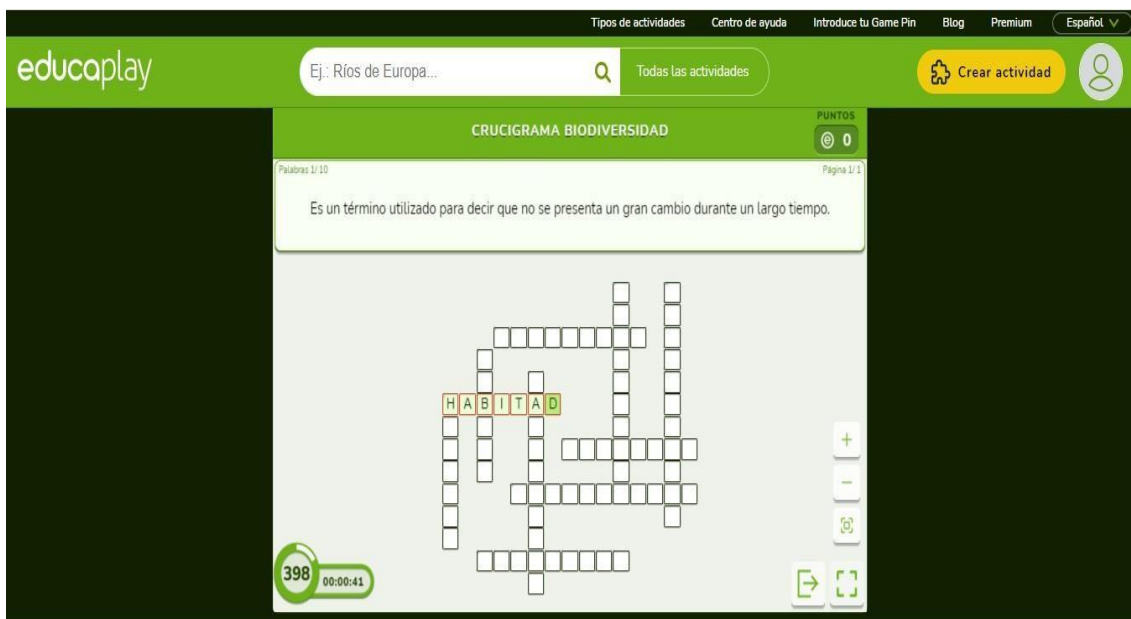
Fuente: Plataforma Educaplay

Se presentan las diferentes preguntas las cuales con las respectivas respuestas se ira completando el crucigrama.

En esta parte marcando el tiempo que se establece de acuerdo a la actividad y se muestra los puntos acordes a las respuestas correctas que se vaya marcando.

## Figura 14

### Llenando Crucigrama



Fuente: Plataforma Educaplay

## Actividad 2

### Completar texto

En esta actividad con el tema de efectos de la biodiversidad se establece el tiempo de duración y el puntaje que al terminar la actividad se muestra a calificación respectiva.

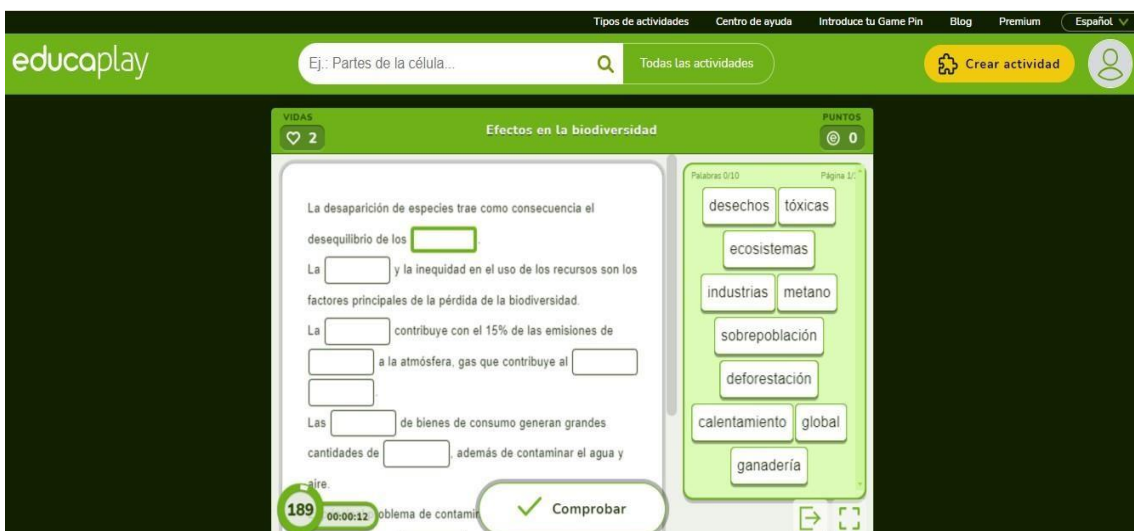
**Figura 15**  
*Actividad 2*



Fuente: Plataforma Educaplay

Es una actividad interesante pues se presenta un texto con palabras claves incompletas donde los estudiantes arrastran las palabras y colocan en el lugar correcto.

**Figura 16**  
*Completar texto*



Fuente; Plataforma Educaplay

### Actividad 3

### Froggy Jumps

Juego de preguntas sobre la biodiversidad, actividad dinámica e interactiva

Figura 17

Actividad 3



Fuente: Plataforma Educaplay

Actividad de diversas preguntas si la respuesta es correcta se va avanzando de nivel y aumentando la puntuación es ideal para reforzar los temas de clases pues ayuda a recordar, a aprender e interactuar entre docentes y alumnos.

Figura 18

Juego Froggy Jumps



Fuente: Plataforma Educaplay

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

- Educaplay es una plataforma lúdica que posee diferentes ventajas que ayudan en el proceso de enseñanza de los docentes mejorando significativamente.
- Educaplay es una plataforma que ofrece diferentes actividades con facilidad de acceso y flexibilidad para realizar las actividades, al ser una plataforma virtual se accede a varias pestañas o links que facilitan la interacción de usuarios, por ende, Educaplay es indispensable en el área de CC NN, en las que se puede realizar varias actividades que ayudan en el refuerzo con el tema planificado en clases.
- Finalmente se elabora una guía didáctica sobre el uso adecuado de la plataforma Educaplay y sus distintas actividades que ofrece, con el fin de establecer el correcto manejo, resaltando los pasos a seguir en la creación de actividades, determinando los juegos que más se adapten al área de CC NN con temas sobre la biodiversidad, se determina una variedad de alternativas aptas tanto para educación inicial, educación general básica y bachillerato de manera que la guía sea de ayuda para un previo conocimiento para llevar a su ejecución.

### **Recomendaciones**

- Las actividades deben planificarse con anticipación para cada uno de los temas de ciencias naturales.
- Utilizar la guía metodológica y los videos tutoriales de Educaplay para que mejore su comprensión de cómo realizar cada una de las actividades.
- Hacer una retroalimentación de cada actividad para que los estudiantes comprendan de mejor manera la herramienta y las actividades propuestas.



www.virtualepn.edu.ec:

<https://www.virtualepn.edu.ec/evento2013/Presentaciones/LeticiaCorreaEducaplay.pdf>

Condor G, Tapia L. (2023) El nivel de autoestima y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa "Leontiev Vigotsky", Riobamba.

Espinoza L. (2021). la plataforma educativa educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela de educación básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón pedro carbo.

Enríquez M. (2022). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021.

García. S. (2016). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

Granda. D. (2019) Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano.  
Sociedad & Tecnología

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. Sexta ed. Mc Graw Hill.

Obtenido de:

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-dela-investigacion.pdf>

Hernández. (2021) Qué son las estrategias de enseñanza? definición, tipos y ejemplos-  
Docentes al día- 10 enero, 2021

<https://docentesaldia.com/2021/01/10/que-son-las-estrategias-de-ensenanza-definicion-tipos-y-ejemplos/>

Jurado, E. L., & Huaroto, E. (2018). Tesis para optar el título de segunda especialidad, Universidad Huancavelica; <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2092> [ Links ]

Lema, J. (2019). La Ed comunicación y el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad "Hispano América" de la Ciudad de Ambato. (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30667/1/FJCS-CS-576.pdf>

León, Rainer. «Tics y su aporte al aprendizaje significativo en los niños de.»

universidadtécnica de babahoyo.  
2021.

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/9909/e-utb-fcjs>

Ministerio de Educación. (2019). Currículo de Educación General Básica. QUITO:MINEDUC.

Mejia, O. R. (2019). La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Molinero A, Chávez K, (2019). Las tecnologías de la información y de la comunicación (tic) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil; Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador

Monereo, C. (1999). Las estrategias de aprendizaje: ¿Qué son? ¿Cómo se enmarcan en el currículum? En C. Monereo (coord.). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela. (pp. 11- 44) Barcelona: Graò.

Orrego A, Aimacaña, E. (2018) Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general.

Prado, M. (2017). Las Tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria: estudio sobre sus posibilidades educativas. Universitat de Barcelona.

Pozo Y. (2008). Teorías del aprendizaje de Vygotsky y Piaget: Alcances en la educación latinoamericana.

Quintana, R (2019) Material educativo interactivo y el proceso de enseñanza y aprendizaje (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Docencia en Informática).

Restrepo. A. (2019). Técnicas interactivas en el mejoramiento del desempeño escolar en la asignatura de Ciencias Naturales con alumnos de noveno año básico (Master's thesis, Jipijapa-Unesum).

Sánchez (2003) Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje-ACIMED v.11 n.6 Ciudad de La Habana nov.-dic.

2003[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352003000600018&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352003000600018&script=sci_arttext)

Sánchez, C. (2012). *Recurso: Educaplay*. Recuperado diciembre 2, 2013, a

partirde <http://blogfoliocarmensanchez.blogspot.mx/2012/11/recurso-educaplay.htm>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. <https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo%20una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>

UNAN (2019); Las Ciencias Naturales-Universidad nacional autónoma de nicaragua-managua 2019.



Unesco (2016) UNESCO Office Santiago and Regional Bureau for Education in Latin América and the Caribbean [162], Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación.

Unesco. (2020). Directrices para la elaboración de políticas de recursos educativos abiertos. <https://bit.ly/3h1qw9u>

Zorrilla, S. (2007). Introducción a la metodología de la investigación. México Océano

## ANEXOS

### Anexo A. Autorización de la unidad educativa para trabajar en la investigación

 Ministerio de Educación 

**UNIDAD EDUCATIVA "EL CARMELO"**  
RESOLUCIÓN N° MINEDUC-CZ1-2015-00338 DEL 03 DE JULIO DEL 2015  
EL CARMELO-CARCHI-ECUADOR

TELEFAX: 2202019 e-mail: rarelcarmelo@hotmail.com

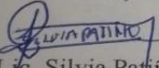
Ofc. No. 035 – U.E. – El Carmelo - R  
El Carmelo, 15 de febrero del 2024


Ing.  
Erika Alexandra Quema Chitan  
**MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI**  
Presente. -

De mi consideración:

Por medio del presente, me dirijo a usted con el propósito de comunicarle la aceptación del perfil de tesis de investigación en nuestra institución, cuyo tema a desarrollar **"Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales;** que debe cumplir como requisito para la obtención de su título de Educación, Tecnología e Innovación; con los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa El Carmelo, desde 15 de febrero del 2024 hasta agosto del 2024.

Segura de que su trabajo va tener buenos resultados en los estudiantes y en usted que le ayudara en crecimiento profesional y personal

Atentamente,  
  
Lc. Silvia Patiño Castro  
**RECTORA (E)**  
C.E. silviavioletap@hotmail.com  
Cel: 0993595897



Scanned by TapScanner

## Anexo B. Rubrica de Validación de instrumentos

### RUBRICA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Agradezco su evaluación del instrumento, el cual se ha estructurado para recopilar información pertinente para la investigación del trabajo de Posgrado. Se anexa a la presente Rubrica, objetivos y cuadro de operacionalización de las variables.

**Tema de Investigación:** "Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales"

Autor(a): Erika Quema

**Tipo del instrumento:** Encuesta

**Escala de Valoración:** Si: Cumple con el criterio; No: No cumple con el criterio

N°	Criterios	Valoración		Observaciones
		Si	No	
1	Las preguntas tienen relación con los objetivos de la investigación	*		Ninguna
2	La estructura del instrumento es eficiente para aportar al objetivo de la investigación.	*		Ninguna
3	Las preguntas son de fácil comprensión, independientemente del nivel de instrucción.	*		Ninguna
4	El lenguaje utilizado en las preguntas es corresponde de forma técnica a la disciplina del investigador	*		Ninguna
5	Las preguntas están articuladas a la información de la Operacionalización de Variables.	*		Ninguna
6	El instrumento incluye modalidades: pregunta cerrada, proposiciones de escala, numéricas, nominales y ordinales.	*		Ninguna
7	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	*		Ninguna
8	El número total de preguntas es suficiente para aproximarse al objetivo de la investigación	*		Ninguna
9	Las preguntas están estructuradas sin subjetividad ni parcialidad.	*		Ninguna
10	Se cumplen los criterios ortográficos en las preguntas.	*		Ninguna
	<b>Total General</b>	10		

**Nota:** Criterio final, validación de mínimo 7 puntos. Además, se compromete el investigador realizar las correcciones sugeridas por el evaluador.

Lugar y fecha de la evaluación: Ibarra 27/02/2024



Nombre y Apellido del evaluador: OSCAR SEGUNDO RUALES TERAN

¡Gracias por su evaluación!

## RUBRICA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO – ENCUESTA

Agradezco su evaluación del instrumento, el cual se ha estructurado para recopilar información pertinente para la investigación del trabajo de Posgrado. Se anexa a la presente Rubrica, objetivos y cuadro de operacionalización de las variables.

**Tema de Investigación:** “Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales”

Autor(a): Erika Quema

**Tipo del instrumento:** Encuesta

**Escala de Valoración:** Si: Cumple con el criterio; No: No cumple con el criterio.

Nº	Criterios	Valoración		Observaciones
		Si	No	
1	Las preguntas tienen relación con los objetivos de la investigación	*		
2	La estructura del instrumento es eficiente para aportar al objetivo de la investigación.	*		
3	Las preguntas son de fácil comprensión, independientemente del nivel de instrucción.	*		
4	El lenguaje utilizado en las preguntas es corresponde de forma técnica a la disciplina del investigador	*		
5	Las preguntas están articuladas a la información de la Operacionalización de Variables.	*		
6	El instrumento incluye modalidades: pregunta cerrada, proposiciones de escala, numéricas, nominales y ordinales.	*		
7	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	*		

8	El número total de preguntas es suficiente para aproximarse al objetivo de la investigación	*		
9	Las preguntas están estructuradas sin subjetividad ni parcialidad.	*		
10	Se cumplen los criterios ortográficos en las preguntas.	*		
	<b>Total General</b>	10		

**Nota:** Criterio final, validación de mínimo 7 puntos. Además, se compromete el investigador realizar las correcciones sugeridas por el evaluador.

Lugar y fecha de la evaluación: Tulcán, 26/02/2024



Nombre y Apellido del evaluador: MSc. Elizabeth Guevara

¡Gracias por su evaluación!

## RUBRICA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO – ENCUESTA

Agradezco su evaluación del instrumento, el cual se ha estructurado para recopilar información pertinente para la investigación del trabajo de Posgrado. Se anexa a la presente Rubrica, objetivos y cuadro de operacionalización de las variables.

**Tema de Investigación:** “Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales ”

Autor(a): Erika Quema

**Tipo del instrumento:** Encuesta

**Escala de Valoración:** Si: Cumple con el criterio; No: No cumple con el criterio.

N o	Criterios	Valoración		Observaciones
		Si	No	
1	Las preguntas tienen relación con los objetivos de la investigación	*		
2	La estructura del instrumento es eficiente para aportar al objetivo de la investigación.	*		
3	Las preguntas son de fácil comprensión, independientemente del nivel de instrucción.	*		
4	El lenguaje utilizado en las preguntas es corresponde de forma técnica a la disciplina del investigador	*		
5	Las preguntas están articuladas a la información de la Operacionalización de Variables.	*		
6	El instrumento incluye modalidades: pregunta cerrada, proposiciones de escala, numéricas, nominales y ordinales.	*		
7	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	*		
8	El número total de preguntas es suficiente para aproximarse al objetivo de la investigación	*		

	Las preguntas están estructuradas sin subjetividad ni parcialidad.	*		
1 0	Se cumplen los criterios ortográficos en las preguntas.	*		
	<b>Total, General</b>	10		

**Nota:** Criterio final, validación de mínimo 7 puntos. Además, se compromete el investigador realizar las correcciones sugeridas por el evaluador.

Lugar y fecha de la evaluación: Tulcán, 27/02/2024

Nombre y Apellido del evaluador: MSc. Hada Solorzano Robinson

¡Gracias por su evaluación!

## Anexo C. Encuesta aplicada a docentes



### UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI POSGRADO MAESTRIA EN EDUCACION, TECNOLOGIA E INNOVACION

#### INSTRUMENTO:

#### ENCUESTA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA EL CARMELO

**Objetivo:** Obtener información que permita implementar una guía didáctica sobre el uso de la plataforma Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de 3er año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo

**Encuestador:** Erika Quema

Agradecemos unos minutos de su tiempo, para contestar las siguientes preguntas, en la cual le aseguramos confidencialidad. Es valioso para análisis académico. **Le pedimos conteste por favor estas breves preguntas con la mayor sinceridad posible.**

#### DATOS GENERALES

##### A. Género

Masculino  Femenino  Otro

##### B. Autodefinición étnica

Mestizo (a)  Blanco  Indígena  Afrodescendiente

Otro: .....

##### C. Edad: .....

##### D. ¿Cuántos años de experiencia docente tiene?

1 - 5  6 - 10  11 a 20  21 a más

##### E. ¿Cuál es el nivel de formación académica?

Tercer Nivel  Diplomado  Magister  Doctor (PhD)

Posdoctorado

#### PARTE I. Articulación de las variables objetos de la investigación.

##### 1. ¿Qué recursos didácticos ha utilizado para la enseñanza de Ciencias Naturales?

- |   |               |
|---|---------------|
| ( ) Videos                                | ( ) Educaplay |
| ( ) Google classroom                      | ( ) Padlet    |
| ( ) Kahoot                                | ( ) Genially  |
| ( ) Presentaciones en Microsoft PowerPoin | ( ) Quizziz   |

##### 2. Considera que los recursos didácticos que utiliza para dar clases de CCNN facilitan el aprendizaje en los estudiantes?

- ( ) Siempre  
( ) Casi siempre  
( ) A veces  
( ) Rara vez  
( ) Nunca

##### 3. ¿Conoce sobre la plataforma tecnológica Educaplay?

- ( ) SI ( ) NO

**4. ¿Ha trabajado con esta plataforma Educaplay?**

SI  NO

**5. Si la respuesta es SI. ¿Qué actividades ha utilizado?**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Mapas interactivos | <input type="checkbox"/> Ordenar letras      |
| <input type="checkbox"/> Sopa de letras     | <input type="checkbox"/> Presentación        |
| <input type="checkbox"/> Test               | <input type="checkbox"/> video quiz          |
| <input type="checkbox"/> Completar          | <input type="checkbox"/> Relacionar          |
| <input type="checkbox"/> Adivinanzas        | <input type="checkbox"/> Ruleta de palabras  |
| <input type="checkbox"/> Diálogo            | <input type="checkbox"/> Relacionar columnas |
| <input type="checkbox"/> Dictado            | <input type="checkbox"/> Relacionar mosaicos |
| <input type="checkbox"/> Ordenar palabras   | <input type="checkbox"/> Crucigramas         |

**6. ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica que le permita conocer el uso y manejo de las diferentes actividades que brinda Educaplay?**

SI  NO

**7. ¿Qué nivel de logro considera que tienen los estudiantes en el área de CC NN?**

- Superan los aprendizajes requeridos (  
 Dominan los aprendizajes requeridos (  
 Alcanzan los aprendizajes requeridos  
 No alcanzan los aprendizajes requeridos

**8. ¿Considera usted que utilizando la plataforma Educaplay en CC NN los estudiantes asimilarán mejor la información?**

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

**9. ¿Cree usted que es conveniente aplicar la plataforma Educaplay para reforzar los conocimientos adquiridos en CC NN en los estudiantes?**

SI  NO

**10. De las siguientes actividades, seleccione las que crea usted que permitirán mejorar el aprendizaje en los estudiantes con la plataforma Educapaly**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Mapas interactivos | <input type="checkbox"/> Ordenar letras      |
| <input type="checkbox"/> Sopa de letras     | <input type="checkbox"/> Presentación        |
| <input type="checkbox"/> Test               | <input type="checkbox"/> video quiz          |
| <input type="checkbox"/> Completar          | <input type="checkbox"/> Relacionar          |
| <input type="checkbox"/> Adivinanzas        | <input type="checkbox"/> Ruleta de palabras  |
| <input type="checkbox"/> Diálogo            | <input type="checkbox"/> Relacionar columnas |
| <input type="checkbox"/> Dictado            | <input type="checkbox"/> Relacionar mosaicos |
| <input type="checkbox"/> Ordenar palabras   | <input type="checkbox"/> Crucigramas         |

## Anexo D. Entrevista aplicada a docentes



### UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI POSGRADO MAESTRIA EN EDUCACION, TECNOLOGIA E INNOVACION

**TEMA:** “Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales ”

**OBJETIVO:** Proponer una guía didáctica de la plataforma tecnológica Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales de los estudiantes de 3er año de EGB en la Unidad Educativa el Carmelo

**ENTREVISTADOR:**

- 1.- ¿Conoce usted sobre la plataforma educaplay y cuáles son las actividades se puede realizar?
- 2.- ¿Está de acuerdo que la plataforma educaplay es indispensable para mejorar la enseñanza de la biodiversidad en el área de Ciencias Naturales?
- 3.- Considera que los niños están de acuerdo con el método de enseñanza por parte de los docentes en este caso sobre la biodiversidad en el área de ciencias naturales?
- 4.- Considera que las actividades que ofrece la plataforma educaplay ayudan a desarrollar de mejor manera las clases y hacer de ellas más dinámicas motivando a los niños a aprender?
- 5.- ¿Cómo ayuda en la participación en clases, el desarrollo de tareas en línea que ofrece Educaplay como: adivinanzas, unir palabras, diálogo, relacionar, dictado, ¿etc.?
- 6.- ¿Qué tipo de juegos en línea usted aplica para el refuerzo de las clases?
- 7.- ¿Considera usted que los niños pueden desarrollar las actividades propuestas en las clases con la plataforma educaplay, según las indicaciones del docente? ¿Por qué?

...



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI - FOREIGN AND NATIVE  
LANGUAGES CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
<b>NAME:</b> Erika Alexandra Quema Chitan				
<b>DATE:</b> Viernes, 7 de febrero de 2025				
<b>Topic:</b> "Educaplay para la enseñanza de la biodiversidad en la asignatura de Ciencias Naturales"				
<b>MARKS AWARDED</b>		<b>QUANTITATIVE AND QUALITATIVE</b>		
<b>VOCABULARY AND WORD USE</b>	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>WRITING COHESION</b>	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>ARGUMENT</b>	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>CREATIVITY</b>	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>SCIENTIFIC SUSTAINABILITY</b>	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
<b>TOTAL/AVERAGE</b>	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	<b>TOTAL 9</b>		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI-  
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGES CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o  
Investigación.

**Autor:** Erika Alexandra Quema Chitan

**Fecha de recepción del abstract:** 06 de febrero de 2025



**Fecha de entrega del informe:** 07 de febrero de 2025

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9; por lo cual se valida dicho trabajo.

<p>Revisado por:</p>  <p>JESSICA PAOLA YANDUN BECERRA Fecha: 2025.02.07 12:02:21 -0500'</p>	<p>Aprobado por:</p>  <p>JUAN CARLOS LÓPEZ BECERRA</p>
<p>Lcda. Jéssica Yandún Becerra <b>Docente del CIDEN</b></p>	<p><b>MSc. Juan Carlos López</b> <b>Coordinador de Centros Académicos y de Formación Complementaria</b></p>