



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA PLATAFORMA EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES**

**MENDIETA LIMONES HEIDY CAROLAND
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ARROBO SOTO TANYA ELIZABETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**LA PLATAFORMA EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA
EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES**

**MENDIETA LIMONES HEIDY CAROLAND
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ARROBO SOTO TANYA ELIZABETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**LA PLATAFORMA EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA
EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES**

**MENDIETA LIMONES HEIDY CAROLAND
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**ARROBO SOTO TANYA ELIZABETH
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

TINOCO CUENCA NASLY PAQUITA

**MACHALA
2021**

MENDIETA ARROBO

por Mendieta - Arrobo Mendieta Arrobo

Fecha de entrega: 14-sep-2021 01:43p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1648458138

Nombre del archivo: ARROBO_TANYA_Y_MENDIETA_CAROLAND._si.pdf (1.39M)

Total de palabras: 14083

Total de caracteres: 76396

MENDIETA ARROBO

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|---|--|-----|
| 1 | repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet | 2% |
| 2 | www.metabase.net Fuente de Internet | 1% |
| 3 | polodelconocimiento.com Fuente de Internet | 1% |
| 4 | www.scielo.org.mx Fuente de Internet | 1% |
| 5 | link.springer.com Fuente de Internet | <1% |
| 6 | en.calameo.com Fuente de Internet | <1% |
| 7 | karymecorral.weebly.com Fuente de Internet | <1% |
| 8 | dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet | <1% |
| 9 | intef.es Fuente de Internet | <1% |

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, MENDIETA LIMONES HEIDY CAROLAND y ARROBO SOTO TANYA ELIZABETH, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado LA PLATAFORMA EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



MENDIETA LIMONES HEIDY CAROLAND

0941674913



ARROBO SOTO TANYA ELIZABETH

0706518347

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación está dedicado en primer lugar a Dios, puesto que su amor y comprensión no tiene fin, por habernos acompañado y guiado a lo largo de la carrera, por ser nuestro mentor y fortaleza en los momentos más difíciles de nuestra vida y por darme la oportunidad de poder llevar a cabo mi meta. A nuestros padres, por su amor y apoyo fundamental en los momentos más importantes de nuestra vida y por ayudarnos con los recursos necesarios para terminar nuestros estudios.

También, de manera especial dedicamos esta meta a nuestra familia, amigos y parejas, no son nada más y nada menos que un solo conjunto. Por brindarnos su amor, apoyo, comprensión y educación en el transcurso de cada año en esta hermosa carrera universitaria.

Para finalizar, agradecemos a el Dr. Alex Rodrigo Rivera Ríos, docente de la asignatura y a la Lic. Nasly Paquita Tinoco Cuenca tutora de nuestro proyecto de titulación, quienes nos han sabido orientar de la mejor manera para la elaboración de nuestro proyecto y culminar con éxitos nuestros estudios universitarios

Tanya y Caroland

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradecemos a nuestro Padre celestial, por guiarnos en cada momento, darnos la valentía y fortaleza suficiente para lograr superar cada obstáculo en este proceso académico.

Gracias a nuestros padres, por su amor y motivación constante para lograr nuestro sueño más anhelado, porque estarán presente no solo en esta etapa tan importante nuestras vidas sino en muchas más, infinitamente les agradecemos a ustedes por confiar y creer en nosotras. ¡Los amamos!

Agradecemos también a nuestros docentes de la Carrera de Educación básica de la Universidad Técnica de Machala, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial, a la Lic. Nasly Paquita Tinoco Cuenca tutora de nuestro proyecto de investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente, por su valioso aporte para nuestra investigación, a nuestros compañeros por sus consejos y su amistad incondicional.

Este nuevo logro es gran parte gracias a ustedes; hemos logrado concluir con éxito un proyecto que en un principio podría parecer una tarea enorme e interminable. Gracias a ustedes, personas de bien, seres que ofrecen amor, bienestar y los finos deleites de la vida.

Tanya y Caroland

RESUMEN

El desarrollo de la presente investigación está enmarcado en determinar las falencias de los estudiantes del 7to EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, en el aprendizaje de las ciencias naturales, ya partir de los antecedentes encontrados, establecer las estrategias necesarias para la inserción de la plataforma Educaplay como herramienta o recursos didáctico para impulsar el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales. Para fines investigativos se estableció evaluar las principales falencias que poseían los estudiantes, a partir de un exhaustivo estudio de campo, que se realizó a través de técnicas como la encuesta y la observación, las cuales arrojaron datos importantes que proporcionaron criterios de acción directa en áreas específicas del aprendizaje, de esta forma aplicar de manera focalizada y estratégica los recursos que ofrece la plataforma Educaplay como herramienta de acompañamiento académico. Además de ello se constató el cumplimiento de los objetivos planteados durante el desarrollo del proyecto como alternativas para dar solución a la problemática evidenciada en las aulas de clases, siendo los estudiantes del 7to EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, los actores y beneficiarios principales del presente proyecto de investigación. Concluyentemente se definió la importancia de la aplicación de este tipo de plataformas educativas, considerando que la propuesta desarrollada fue un aporte significativo en el desarrollo del aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales.

Palabras Clave: Plataforma, educación, procesos, desarrollo, aprendizaje, didáctica.

ABSTRACT

The development of this research is framed in determining the shortcomings of the students of the 7th EGB of the Zoila Ugarte de Landívar school, in the learning of natural sciences, and from the antecedents found, establish the necessary strategies for the insertion of the Educaplay platform as a teaching tool or resources to promote the learning of the subject of natural sciences.

For research purposes, it was established to evaluate the main shortcomings that the students had, from an exhaustive field study, which was carried out through techniques such as survey and observation, which yielded important data that provided direct action criteria in areas specific learning, in this way to apply in a focused and strategic way the resources offered by the Educaplay platform as an academic support tool.

In addition to this, the fulfillment of the objectives set during the development of the project as alternatives to solve the problems evidenced in the classrooms was verified, being the students of the 7th EGB of the Zoila Ugarte de Landívar school, the main actors and beneficiaries of this research project.

The importance of the application of this type of educational platforms was conclusively defined, considering that the proposal developed was a significant contribution in the development of learning in the subject of natural sciences.

Keywords: Platform, education, processes, development, learning, didactics.

Índice de contenido

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO I..... | 16 |
| 1. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO..... | 16 |
| 1.1 CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO | 16 |
| 1.1.1. OBJETO DE ESTUDIO - SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA .. | 16 |
| 1.1.2 JUSTIFICACIÓN | 16 |
| 1.1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 16 |
| 1.1.3.1. Problema Central..... | 16 |
| 1.1.3.2. Problemas Complementarios | 17 |
| 1.1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN | 17 |
| 1.1.4.1. Objetivo General | 17 |
| 1.1.4.2. Objetivos Específicos..... | 17 |
| 1.1.5. MARCO TEÓRICO | 18 |
| 1.1.5.1. Marco teórico conceptual..... | 18 |
| 1.1.5.2. Marco teórico contextual..... | 22 |
| 1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal | 25 |
| 1.1.6.1. Hipótesis central..... | 26 |
| 1.1.6.2. Hipótesis particulares | 26 |
| 1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO | 26 |
| 1.2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO OPERATIVO | 26 |
| 1.2.2. ENFOQUE, NIVEL Y MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN..... | 27 |
| 1.2.3. UNIDADES DE INVESTIGACIÓN – UNIVERSO Y MUESTRA | 29 |
| 1.2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE | 30 |
| 1.2.4.1. Definición de variables | 30 |
| 1.2.4.2. Selección de variables e indicadores..... | 34 |
| 1.2.4.3. Técnicas e Instrumentos de investigación..... | 36 |
| 1.3 ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS..... | 41 |
| 1.3.1 ANÁLISIS - DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS | 41 |
| 1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTO | 47 |
| 1.4. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR- JUSTIFICACIÓN..... | 48 |
| 1.4.1 SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR..... | 48 |
| 1.4.2 JUSTIFICACIÓN | 48 |
| CAPITULO II. | 49 |
| 2. PROPUESTA INTEGRADORA | 49 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1. Descripción de la propuesta..... | 49 |
| 2.2 Objetivos de la propuesta..... | 50 |
| 2.2.1 Objetivo general..... | 50 |
| 2.2.2 Objetivos específicos..... | 50 |
| 2.3. Componentes estructurales..... | 51 |
| 2.4. Fases de implementación..... | 62 |
| 2.4.2. Fase de construcción..... | 62 |
| 2.4.2. Fase de socialización..... | 63 |
| 2.4.3 Desarrollo de la propuesta..... | 63 |
| 2.4.3.1. Estimación del tiempo..... | 64 |
| 2.4.3.2. Cronograma de actividades..... | 64 |
| 2.5 Recursos Logísticos..... | 65 |
| CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD..... | 65 |
| 3.1. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 65 |
| 3.2. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 66 |
| 3.3. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 66 |
| 3.4. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN LEGAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA..... | 66 |
| CONCLUSIONES..... | 67 |
| RECOMENDACIONES..... | 68 |
| Bibliografía..... | 69 |

Índice de tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Representación de la muestra | 30 |
| Tabla 2 matriz de variables | 34 |
| Tabla 3 Preguntas de la encuesta dimensión 1 | 41 |
| Tabla 4 Preguntas de la encuesta dimensión 2 | 42 |
| Tabla 5 Preguntas de encuesta dimensión 3 | 42 |
| Tabla 6 Preguntas de encuesta dimensión 4 | 43 |
| Tabla 7 Preguntas de encuesta dimensión 5 | 44 |
| Tabla 8 Preguntas de encuesta dimensión 6 | 45 |
| Tabla 9 Preguntas de encuesta dimensión 7 | 45 |
| Tabla 10 Matriz de requerimientos | 47 |
| Tabla 11 Instrumento aplicado a los estudiantes | 85 |

Índice de ilustraciones

| | |
|--|----|
| Ilustración 1 plataforma de educaplay | 55 |
| Ilustración 2 sopa de letras..... | 56 |
| Ilustración 3 actividad sopa de letras | 57 |
| Ilustración 4 crucigrama | 58 |
| Ilustración 5 mapa interactivo..... | 59 |
| Ilustración 6 completar | 60 |
| Ilustración 7 actividad completar..... | 60 |
| Ilustración 8 video Quizzes..... | 61 |
| Ilustración 9 actividad relacionar..... | 61 |
| Ilustración 10 actividad test | 62 |

INTRODUCCIÓN

La educación es un derecho irrevocable de los seres humanos sin importar su procedencia étnica, su estatus social, su religión, sin embargo, es menester del estado asegurar que se cumpla lo que está estipulado en la constitución, por ende, es primordial dotar de las herramientas necesarias a las instituciones educativas u estas a su vez a los docentes quienes son los encargados de la formación académica de los estudiantes.

No obstante, existen un sinnúmero de falencias en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje entre el docente y los estudiantes, es por ello que se debe investigar e innovar con nuevas alternativas y/o estrategias para reforzar los conocimientos de los estudiantes. En la actualidad existe una diversa gama de recursos didácticos, una de ellas es la plataforma Educaplay, la misma que será el punto de partida de la presente investigación, para lo cual se investigará aristas fundamentales como; sus características, formas de aplicación, ventajas y desventajas, formando de esta forma una idea clara para su aplicación.

Para efectos de la estructuración del proyecto de investigación inicialmente de recabar la información necesaria de los autores más representativos como sustento teórico, priorizando establecer una indagación bibliográfica de acuerdo a las variables y dimensiones que se definan en beneficio de la investigación. Además, se tomarán antecedentes previos de la aplicación de la plataforma Educaplay y el sustento histórico necesario para sentar las bases de la presente investigación. Se procederá de describir los procesos investigativos, seguido de los niveles de estudios, donde constan los métodos y técnicas de investigación.

Se definirán de forma criteriosa la población y muestra de estudio de entre los estudiantes del 7to EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, institución en la cual se desarrollara la investigación, para lo cual se realizaron las respectivas solicitudes, con la finalidad de obtener los permisos necesario para el correcto desempeño de la investigación, ya que se aplicaran dos instrumento para el levantamiento de datos, para ello se utilizada con herramienta la encuesta y la observación ,en el primer caso se estructurara como instrumento un cuestionario de preguntas cerradas en escala de Likert, para la observación se utilizara un cuadernillo de apunes.

Posteriormente se formulará la problemática, seguida de los objetivos generales y específicos, contractados con la respectiva hipótesis. Para finalizar se realizará un análisis

de los datos recabados de la encuesta, los mismos que serán reflejados en los resultados obtenidos, mediante tablas y gráficos estadísticos, sintetizados de tal manera que sea fácil de apreciar e interpretar.

CAPÍTULO I.

1. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1 CONCEPCIONES – NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO

1.1.1. OBJETO DE ESTUDIO - SELECCIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA

LA PLATAFORMA EDUCAPLAY COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES DE LA ESCUELA ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR, 2021.

1.1.2 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se lo realiza debido a las falencias que existen en la actualidad en cuanto al desarrollo de aprendizaje en el área de Ciencias naturales, teniendo en cuenta que aún existen docentes que no poseen con el conocimiento de las nuevas herramientas digitales. Por ello, se plantea la utilización de la plataforma Educaplay como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del 7mo EGB de la escuela Zoila Ugarte.

Un estudiante nativo digital requiere de recursos que despierten su curiosidad, se adapte a su estilo de aprendizaje, que fortalezca su motivación y le ayude a desarrollar habilidades. Por lo tanto, este proyecto resulta importante en virtud de que significa un gran beneficio en la metodología de la docente para alcanzar los objetivos, puesto que se conoce que, con la introducción de nuevas herramientas, se logra facilitar la asimilación de contenidos presentados en clase a los estudiantes.

Por su construcción, este programa aportara con información verídica a partir del análisis de diferente origen teórico, destacando los beneficios e importancia que posee la aplicación de esta herramienta educativa para profundizar el conocimiento en tecnología y pedagogía.

1.1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.3.1. Problema Central

¿Qué influencia tendrá el uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, ¿periodo 2020-2021?

1.1.3.2. Problemas Complementarios

- ¿Cuáles son las estrategias y recursos que se utilizan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021?
- ¿Cuál es el desempeño en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje de, los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, ¿periodo 2020-2021?
- ¿De qué manera ayuda un plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021?

1.1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.4.1. Objetivo General

Comprobar la influencia del uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.

1.1.4.2. Objetivos Específicos

- Conocer las estrategias y recursos que se utilizan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.
- Diagnosticar el desempeño en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021
- Diseñar un plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021

1.1.5. MARCO TEÓRICO

1.1.5.1. Marco teórico conceptual

Educaplay

Según Pérez (2011) en su investigación manifiesta que “Educaplay es una contribución de formación a la comunidad educativa, siendo una plataforma online para la creación y uso de las actividades educativas multimedia” (pág. 3). En relación a la teoría del autor se describe esta herramienta como muy sencilla de utilizar, donde se puede elaborar un sin número de actividades para que los niños de edad escolar se diviertan jugando y al mismo tiempo aprender en cuanto a las materias que desean convertir en su fortaleza.

La implementación de Educaplay dentro del proceso de enseñanza aprendizaje permite al docente tener a su alcance novedosas e innovadores medios didácticos los cuales responden a las necesidades de los estudiantes para ser utilizada dentro y fuera del aula de clases (Collaguazo, 2017). Hoy en día, los jóvenes se encuentran inmersos en las tecnologías, por ende, esta plataforma permite al docente motivar a sus estudiantes a través de la creación de actividades educativas y en relación a lo que manifiesta López (2016) sobre los videojuegos colocan al estudiante como el eje primordial quien tiene la necesidad de entender y aprender lo que se le explica con la finalidad de lograr buenos resultados.

Por lo cual, Alzaga Ana (2020) manifiesta que Educaplay permite la creación de actividades didácticas variadas tales como las ruedas de vocabularios y, además, la plataforma no es encaminada a un solo nivel educativo, inclusive pueden utilizarla universitarios según su nivel cognitivo. La rueda de palabras es una actividad flexible por su gran amplitud según el nivel de cada asignatura, además, no se limita al lenguaje, ya que, gracias a la capacidad de inserción de audios e imágenes como medio para adivinar las palabras puede abarcar otras áreas tales como la música, ciencias naturales, educación física, etc.

Actividades dentro de la plataforma de Educaplay

Esta plataforma proporciona al educador la oportunidad de adecuar sus enseñanzas en las actividades Herrera (2015) menciona que se puede realizar tales como: mapas interactivos, adivinanzas, ejercicios de completar diálogos, crucigramas, dictados, sopas de letras, ejercicios relación, video quiz y test entre otros.

- **Mapas interactivos:** Representación gráfica que ayuda al desarrollo cognitivo, ubicando respuesta de algo conocido, mediante opciones en forma de recuadro o escrita.
- **Adivinanzas:** Ayudan al ejercicio mental de los niños. Se deben adivinar palabras mediante varios números de pistas, a través de sonidos o imágenes pautadas.
- **Dictados:** Busca el desarrollo de la escritura y retención de información al escribir.
- **Crucigramas:** Ejercitan la mente haciendo opciones de búsquedas, dando clic en cada casillero, arrojando la definición de la palabra que debe ir en ese sitio.
- **Sopa de letras:** Se debe encontrar palabras en un determinado tiempo, con la opción de mostrar la palabra sino la encuentras. Ayuda esta actividad al desarrollo del pensamiento del estudiante (pág. 1)

Es muy importante que el docente encargado de guiar a los niños conozca el manejo de esta plataforma y todas sus actividades para que sea fácil y rápido llegar a realizar las respectivas indicaciones de cada ejercicio a realizarse. Esta plataforma es esencial para desarrollar ejercicios en relación a las clases y también para tomar evaluaciones sobre lo aprendido por los dicentes.

Mejorar el aprendizaje

Los proyectos de innovación docente según Paricio & Allueva (2013), tienen como objetivo fundamental la incorporación de nuevos modos de trabajo en la práctica cotidiana de estudiantes y profesorado. Es decir, el objetivo de la innovación es, producir un cambio estable y duradero que venga a resolver deficiencias o problemas detectados en los procesos de enseñanza o aprendizaje o que permita un salto de calidad en los resultados que los estudiantes obtienen en sus estudios.

Los docentes siempre deben estar reformando sus conocimientos y estrategias de enseñanza-aprendizaje, para resolver problemas educativos en los estudiantes. Las nuevas formas de enseñanzas en la actualidad van arraigadas a la tecnología, utilizada como recursos que se encuentran en la web siendo parte fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación.

La observación es parte de las estrategias que deben utilizar los docentes para conocer en qué nivel se encuentran sus estudiantes, y de la misma forma saber cuáles son las materias que se les dificulta procesarlas, entenderlas o mejorar su conocimiento y calificaciones.

Para las enseñanzas de ciencias naturales, Acosta y Riveros (2020) definen que, “para el logro de las metas propuestas que consisten en formar el hombre crítico, creativo, reflexivo, con capacidad de razonar desarrollar el pensamiento complejo con competencias en el lenguaje, la comunicación y el manejo de los códigos de las TIC.” (p.42) El exceso de temas impide la calidad en la enseñanza. Lo que importa no es el tema, es como se enseña; debemos enseñar a generar conocimientos. Habiendo definido los temas que queremos enseñar, debemos redactar evaluaciones coherentes, que midan si el estudiante aprendió el razonamiento deseado.

Herramienta multimedia como recurso didáctico

Es prudente pensar y conducirse juntamente con tecnología ofrecida en estos tiempos de globalización, pasar de un extremo a otro y dejar atrás el pensamiento tradicional, incorporando cuaderno u hojas de deberes por una computadora o lo más utilizado actualmente un Smartphone, que será el medio por el cual tanto, docentes y estudiantes interactúen. De la misma manera se incrementado destacadamente los procesos de capacitación que se dan en todos los niveles en relación a la inclusión de las TIC en el proceso docente educativo, no solo en el aula sino en los trabajos autónomos que los estudiantes realizan (Riofrío & Aimacaña, 2018).

En concordancia con el autor, es una plataforma provechosa necesaria para pulir los conocimientos obtenidos de los estudiantes por parte de una institución, de la misma manera permite a los docentes interactuar y crear actividades para los dicentes.

Educaplay ofrece un sinnúmero de ventajas y posibilidades para que los docentes puedan generar su propio ambiente de aprendizaje en línea de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes lo cual permite que la participación en clase sea activa y dinámica, puesto que, su uso es sencillo y a la vez, ofrece tutoriales de multimedia de cómo se debe de utilizar dicha plataforma (Ortiz, 2019). Esta herramienta es creada sobre todo para los estudiantes siendo ellos los protagonistas de uso, como también de los docentes, ahorrando tiempo en sus planificaciones, conociendo que cuenta esta plataforma con muchas opciones para que las utilicen a fin del desempeño de sus educandos.

(Valverde, 2016, como se citó en Manrique y UC, 2020) manifiesta que “el uso del software Educaplay mejora la escritura en los niños” (pág. 20). En otras palabras, Educaplay permite que los estudiantes mejoren su redacción puesto que, este software presenta la información de manera dinámica. La aplicación Educaplay es de libre acceso, además de ser fácil y amigable con el usuario, esta aplicación también mejora mucho la forma en que se enseñan a los estudiantes, los educadores pueden desenvolverse más ya que les da herramientas para dar una educación de calidad y a la vez, entretenida (Zurita, Guerrero, & Borrego, 2019).

Ciencias naturales en educaplay

Para Gutiérrez (2018), resulta relevante para el medio educativo y social encaminar a personas desde temprano a enriquecerse de conocimiento científico, las actividades lúdicas influirán positivamente en el medio científico y profesional de un individuo, puesto que desarrollara un pensamiento lógico y crítico de algunos problemas que abarcan competencias irrefutables entorno a la ciencia de la naturaleza. Por otro lado, conocer de esta área y tener practica en una plataforma también ayuda en primera instancia a definir un gusto por la ciencia y diferentes profesiones a raíz de ello.

Rol del docente en la enseñanza

Es por tanto que, la práctica docente requiere de profesionales de la educación que estén preparados para el uso de las nuevas tecnologías y que además de tener las herramientas necesarias a su alcance, tengan el interés por aplicarlas en su labor pedagógica y así garantizar la asimilación de los conocimientos a sus educandos de forma trascendente (Salinas & Salvati, 2020). El docente como guía del aprendizaje debe estar afianzado con el uso de las plataformas educativas, comprendiendo que existen en ellas un sin número de estrategias para el aprendizaje de los educandos, por lo tanto, debe ser un haz en la tecnología básica para ayudar a sus estudiantes aplicar estas herramientas para su desempeño escolar.

Al contar con diversos recursos didácticos interactivos, y una extensa gama de juegos como alternativas pedagógicas, etc., en relación a las distintas asignaturas genera que la utilización de esta aplicación proporcione un entorno entretenido dentro del aula para los estudiantes, despertando su interés y les brinda herramientas que mejorarán progresivamente su nivel de conocimientos.

Ambiente de aprendizaje

Cuando se mencionan los ambientes de aprendizaje y desarrollo de competencias toca un rol muy importante los docentes, donde tienen que transformar su práctica de enseñanza tradicionalista al modelo constructivista. Entre las principales características del ambiente escolar desde el modelo constructivista es que el docente centra su atención en la actividad cognitiva del estudiante, y debe crear condiciones para que los estudiantes construyan sus propios significados, comenzando con las creencias, las sapiencias y las prácticas culturales que traen al salón de clases para poder lograr el aprendizaje significativo (Espinoza & Rodríguez, 2017).

Refuerzo académico

De acuerdo a sus criterios plasmados en su investigación Viteri & Erreyes (2019) afirman que el refuerzo académico es fundamental para el progreso en la obtención de objetivos de aprendizaje, tomando en cuenta que no basta con corregir las tareas sin dar razón alguna o sin reflexionar sobre ella. La forma más eficiente es permitirle al estudiante llevar a un concepto más claro de lo establecido para que así pueda formar un aprendizaje significativo de dicho tema. Cuando esto sucede los resultados son satisfactorios a lo largo del proceso en el área, el docente observa notablemente avances en los estudiantes y en su rendimiento.

1.1.5.2. Marco teórico contextual

La unidad educativa seleccionada para este trabajo de investigación fue la escuela de educación básica “ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR” que se ubica en el cantón El Guabo, específicamente en las calles Eloy Alfaro, Machala y 9 de mayo.

Esta institución fue creada en el año 1895, siendo la primera dentro del territorio y una de las más antiguas. Su nombre es parte de un homenaje a la ilustre periodista orense doña Zoila Ugarte de Landívar, destacada periodista, educadora, poeta y escritora.

Como parte de la historia se conoce que la escuela no tenía un lugar fijo de funcionamiento, ya que se estableció en una casa de la comunidad ubicada en la calle 9 de octubre y posterior a ello, en otra vivienda junto a la iglesia parroquial “El convento”.

En 1950 esta fue dividida en dos grupos, una de varones y otra de mujeres. Ya para el periodo 1961-1962 se construye la escuela cuya edificación comprendía 6 aulas de clase, una dirección, una batería de servicios higiénicos, un bar, una vivienda de conserje. Y

con el pasar del tiempo se incrementaron el número de alumnos, por ende, se buscó dar mayor comodidad incrementando hasta conformar los 12 paralelos, hasta que en 1987 se crea el jardín de infantes anexo a la escuela.

Ha sido preocupación permanente especialmente de la Directora, Profesores y Padres de Familia de mejorar la infraestructura escolar y se han conseguido varias obras para el adelanto de nuestro plantel. Cabe recalcar que los Padres de Familia han desempeñado un papel importante para el adelanto material de la escuela, cada año el comité organizaba actividades para reunir fondos y solucionar las necesidades existentes no solo para el plantel sino también para cada aula de clase.

Mucho acierto tuvo la persona que le asignó el nombre a nuestra escuela. El nombre de tan distinguida matrona, ilustre periodista orense doña Zoila Ugarte de Landívar, a quien adornaban muchas profesiones dignas de admiración en ese tiempo. Doña Zoila Ugarte, además de ser periodista era educadora, poeta, escritora, cuando esta escuela fue fundada, aún ella vivía, siendo una honra para sus moradores de ese entonces haber tenido el agrado de conocerla. Sabemos que por sus aulas han pasado miles de miles de alumnas que fueron educadas en nuestro plantel y un número indeterminado de maestras.

Es importante recalcar que los padres de familia han desempeñado un papel importante para el adelanto de la escuela, ya que cada año llevan a cabo actividades para reunir fondos y solucionar las necesidades existentes en la institución.

Misión

La institución busca como parte de sus objetivos mantener un perfil constructivista en el que se marque la excelencia y el compromiso por alcanzar la calidad educativa, mediante la implementación de herramientas adecuadas para una formación integral de los niños y niñas. Además, se incluyen los valores éticos y morales que predominan dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para promover la empatía con otros y los seres vivos. Esto a su vez permite desenvolverse en un ambiente acogedor y libre.

Visión

La escuela de Educación Básica Zoila Ugarte de Landívar está comprometida con formar niños y niñas responsables y productivos que aporten de forma significativa con la sociedad que los rodea. Que a su vez les permite resolver los problemas que se les presenten a lo largo de su camino, confiando en sus capacidades para enfrentar estos

conflictos con autonomía. Es así como se va mejorando cada vez más su calidad de vida, siendo así parte de una comunidad equitativa donde todos son parte elemental del proceso educativo.

En lo que respecta a la infraestructura de la unidad educativa, su extensión es amplia, cuenta con aulas adecuadas con mobiliaria y recursos lúdicos para cada grado, espacios recreativos, sala de docentes, dirección y administración, sala de computación, áreas verdes, baños y bares. El equipo humano que se desenvuelve en estos espacios se clasifica según las funciones que desempeñan en la comunidad educativa. Los mismos se detallan a continuación en el organigrama institucional:

Gráfico 1: Organigrama institucional



Fuente: Escuela Zoila Ugarte de Landívar

El plantel cuenta con un total de 24 docentes, integrados por 20 mujeres y 4 hombres, quienes imparten sus conocimientos al estudiantado de este plantel que corresponde a 635 alumnos. El proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en el cumplimiento de la visión, misión y valores educativos de la escuela, que apuntan a la calidad educativa. El sostenimiento de la institución es fiscal con jurisdicción hispana.

1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal

En Ecuador el Ministerio de Educación Nacional coordina las políticas educativas, para que los sistemas públicos de las instituciones posean guías y reglas aplicables ante cualquier situación. El fin de estas normativas darán paso a la mejora de calidad educativa, proporcionando el bienestar a las personas que ejercen en estas entidades.

La constitución política ecuatoriana dentro del primer capítulo de la aplicación de derechos humanos en los artículos 26 y 27, señala que:

La educación es un derecho para todas las personas ecuatorianas que a lo largo de su proceso se torna como un deber y obligación ineludible e inexcusable del Estado. Por otro lado, prioriza la igualdad e inclusión social para el buen vivir; es por ello que las familias están en todo su deber de ser partícipes de una formación educativa autentica. (Constitución de la República del Ecuador, 2013).

La educación velara por el bienestar de todo ámbito del ser humano, manteniendo constancia y respeto en cuestiones democráticas, se centra en que se tenga una organización incluyente, de valores humanos notables, que se mantenga accesible para todos, comprenda iniciativas justas, desarrolle la autocrítica en personas, motive a la salud en complejidad, que incluya diferentes etnias, culturas o costumbres. Se entregará una educación que conceda medios y habilidades sociales para construir personas aptas en el medio.

De la misma manera, se tiene en cuenta para el apoyo de este proyecto la política 1 y 2 del Plan Decenal de Educación ecuatoriano, como objetivo de calidad establece:

1. Tiene como fin aumentar la calidad educativa enfocado a una sociedad que tenga más oportunidades de vida. Llegar a acuerdos con el estado para la obtención de subidas de salario a los docentes para demostrar mayor valor a su trabajo. Capacitar a la mayoría de docentes bajo una enseñanza radical de las nuevas tecnologías. Que los estudiantes aprueben todos los niveles educativos con éxito y sean evaluados en diferentes habilidades y competencia para asegurar su futuro.
2. Obtener un perfeccionamiento significativo de la calidad de enseñanza en las instituciones, construir áreas donde los docentes puedan desempeñarse de mejor manera y estén capacitados para obtener mayor número de maestros innovadores y motivadores en las aulas.

En este cambio a mejoras de aprendizaje también se menciona un artículo del Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional estipulando que

Art. 18.- “Introducción Educativa y el Buen vivir”

De acuerdo al art 18, refiere que el uso e implementación de las Tic’s en la educación se ha vuelto una herramienta indispensable para el desarrollo de conocimientos de los estudiantes, debía a que, las tecnologías aportan una serie de actividades que favorecen a las adquisiciones conocimientos de los discentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

1.1.6.1. Hipótesis central

El uso de la aplicación Educaplay como estrategia didáctica, mejora el proceso de aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.

1.1.6.2. Hipótesis particulares

- Los métodos y medios que se manejan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales deben mejorarse con los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.
- El desempeño es de bajo rendimiento, en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.
- El plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales es de vital ayuda en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO

1.2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO OPERATIVO

Según Vallejos (2008) expresa que, el diagnostico de un proyecto se refiere al estudio realizado inicialmente o temporalmente para observar su desenvolvimiento que un determinado contexto y tiempo. Por ende, se busca respuestas al problema formulado, ¿Qué influencia tendrá el uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, ¿periodo 2020-2021?

Existen estudiantes con un buen rendimiento escolar, sin embargo, hay otros que han presentado bajas calificaciones en los últimos meses, por mencionar que son la mayoría. Comprendiendo que el tradicionalismo de la enseñanza hace que se pierda la didáctica y la dinámica, siendo los principales afectados, los niños. Se debe dar el interés a los docentes en cuanto a los desafíos que abordan, y corregir de inmediato esas falencias.

El dinamismo y la didáctica no deben perderse en la enseñanza- aprendizaje escolar, y se debe comprender que los niños se aburren cuando no se capta la atención al impartir los contenidos de la asignatura de ciencias naturales. Existen diversas plataformas educativas que ayudan a desarrollar tareas interactivas, dinámicas, didactas que ayudaran al proceso cognitivo de cada alumno.

Para realizar esta investigación se aplicó el método cuantitativo, utilizando la técnica de la encuesta y la observación, se recopiló la información, y se analizó las respuestas de los 15 estudiantes encuestados del paralelo “B”, de la escuela Zoila Ugarte de Landívar. Con el fin de comprobar la problemática, del impacto que puede tener la plataforma Educaplay a fin de mejorar sus calificaciones de la asignatura de ciencias naturales, siendo esta una gran influencia para el aprendizaje.

Sin embargo, como parte de la problemática se constató, que El 53% de los niños afirmaron que el docente siempre utiliza libros y enseñanzas tradicionales, lo cual por la enseñanza antigua hace que el estudiante desvíe su mente y se torne un ambiente aburrido. El 27% aduce que casi siempre, y el resto de estudiantes dan una respuesta imparcial en el escalar contrario a las mencionadas anteriormente.

Una vez comprendidas las actividades que se efectúan en Educaplay a través de una sociabilización y por cierto conocimiento que ya poseen se obtuvo que, el 86% de los estudiantes desean desarrollar actividades en esta plataforma que ayudará a mejorar su proceso de aprendizaje. Las bajas calificaciones es motivo de preocupación para los estudiantes, buscando una mejor alternativa para la comprensión de las clases de manera sencilla y divertida a fin de que esos conocimientos se queden impregnado en el motor de la inteligencia.

1.2.2. ENFOQUE, NIVEL Y MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN

En el presente proyecto con el tema “Uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en las asignaturas de ciencias naturales del 7mo

EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, 2021”, se define el tipo y métodos de investigación para llevar a cabo este estudio y los métodos complementarios para la correspondiente búsqueda de todos los datos.

Tipo de investigación

Investigación Descriptiva

Para fines investigativos se trabajó con los alumnos del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, para constatar y evaluar el impacto que provocó la utilización de la plataforma Educaplay en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, además se brindaron las estrategias necesarias para su utilización, el cómo y el momento idóneo para reforzar los conocimientos adquiridos de la materia de ciencias naturales, (Mejía, 2020).

Método Cuantitativo

El cual permitió recoger y analizar cuantitativamente datos sobre las variables investigativas relacionadas con la aplicación de la plataforma Educaplay como herramienta didáctica para reforzar el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales de los alumnos del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, de quienes se obtuvieron datos, los cuales fueron representados de forma estadística mediante tablas y gráficos estadísticos, de una encuesta que fue aplicada criteriosamente estableciendo preguntas acordes a las capacidades de los alumnos, vinculadas directamente con la temática, posteriormente se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones del caso, (Fernández & Díaz, 2002).

Método inductivo

Permitió establecer de forma amplia los fenómenos existentes derivados del proceso del aprendizaje con la utilización de la plataforma Educaplay para estudiar cada uno individualmente y forma la relación que existe entre ellos, es decir se estableció de forma concluyente los aspectos característicos positivos o negativos de la utilización de la plataforma Educaplay en el grupo de alumnos estudiados (Rodríguez & Pérez, 2017).

Método analítico-sintético

Se analizó bajo un procedimiento lógico que posibilitó la obtención y estudio de información primaria concerniente a la relación y comportamiento de los estudiantes con

los cuales se aplicó la plataforma Educaplay como recurso didáctico con la materia de ciencia naturales. Cuya información fue sintetizada resaltando las características más importantes de la aplicación de la plataforma como rendimiento académico, participación en clases, que fomentan un verdadero progreso en el desarrollo del aprendizaje (Rodríguez & Pérez, 2017).

Métodos complementarios

Se desarrolló una concepción teórica a partir de las variables que surgieron de la temática de la investigación, priorizando resaltar los aspectos más relevantes de la plataforma Educaplay, sus características, estrategias de aplicación, su impacto en el desarrollo del aprendizaje, bases fundamentales que proporcionaron las pauta para la aplicación en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, (Ortiz, 2012).

Diseño de campo

Este tipo de diseño permitió obtener información de forma precisa desde la fuente mediante la observación y encuestas aplicada a los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B”, en su desarrollo del aprendizaje utilizando la plataforma Educaplay como medio pedagógico, desde el lugar de los hechos, el aula y la institución.

Diseño no experimental:

El tipo no experimental se fundamenta principalmente en investigaciones de acontecimientos previos, observando los fenómenos subyacentes, estudiando las variables desde una perspectiva evaluativa obteniendo información desde a fuente. A continuación, se estudió las implicaciones relacionadas con la aplicación de la plataforma educaplay como recurso didáctico desde el punto de vistas de un diseño no experimental, dado que se observarán los fenómenos ya aplicados previamente destacando a los alumnos del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar.

1.2.3. UNIDADES DE INVESTIGACIÓN – UNIVERSO Y MUESTRA

Población

En la presente investigación que se efectuó para determinar el objeto a estudiarse se encontró satisfacción en los criterios y nivel cognitivo de los estudiantes en la asignatura de ciencias naturales, haciendo que los encuestadores tengan la accesibilidad, posibilidad

de extrapolar los resultados. Contando con un universo del 7mo EGB, globalmente, es decir el número total de los tres paralelos como lo es, “A” 37 estudiantes, “B”38, y “C”37 arrojando un total de 112. Al definirse la unidad de análisis de estudio se determinó que será una población de carácter finita dirigida específicamente a los 38 alumnos de 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar entre las edades de 11 a 13 años, para ser exactos. Se lograron criterios reales con un alto porcentaje de probabilidad de los dicentes para responder a las interrogantes.

Muestra

Conociendo que la investigación del proyecto estudiado es exploratoria se escogió el diseño de muestreo probabilístico. Considerado según, (López, 2004) como el método más idóneo para este estudio y uno de los más sencillos de utilizar, según el tamaño de nuestra población que se eligió de forma aleatoria. Tomando en cuenta que, por obtener las calificaciones más bajas se escogió como población al paralelo “B” 38 estudiantes, seguidamente se estableció de forma aleatoria una muestra de 15 estudiantes para aplicar el instrumento de recolección de datos. Del mismo grupo se describen sus características étnicas, es decir 10 alumnos son de procedencia mestiza 66,67%, 3 alumnos son afrodescendientes 20% y por último 2 de procedencia indígena 13,33%.

Tabla 1 Representación de la muestra

| Unidades de análisis | Frecuencia | Porcentaje % |
|-----------------------------|-------------------|---------------------|
| Varones | 6 | 40% |
| Mujeres | 9 | 60% |
| Total | 15 | 100% |

1.2.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

1.2.4.1. Definición de variables

En el presente proyecto de investigación con el tema, “Uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales del 7mo EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, 2021”, se define la estructura de la variable independiente, “Plataforma Educaplay”, citando algunos autores con diversos criterios del tema. Para la operacionalización de las variables se presentan;

herramientas didácticas, características de Educaplay, y sus actividades. Desplegando estas tres dimensiones, cada una de ellas cuenta con su correspondiente línea de categorías o indicadores que las componen.

Variable independiente

Plataforma Educaplay

Según (Valverde, 2016) Educaplay significa una herramienta educativa encaminado a la instrucción de inteligencia a niños de manera didáctica, para pulir y perfeccionar cualquier tipo de conocimiento de una manera entretenida, de tal manera que no parezca un repertorio la enseñanza, sino alegre y que deje plantada una información en la mente de los estudiantes. Cabe destacar que reforzar la enseñanza, es uno de los beneficios de esta plataforma, mediante sus actividades, se puede fortalecer lo aprendido. Esta herramienta también la pueden utilizar los padres para ayudar a sus hijos a pulir los conocimientos en casa, sobre todo, de las materias que más se les complica comprender a ellos.

Educaplay Brinda la oportunidad de crear actividades que vengan de la imaginación del usuario, con una ventaja estupenda de anexarlas en el blog o web que este utilice, para no perder la información y volver a utilizarlas o recomendarlas a personas que se podrán beneficiar de estas actividades, (García, 2020).

Anexando las actividades a los sitios webs o blogs de los usuarios, solo se debe compartir un link para que los estudiantes puedan dar un clic y se abra la actividad correspondiente para empezar a desarrollar los trabajos que asigna el docente.

Educaplay cuenta con un contenido entretenido para los estudiantes menores y mayores de edad, los docentes tienen mayores oportunidades mediante todas estas actividades, el poder de trabajar diferentes temas encaminados al juego, esta herramienta va de la mano con la imaginación para enlazar los conocimientos significativos del área con las actividades didácticas, (Rizzo, 2019). La creatividad de los docentes deberá ser de alto nivel para llegar a la enseñanza eficaz hacia quienes ellos se dirigen.

Según (Sánchez, 2017) Educaplay es una herramienta que permite a los docentes la creación de acciones pedagógicas multimedia para utilizarlas en el aula con los alumnos. Además, se puede crear recopilaciones de actividades o grupos tanto con alumnos, con

otros compañeros y docentes. Esta plataforma permite editar de una manera sencilla las actividades sin ser necesario utilizar otros tipos de programas.

Existen un sin número de plataformas didácticas, sin embargo, Educaplay es una de las más cómodas de manejar, ayuda a salir de la rutina de las enseñanzas tradicionales o desactualizadas, incentiva a los docentes a crear material llamativo brindando sus ideas o actividades, para implementar nuevos contenidos y jugar con las enseñanzas de manera didáctica y profesional.

Operacionalización de la variable independiente.

Herramientas didácticas

Las tics comprenden una forma diferente de concebir el aprendizaje teniendo en cuenta algunos métodos tradicionales en algunos casos pero transformados, la escuela actual se ve obligada a tener nuevos métodos en su pedagogía para que los estudiantes tengan un mayor progreso junto a su generación, definitivamente un cambio sustancial que afecta a los paradigmas de otras concepciones para convertirse en modelos novedosos para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, (Granda et al., 2019).

La interacción es parte elemental en la educación para progreso de los docentes, por ende, se necesitan recursos que faciliten la comunicación en el campo de acción para tener una conexión entre docente y alumno y lograr entre ambos los objetivos.

Se mencionan algunas Tics según (Zorraquino & Alejandre, 2012), como **indicadores o categorías** de las herramientas didácticas:

- ✓ **Ordenadores**
- ✓ **Pizarras digitales**
- ✓ **Cámaras fotográficas digitales**
- ✓ **Videocámaras**

El autor cita estas herramientas para utilizarlas con los niños, teniendo en cuenta que gracias a la tecnología siguen aumentando recursos para mejorar la enseñanza-aprendizaje, brinda accesibilidad también a los educadores para realizar un trabajo más profesional y entretenido.

Características de educaplay:

- ✓ Posibilidad de acceder y crear actividades multimedia.
- ✓ Facilidad de integración en plataformas de e-learning.
- ✓ Posibilidad de ser insertadas en páginas web y blogs.
- ✓ Capacidad para desarrollar diversos tipos de actividades, (Herrera, 2015).

Como indicador de cada característica, según el orden anterior:

- ✓ Poseer un computador, observar imágenes gráficas digitales y más.
- ✓ Acceso a otras plataformas de conexión y aprendizaje.
- ✓ Actividad digital de ciencias naturales y poseer un blog o sitio web para anexarla
- ✓ Actividades en cuadros, crucigramas, mapa mental, etc.,

Actividades

Esta plataforma proporciona al educador la oportunidad de adecuar sus enseñanzas en las actividades que menciona Herrera, (2015) como: mapas interactivos, adivinanzas, ejercicios de completar diálogos, crucigramas, dictados, sopas de letras, ejercicios relación, videoquiz y test entre otros.

Mapas interactivos: Representación gráfica que ayuda al desarrollo cognitivo, ubicando respuesta de algo conocido, mediante opciones en forma de recuadro o escrita.

Adivinanzas: Ayudan al ejercicio mental de los niños. Se deben adivinar palabras mediante varios números de pistas, a través de sonidos o imágenes pautadas.

Dictados: Busca el desarrollo de la escritura y retención de información al escribir.

Crucigramas: Ejercitan la mente haciendo opciones de búsquedas, dando clic en cada casillero, arrojando la definición de la palabra que debe ir en ese sitio.

Sopa de letras: Se debe encontrar palabras en un determinado tiempo, con la opción de mostrar la palabra sino la encuentras. Ayuda esta actividad al desarrollo del pensamiento del estudiante.

Es muy importante que el docente encargado de guiar a los niños conozca el manejo de esta plataforma y todas sus actividades para que sea fácil y rápido llegar a realizar las respectivas indicaciones de cada ejercicio a realizarse. Esta plataforma es esencial para desarrollar ejercicios en relación a las clases y también para tomar evaluaciones sobre lo aprendido por los dicentes.

1.2.4.2. Selección de variables e indicadores

Tabla 2 matriz de variables

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | TECNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|------------------------------|--|-------------------------|--|
| Independiente Plataforma educaplay | Herramientas didácticas | Ordenadores | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Pizarras | | |
| | | Cámaras | | |
| | | Videocámaras | | |
| | | Plataformas webs educativas | | |
| | Características de Educaplay | Poseer un computador, observar imágenes | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Acceso a otras plataformas de conexión y aprendizaje | | |
| | | poseer un blog o sitio web para anexarla | | |
| | | Actividades en cuadros, crucigramas, mapa mental, etc. | | |

| | | | | |
|---|---------------------------------------|------------------------|-------------------------|--|
| | Actividades | Mapas interactivos | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Adivinanzas | | |
| | | Dictados | | |
| | | Crucigramas | | |
| | | Sopa de letras | | |
| Dependiente Mejorar el aprendizaje | Aprendizaje de las ciencias naturales | Libros escolares | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Plataformas educativas | | |
| | Tipos de aprendizaje | Asociativo | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | No asociativo | | |
| | | Implícito | | |
| | | Receptivo | | |
| | | Memorístico | | |
| | Técnicas de aprendizaje | Diálogo o debate | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Lluvia de ideas | | |
| | | Dramatización | | |

| | | | | |
|--|---------------------------|---|--|--|
| | | Mapas conceptuales | | |
| | | Dibujos | | |
| | Ambientes de aprendizajes | Dinámica de procesos educativos | | |
| | | Experiencias y vivencias de los participantes | | |
| | Refuerzo académico | Refuerzo personalizado | | |
| | | Refuerzo entre iguales | | |
| | | Refuerzo virtual | | |

1.2.4.3. Técnicas e Instrumentos de investigación

En el presente apartado de investigación se presentan las respectivas técnicas de recolección de datos con sus instrumentos a fin de obtener una información contrastada y verídica; se detallará cada uno de los instrumentos con sus respectivas dimensiones en relación a las variables, implementadas en preguntas en relación a las variables de estudio.

Técnicas:

La investigación en curso formuló como objetivo primordial de proyecto; Comprobar la predominio del uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para optimizar el proceso de aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021, consecuentemente al objetivo planteado se determinó la utilización como técnica la indagación bibliográfica, con la finalidad de realizar un estudio eficaz de las teorías con mayor significancia en relación a la utilización de la plataforma Educaplay como recurso

o estrategia didáctica, obteniendo de esta forma las bases necesarias para sustentar las variables establecidas.

Consecuentemente para el buen desarrollo de la investigación se utilizó como técnica de recopilación de datos la técnicas de la encuesta con un formato cerrado y esquematizado de acuerdo a la escala de Likert, de acuerdo a la técnica que se utilizará se consensuó levantar la información necesaria por medio de un instrumento en formato de cuestionario con preguntas cerradas donde el encuestado, refleja su opinión o situación personal de acuerdo la temática, según (Casas et al., 2003); por ende se debe elegir entre cinco opciones que se desglosaran más adelante. Este cuestionario está enfocado a estudiar la utilización de la plataforma Educaplay, su función y el impacto que esta tendrá en el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, a partir de la información obtenida se logrará establecer criterios especializados relacionados con las variables, su relación y su influencia dentro del desarrollo académico de los estudiantes con la participación directa de los docentes.

Adicionalmente se utilizó la técnica de la observación, que permitió de forma objetiva evaluar el comportamiento de los estudiantes dentro de las aulas de clases, sus fortalezas y debilidades en cuanto a la enseñanzas y aprendizaje de las clases de ciencias naturales, y la apertura que le darían a la plataforma Educaplay como herramienta de reforzamiento del aprendizaje. A partir de los antecedentes expuestos se conoció los hallazgos que responden a la problemática tanto en los estudiantes y por parte del docente.

La presente investigación contará con un enfoque cuantitativo, ya que la información recolectada será netamente numérica, la misma que se representará por medios de tablas y gráficos estadísticos, sintetizando la información de manera que sea fácil de apreciar y analizar, de esta manera se manejará los resultados obtenidos de forma acertada y metodológica. Cabe recalcar que el desarrollo del aprendizaje, habilidades y conocimientos son datos abstractos, sin embargo, regularmente existen múltiples maneras de realizar mediciones en dichas áreas, es por ello que el enfoque cuantitativo es una de ellas, ya que faculta dicha medición con la utilización de técnicas e instrumentos especializados.

Instrumento utilizado para la recopilación de datos

Para el proceso de recolección de información se utilizó un instrumento de carácter ordinal, con formato en escalada de Likert, con el que se evaluará el desempeño en el

proceso del aprendizaje de los estudiantes en las ciencias naturales y su aceptación a la plataforma Educaplay como recurso didáctico.

El cuestionario que se aplicará para recabar la información, está compuesto de siete dimensiones, constituida de por 22 ítems, fundamentados de acuerdo a las variables, distribuido de la siguiente manera; Dimensión 1: **Herramientas Didácticas**, representada en tres preguntas, con las cuales se buscará estudiar la aceptación y adaptación de los estudiantes con relación a las herramientas utilizadas por su docente; como segunda Dimensión están las **Características de Educaplay**, la misma que está comprendida de tres preguntas, cuya característica fundamental es evaluar la aceptabilidad de la plataforma Educaplay como recurso estratégico para reforzar el aprendizaje de las ciencias naturales.

Seguidamente encontramos la Dimensión 3: **Actividades de Educaplay**, la cual presenta tres ítems, los mismos que pretende establecer el desempeño de los estudiantes con las distintas actividades y recursos que ofrece la plataforma con contenidos específicos de ciencias naturales. Encontramos la Dimensión 4: **Aprendizaje de las ciencias naturales** la misma que comprende 5 preguntas que buscan establecer el rendimiento académico de los estudiantes en relación a la asignatura, y el apoyo obtenido por parte de la plataforma Educaplay para mejorar su conocimiento; Dimensión 5: **Tipos de aprendizajes**, esta estructura consta con tres ítems, los mismo que asocian los distintos tipos de aprendizajes impartidos por el docente y su significancia en el desarrollo de los conocimientos de los estudiantes.

Además, la Dimensión 6: **Ambiente de aprendizaje**, está compuesta de solo dos preguntas que buscan establecer si el ambiente en el cual se desenvuelven los estudiantes al momento de percibir los conocimientos por parte del docente es el adecuado, considerando que las clases son virtuales, y a partir de los resultados proporcionar las recomendaciones necesarias si existieran oportunidades para mejorar. Por último, está la Dimensión 7: **Refuerzo académico**, la cual contiene tres preguntas que establecen si la retroalimentación impartida por el docente es eficaz y si la metodología o técnicas que utiliza para reforzar los conocimientos de ciencias naturales son los adecuados.

De acuerdo a las dimensiones y sus preguntas el instrumento esta valorizado en una escala de Likert, nominado la calificación más baja con el número 1 y la más alta con el número 5, misma valoración estará plateada de la siguiente manera:

5= Siempre

4= Frecuentemente

3= A veces

2= Raras veces

1= Nunca

Procedimientos

La investigación tuvo su origen constatando la precariedad del aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los alumnos del 7to EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, para ello (Abreu Alvarado et al., 2018) enfatizan que “se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor “ tendiendo en cuenta la adaptación como herramienta didáctica la Plataforma Educaplay de forma estratégica para de esta manera reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para llevar a efecto la investigación de la problemática planteada se visitó las instalaciones de la unidad educativa, con la finalidad de entablar un diálogo con los directivos de la misma, en base al problema identificado, con el propósito final de obtener la aceptación y libre desarrollo del proyecto investigativo dentro de la institución, y lograr recabar información necesaria desde la fuente (alumnos y docentes), para definir de forma objetiva las estrategias que se podrían aplicar para implantar de forma adecuada la Plataforma Educaplay como recurso didáctico sin provocar incidencias que repercutan negativamente en su desempeño académico.

Para efectos de obtener la autorización del director de la institución educativa Mg. Freddy Marcelo Vega Henríquez, se redactó un consentimiento informado con lo solicitado especificando de forma clara y precisa lo que se desarrollará dentro de la institución, específicamente con los alumnos del 7to EGB y el o los docentes responsables de paralelo “B” que será objeto de la investigación.

Luego de constatar las evidencias con relación al desarrollo del aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los alumnos 7to EGB de la escuela, siendo este el universo, es decir el número total de los tres paralelos, “A” 37 estudiantes, “B”38, y “C”37 arrojando un total de 112. Tomando en cuenta que, por obtener las calificaciones más bajas se escogió como población al paralelo “B” 38 estudiantes, seguidamente se

estableció de forma aleatoria una muestra de 15 estudiantes para aplicar el instrumento de recolección de datos. Del mismo grupo se describen sus características étnicas, es decir 10 alumnos son de procedencia mestiza 66,67%, 3 alumnos son afrodescendientes 20% y por último 2 de procedencia indígena 13,33%.

Luego de establecer la problemática base central de la investigación, se estructuraron los fundamentos teóricos en referencia a variables de investigación relacionadas directamente con la Plataforma Educaplay, sus campos de aplicación, su desempeño en el desarrollo cognitivo y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para formar el sustentó bibliográfico necesario, además para obtener datos directamente de los involucrados se estableció utilizar como herramienta de recolección las encuesta, aplicando como instrumento de medición un cuestionario de preguntas en escala de Likert, “ya que su utilización implica aspectos como la precisión, la oportunidad, la accesibilidad, la interpretabilidad o la coherencia durante su uso y gestión de los mismos” (Matas, 2018).

Se definió un diseño metodológico para la aplicación de la Plataforma Educaplay, priorizando las necesidades académicas de mayor relevancia, para de esta manera mejorar de forma significativa el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales de los estudiantes del 7to EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar durante el periodo académico 2020-2021. El objetivo fundamental de la presente propuesta es por medio de la utilización de la Plataforma Educaplay, generar un verdadero desarrollo académico en los estudiantes, dotándolos de destrezas y habilidades que incrementan sus capacidades intelectuales.

Luego de redactar los oficios de aceptación y consentimiento informados se procedió, a la entrega y sociabilización a los involucrados; director de la institución, padres de familia de los estudiantes y docentes, para de esta manera obtener las firmas habilitantes del desarrollo de proyecto. Luego de estar de acuerdo con lo planteado el director y docente autorizan con sus firmas, recalcando que para la aprobación de los padres se hizo una reunión con un representante de la directiva de padres de familia del paralelo “B” donde él fue el encargo de sociabilizar el comunicado a los padres de familia. Obteniendo aceptabilidad, firmó el documento en representación de todos los representantes de los alumnos.

1.3 ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

1.3.1 ANÁLISIS - DISCUSIÓN DE RESULTADOS Y VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS

Encuesta aplicada a los estudiantes del 7mo Año EGB paralelo “B”

Tabla 3 Preguntas de la encuesta dimensión 1

| Nº | Dimensión 1: Herramientas didácticas | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|------------------|--|-----------------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | | |
| 1 | ¿Cuán a menudo su profesor utiliza herramientas didácticas para el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales? | 9 | 2 | 2 | 1 | 1 | 15 |
| | | 60,00% | 13,33% | 13,33% | 6,67% | 6,67% | 100% |
| 2 | ¿Los libros tradicionales son parte de las enseñanzas que imparte el docente para las ciencias naturales? | 0 | 1 | 2 | 4 | 8 | 15 |
| | | 0,00% | 6,67% | 13,33% | 26,67% | 53,33% | 100% |
| 3 | ¿Utilizan plataformas educativas para mejorar el aprendizaje de la asignatura? | 11 | 2 | 2 | 0 | 0 | 15 |
| | | 73,33% | 13,33% | 13,33% | 0,00% | 0,00% | 100% |

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

Análisis e interpretación de datos: En la pregunta uno de la primera dimensión se observa que la mayor parte de encuestados declararon que es escaso el uso de herramientas didácticas, lo cual desfavorece en el aprendizaje de los estudiantes; en la pregunta dos un alto índice mencionó que los libros y enseñanzas tradicionales son parte de las herramientas que utiliza su maestro para la instrucción de las ciencias naturales; en la pregunta tres, la mayor parte dijo que no utilizan la plataforma Educaplay, mientras que una mínima cantidad asumió que fue constante el uso de esta herramienta para el refuerzo de la asignatura.

Tabla 4 Preguntas de la encuesta dimensión 2

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

| N° | Dimensión 2: Características de Educaplay | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|------------------|---|-----------------------|--------|-------|--------|--------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | | |
| 1 | ¿Ha realizado actividades de ciencias naturales indicadas por el docente en Educaplay? | 11 | 4 | 0 | 0 | 0 | 15 |
| | | 73,33% | 26,67% | 0,00% | 0,00% | 0,00% | 100% |
| 2 | ¿Le gustaría desarrollar actividades en Educaplay, que ayuden a pulir sus conocimientos? | 0 | 1 | 1 | 4 | 9 | 15 |
| | | 0,00% | 6,67% | 6,67% | 26,67% | 60,00% | 100% |
| 3 | ¿Le gustaría guardar sus actividades según las posibilidades que brinda Educaplay, a fin de ir midiendo su rendimiento? | 0 | 1 | 1 | 4 | 9 | 15 |
| | | 0,00% | 6,67% | 6,67% | 26,67% | 60,00% | 100% |

Análisis e interpretación de datos: En la pregunta uno de la segunda dimensión el mayor porcentaje apunta a, no haber desarrollado actividades en Educaplay, con un mínimo que menciona su realización en pocas ocasiones; en la pregunta dos la mayoría desean desarrollar actividades en Educaplay para pulir los conocimientos de las ciencias naturales; en la pregunta tres, según las características de Educaplay, les agrada conocer que pueden guardar sus actividades, y tener libre acceso a cualquiera de ellas.

Tabla 5 Preguntas de encuesta dimensión 3

| N° | Dimensión 3: Actividades de Educaplay | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|------------------|--|-----------------------|--------|--------|-------|-------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | | |
| 1 | ¿Se establecen sopa de letras o crucigramas que vallan acorde a la clase de ciencias naturales en su proceso de aprendizaje? | 1 | 7 | 5 | 1 | 1 | 15 |
| | | 6,67% | 46,67% | 33,33% | 6,67% | 6,67% | 100% |
| 2 | ¿Las adivinanzas y mapas interactivos le ayudan a cerciorarse del nivel de | 1 | 1 | 2 | 3 | 8 | 15 |
| | | 6,67 | 6,67 | 13,33 | 20,00 | 53,33 | 100% |

| | | | | | | | |
|--|---|-------|-------|-------|-------|-------|------|
| conocimiento que posee de la asignatura? | | | | | | | |
| 3 | ¿Le gustaría desarrollar estas actividades de forma didáctica en Educaplay para mejorar el aprendizaje? | 0 | 0 | 1 | 1 | 13 | 15 |
| | | 0,00% | 0,00% | 6,67% | 6,67% | 86,67 | 100% |

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

Análisis e interpretación de datos: En la primera pregunta de la dimensión tres, declaran que no es muy común el uso de sopa de letras y crucigramas para el proceso de aprendizaje; en la pregunta dos el mayor número reconocen que las adivinanzas y cuadros interactivos ayudan a mejorar su concentración, y un mínimo no se le hace difícil captar la información en primera instancia; la pregunta tres tiene bastante aceptabilidad de querer desarrollar estas actividades lúdicas en Educaplay.

Tabla 6 Preguntas de encuesta dimensión 4

| N° | Dimensión 4: Aprendizaje de las ciencias naturales | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|------------------|---|-----------------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | | |
| 1 | ¿Su rendimiento académico es bajo en ciencias naturales? | 0 | 2 | 3 | 5 | 5 | 15 |
| | | 0,00% | 13,33% | 20,00% | 33,33% | 33,33% | 100% |
| 2 | ¿Se utilizan estrategias dinámicas y didácticas para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura? | 6 | 3 | 5 | 1 | 0 | 15 |
| | | 40,00% | 20,00% | 33,33% | 6,67% | 0,00% | 100% |
| 3 | ¿Las clases son impartidas de manera tradicional sin mucha didáctica? | 0 | 0 | 2 | 3 | 10 | 15 |
| | | 0,00% | 0,00% | 13,33% | 20,00% | 66,67% | 100% |
| 4 | ¿Utilizan plataformas educativas para mejorar el aprendizaje de la asignatura? | 6 | 3 | 3 | 2 | 1 | 15 |
| | | 40,00% | 20,00% | 20,00% | 13,33% | 6,67% | 100% |
| 5 | ¿Le gustaría que sean las clases más didácticas y utilizar la herramienta Educaplay para | 0 | 0 | 1 | 1 | 13 | 15 |
| | | 0,00% | 0,00% | 6,67% | 6,67% | 86,67% | 100% |

aprender de forma más sencilla?

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

Análisis e interpretación de datos: Según la pregunta uno de la cuarta dimensión el rendimiento académico en la asignatura ciencias naturales de los estudiantes ha sido muy bajo; mientras que en la pregunta dos califican que hay escasas de estrategias dinámicas y didácticas para as enseñanzas; en la pregunta tres, se declara que las clases de ciencias naturales son impartidas de manera tradicional lo cual pasa desapercibido en los estudiantes; en la pregunta cuatro, sugieren los estudiantes que las clases sean más dinámicas y que se utilice la herramienta didáctica Educaplay en las actividades de clase.

Tabla 7 Preguntas de encuesta dimensión 5

| Dimensión 5: Tipos de aprendizajes | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|---|-----------------------|-------------|------------|-------------|--------------|------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | |
| 1 ¿Se le dificulta aprender de manera rápida las clases de ciencias naturales? | 3 20,00% | 1 6,67% | 1 6,67% | 4 26,67% | 6 40,00% | 15 100% |
| 2 ¿Su nivel de aprendizaje es el mismo de sus demás compañeros? | 9 60,00% | 2 13,33% | 1 6,67% | 2 13,33% | 1 6,67% | 15 100% |
| 3 ¿Le resulta más fácil comprender a través de imágenes, juegos, actividades lúdicas, la asignatura de ciencias? | 0 0,00% | 0 0,00% | 1 6,67% | 1 6,67% | 13 86,67% | 15 100% |

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

Análisis e interpretación de datos: En la pregunta uno de la dimensión cinco, afirman en su mayoría que se les dificulta aprender ciencias naturales al faltar un poco más de dinámica y estrategias en la enseñanza; mientras que en la pregunta dos responden que no todos tienen el mismo nivel de aprendizaje de los demás; la pregunta tres responden que las clases serán entendidas cuando algo represente la información, como imágenes,

juegos, etc. Considerando hacer énfasis en las respuestas de esta dimensión para posibles mejoras.

Tabla 8 Preguntas de encuesta dimensión 6

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

| N° | Dimensión 6: Ambiente de aprendizaje | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|------------------|--|-----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | | |
| 1 | ¿Su ambiente de aprendizaje es adecuado para comprender las clases? | 4 26,67% | 2 13,33% | 5 33,33% | 2 13,33% | 2 13,33% | 15 100% |
| 2 | ¿Las dinámicas y contar experiencias personales acorde a la clase ayuda a tener un buen ambiente armónico para el aprendizaje? | 9 60,00% | 4 26,67% | 1 6,67% | 0 0,00% | 1 6,67% | 15 100% |

Análisis e interpretación de datos: En la pregunta uno de la dimensión seis, existe una imparcialidad de respuestas teniendo un mayor porcentaje las escalas desfavorables con relación a ambientes de aprendizajes, considerando que se debe mejorar este punto muy importante; en la pregunta dos, la mayoría de encuestados son partidarios de las dinámicas, contar experiencia acorde al tema, lo que hace un buen ambiente en la clase y una interacción eficaz entre docente-alumnos al igual que entre compañeros.

Tabla 9 Preguntas de encuesta dimensión 7

| N° | Dimensión 7: Refuerzo académico | Escala y Proporciones | | | | | Total |
|------------------|--|-----------------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Reactivos | | | | | | | |
| 1 | ¿Su docente repite la clase o retroalimenta de lo aprendido? | 1 6,67 | 2 13,33 | 2 13,33 | 3 20,00 | 7 46,67 | 15 100% |
| 2 | ¿Su profesor lo ayuda a comprender elementos de clase no entendidos? | 1 6,67 | 2 13,33 | 4 26,67 | 4 26,67 | 4 26,67 | 15 100% |
| 3 | | 0 | 0 | 1 | 2 | 12 | 15 |

| | | | | | | |
|---|-------|-------|-------|--------|--------|------|
| ¿Considera que se necesita más refuerzo académico para mejorar el aprendizaje y subir las calificaciones? | 0,00% | 0,00% | 6,67% | 13,33% | 80,00% | 100% |
|---|-------|-------|-------|--------|--------|------|

Realizado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidi Caroland

Análisis e interpretación de datos: En la pregunta uno y dos de la dimensión siete, se determinas que los docentes deben repetir los puntos no comprendidos a los estudiantes, por lo que la mayoría de ellos confirman que no se fortalece esa parte; en la pregunta tres declaran la mayoría que se debe redolar los refuerzos académicos, por el motivo de sus bajas calificaciones en este último trimestre referente a las ciencias naturales.

Discusión de resultados

Con la aplicación de las fichas de observación para determinar si existía una problemática, y luego aplicando la encuesta se pudo constatar que, si existen hallazgos por parte del profesor y los estudiantes, a continuación, se irán detallando los resultados de ciertos desafíos que se encontraron.

El cuestionario fue aplicado a los estudiantes del 7mo EGB paralelo para comprobar la influencia del uso de la plataforma Educaplay como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de aprendizaje en las ciencias naturales.

Existe escasez en el uso de herramientas o estrategias didácticas, conociendo que el 60% de los niños lo comprobaron mediante el instrumento aplicado, el 27% reconoce que, en ciertas ocasiones, mientras que el 13% menciona que se utilizan. Por ende, se determina el poco uso de estrategias didácticas motivos por los cuales se debe mejorar este punto importante para no dejar vacíos y buscar una solución para los líderes del futuro.

El 53% de los niños afirmaron que el docente siempre utiliza libros y enseñanzas tradicionales, lo cual por la enseñanza antigua hace que el estudiante desvié su mente y se torne un ambiente aburrido. El 27% aduce que casi siempre, y el resto de estudiantes dan una respuesta imparcial en el escalar contrario a las mencionadas anteriormente.

Una vez comprendidas las actividades que se efectúan en Educaplay, el 86% de los estudiantes desean desarrollara actividades en esta plataforma que ayudara a mejorar su proceso de aprendizaje. Las bajas calificaciones es motivo de preocupación para los estudiantes, buscando una mejor alternativa para la comprensión de las clases de manera

sencilla y divertida a fin de que esos conocimientos se queden impregnado en el motor de la inteligencia.

El docente utiliza las estrategias regularmente pero no constantemente, siendo esta una de los primordiales orígenes de bajas calificaciones. Las clases dinámicas son las que se tornaran divertidas y rendirán buen fruto al captar la atención de los estudiantes y su aprendizaje sea significativo. Todos los niños no poseen el mismo nivel de aprendizaje para ello se deberán comprender los tipos y técnicas que se pueden aplicar a cada uno de ellos. La plataforma Educaplay tiene bastante aceptabilidad de los alumnos, brindándoles la oportunidad de mejorar su rendimiento escolar.

Educaplay principalmente beneficia a la metodología que emplea el docente en sus clases teniendo actividades más provechosas y entretenidas para todo tipo de usuario, de la misma manera gracias a su fácil manejo y adaptabilidad a una clase, beneficia a la obtención de objetivos establecidos (Rizzo, 2019). La creatividad de los docentes deberá ser de alto nivel para llegar a la enseñanza eficaz hacia quienes ellos se dirigen.

Existen ciertas enseñanzas que se deben erradicar por completo y buscar las mejores estrategias que despierten la atención de los niños. La opción que se plantea es Educaplay una plataforma de acceso gratuito que no solo ayudara a los docentes como lo menciona Rizzo, sino que también existe un libre acceso para los estudiantes. Siempre se debe buscar un nuevo método a fin de que sean comprendidas las clases de ciencias naturales, brindando una educación de calidad y calidez.

Las actividades de Educaplay inclusive se le pueden asignar a un dúo o grupos más grandes a fin de recordar o mejorar los conocimientos en equipo, haciendo ambientes de aprendizajes armónicos y exista una buena interacción entre ellos y el docente.

1.3.2. MATRIZ DE REQUERIMIENTO

Tabla 10 Matriz de requerimientos

| COMUNIDAD EDUCATIVA | DEBILIDADES | QUÉ OBSERVÉ | REQUERIMIENTOS |
|---------------------|--|---|--|
| DOCENTES | Los docentes de la Unidad Educativa Zoila Ugarte de Landívar del 7mo | Se observó que los docentes no poseen el conocimiento del | Capacitación a los docentes en cuanto a herramientas educativas virtuales, |

| | | | |
|-------------|--|--|--|
| | ”B”, no utilizan frecuentemente plataformas educativas y didácticas que ayuden a mejorar su desempeño escolar en la asignatura de ciencias naturales. | uso de herramientas educativas, por lo cual se rigen a la enseñanza tradicional, lo que provoca poco interés de los estudiantes. | interactivas y dinámicas, que ayudarán al proceso de enseñanza-aprendizaje. |
| ESTUDIANTES | Una de las debilidades primarias que presentan los estudiantes son las bajas calificaciones derivadas de la monotonía dentro de las aulas de clases al momento de impartir la asignatura | Se observó desinterés y poca concentración en la asignatura de las ciencias naturales | Implementar nuevas metodologías de enseñanza, como lo son las plataformas educativas que contienen ejercicios didácticos y dinámicos, los niños los principales beneficiarios, entre una de las herramientas asociadas al tema es Educaplay. |

1.4. SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR- JUSTIFICACIÓN

1.4.1 SELECCIÓN DEL REQUERIMIENTO A INTERVENIR

Implementación de plataformas educativas como herramienta didáctica para el desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes en el aula.

1.4.2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación surgió a partir de las evidencias encontradas con relación a las dificultades que presentaban los estudiantes en la asignatura de ciencias naturales, por ello se evaluaron y analizaron todas las falencias en cuanto al desarrollo de aprendizaje,

destrezas y comportamiento de los estudiantes dentro del aula de clase, de la misma manera se observó el desempeño del docente en la asignatura estudiada, para proporcionar criterios con objetividad en torno a la solución de la problemática.

Por ello se plantea la utilización de la plataforma Educaplay como estrategia a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes del 7mo EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, dirigida específicamente a las ciencias naturales, dotando a los alumnos de herramientas didácticas que impulsara significativamente su desarrollo y sus habilidades para captar de forma eficiente los contenidos académicos que imparta el docente tutor del grupo estudiado.

CAPITULO II.

2. PROPUESTA INTEGRADORA

2.1.DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

Actualmente en la Institución Educativa Zoila Ugarte de Landívar en el curso de 7mo paralelo “B”, se evidencia que el docente no hace uso de plataformas innovadoras en sus clases, por lo que genera problemáticas en el proceso de aprendizaje como desinterés y desmotivación, tornándose así un punto crítico de control. Se puede señalar que al no utilizar esta herramienta los estudiantes presentan dificultades en asimilar el contenido de la asignatura de Ciencias Naturales, sobre todo porque ellos expresan que las clases no son lo suficientemente dinámicas para captar su atención, en consecuencia, se obtienen bajo rendimiento en esta asignatura.

Estudios como el de Collaguazo (2017) realizado a 72 estudiantes en la Unidad Educativa Andrés F. Córdova en la provincia del Cañar, que tenía como objetivo fomentar y realizar actividades interactivas para los estudiantes por medio de la herramienta Educaplay, para el desarrollo significativo de las destrezas con criterio de desempeño, efectivamente, demostró que la elaboración de las actividades aplicadas favorecieron en un alto grado al grupo de alumnos analizados, además, se logró detectar que los docentes consideran de gran importancia la utilización de herramientas novedosas; sin embargo, es escaso el uso de estas debido al desconocimiento, condiciones de equipo tecnológico e internet.

Si bien es cierto que, el proponer una nueva plataforma de uso para mejorar la enseñanza crea una resistencia por parte de los docentes, debido a que tendrán que aprender un nuevo software que nunca antes han utilizado, para aquello se propone un Manual de uso de

herramientas digitales que ayude a la correcta operación del software libre Educaplay, con la finalidad de que el docente pueda seguir el paso a paso de la ejecución de las herramientas proporcionadas de forma segura. La guía consistirá en proporcionar la información desde el ingreso a la plataforma, e indicará las diferentes herramientas que se pueden utilizar para casos específicos.

En el manual también se podrán encontrar la utilización de herramientas como: crucigrama, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Las actividades que se encontraran dentro del texto ayudaran a potenciar la clase del docente, y le permitirán tener nuevas técnicas de evaluación, de manera que tendrá varias opciones de enseñanza para evitar una clase monótona, al mismo tiempo, introducir este método contribuirá al estudiante a involucrarse en el proceso, aumentar su motivación, rendimiento; y, por consiguiente, se trabajará de manera activa, teniendo como resultado un aprendizaje eficaz.

En consecuencia, la presente propuesta se titula: Manual para la implementación de software libre educaplay como recurso didáctico para enseñanza aprendizaje de Ciencias naturales en educación básica.

2.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

2.2.1 Objetivo general

Diseñar un manual para la implementación de software libre educaplay como recurso didáctico para enseñanza aprendizaje de Ciencias naturales en educación básica.

2.2.2 Objetivos específicos

- Seleccionar los contenidos del manual para la implementación de educaplay como recurso didáctico para mejorar el aprendizaje de ciencias naturales.
- Elaborar el manual de herramientas digitales para la correcta implementación del software libre Educaplay e integrar estrategias dinámicas para la enseñanza de ciencias naturales.
- Sociabilizar con la comunidad docente la información que contiene el manual para la implementación de educaplay, como guía, para establecer una educación más interactiva y dinámica, para el área de ciencias naturales

2.3.COMPONENTES ESTRUCTURALES

Un manual es un instrumento que apoya el funcionamiento y la organización de la comunidad, docente en este caso dirigido a la implementación de la plataforma gratuita educaplay como recurso didáctico en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales, el mismo que contiene información detallada, ordenada, sistemática, e integral de los procesos metodológicos que se deben de seguir para que los docentes aprovechen las bondades de la utilización de los tics en la educación. A continuación, se describe los componentes estructurales de la presente propuesta:

- A. Preliminares.** - En este apartado se presenta información relevante a través de la presentación de la caratula: dedicatoria, agradecimiento, derechos de autor, índice de contenido.
- B. Introducción.** - En este componente se relata de manera clara aspectos relacionados con la temática, el objetivo, y la metodología desarrollada durante el manual.
- C. Capítulo I.-** Educaplay como recurso didáctico en este capítulo se presenta información teórica relacionada a las bondades y beneficios que tiene la implementación de plataforma libre educaplay para la adquisición de aprendizajes significativos para las ciencias naturales.
- D. Capítulo II.- ¿cómo implementar educaplay en nuestras clases?-** En este capítulo se brindará al docente información relacionada al proceso metodológico-tecnológico que se debe desarrollar para la utilización de la plataforma de software libre educaplay en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.
- E. Actividades.** - En este módulo del manual el docente podrá encontrar varias actividades que pueden utilizar a través de educaplay para mejorar la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.

A continuación, se presenta el esquema de nuestra propuesta

Herramientas digitales

Las TIC tienen una capacidad inmensa para desplegar la inteligencia en los estudiantes, pero en casi la totalidad de las escuelas están refrenando su utilidad de tal modo que, no solo no los está ayudando, sino que los está coartando. Cabe destacar que las herramientas virtuales no enseñan a los estudiantes por si solas, estas deben funcionar en conjunto con

el docente como mediador del aprendizaje, para que estas logren crear un ambiente de aprendizaje favorecedor ayudando a los educandos a absorber conocimientos. (Soto y Torres, 2016).

Importancia de las herramientas digitales

El desarrollo de sociedades basadas en el conocimiento y el imperio globalizador plantean nuevos desafíos a la educación, principal motor del desarrollo económico y social de un país. Así, las escuelas del siglo XXI enfrentan el desafío de integrar en su dinámica las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), herramienta que actualmente está impulsando la transformación en todos los aspectos de la sociedad, (Verdezoto Rodríguez & Chávez Vaca, 2018).

Hoy en día, las herramientas digitales son de vital importancia para la sociedad actual, además de tener una multitud de usos. El sistema principal es el que permite crear sistemas de comunicación rápidos y muy eficientes, facilitando así la interacción entre las personas de los distintos paralelos. Así, en el mundo permiten una difusión más rápida de la información. Estas herramientas son utilizadas por muchas personas porque no solo mejoran la calidad de vida de todos los usuarios, sino que también les permiten beneficiarse de la información contenida en él. (Sánchez, 2014).

Tipos de herramientas digitales

Estos paquetes informáticos tienen como objetivo hacer tareas por medio de la computadora y estas contienen una clasificación dependiendo de la necesidad del consumidor, la mayoría de estas son las usadas por las que acceden las redes sociales (Sánchez & Corral, 2014).

Su clasificación:

- ✓ CMS (Content Management System)
- ✓ Redes Sociales
- ✓ Lector de RSS
- ✓ Marcadores Sociales
- ✓ Edición Multimedia.

CMS (Content Management System)

Este se define como un sitio en el que se puede crear páginas webs, contiene varias funciones como almacenar imágenes, dirige contenido multimedia, y muestra su contenido a otras personas de la manera que se necesite. En la actualidad estos sitios webs son muy flexibles centrándose en una utilidad específica y ayudan a solucionar tareas en menos tiempo y con más flexibilidad.

- ✓ Blogs
- ✓ WordPress
- ✓ Blogger
- ✓ Wikis
- ✓ Pb Works
- ✓ Wikis

Redes Sociales

Este medio está especializado en unir a personas que tienen intereses comunes, también es reconocido por varias empresas debido a que se distribuyen publicidades, se comparten eventos de diferentes personas, este medio es dirigido sobre todo a comunicarse con más personas con el que se obtenga algún vínculo en especial y su interfaz es fácil e intuitiva debido a que tienen algunos componentes estratégicos y entretenidos que hacen a la experiencia más interesante, algunos de ellos son:

- ✓ Facebook
- ✓ Twitter
- ✓ Yahoo Respuestas
- ✓ YouTube

Lector de RSS

Se usa para dar a conocer información reestablecida muchas veces a consumidores que se han inscrito a la fuente de contenidos. El formato posibilita repartir contenidos sin necesidad de un navegador, usando un programa creado para leer dichos contenidos RSS. Pese a aquello, es viable usar el mismo navegador para ver los contenidos RSS. (Sánchez & Corral, 2014).

- ✓ Google Reader
- ✓ RSS Reader
- ✓ BlogLines

- ✓ Feed Reader

Marcadores Sociales

Gracias a las investigaciones realizadas que están en internet se hace bastante cargante hallar páginas de utilidad. Es por esa razón que para resolver este inconveniente se han perfeccionado los marcadores sociales. Una creativa forma de guardar, archivar y compartir recursos de provecho (Sánchez & Corral, 2014). A continuación, se mencionan los marcadores sociales mas conocidos

- ✓ Digg
- ✓ Delicious

Edición Multimedia

Es la versión digital de un escrito en el cual incluimos recursos adicionales de entorno gráfico y/o audiovisual. utilizan pcs para laborar con productos que combinan escrito, ruido, gráficos, vídeo digital, (Sánchez & Corral, 2014).

- ✓ Movie maker
- ✓ Picassa
- ✓ Photoshop online
- ✓ Soundation

Plataformas educativas

Las plataformas educativas es un medio por el cual los estudiantes alcanzan mayor intercomunicación navegando por un sitio web que ofrece un sistema visual y de descarga para mayor cercanía e entendimiento (Escobar, 2017). Hoy en día las plataformas educativas y digitales son muy conocidas en algunas instituciones de alto nivel debido a que significa un gran provecho para el maestro en su labor. También, gracias a que estas plataformas aumentan las capacidades sociales en los estudiantes desde pequeños y contribuye a las necesidades de las personas en una comunidad (Ramírez et al., 2020).

Plataforma Educaplay

La plataforma educaplay tiene muchos beneficios a nivel educacional desarrolla actividades utilizando videos, imágenes, actividades de opción múltiple, sopa de letras,

entre otras. Que son muy interactivas para el estudiante y válidas para trabajar de manera entretenida con el profesor (Oyola, 2017). Este software educativo es gratuito, que ayuda al desarrollo de actividades con temas relacionados a las clases de ciencias naturales según el año escolar. y al mismo tiempo permiten de manera positiva y didáctica la realización de una evaluación y coevaluación de los conocimientos (Fernández, 2021).

Esta plataforma educativa se escoge como parte de la propuesta alternativa, en la creación de un manual de herramientas digitales que ayude a la correcta operación del software libre Educaplay, para la enseñanza de ciencias naturales con los estudiantes del 7mo “B”. Se establecen las actividades para el desarrollo de la enseñanza didáctica en forma de juego para obtener la atención y exista una mejor comprensión en los niños.

Actividades

El uso de esta plataforma ayudará a los estudiantes a despertar interés para aprender de forma sencilla y rápida, motivos por los cuales se recomienda a los docentes de 7mo “C” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar hacer uso de esta plataforma asociándolas a sus



Ilustración 1 plataforma de educaplay

clases cotidianas. Cabe recalcar que los ejercicios son netamente un recurso, el uso o creación de estas actividades para encaminar a el progreso del aprendizaje de los alumnos es responsabilidad del docente, debido a que él es el conocedor de la metodología y su evaluación (Gañango & Salvati, 2020).

Sopa de letras

Según la (RAE, 2020), este tipo de juego es un entretenimiento para la mente debido a que su función es llenar los cuadros con las respuestas correctas del tema abordado, se

toman en cuenta algunas definiciones, las respuestas pueden ser colocadas de manera vertical u horizontal según corresponda. Comprendiendo la conceptualización, encuentra las palabras en el cuadro de sopa de letras, relacionadas con el sistema endocrino:

- Torrente sanguíneo
- Sistema endocrino
- Organismos
- Glándulas
- Hormonas

Ilustración 2 sopa de letras

<https://es.educaplay.com/>

Encuentra las partes de los sistemas del cuerpo:

- Páncreas
- Pulmones
- Estomago
- Corazón
- Laringe
- Tráquea

- Tímpano
- Hígado
- Lengua
- Venas
- Recto

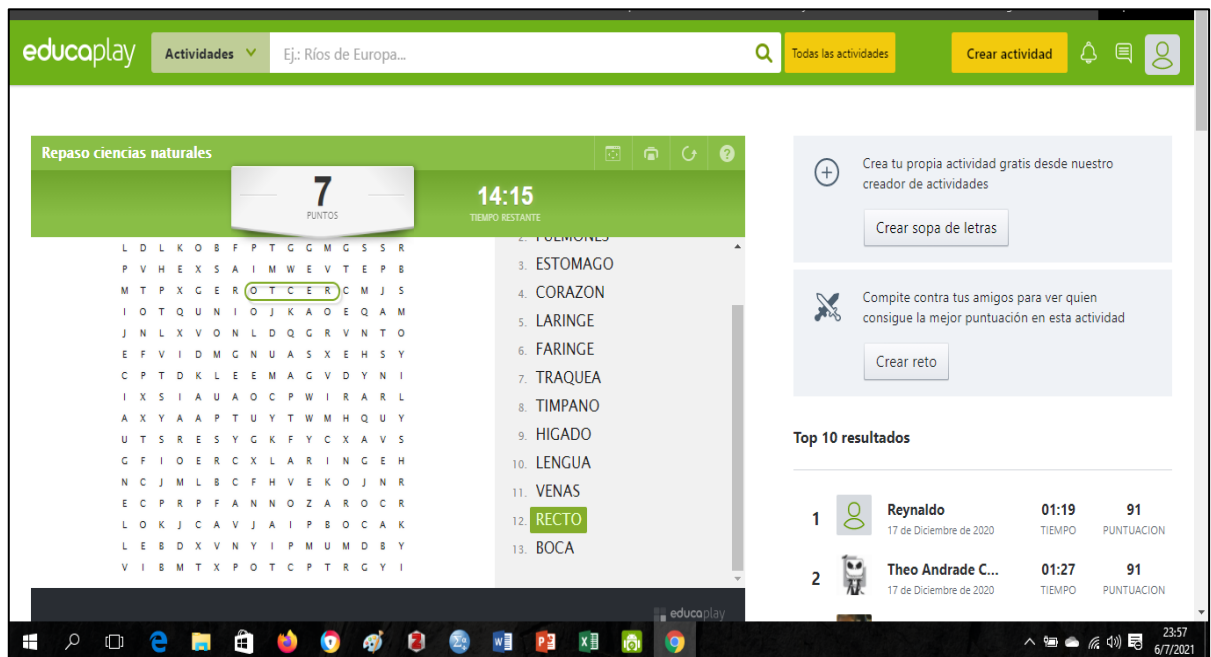


Ilustración 3 actividad sopa de letras

<https://es.educaplay.com/>

Crucigramas

Los crucigramas son un gran aporte al léxico de un estudiante, debido a que, gracias a su intuitivo uso es fácil de comprender, apoyándose en imágenes que llaman la atención del educando, esto hace que este recurso sea significativo para el docente porque se podrá desarrollar destrezas y es fácil de aplicar con cualquier contenido (Aguilar, 2019). Además, como lo mencionan Medina y Delgado (2020) este tipo de actividad se desarrolla como un pasatiempo donde el estudiante incorpora lo aprendido de manera natural y reforzando todos los conceptos sin esfuerzo.

- Según la pista vertical u horizontal

- Especie en extinción
- Sirven de alimento para iguanas y tortugas
- Bosques que están sobre las montañas andinas
- Ecosistemas en los Andes
- Ecosistema de la región insular
- Bosque de la amazonia
- Punto caliente del ecuador
- Ecosistema acuático del ecuador

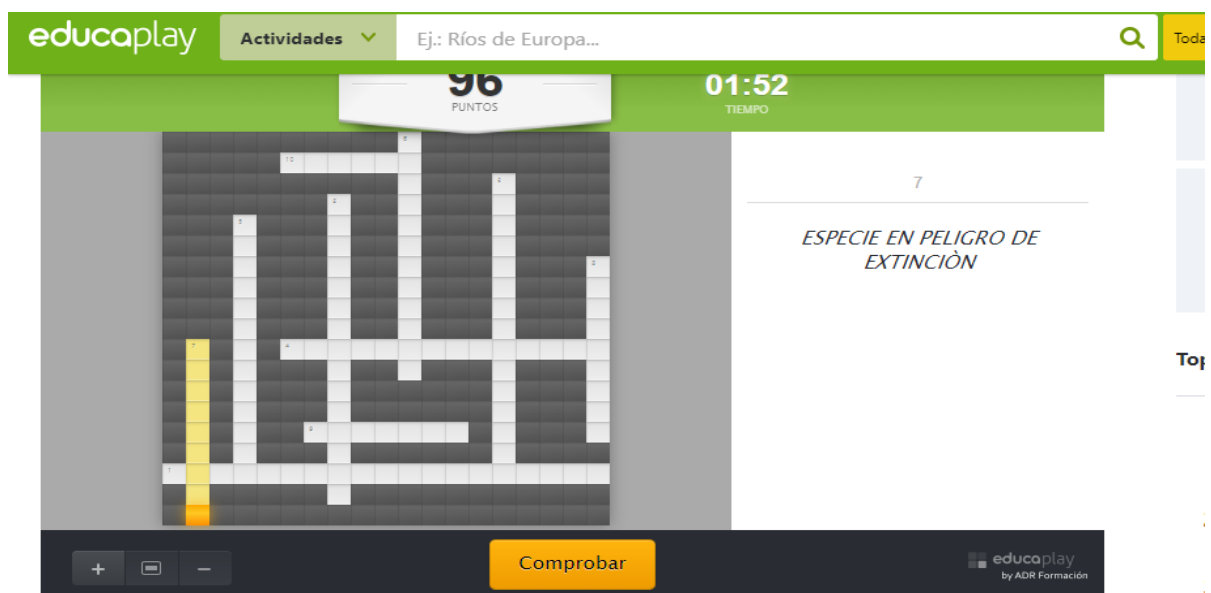


Ilustración 4 crucigrama

<https://es.educaplay.com/>

Mapa interactivo

La aplicación de un mapa interactivo es muy útil puesto que los docentes pueden agregar imágenes del contenido que deseen y los estudiantes deben ir eligiendo la respuesta correcta. el uso de esta aplicación interactiva supone un gran desempeño para el estudiante y sobre todo mediante el juego poseerán nuevas habilidades de progreso. (Pérez et al., 2020).

Indique en el mapa interactivo las partes del sistema nervioso que aparece en cada enunciado.



Ilustración 5 mapa interactivo

<https://es.educaplay.com/>

Completar

Esta actividad se compone de conceptos que se encuentran en algunas partes faltantes y se deben llenar con las respuestas correctas de toda la definición en dicho concepto. Como, por ejemplo: Completar con las palabras que aparecen en el lado derecho, los pasos para sembrar una planta.

<https://es.educaplay.com/>

Completa las siguientes fases sobre el sentido del olfato:

- Olores
- Nasaes
- Nariz
- Olfato

Pasos para sembrar una planta

NUM. INTENTOS: 0/3 PUNTOS: 100 TIEMPO: 00:21

3. Al debes hacerle varios tanto en la parte de como en los

4. Dentro de la coloca la de para empezar con nuestro proceso

5. En el ubica la que elegiste para

6. Añade un más de tierra de sembrado para los lados de la y que esta quede firme

7. Puedes o agua a la planta

8. Como para tu planta puedes ponerle

Palabras para completar los espacios

manzana sembrar
 crecimiento centro cubrir
 abajo planta planta
 maceta sembrar planta
 cáscara agua Día
 medicina casa maceta
 poco rociar orificios
 regar residuos recipiente
 tierra huevo pronto
 recipiente laterales

Ilustración 6 completar

Tipos de actividades Centro de ayuda Introduce tu Game Pin Blog Premium Español

educaplay **Actividades** Ej.: La revolución francesa... **Todas las actividades** **Crear actividad**

Olfato

NUM. INTENTOS: 0/2 PUNTOS: 100 TIEMPO: 00:44

Entre los órganos del se encuentra la el cual posee nervios que recogen información para llevarlas al . El permite distinguir distintos por medio, principalmente, por las fosas .

Palabras para completar los espacios

colores nasales nariz olfato
 cerebro sentido

Top 10 resultados

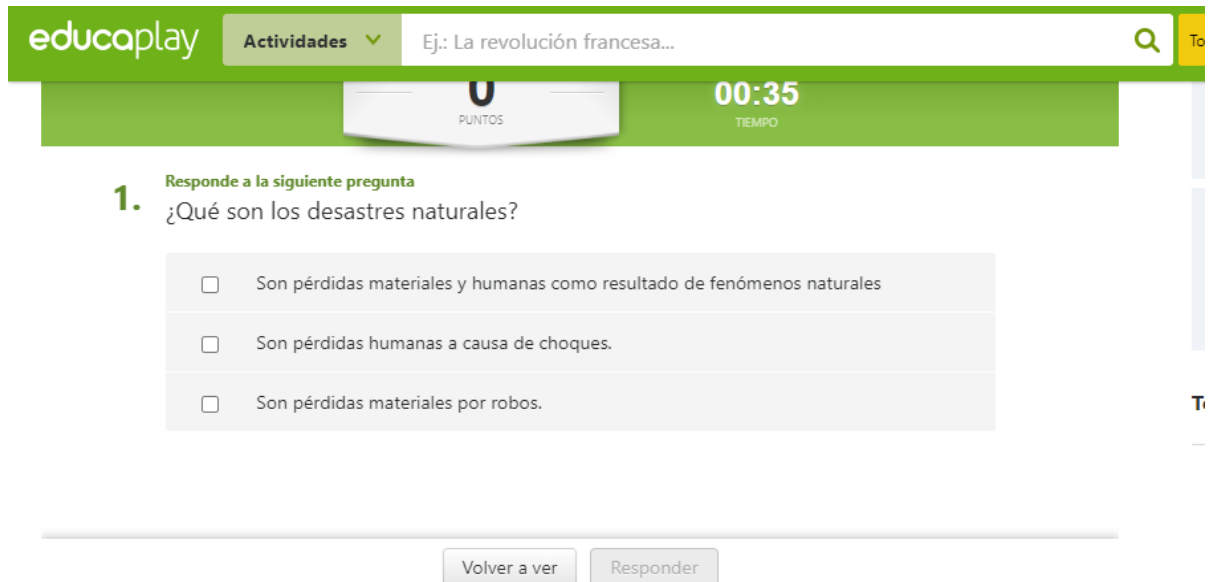
| Rango | Nombre | Fecha | Tiempo | Puntuación |
|-------|--------------------|---------------------|--------|------------|
| 1 | Kimberly Navarr... | 11 de Mayo de 2020 | 00:05 | 100 |
| 2 | clariza mosquera | 20 de Abril de 2020 | 00:06 | 100 |

Ilustración 7 actividad completar

<https://es.educaplay.com/>

Video Quizzes

Se adjunta videos cortos y luego se adhiere un test de la enseñanza y se sigue la secuencia de los videos, hasta terminar una clase. Una de las ventajas de esta serie de videos en la clase es que favorece a todos los estudiantes facilitando la interpretación de los contenidos que se presentan en la clase con imágenes, audios explicativos y creativos.



The screenshot shows the educaplay interface for a video quiz. At the top, there is a search bar with the text "Ej.: La revolución francesa...". Below the search bar, there is a progress indicator showing "0 PUNTOS" and a timer showing "00:35 TIEMPO". The main content area displays a question: "1. Responde a la siguiente pregunta ¿Qué son los desastres naturales?". There are three multiple-choice options, each with an unchecked radio button: "Son pérdidas materiales y humanas como resultado de fenómenos naturales", "Son pérdidas humanas a causa de choques.", and "Son pérdidas materiales por robos.". At the bottom of the question area, there are two buttons: "Volver a ver" and "Responder".

Ilustración 8 video Quizzes

<https://es.educaplay.com/>

Relacionar

Se trata de unir dos ideas iguales o del mismo concepto según corresponda. Por ejemplo

Unir el bioma con su característica correspondiente



The screenshot shows the educaplay interface for a matching activity. At the top, there is a search bar with the text "Ej.: Ríos de Europa...". Below the search bar, there is a progress indicator showing "0/2 NUM. INTENTOS", "100 PUNTOS", and a timer showing "03:52 TIEMPO RESTANTE". The main content area displays a grid of 14 boxes containing text. The boxes are arranged in four columns and four rows. The first column contains: "COMO EJEMPLOS EL DESIERTO DE ATACAMA", "LUGAR ARENOSO", "RIQUEZA DE GRANDES MAMIFEROS COMO ELEFANTES, JIRAFAS Y LEONES", and "TEMPERATURAS MUY ALTAS". The second column contains: "COMPUESTA POR PASTOS", "MARINOS", "LOTICOS", and "SELVA TROPICAL". The third column contains: "LUGARES EN EL PLANETA CON PERIODOS SIN LLUVIA", "TAIGA", "TUNDRA", and "ESTEPA". The fourth column contains: "LENTICOS", "SABANA", "DESIERTO", and "AGUA DULCE". The boxes are color-coded: some are light green and some are light grey.

Relacionar

Ilustración 9 actividad relacionar

<https://es.educaplay.com/>

Test

Es una manera de resolver preguntas específicas como un cuestionario.

Responde las preguntas del test acerca del cuerpo las partes del cuerpo humano

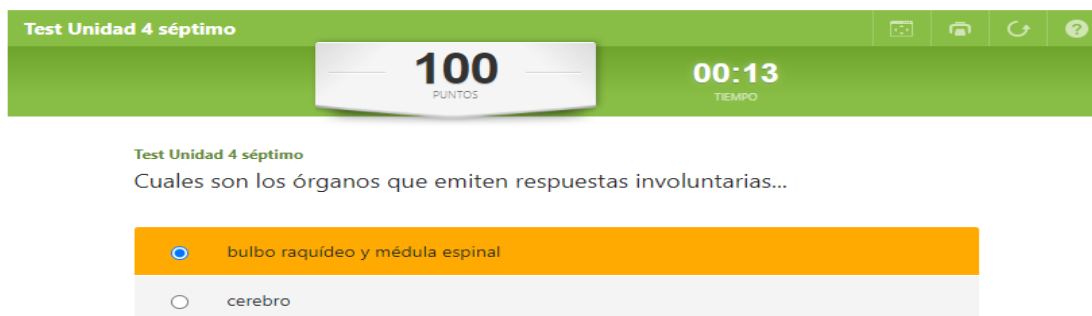


Ilustración 10 actividad test

<https://es.educaplay.com>

2.4. FASES DE IMPLEMENTACIÓN

De acuerdo a la propuesta a bordo se implementó un manual de software libre en educaplay, el cual se comprobó en función al estudio diagnóstico de la investigación, permitiendo evidenciar escasez de herramientas digitales en el Séptimo Año de Educación General Básica paralelo “B” de la Unidad Educativa “Zoila Ugarte de Landívar”, por ende, mediante la fase de construcción y socialización están enfocadas al orientar al docente el uso correcto de la plataforma educativa y obtener resultados fructíferos en el desarrollo de conocimientos del discente.

2.4.2. Fase de construcción.

En base a la fase de construcción, se utilizó la técnica de revisión bibliográfica con el fin de analizar el manejo correcto de la plataforma tecnológica educativa logrando mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje en los educandos del Séptimo Año de Educación General Baica de la Unidad Educativa “Zoila Ugarte de Landívar”. El manual es una recopilación de información donde se especifica que actividades, estrategias y métodos el docente utilizara de acuerdo a cada tema en ejecución dentro de la clase logrando así evidenciar en el discente aprendizaje significativos en base a la dinámica educativa implementada por el docente áulico.

2.4.2. Fase de socialización

En esta fase, se llevó a cabo la socialización del manual educativo, por ende, se prevé inducir al docente del séptimo año general básica de la Unidad Educativa “ZOILA UGARTE DE LANDÍVAR”, con la finalidad de manejar el correcto uso de la plataforma tecnológica de Educaplay impartiendo clases dinámicas, activas y motivadoras. Por lo que, esta fase es fundamental, ya que es el resultado de la propuesta encaminada a fortalecer el aprendizaje de los discentes en base a la implementación significativa de esta plataforma educativa tecnológica.

2.4.3 Desarrollo de la propuesta

El manual para la implementación de software libre educaplay, se creó a partir del desinterés de los estudiantes del séptimo año de educación básica en la asignatura de ciencias naturales. Se compartió la propuesta alternativa a las autoridades y docentes de la escuela Zoila Ugarte De Landívar, de esta manera se obtuvo la aprobación y aceptación idónea para su desarrollo.

Considerando la información bibliográfica recabada de los autores más relevantes en estudios publicados en libros, artículos científicos y páginas webs especializadas, se establecieron los elementos que contiene el manual cuya herramienta principal es la plataforma Educaplay. La estructura de la presente propuesta consta de; Capítulo 1, el cual contiene todo lo relacionado con las metodologías y herramientas interactivas, tipos, métodos de aplicación, alcance de las mismas, para fortalecer el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de ciencias naturales dentro de las aulas virtuales. Capítulo 2, en este apartado se estudiará la plataforma Educaplay para posteriormente ser aplicada como herramienta didáctica para mejorar el aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales por parte de los alumnos y de esta manera mejorar el desempeño de los docentes.

Para efectos de socializar el “Manual para la implementación de software libre educaplay como recurso didáctico para enseñanza aprendizaje de Ciencias naturales en educación básica”, se convocó a los directivos y profesores de la institución con la finalidad de enseñar el correcto uso y aplicación del mismo. Para culminar se procedió con la entrega del manual al personal administrativo y docentes de la institución previamente

socializado y aprobado, para ser aplicado de forma inmediata con los estudiantes antes mencionados y de esta manera garantizar en ello una enseñanza de calidad.

2.4.3.1. Estimación del tiempo

Fase de construcción 6 semanas

Fase de socialización 1 semana

2.4.3.2. Cronograma de actividades

| | ACTIVIDADES | MESES | | | | | | | | | | | |
|----------------------|---|-------|--|--|--|-------|--|--|--|--------|--|--|--|
| | | JUNIO | | | | JULIO | | | | Agosto | | | |
| 1 | Socialización de la propuesta | | | | | | | | | | | | |
| FASE DE CONSTRUCCIÓN | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Revisión bibliográfica | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Introducción del Manuel educativo. | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Definición de Educaplay | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Ventajas de la utilización de Educaplay | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Procedimiento para crear una cuenta en educaplay. | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Tipos de actividades educativas en Educaplay. | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Creación de actividades en Educaplay | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Integración rápida en blogs, webs, etc. | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Revisión del Manual educativo. | | | | | | | | | | | | |
| 11 | Entrega de Manual educativo vía correo electrónico. | | | | | | | | | | | | |

2.5 RECURSOS LOGÍSTICOS.

| | | | | |
|--|--------------------------|----------|-----------------|------------------|
| ACTIVIDAD: Construcción y socialización | | | DURACIÓN | 2 meses |
| A.- TALENTO HUMANO | | | | |
| N° | Denominación | Tiempo | Costo H/T | Total USD |
| 2 | Autoras | 2 meses | \$ 0,00 | \$ 0,00 |
| SUBTOTAL | | | | \$ 0,00 |
| B.- RECURSOS MATERIALES | | | | |
| N° | Descripción | Cantidad | Precio Unitario | Precio Total |
| 1 | Servicio de electricidad | 2 | \$25,00 | \$50,00 |
| 2 | Servicio de Internet | 2 | \$30,00 | \$60,00 |
| SUBTOTAL | | | | \$110,00 |
| TOTAL, GENERAL | | | | \$ 110,00 |

CAPÍTULO III. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN TÉCNICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Principalmente la propuesta del manual de educaplay está encaminada a mejorar las actividades de séptimo E.G.B, para convertir el aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales en un entorno más activo y dinámico, por lo que posee una descripción precisa de una serie actividades lúdicas para su aplicación y adicionalmente, se mencionó la importancia de esta herramienta.

La investigación se desarrolló en un medio netamente virtual. por lo cual, se utilizaron recursos fundamentales como el internet y servicios de videoconferencia para la comunicación. De manera que, llegándose a un convenio, se valoró la participación de la docente al momento de la presentación de la propuesta, quien compartió la noción y necesidad de un manual para fortalecer la metodología áulica. es necesario resaltar que

los materiales y el acceso a la plataforma Educaplay son gratuitos, de modo que al docente del aula le corresponde programar, adecuar y aplicar esta herramienta.

3.2. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN ECONÓMICA DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la construcción de la actual propuesta se ha precisado de recursos y valores económicos, tal como la utilización de un ordenador, internet, energía eléctrica, de los cuales se asume un tiempo de uso que equivale a un costo de \$110, cuya inversión cabe mencionar, serán costeados por los autores de plan. Por otro lado, a fin de la implementación del proyecto, no se empleará ningún recurso como la infraestructura de la institución, o algún otro material que ocupe gastos, debido a que la puesta en marcha de esta propuesta se aplicará mediante servicios virtuales gratuitos.

3.3. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Desde luego, con la entrada y evolución de la tecnología se ha visto diversos cambios en el mundo y sobre todo en lo cultural, acceder de manera rápida a la información resulta muy útil hoy en día, sobre todo los tics para la educación (Pérez et al., 2020).

El manual de uso de la herramienta Educaplay en Ciencias Naturales es factible en el aspecto social pues familiariza a los docentes en esta práctica, favorece a los educandos con nuevos ambientes en su medio educacional, y transforma la dinámica educativa, tomando en cuenta la significación que esta adaptación sostiene, dado que en el momento actual se instruye a nativos digitales que requieren ser motivados mediante caudales tecnológicos. De esta manera se adquiriría personas hábiles, conocedoras y aptas para la sociedad.

3.4. ANÁLISIS DE LA DIMENSIÓN LEGAL DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

El desarrollo de este proyecto se fundamenta bajo ciertos parámetros legales que van acorde a la base del mismo, entre ellos se encuentra la LOEI en el Artículo 347, donde estipula que es prioritario insertar los tics en la educación dado que estas transformaran el ambiente áulico en un entorno productivo. Por otro lado, en la LOES en el Art. 6.1,

sobre Deberes de las y los profesores establece que, los docentes deben sostener capacitaciones periódicas que permita la actualización y afiance la calidad de la formación. Por último, se sostiene en la actualización y fortalecimiento curricular los beneficios que traen consigo la implementación de recursos tecnológicos a las aulas como la aportación en juegos pedagógicos y la evaluación del aprendizaje.

CONCLUSIONES

Uso de la plataforma Educaplay en el área educativa, es sin duda alguna de gran realce, ya que contribuye de forma significativa al proceso de aprendizaje de los estudiantes, esto ha sido constatado mediante la indagación de artículos académicos. Los mismo que detallan la importancia de esta aplicación online para la creación de recursos multimedia y una dinámica más participativa de los estudiantes durante las clases. Además, de convertirse en la aliada de los docentes que buscan innovar sus recursos lúdicos y obtener un mejor rendimiento de sus alumnos.

Los métodos y medios que se utilizan para el proceso de aprendizaje del objeto de estudio, son modelos tradicionales como el uso de libro y exposición de ideas con repreguntas más no la aplicación de herramientas didácticas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes del 7mo EGB “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar. A esto se suma que la plataforma digital Educaplay no es utilizada por el docente, aun conociendo los beneficios que tiene para la dinámica en clase, esto debido al desconocimiento que existe sobre su uso que induce a los maestros a seguir esquemas de enseñanza ambiguos.

Para conocer el desempeño de los estudiantes respecto a la asignatura de Ciencias Naturales se realizaron encuestas a este grupo. Los resultados obtenidos reflejan la complicada situación académica que enfrentan los niños y niñas por bajo rendimiento, esto debido a la escasez de estrategias dinámicas y el desinterés que esto provoca en ellos.

Una vez identificada la problemática que perjudica el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos se desarrolla una propuesta estratégica, con el fin de mejorar la situación y adaptación de los docentes a las plataformas digitales que brindan funciones acorde al área educativa. Es así, como se diseñó un manual en el que se detalla el funcionamiento del software de uso libre Educaplay, como herramienta didáctica de gran apoyo para mantener la dinámica en clase y motivar a los estudiantes a participar de forma activa.

Es así como los docentes de este plantel educativo podrán aprender sobre la plataforma e involucrarse en estos nuevos escenarios digitales, para cambiar la realidad de los estudiantes que tienen dificultades con la asignatura, debido a la complejidad de aprendizaje a través de las clases online y el lineal manejo del contenido que se da, bajo patrones tradicionales de la educación convencional.

RECOMENDACIONES

- Es importante que los docentes participen de este plan estratégico para que conozcan a través del manual diseñado la importancia, funciones y la utilización correcta de la plataforma Educaplay. Además, de considerarla como una herramienta didáctica que aporta de forma significativa a los procesos educativos en la educación online.
- Se sugiere que los educadores consideren dentro de sus planificaciones curriculares a las plataformas digitales, ya que estas herramientas son de gran valor debido a su aprendizaje basado en juegos que ponen al estudiante como el personaje principal del proceso y al docente como mediador.
- Los estudiantes deben comprometerse a estar inmersos en el proceso de aprendizaje en lo que respecta a la plataforma, para que así obtener un mejor desempeño académico en cada una de las asignaturas y romper con las barreras del desconocimiento tecnológico.
- Las escuelas y colegios deben adaptar a su equipo docente y estudiante a nuevos escenarios digitales debido a los requerimientos que conlleva las clases online, para romper las barreras de desconocimiento sobre este ámbito y enriquecer el proceso educativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Breijo Worosz, T., & Bonilla Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: Su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, 16(4), 14.
- Aguilar Ruiz, M. J. (2019). Los pasatiempos como recurso didáctico en el aula de E/LE (1). *Foro de Profesores de E/LE*, 1(15), 1–18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7202800>
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego? Observatorio de tecnología educativa, 1-10. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Asamblea Nacional. (2013). CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. NORMATIVA SOBRE EDUCACIÓN, 27-276. doi:ISBN: 978-9942-07-301-3
- Barriga Gutiérrez, P. A., & Andrade, J. M. (2012). Digital tools for facilitating/improving knowledge construction. *Sistemas y Telemática*, 10(22), 115. <https://doi.org/10.18046/syt.v10i22.1267>
- Casas, J., Repullo, J. R., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527-538.
- Collaguazo, M. (2017). Aplicación de la Técnica Informática Educaplay como Estrategia para el Aprendizaje de las Biomoléculas, en los Estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova - Cañar, Ecuador. *Revista Scientific*, 174-195. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/144/13
- Córdova, P., & Barrera, H. (2019). Refuerzo académico y la consolidación de aprendizajes de matemática en estudiantes de básica media. *REVISTA BOLETÍN REDIP*, 100-110. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/853/777>

- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje: Una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación* 97-113. ISSN: 1681-5653. Disponible en: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/524Duarte.PDF>
- Enciclopedia de ejemplos. (2019). *10 ejemplos de Técnicas de Aprendizaje*. <https://www.ejemplos.co/10-ejemplos-de-tecnicas-de-aprendizaje/>
- Espindola, A., Gutiérrez, M., Castellanos, X., Yordi, I., & Miranda, M. (2012). Estrategia didáctica para la dinámica del proceso docente educativo de la Matemática en la especialidad Bioestadística. *Humanidades Médicas*, 12(2), 347-359.
- Espinoza, L., & Rodríguez, R. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1-23. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000100110
- Fernández, S., & Díaz, S. (2002). *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Obtenido de https://fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali2.pdf
- García, C. (2020, mayo 8). *10 herramientas para crear actividades interactivas*. Educadictos: Formación, Docencia, Tics, Marketing... <https://www.educadictos.com/10-herramientas-actividades-interactivas/>
- Granda Asencio, L Y., Espinoza Freire, E. E., & Mayon Espinoza, S. E. (2019). Las TIC como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Conrado*, 15(66), 104-110. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-104.pdf>
- Guamán, A. (2016). “*Recursos didácticos (tics) para la enseñanza –aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes de décimo año de E.G.B. de la unidad educativa Tomás Oleas De Cajabamba, periodo 2015- 2016*”. 78.
- Gutiérrez, C. (2018). Herramienta didáctica para integrar las TIC en la enseñanza de las ciencias. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 101-

<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4786>

Guzmán, C., & Saucedo, C. L. (2015). Experiencias, vivencias y sentidos en torno a la escuela y a los estudios: Abordajes desde las perspectivas de alumnos y estudiantes. *Revista mexicana de investigación educativa*, 20(67), 1019-1054.

Hernández-Granados, L. (2021). La importancia del uso de las Plataformas Educativas. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 3(6), 20-21.

Herrera, C. (13 de Junio de 2015). *Compartir palabra maestra*. Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/cree-actividades-educativa-multimedia-con-educaplay>

Herrera, C. (2015, junio 13). *Cree actividades educativas multimedia con Educaplay*. *Compartir Palabra maestra*. <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/cree-actividades-educativa-multimedia-con-educaplay>

Kohler, J. (2005). Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Liberabit*, 11(11), 25-34. obtenido de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100004

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, 1-15. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v8n1/2007-1094-apertura-8-01-00010.pdf>

López, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. Disponible en <https://www.scienceopen.com/document?vid=1b1bbebf-484c-40ea-986b-9e64dd658382>

Lorenzo Gómez, M. L., Gutiérrez Berríos, Z. D., & Berríos-Rivas, A. T. (2019). Video Digital como Estrategia de Enseñanza para Promover la Calidad del Aprendizaje. *Revista Científica "Conecta Libertad"* ISSN 2661-6904, 3(2), 55–

65. Recuperado a partir de <http://revistaitsl.itslibertad.edu.ec/index.php/ITSL/article/view/83>

Manrique Reyes, Y., & Uc Rios, C. (2020). Desempeño del diseño multimedia en el aprendizaje integral en Educación Primaria. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 17-39. Obtenido de <https://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tic/article/view/981>

Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: Un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47.

Medina, N., Delgado, J., & Loja-Ecuador, L. (2020). El crucigrama como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la matemática universitaria. *Revista CiencAmerica* (enero-junio 2020), 9(1). obtenido de <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/243>

Mejía, T. (2020, agosto 27). *Investigación descriptiva: Características, técnicas, ejemplos* [Ciencias]. Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos. <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>

Mejía, T. (27 de Agosto de 2020). *Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>

Ministerio de educacion. (2012). Marco Legal Educativo. *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y REGLAMENTO GENERAL*, 1-276. doi:ISBN: 978-9942-07-301-3

Molina Puche, S., & Alfaro Romero, Á. (2019). Advantages and disadvantages of the use of the textbook in the classrooms of Primary Education. Perceptions and experiences of teachers of the Region of Murcia. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2). <https://doi.org/10.6018/reifop.22.2.332021>

Orrego, M., & Aimacaña, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. *Polo del Conocimiento*, 3(10), 44. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>

- Ortiz, E. (2012). Los Niveles Teóricos y Metodológicos en la Investigación Educativa. *Cinta de moebio*, 43, 14-23. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2012000100002>
- Ortiz, J. L. S., & Gastelú, C. A. T. (2016). La percepción del trabajo colaborativo mediante el soporte didáctico de herramientas digitales. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 8(1), 20-30. obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5547027>
- Ortiz, S. (2019). Uso de las TIC como Recurso de Apoyo Pedagógico en el Proceso. *CIEGC*, 135 - 147. Obtenido de <http://ciegc.org.ve/2015/wp-content/uploads/2019/08/10.8.pdf>
- Ospina, W. (2003). *ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf* (1.^a ed., Vol. 1). SENA. disponible de <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/AyudaDI/recursos/ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf>
- Otero Escobar, A. D. (2018). Plataformas Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior. *Interconectando Saberes*, (4), 83–100. Recuperado a partir de <https://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/2545>
- Paricio, J., & Allueva, A. (2013). *Acciones de innovación y mejora de los procesos de aprendizaje* (primera). Universidad de Zaragoza. <https://books.google.com.ec/books?id=gOn1leXFFkEC&printsec=frontcover&q=mejorar+el+aprendizaje+en+el+area+escolar&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjK4Mn3s9zvAhUzMlkFHVdkBs04ChDoATACegQIBRAC#v=onepage&q&f=false>
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 847-8. obtenido de <https://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/371/1683te>
- Pérez Pino, M. T. ., Granda Dihigo, A. ., & Ciudad Ricardo, F. A. . (2020). EXPERIENCIA EN LA UTILIZACIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES

INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA INTRODUCCIÓN A LAS CIENCIAS INFORMÁTICAS. *Revista Tecnología Educativa*, 5(2). Recuperado a partir de <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/232>

Qimbayo, Y., & Sanabria, O. (2017). *Uso de la Plataforma Educaplay en el Fortalecimiento de la Comprensión Textual de los Estudiantes del Grado Séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. 195.

RAE. (2020). *Crucigrama / Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/crucigrama>

Ramírez-Vera, L., Guadalupe Veytia, M., & English, R. (2020). Plataformas educativas de nivel básico usadas en homeschooling en México. *Edähi Boletín Científico De Ciencias Sociales Y Humanidades Del ICShu*, 8(16), 65-70. obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icshu/article/view/5454/7133>

Riofrío, M., & Aimacaña, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general. *Revista multidisciplinar de innovación y estudios aplicados*, 44-57. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/729>

Acosta, Ramón; Riveros, Víctor Modelo teórico para el proceso enseñanza-aprendizaje de la biología, *Omnia*, vol. 22, núm. 1, enero-abril, 2016, pp. 9-19. obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73747750002.pdf>

Rizzo, K. (2019). *Plataforma Educaplay y su aporte en el esfuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la unidad educativa «José María Estrada Coello» del Cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos*. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6365/P-UTB-FCJSE-COMPT-000101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, A., & Pérez, O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 82. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

- Salinas, J., & Salvati, A. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *FT Franz Tamayo*, 88 -104. Obtenido de <https://revistafranztamayo.org/index.php/franztamayo/article/view/297/888>
- Sánchez, E. (2014). TAREA 1. IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTA DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN. *ENPCAC*, 12.
- Sierra, R. A., Torres, P. G., & Delgado, L. M. (2016). Textos escolares de ciencias: La transposición didáctica y la lingüística sistémico-funcional del modelo de la doble hélice del ADN. *Rev. Interamericana de Investigación, Educación...*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2016.0002.13>
- Soto Ortiz, J. L., & Torres Gastelú, C. A. (2016). Percepciones y expectativas del aprendizaje en jóvenes universitarios. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 14(1), 51-68. obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/304710565>
- Tejada, J. (2021). *Plataformas educativas gratuitas*. EDUCACIÓN 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-educativas-gratuitas/>
- Tuñas, J. (2007). *Técnicas-estrategias de aprendizaje: Diferencias e incursión en las nuevas tecnologías—Educaweb.com*. <https://www.educaweb.com/noticia/2007/05/28/tecnicas-estrategias-aprendizaje-diferencias-incursion-nuevas-tecnologias-2397/>
- UNADE. (2020). *Diferentes tipos de aprendizaje | Universidad UNADE*. Universidad Americana de Europa. <https://unade.edu.mx/que-tipos-de-aprendizaje-existen/>
- Valverde, A. (2016). *El software educativo Educaplay como recurso didactico para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año de educacion basica de la unidad educativa Nueva Era del Cantón Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23170/1/Valverde%20Villac%20Aracelly%20de%20los%20Ingeles.pdf#page=72&zoom=100,148,609>
- Verdezoto Rodríguez, R. H., & Chávez Vaca, V. A. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las

universidades del Ecuador. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

Villegas, A. (2011). *Educaplay—Herramienta On-Line Para Actividad y Evaluación*. E-Historia. <http://www.e-historia.cl/e-historia/educaplay-herramienta-on-line-para-actividad-y-evaluacion/>

Viteri, P. N. C., & Erreyes, H. M. B. (2019). Refuerzo académico y la consolidación de aprendizajes de matemática en estudiantes de básica media. *Revista Boletín Redipe*, 8(11), 100-110. <https://doi.org/10.36260/rbr.v8i11.853>

Zapata, V. (2003). *ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf* (1.^a ed., Vol. 1). SENA. <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/AyudaDI/recursos/ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf>

Zorraquino, E., & Alejandre, J. (2012). *El placer de usar las TIC en el aula de Infantil*. Educrea. <https://educra.cl/el-placer-de-usar-las-tic-en-el-aula-de-infantil/>

Zurita, M., Guerrero, R., & Borrego, N. (2019). Práctica educativa semi-abierta: método doman-papel-electrónico para intervención en lecto-escritura nivel preescolar. *evirtual*, 59-17. Obtenido de <https://www.evirtual.unsl.edu.ar/revistas/index.php/dc/article/view/47>

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de Observación

| FICHA DE OBSERVACIÓN | |
|----------------------|----------------------------------|
| DATOS INFORMATIVOS | |
| Institución: | Escuela Zoila Ugarte de Landívar |
| Grado y paralelo: | 7mo "B" |
| Docente: | Lcda. Senobia Sarez |
| Asignatura | Ciencias naturales |

| INDICACIONES | ESCALA | | | OBSERVACIONES | | | | | | |
|--|---------------------------------------|----------------|--|---------------|---|---|---|---|-------------|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | |
| Marca con una X la escala correspondiente. | 1 | Siempre | | | | | | | | |
| | 2 | Casi siempre | | | | | | | | |
| | 3 | Ocasionalmente | | | | | | | | |
| | 4 | Casi nunca | | | | | | | | |
| | 5 | Nunca | | | | | | | | |
| VARIABLE | DIMENSION | N° | INDICADORES | VALORACION | | | | | OBSERVACION | |
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| Plataforma Educaplay | Herramientas didácticas y actividades | 1 | En su planificación de clases, ¿incluye recursos estratégicos para el aprendizaje? | | | X | | | | |
| | | 2 | ¿Utiliza plataformas webs como estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales? | | | | X | | | |
| | Dinámicas | 3 | ¿Considera que existe mucha dinámica para enseñar las clases de ciencias naturales? | | | X | | | | |
| | | 4 | ¿El bajo rendimiento de los estudiantes se debe a la falta de recursos para la enseñanza? | | | X | | | | |
| | | 5 | ¿Observa mucho entusiasmo en los estudiantes cuando utiliza estrategias | X | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|------------------------|-------------------------|---|---|---|---|--|--|--|--|
| | | | didácticas con los estudiantes? | | | | | | |
| Mejorar el aprendizaje | Técnicas de aprendizaje | 6 | ¿Considera que se debe mejorar el aprendizaje para las enseñanzas de ciencias naturales? | X | | | | | |
| | | 7 | ¿Considera que la plataforma Educaplay ayudara a mejorar la enseñanza aprendizaje de docente y estudiantes? | X | | | | | |
| | | 8 | ¿Considera que el nivel de conocimiento está un poco bajo en los estudiantes? | | X | | | | |
| | | 9 | ¿Observa desanimado en los estudiantes cuando se habla de esta asignatura? | | X | | | | |

Anexo 2: Encuesta



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ENCUESTAS AL ESTUDIANTE

PRESENTACIÓN

La presente encuesta esta dirigida a los discentes con la finalidad de corroborar la información del uso de la plataforma educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en las asignaturas de ciencias naturales del 7mo “B” de la Escuela Zoila Ugarte de Landívar, 2020-2021.

INSTRUCCIÓN

En la encuesta se desea conocer el uso de la plataforma de educaplay según las siguientes alternativas:

Valoración: 1- Nunca, 2 - Raras veces, 3 - A veces, 4- Frecuentemente, 5 -Siempre.

Indique su grado de satisfacción de acuerdo a las siguientes preguntas.

- 1. ¿Cuán a menudo su profesor utiliza herramientas didácticas para el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales?**
 - a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 2. ¿Los libros tradicionales son parte de las enseñanzas que imparte el docente para las ciencias naturales?**
 - a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 3. ¿Utilizan plataformas educativas para mejorar el aprendizaje de la asignatura?**
 - a) Siempre
 - b) Frecuentemente

- c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 4. ¿Ha realizado actividades de ciencias naturales indicadas por el docente en Educaplay?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 5. ¿Le gustaría desarrollar actividades en Educaplay, que ayuden a pulir sus conocimientos?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 6. ¿Le gustaría guardar sus actividades según las posibilidades que brinda Educaplay, a fin de ir midiendo su rendimiento?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 7. ¿Se establecen sopa de letras o crucigramas que vayan acorde a la clase de ciencias naturales en su proceso de aprendizaje?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 8. ¿Las adivinanzas y mapas interactivos le ayudan a cerciorarse del nivel de conocimiento que posee de la asignatura?**
- a) Siempre
 - b) Frecuentemente
 - c) A veces
 - d) Raras veces
 - e) Nunca
- 9. ¿Le gustaría desarrollar estas actividades de forma didáctica en Educaplay para mejorar el aprendizaje?**
- 1) Siempre
 - 2) Frecuentemente
 - 3) A veces
 - 4) Raras veces
 - 5) Nunca
- 10. ¿Su rendimiento académico es bajo en ciencias naturales?**
- a) Siempre

- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

11. ¿Se utilizan estrategias dinámicas y didácticas para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

12. ¿Las clases son impartidas de manera tradicional sin mucha didáctica?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

13. ¿Utilizan plataformas educativas para mejorar el aprendizaje de la asignatura?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

14. ¿Le gustaría que sean las clases más didácticas y utilizar la herramienta educaplay para aprender de forma más sencilla?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces

e) Nunca

15. ¿Se le dificulta aprender de manera rápida las clases de ciencias naturales?

a) Siempre

b) Frecuentemente

c) A veces

d) Raras veces

e) Nunca

16. ¿Su nivel de aprendizaje es el mismo de sus demás compañeros?

a) Siempre

b) Frecuentemente

c) A veces

d) Raras veces

e) Nunca

17. ¿Le resulta más fácil comprender a través de imágenes, juegos, actividades lúdicas, la asignatura de ciencias?

a) Siempre

b) Frecuentemente

c) A veces

d) Raras veces

e) Nunca

18. ¿Su ambiente de aprendizaje es adecuado para comprender las clases?

a) Siempre

b) Frecuentemente

c) A veces

d) Raras veces

e) Nunca

19. ¿Las dinámicas y contar experiencias personales acorde a la clase ayuda a tener un buen ambiente armónico para el aprendizaje?

a) Siempre

- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

20. ¿Su docente repite la clase o retroalimenta de lo aprendido?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

21. ¿Su profesor lo ayuda a comprender elementos de clase no entendidos?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

22. ¿Considera que se necesita más refuerzo académico para mejorar el aprendizaje y subir las calificaciones?

- a) Siempre
- b) Frecuentemente
- c) A veces
- d) Raras veces
- e) Nunca

Anexo 3: **Cuestionario**

Nombres y Apellidos:

Experiencia docente:

Título:

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: “ **Uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de 7mo EGB de la escuela de educación básica Zoila Ugarte De Landívar, 2021**”, con siete dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= Siempre

4= Frecuentemente

3= A veces

2= Raras veces

1= Nunca

TEMA: “Uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de 7mo EGB de la escuela de educación básica Zoila Ugarte De Landívar, 2021”

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Comprobar la influencia del uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Conocer las estrategias y recursos que se utilizan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.
- ✓ Diagnosticar el desempeño en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.

- ✓ Diseñar un plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

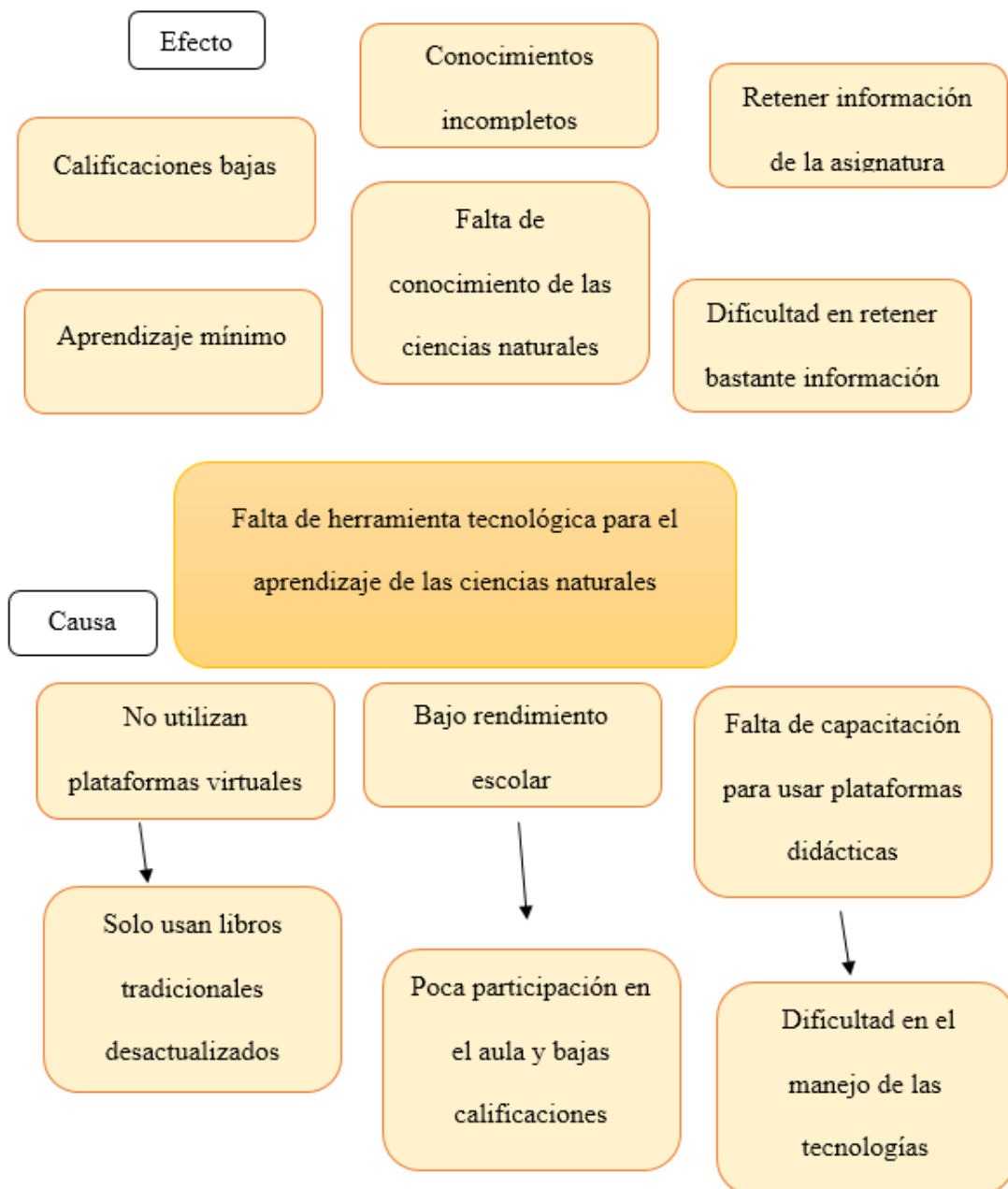
- ✓ Recolectar los datos resultados necesarios a fin de conocer los factores que influyen en los estudiantes, y los que no, para el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.

Tabla 11 Instrumento aplicado a los estudiantes

| N° | PREGUNTA | PERTINENCIA | | | | | ADECUACIÓN | | | | | COMENTARIO |
|--|--|-------------|---|---|---|---|------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| DIMENSIÓN 1: Herramientas Didácticas | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ¿Cuán a menudo su profesor utiliza herramientas didácticas para el proceso de aprendizaje de las ciencias naturales? | | | | | | | | | | | |
| 2 | ¿Los libros tradicionales son parte de las enseñanzas que imparte el docente para las ciencias naturales? | | | | | | | | | | | |
| 3 | ¿Utilizan plataformas educativas para mejorar el aprendizaje de la asignatura? | | | | | | | | | | | |
| DIMENSIÓN 2: Características de Educaplay | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ¿Ha realizado actividades de ciencias naturales indicadas por el docente en Educaplay? | | | | | | | | | | | |
| 5 | ¿Le gustaría desarrollar actividades en | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | tener un buen ambiente armónico para el aprendizaje? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DIMENSIÓN 7: Refuerzo académico | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | ¿Su docente repite la clase o retroalimenta de lo aprendido? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | ¿Su profesor lo ayuda a comprender elementos de clase no entendidos? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 22 | ¿Considera que se necesita más refuerzo académico para mejorar el aprendizaje y subir las calificaciones? | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Anexo 4 : Árbol de problemas



Anexo 5 : Matriz de Consistencia (Problema, objetivos e hipótesis)

| PROBLEMA | OBJETIVO | HIPÓTESIS | VARIABLE | METODOLOGÍA |
|---|---|---|--|--|
| Problema central | Objetivo principal | Hipótesis central | Hipótesis central | Tipo de investigación Investigación descriptiva Diseño de la investigación Método inductivo Método descriptivo Método analítico-sintético Ámbito de estudio La investigación se aplicará en la escuela Zoila Ugarte de Landívar, con los estudiantes del 7mo EGB Población y muestra Población |
| ¿Qué influencia tendrá el uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021? | Comprobar la influencia del uso de la plataforma Educaplay como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021. | El uso de la aplicación Educaplay como estrategia didáctica, mejora el proceso de aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021. | V.I: Plataforma Educaplay Indicadores Herramienta didáctica TIC de acompañamiento académico Actividades recreativas V.D: Mejorar el aprendizaje Indicadores Competencias educativas Evaluación constante Criterios de desempeño estudiantil | Población Tomando en cuenta que, por obtener las calificaciones más bajas se escogió como población al paralelo “B” 38 estudiantes Muestra Se determino como población al paralelo “B” 38 estudiantes, seguidamente se estableció de forma |
| Subproblema 1 | Objetivo específico 1 | Hipótesis secundaria 1 | Hipótesis secundaria 1 | |
| ¿Cuáles son las estrategias y recursos que se utilizan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021.? | Conocer las estrategias y recursos que se utilizan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021. | Las estrategias y recursos que se utilizan para el proceso de aprendizaje de la asignatura de ciencias naturales deben mejorarse con los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021. | V.I: Herramientas didácticas Indicadores Ordenadores Pizarras digitales Cámaras fotográficas digitales Plataformas educativas V.D: Aprendizaje de las ciencias naturales Indicadores Libros escolares | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | Plataformas educativas | aleatoria una muestra de 15 estudiantes para aplicar el instrumento de recolección de datos Técnicas de recolección de datos Se estableció utilizar como herramienta de recolección las encuesta y la observación. Instrumentos de recolección de datos Se aplicará como instrumento de medición un cuestionario de preguntas en escala de Likert y ficha de observación |
| Subproblema 2 | Objetivo específico 2 | Hipótesis secundaria 2 | Hipótesis secundaria 2 | |
| ¿Cuál es el desempeño en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje de, los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021? | Diagnosticar el desempeño en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021 | El desempeño es de bajo rendimiento, en la asignatura de ciencias naturales para el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021. | V.I: Características de Educaplay Indicadores Poseer un computador, observar imágenes gráficas digitales y más V.D: Tipos de aprendizaje Indicadores Asociativo No asociativo Implícito Receptivo | |
| Subproblema 3 | Objetivo específico 3 | Hipótesis secundaria 3 | Hipótesis secundaria 3 | |
| ¿De qué manera ayuda un plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021? | Diseñar un plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021 | El plan estratégico para la utilización de la plataforma Educaplay en la materia de ciencias naturales es de vital ayuda en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes del 7mo EGB paralelo “B” de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, periodo 2020-2021 | V.I: Actividades Indicadores Mapas interactivos Adivinanzas Dictados Crucigramas Sopa de letras V.D: Técnicas de aprendizaje Indicadores Diálogo o debate Lluvia de ideas Dramatización Mapas conceptuales Dibujos | |

Elaborado por: Arrobo Soto Tanya Elizabeth y Mendieta Limones Heidy Caroland

Anexo 6: Matriz de las variables

| VARIABLE | DIMENSIONES | INDICADORES | TECNICAS | INSTRUMENTOS |
|---------------------------------------|------------------------------|--|-------------------------|--|
| Independiente Plataforma educaplay | Herramientas didácticas | Ordenadores | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Pizarras | | |
| | | Cámaras | | |
| | | Videocámaras | | |
| | | Plataformas webs educativas | | |
| | Características de Educaplay | Poseer un computador, observar imágenes | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Acceso a otras plataformas de conexión y aprendizaje | | |
| | | poseer un blog o sitio web para anexarla | | |
| | | Actividades en cuadros, crucigramas, mapa mental, etc. | | |
| | Actividades | Mapas interactivos | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Adivinanzas | | |
| | | Dictados | | |

| | | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|---|-------------------------|--|
| | | Crucigramas | | |
| | | Sopa de letras | | |
| Dependiente Mejorar el aprendizaje | Aprendizaje de las ciencias naturales | Libros escolares | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Plataformas educativas | | |
| | Tipos de aprendizaje | Asociativo | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | No asociativo | | |
| | | Implícito | | |
| | | Receptivo | | |
| | | Memorístico | | |
| | Técnicas de aprendizaje | Diálogo o debate | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Lluvia de ideas | | |
| | | Dramatización | | |
| | | Mapas conceptuales | | |
| | | Dibujos | | |
| | Ambientes de aprendizajes | Dinámica de procesos educativos | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| | | Experiencias y vivencias de los participantes | | |
| | Refuerzo académico | Refuerzo personalizado | Observación Encuesta | Cuadros estadísticos Ficha de observación Cuestionario |
| Refuerzo entre iguales | | | | |
| Refuerzo virtual | | | | |

Anexo 7: Oficio de autorización del director



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Machala, lunes 15 de marzo, 2021

Mg. Freddy Marcelo Vega Henríquez

Director De La Escuela De Educación Básica “Zoila Ugarte Del Landívar”

Presente. -

Asunto: Autorización para realizar encuestas.

Saludos cordiales,

Para llevar a cabo la culminación de la carrera de educación básica a fin obtener una licenciatura, se debe realizar un proyecto de investigación donde escogimos esta institución educativa para aplicarlo, con el tema **“Uso de la plataforma Educaplay como estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en las asignaturas de ciencias naturales del 7mo EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, 2021”**. Motivo por el cual solicitamos nos **autorice** realizar encuestas dirigida a los estudiantes y el docente del Séptimo EGB paralelo “B” para constatar datos de la institución educativa.

Agradecemos su colaboración, esperando tener el acceso requerido para el cumplimiento de nuestros objetivos.

ATENTAMENTE:

Arrobo Soto Tanya Elizabeth
C.I: 0706518347
Estudiante

Mendieta Limones Heidi Caroland
C.I: 0941674913
Estudiante

Autoriza solicitud

Mgs. Freddy Marcelo Vega Henríquez
Director de la Escuela De Educación Básica
“Zoila Ugarte Del Landívar”

Anexo 8: Oficio de autorización docente



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Machala, martes 16 de marzo, 2021

Lcda. Senobia Sarez

Docente de la Escuela de Educación Básica “Zoila Ugarte De Landívar”

Presente. -

Asunto: Permiso para realizar encuestas.

Saludos cordiales

Para llevar a cabo la culminación de la carrera de educación básica a fin obtener una licenciatura, se debe realizar un proyecto de investigación donde escogimos esta institución educativa para aplicarlo, con el tema **“Uso de la plataforma Educaplay como estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en las asignaturas de ciencias naturales del 7mo EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, 2021”**. Motivo por el cual solicitamos nos **autorice** realizar encuestas dirigida a los estudiantes del Séptimo EGB paralelo “B”, misma de las cuales también deseamos que Ud. sea participe, para constatar datos de la institución educativa. Recalcando que los datos recabados serán de uso exclusivo de esta actividad académica.

Agradecemos su colaboración, esperando tener el acceso requerido para el cumplimiento de nuestros objetivos.

ATENTAMENTE:

Arrobo Soto Tanya Elizabeth
C.I: 0706518347
Estudiante

Mendieta Limones Heidi Caroland
C.I: 0941674913
Estudiante

Autoriza solicitud

Lcda. Senobia Sarez
Docente de la Escuela De Educación Básica
“Zoila Ugarte Del Landívar”

Anexo 9: Oficio de convocatoria



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Machala, lunes 15 de marzo, 2021

Para: Representante de la directiva de padres de familia

Presente. -

Asunto: Autorización para realizar encuestas.

Saludos cordiales,

Para llevar a cabo la culminación de la carrera de educación básica a fin obtener una licenciatura, se debe realizar un proyecto de investigación donde escogimos esta institución educativa para aplicarlo, con el tema **“Uso de la plataforma Educaplay como estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en las asignaturas de ciencias naturales del 7mo EGB de la escuela Zoila Ugarte de Landívar, 2021”**. Motivo por el cual solicitamos asistir a una reunión el martes 16 de marzo, 10:00 horas, con el fin de sociabilizar el tema con más detalle y nos autorice la participación de los niños, en las encuestas con el objetivo de constatar datos de la institución educativa en relación a la temática del proyecto investigativo.

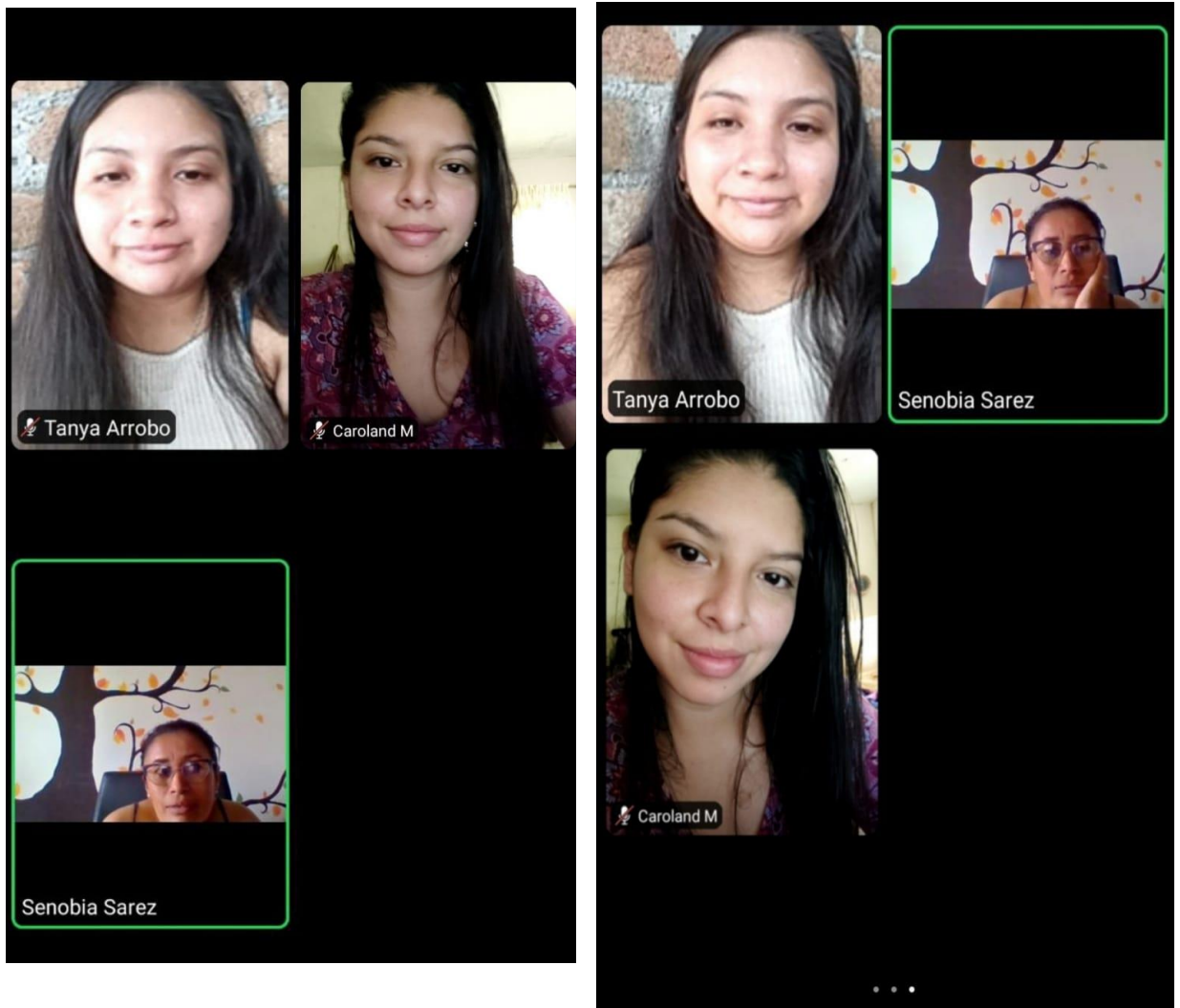
Agradecemos su colaboración, esperando tener el acceso requerido para el cumplimiento de nuestros objetivos.

ATENTAMENTE:

Arrobo Soto Tanya Elizabeth
C.I: 0706518347
Estudiante

Mendieta Limones Heidi Caroland
C.I: 0941674913
Estudiante

Anexo 10: reunión con la lca. Senobia Sarez



Anexo11: Propuesta - Manual para la implementación de software libre educaplay.



UTMACH

**MANUAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE SOFTWARE LIBRE
EDUCAPLAY COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES
EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORAS:

ARROBO SOTO TANYA ELIZABETH

HEIDY CAROLAND MENDIETA LIMONES

PERIODO2021

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| <u>ÍNDICE</u> | 2 |
| <u>TEMA</u> | 4 |
| <u>OBJETIVO</u> | 5 |
| <u>CAPÍTULO I</u> | 5 |
| <u>Educaplay como recurso didáctico</u> | 5 |
| <u>Herramientas digitales</u> | 5 |
| <u>Importancia de las herramientas digitales</u> | 5 |
| <u>Plataformas educativas</u> | 6 |
| <u>¿Qué es la Plataforma Educaplay?</u> | 7 |
| <u>Pasos para acceder a Educaplay</u> | 8 |
| <u>CAPÍTULO II</u> | 12 |
| <u>¿Cómo implementar Educaplay en nuestras clases de ciencias naturales?</u> | 12 |
| <u>Los crucigramas</u> | 13 |
| <u>Las sopas de letras</u> | 13 |
| <u>Actividad de completar</u> | 13 |
| <u>Mapa interactivo</u> | 14 |
| <u>Video Quizzes</u> | 15 |
| <u>Test</u> | 15 |
| <u>ACTIVIDADES</u> | 16 |
| <u>Actividad # I</u> | 16 |
| <u>Actividad # II</u> | 17 |
| <u>Actividad # III</u> | 18 |
| <u>Actividad # IV</u> | 19 |
| <u>Actividad # V</u> | 19 |
| <u>Actividad VI</u> | 20 |
| <u>Actividad VII</u> | 21 |
| <u>BIBLIOGRAFÍA</u> | 22 |






TEMA

Manual para la implementación de software libre educaplay como recurso didáctico para enseñanza aprendizaje de ciencias naturales en educación básica

La propuesta alternativa se divide en las siguientes secciones que se mencionan a continuación:

- A. Preliminares. - En este apartado se presenta información relevante a través de la presentación de la caratula; dedicatoria, derechos del autor, índice de contenido.
 - B. Introducción. En este componente se relata de manera clara aspectos relacionados con la temática, el objetivo, y la metodología desarrollada durante el manual.
 - C. Capítulo I.- Educaplay como recurso didáctico.- En este capítulo se presenta información teórica relacionada a las bondades y beneficios que tiene la implementación de la plataforma libre educaplay para la adquisición de aprendizajes significativos para las ciencias naturales.
 - D. Capítulo II. ¿Cómo implementar educaplay en nuestras clases?- En este capítulo se brindará al docente información relacionada al proceso metodológico-tecnológico que se debe desarrollar para la utilización de la plataforma de software libre educaplay en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.
 - E. Actividades. En este módulo del manual, el docente podrá encontrar varias actividades que pueden utilizar a través de educaplay para mejorar la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.
- 

OBJETIVO

Se diseñó un manual para la implementación de software libre educaplay como recurso didáctico para enseñanza aprendizaje de Ciencias naturales en educación básica.

CAPÍTULO I

Educaplay como recurso didáctico

En este capítulo se presenta información teórica relacionada a las bondades y beneficios que tiene la implementación de plataforma libre educaplay para la adquisición de aprendizajes significativos para las ciencias naturales.

Herramientas digitales.

Las TIC tienen una capacidad inmensa para desplegar la inteligencia en los estudiantes, pero en casi la totalidad de las escuelas están refrenando su utilidad de tal modo que, no solo no los



está ayudando, sino que los está coartando. ¿Se puede verdaderamente conversar de avance si se pasa de la pizarra habitual de tiza, al de superficie sintética blanca y prontamente al pizarrón digital interactivo, cuando lo único que está cambiando es la superficie de escritura? Posiblemente no. ¿Escribir en un Procesador de Texto es diferente a escribir a mano, o es simplemente más fácil? Las TIC son una herramienta, no una solución (Thompson, 2010) citado por (Barriga Gutiérrez & Andrade, 2012).

Importancia de las herramientas digitales.

El desarrollo de sociedades basadas en el conocimiento y el imperio globalizador plantean nuevos desafíos a la educación, principal motor del desarrollo económico y social de un país. Así, las escuelas del siglo XXI enfrentan el desafío de integrar en su dinámica las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) , herramienta que actualmente está impulsando la transformación en todos los aspectos de la sociedad, (Verdezoto Rodríguez & Chávez Vaca, 2018).



Hoy en día, las herramientas digitales son de vital importancia para la sociedad actual, además de tener una multitud de usos. El sistema principal es el que permite crear sistemas de comunicación rápidos y muy eficientes, facilitando así la interacción entre las personas de los distintos paralelos. Así, en el mundo permiten una difusión más rápida de la información. Estas herramientas son utilizadas por muchas personas porque no solo mejoran la calidad de vida de todos los usuarios, sino que también les permiten beneficiarse de la información contenida en él.(Sánchez, 2014).

Plataformas educativas.

En la actualidad las plataformas educativas son ampliamente utilizadas por muchas casas de estudio conectoras de que estas herramientas sirven de apoyo al trabajo docente, permitiendo crear, administrar y gestionar contenidos. Todo ello con la finalidad de conseguir mejores aprendizajes. El uso de la tecnología en educación es una cuestión que se vislumbra inherente. Dado que esta contribuye positivamente al logro de aprendizajes. Facilitando la labor del profesorado en muchos aspectos concernientes a lo educativo, como lo mencionara Sánchez en las primeras líneas, (Oyola, 2017, p. 9).



¿Qué es la Plataforma Educaplay?

La plataforma Educaplay permite al docente diseñar actividades educativas didácticas y lúdicas vías online. Entre sus principales bondades están la creación de actividades de aprendizaje, tales como: crucigramas, opción múltiple, llenar espacios vacíos, sopa de letras, crucigramas, diálogos, dictados interactivos, entre otros, (Oyola, 2017, p. 30). Este software educativo es gratuito, que ayuda al desarrollo de actividades con temas relacionados a las clases de ciencias naturales según el año escolar.

Educaplay permite un acceso de carácter universal, es decir, no está limitado a docentes ni mucho menos. Al contrario, facilita su uso a todo tipo de usuarios, siendo relevante resaltar que no requiere de ningún tipo de registro para realizar búsquedas de

actividades ni para su utilización, si bien éste es necesario si se quiere aparecer en el ranking público de puntuaciones de usuarios. En caso negativo, no se requiere ningún tipo de formalidad previa al uso de las actividades, lo que la convierte en una herramienta tremendamente ágil en su uso, (Alzaga, 2020, pp. 4-5)

Y empieza a utilizar educaplay como la herramienta de gamificación más completa.
Crea y encuentra actividades educativas, gestiona grupos, exporta tus recursos y utilízalos en cualquier dispositivo.

Crea actividades
Genera tus propios recursos con un resultado atractivo y profesional. Basta con registrarse ¡es gratis!

Juega & aprende
Encuentra tu actividad ideal en un amplio catálogo con todas las temáticas y niveles.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/apps-para-crear-fichas-interactivas/>

Pasos para acceder a Educaplay

1. Ingresar a la página oficial de educaplay www.educaplay.com
2. Iniciar sesión para registrarse con una de las opciones, como una red social o un correo electrónico.
3. Sino posee una cuenta ingresar en la opción registrarse gratis

es.educaplay.com/login/

educaplay

Crea, juega y comparte actividades multimedia de forma gratuita

Inicia sesión

Correo electrónico
Contraseña
 Mantener sesión iniciada en este navegador
Entrar

¿Has olvidado tu contraseña?

Acceder con Facebook
Acceder con Google
Acceder con Microsoft

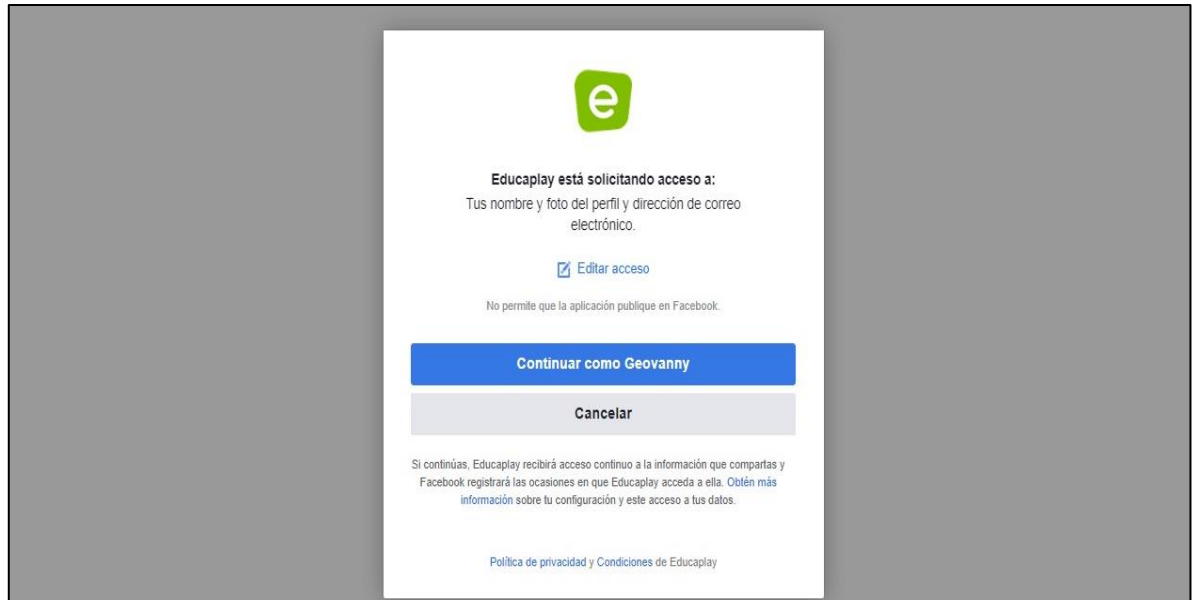
¿No tienes cuenta? [Regístrate gratis](#)

Acceso con Ticket

Introduce tu código
PCT-LYD-MHG
Entrar

Si has recibido un ticket de Educaplay para acceder a un grupo introdúcelo aquí.

4. En el registro con Facebook como red social se desplegara un icono que le ayudara a enlazarse con educaplay.



5. Al iniciar con la opción registrarse gratis, se hace una inscripción directa desde la plataforma, escribiendo los requisitos, como nombres, correo, país, etc. Luego de haber llenado los campos dar clic en la opción registrase.

Regístrate gratis y comienza a disfrutar de Educaplay

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura

Regístrate con Facebook Regístrate con Google Regístrate con Microsoft


regístrate con tu correo electrónico

Nombre Apellidos

email

Contraseña

Ecuador Año de nacimiento

No soy un robot 

¿Estás de Acuerdo? Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de Educaplay](#) y la [Política de Privacidad de Educaplay](#) y también recibir las notificaciones oportunas que envíe Educaplay en formato electrónico.

¿Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión](#)

- Al registrarse con correo electrónico solo se debe llenar el formulario y dar en la opción registrarse.

Registro de Usuarios

Nombre

Apellidos

Email

Contraseña

Repetir Contraseña

Vivo en

Año de nacimiento

Idioma de contacto

Perfil de usuario * Información utilizada únicamente con fines estadísticos.

Sexo

Introduce el código aquí [Intenta con otro código](#)

¿Estás de Acuerdo? Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de educaplay](#) y la [Política de Privacidad de educaplay](#) y también con recibir las notificaciones oportunas que envíe educaplay en formato electrónico.

Será usado como nombre de usuario.

Nueva contraseña, no la del e-mail.

Haga clic para terminar el Registro

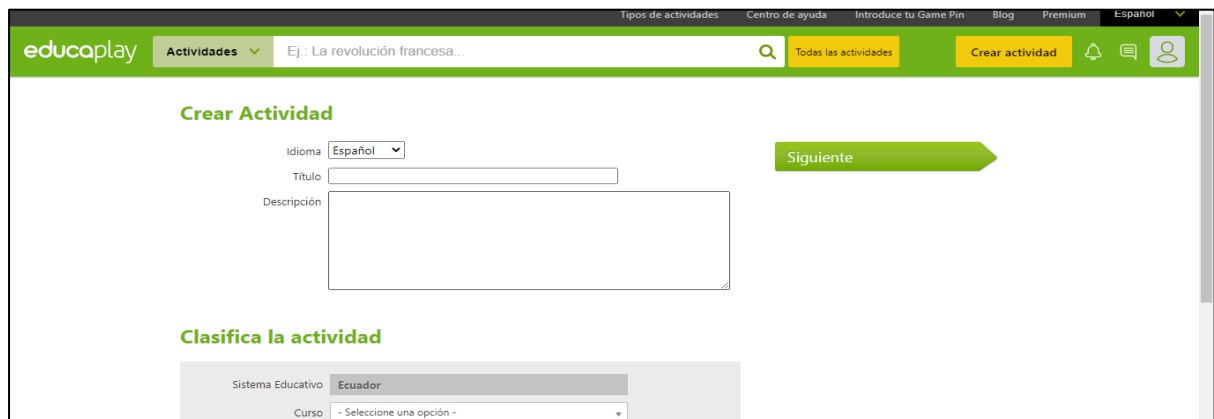
- Se selecciona la opción acceder para ingresar
- Selecciona la opción crear actividad



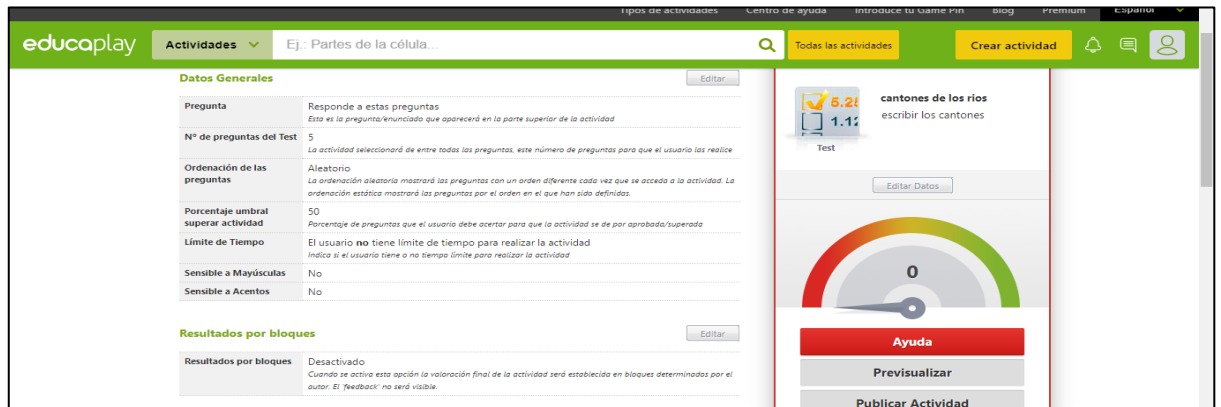
9. Aparecerá en una venta que tipo de actividad desea realizar



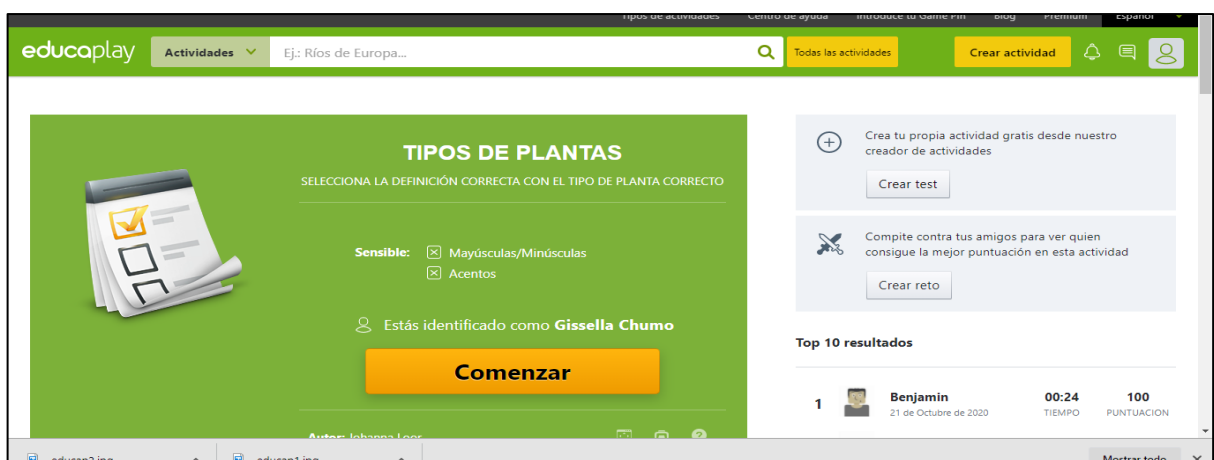
10. Seleccionamos la opción tipo test. Llenar los campos como idioma, título, descripción, clasificar actividad, curso o edades que recibirán esta actividad, y escoger la asignaturas.



11. Configurar el test de preguntas según corresponda la materia. Ubicar límite de tiempo. Luego visualizar la actividad para compartirla con los estudiantes y puedan realizarlas.



12. Seleccionar el botón comenzar y se podrá ver y desarrollar la actividad creada.



A continuación se detalla las actividades que los docentes deben utilizar para reforzar los conocimientos de los estudiantes en la asignatura de ciencia naturales utilizando como herramienta didáctica la plataforma educaplay.

CAPÍTULO II

¿Cómo implementar Educaplay en nuestras clases de ciencias naturales?

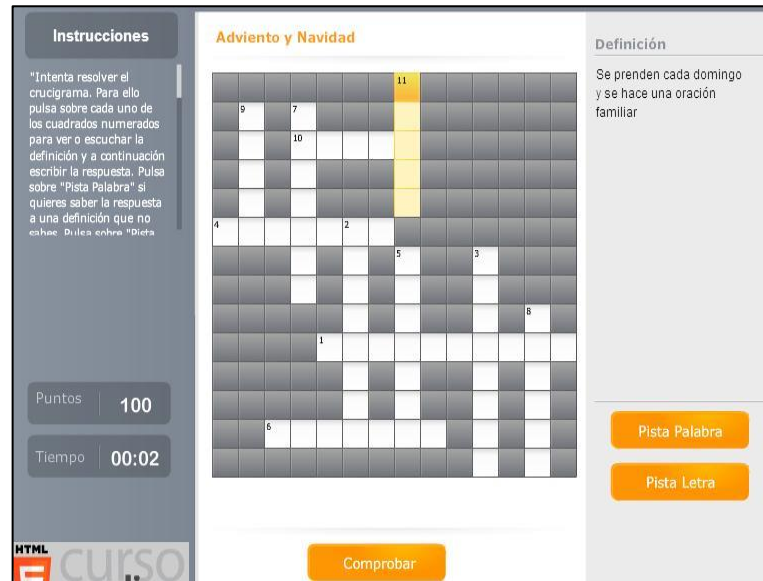
En este capítulo se brindará al docente información relacionada al proceso metodológico-tecnológico que se debe desarrollar para la utilización de la plataforma de software libre Educaplay en la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales.



<https://sites.google.com/site/inclusivaparaninos/home/introduccion/actividades-en-educaplay>

Los crucigramas

Produce beneficios a corto y largo plazo, facilita el aprendizaje, mejora la atención y concentración de los niños, ya que estimula diferentes funciones cerebrales y habilidades cognitivas necesarios en su desarrollo, (educapeques, 2017). Este elemento se aplicará en forma de juego para que el estudiante no se sienta obligado, sino incentivado a aprender de forma divertida la asignatura. Con un límite de palabras ente 6 a 8, haciendo que sean palabras cortas sin mucha complejidad, relacionadas con temas de la clase de ciencias naturales.



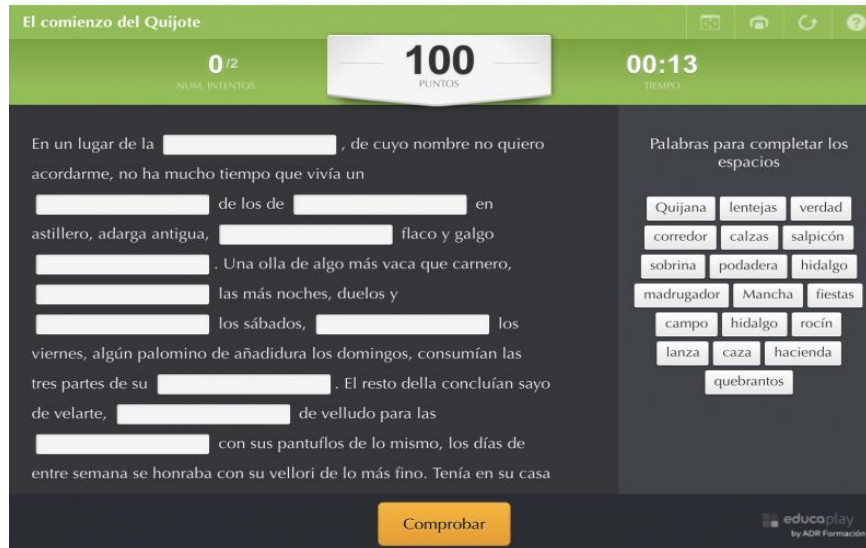
<https://es.educaplay.com/juegoimprimible/3360128-educaplay.html>

La sopa de letras

Proporcionan a los niños educación y estimulación mental y, a través de la ejercitación de su cerebro, los mantienen alerta y activos. Con esta actividad se pretende ayudar a los estudiantes a grabar datos de memoria e incrementar la capacidad de recuperación de los almacenados de las ciencias naturales, (Castro & García, 2018).

Actividad de completar

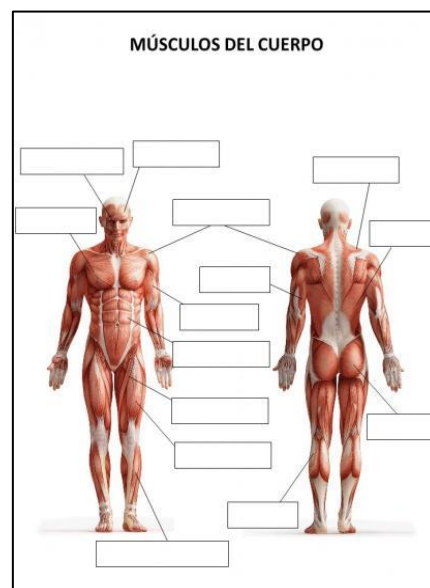
Es una de las más sencillas de aplicar, consistirá en escribir la palabra indicada en relación a la clase de ciencias naturales, en los espacios vacíos, ubicando la opción correcta donde corresponda, dándole sentido a las oraciones que se reflejaron en cada actividad de completar.



https://www.educaplay.com/learning-resources/3779226-tecnologia_educativa.html

Mapa interactivo

Se debe buscar un elemento relacionado con las ciencias naturales, para identificar las partes de un cuerpo, una planta, granos, animales, etc. Dentro de la configuración de la actividad se deben ubicar las partes del elemento que se escoja, para que aparezca en la barra de opciones y seleccionar la palabra correcta según corresponda a la respectiva parte de lo que se expone en la imagen u objeto. Cada una de las actividades cuenta con un límite de tiempo. Además de reflejar las respuestas correctas, para retroalimentar y reconocer donde hubo debilidad del conocimiento.



https://es.educaplay.com/juegoimprimible/8165259-musculos_del_cuerpo_humano.html

Video Quizzes

Esta actividad es muy didáctica y dinámica, se la aplicará insertando videos de temas de las ciencias naturales, y luego de cada video se irán intercalando preguntas preparadas para los estudiantes, acorde a los temas del día conforme a la planificación del docente. La presentación de la información audiovisual ayuda a captar el interés de los niños, y sobre todo prestaran más atención al saber que se realizarán preguntas después de que se visualicen.



<https://www.slideshare.net/DeliciasDeMigue27/pasos-para-crear-un-video-quiz-en-educaplay>

Test

En este test se crean preguntas de los temas correspondientes según cada planificación del profesor. Esta actividad se utilizará específicamente para tomar evaluaciones con límite de tiempo para llevar un orden y disciplina en las pruebas.

The screenshot shows a web browser window displaying the Educaplay website. The page is titled 'CIENCIAS NATURALES' and features a quiz interface. At the top, there is a navigation bar with the Educaplay logo, a search bar containing 'Ej: Partes de la célula...', and buttons for 'Todas las actividades' and 'Crear actividad'. Below the navigation bar, the main content area displays the quiz title 'CIENCIAS NATURALES' and a score of '100' with a timer of '04:53'. The quiz question is: 'EL SISTEMA NERVIOSO. - Se encarga de analizar la información que nos llega del exterior a través de los sentidos y de elaborar una respuesta. SELECCIONES LAS PARTES DEL SISTEMA NERVIOSO'. The options are: 'El encéfalo. La médula espinal. Nervios. cerebro', 'Encéfalo. médula espinal . nervios. páncreas', 'Encéfalo. médula espinal . nervios. tiroides', and 'NINGUNA DE LAS ANTERIORES'. On the right side, there are buttons for 'Crear test' and 'Crear reto'. Below that, a 'Top 10 resultados' section shows a list of top performers: Hilary Romero (00:56, 100) and Juan Txi (01:04, 100).

<https://es.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=>

[10072064](#)

ACTIVIDADES

Actividad # I

Tipo de actividad: Sopa de letras

Tema: Parte del sistema endocrino

Objetivo: Ayudar a los estudiantes mediante la sopa de letras a despertar interés para aprender de forma sencilla y rápida las partes del cuerpo humano, motivos por los cuales se recomienda a los docentes de 7mo "C" de la escuela Zoila Ugarte de Landívar hacer uso de esta plataforma asociándolas a sus clases cotidianas.

Desarrollo: Consiste en llenar con letras las casillas de una cuadrícula de modo que formen, en sentido horizontal y vertical, las palabras determinadas por unas definiciones dadas. Comprendiendo la conceptualización, encuentra las palabras en el cuadro de sopa de letras, relacionadas con el sistema endocrino:

- Torrente sanguíneo
- Glándulas
- Sistema endocrino
- Organismos
- Hormonas

The screenshot shows the educaplay website interface for a word search activity. At the top, there is a search bar with the text "Ej: La revolución francesa..." and a search icon. To the right, there are buttons for "Todas las actividades", "Crear actividad", and user icons. Below the search bar, there is a green header with "20 PUNTOS" and "01:54 TIEMPO RESTANTE". The main area features a grid of letters for the word search. To the right of the grid is a list of words to find: 1. TORRENTESANGUINIO, 2. SISTEMAENDOCRINO, 3. ORGANISMOS, 4. GLANDULAS, 5. HORMONAS. Below the list is a "Mostrar palabra" button. On the right side, there is a section for "Crear sopa de letras" and "Crear reto". Below that, there is a "Top 10 resultados" section with a table of results:

| Rango | Nombre | Fecha | Tiempo | Puntuación |
|-------|------------------|---------------------|--------|------------|
| 1 | NURIA BRICEÑO... | 23 de Enero de 2021 | 00:20 | 100 |
| 2 | Nicole Chicaiza | 23 de Enero de 2021 | 00:28 | 100 |
| 3 | miguel quishpe | | 00:32 | 100 |

<https://es.educaplay.com/>

Actividad # II

Tipo de actividad: Sopa de letras

Tema: Órganos del cuerpo humano

Objetivo: Encaminar de forma correcta a los alumnos a desarrollar destrezas cognitivas para aprender los órganos del cuerpo humano con la finalidad de enriquecer los conocimientos de los estudiantes en la materia de ciencia naturales.

Desarrollo: La presente actividad consiste encontrar las partes de los sistemas del cuerpo detalladas a continuación en el crucigrama desarrollado dentro de la plataforma interactiva Educaplay.

- Páncreas
- Corazón
- Tímpano
- Venas
- Pulmones
- Laringe
- Hígado
- Recto
- Estomago
- Tráquea
- Lengua

The screenshot displays the Educaplay platform interface. At the top, there is a search bar with the text "Ej: Ríos de Europa..." and a "Crear actividad" button. Below the search bar, the activity title "Repaso ciencias naturales" is visible. The main area shows a word search grid with the word "RECTO" highlighted in green. To the right of the grid is a list of organs to find: 1. PULMONES, 2. ESTOMAGO, 3. CORAZON, 4. LARINGE, 5. FARINGE, 6. TRAQUEA, 7. TIMPANO, 8. HIGADO, 9. LENGUA, 10. VENAS, 11. RECTO, 12. BOCA. The score is 7 PUNTOS and the time remaining is 14:15. On the right side, there are two promotional boxes: "Crea tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades" with a "Crear sopa de letras" button, and "Compite contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad" with a "Crear reto" button. Below these is a "Top 10 resultados" section showing two users: 1. Reynaldo (17 de Diciembre de 2020) with a time of 01:19 and a score of 91; 2. Theo Andrade C... (17 de Diciembre de 2020) with a time of 01:27 and a score of 91.

<https://es.educaplay.com/>

Actividad # III

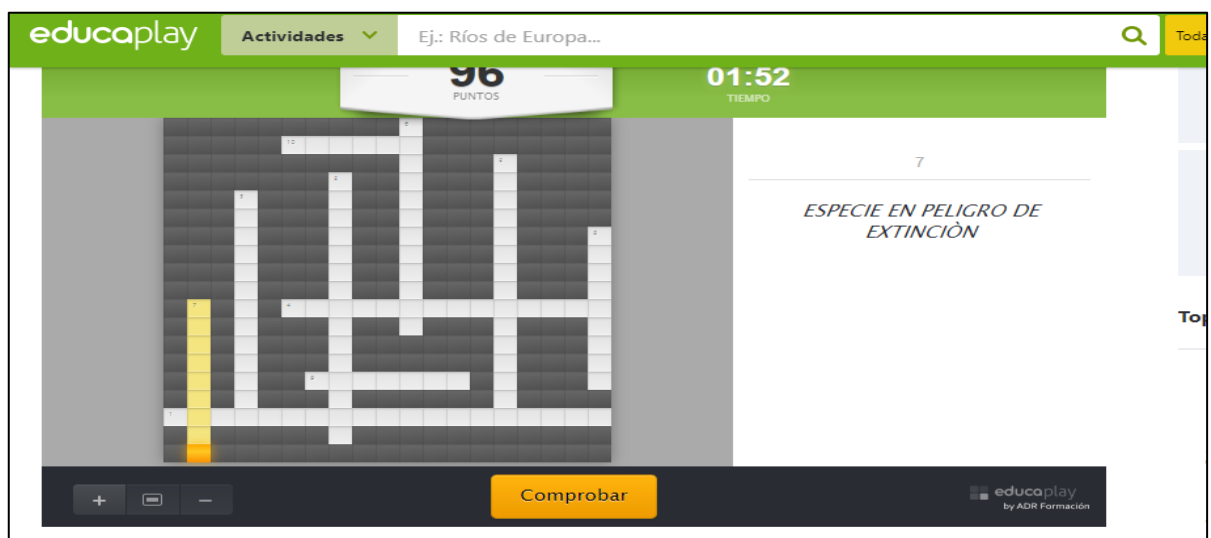
Tipo de actividad: Crucigramas

Tema: Especies y lugares relacionados con las ciencias naturales

Objetivo: Impulsar en los estudiantes el razonamiento a partir de los conocimientos adquiridos en las clases, aplicándolos en la plataforma interactivo Educaplay

Desarrollo: Completar el crucigrama de forma eficaz tomando en cuentas las pistas proporcionadas, en relación a especies y lugares del territorio ecuatoriano, dentro de la actividad que ofrece la plataforma Educaplay.

- Según la pista vertical u horizontal
- Especie en extinción
- Sirven de alimento para iguanas y tortugas
- Bosques que están sobre las montañas andinas
- Ecosistemas en los Andes creación
- Ecosistema de la región insular
- Bosque de la amazonia
- Punto caliente del ecuador
- Ecosistema acuático del ecuador



<https://es.educaplay.com/>

Actividad # IV

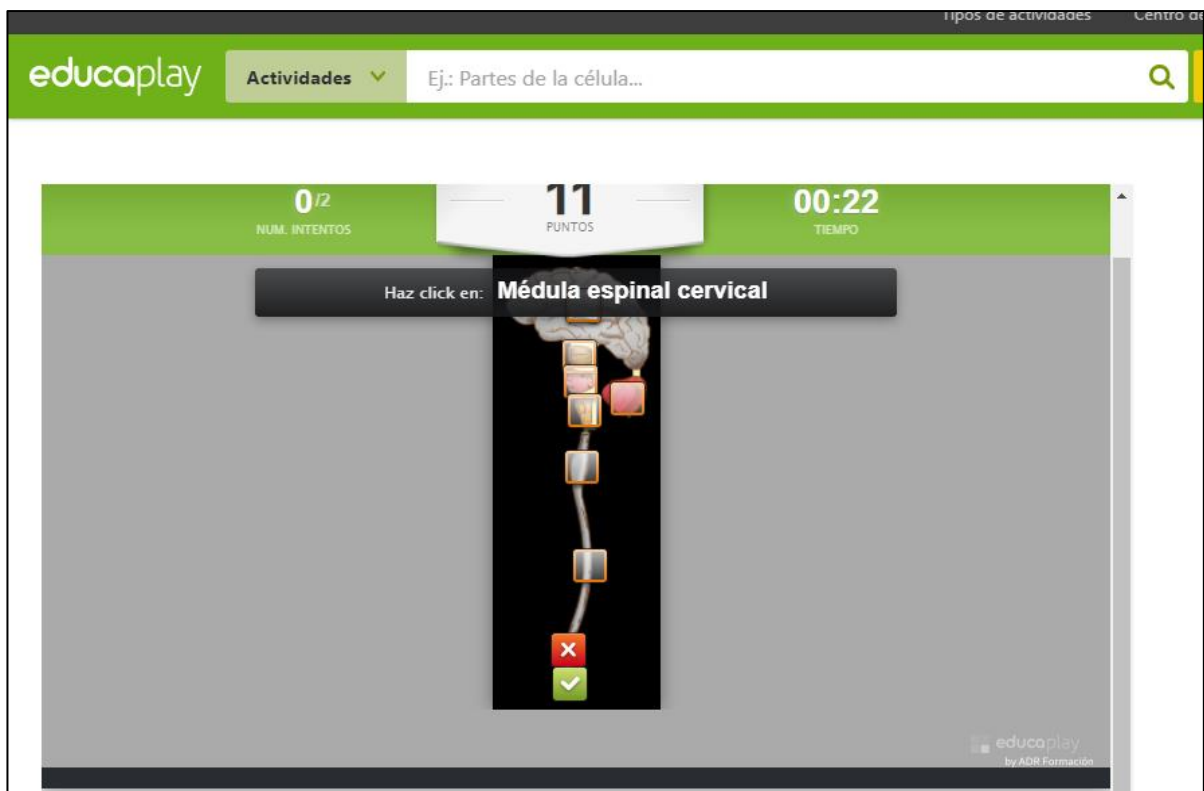
Tipo de actividad: Mapa interactivo

Tema: Medula espinal cervical

Objetivo: Desarrollar de forma dinámica en los alumnos habilidades para crear mapas interactivos a partir de sus conocimientos y reforzar los mismos con los recursos que ofrece la plataforma Educaplay para este tipo de actividades

Desarrollo: El mapa interactivo ofrece una vista periférica de la medula espinal, en la cual el alumno deberá reconocer las partes de la misma, según la guía ofrecida por la plataforma

Indique en el mapa interactivo las partes del sistema nervioso que aparece en cada enunciado.



<https://es.educaplay.com/>


Actividad # V

Tipo de actividad: Completar

Tema: Los pasos para sembrar una planta

Objetivo: Inculcar los conocimientos necesarios para que los alumnos aprendan como cultivar o sembrar una planta y de esta manera logren asimilar de mejor manera la asignatura de ciencias naturales.

Desarrollo: Completar con las palabras que aparecen en el lado derecho, los pasos para sembrar una planta, como actividad interactiva que ofrece la plataforma Educaplay como parte de los aprendizajes impartidos por el docente.



The screenshot shows the Educaplay interface for an interactive activity. The title is "Pasos para sembrar una planta". The interface includes a search bar at the top with the text "Ej.: La revolución francesa...". Below the title, there are three main indicators: "0/3 NUM. INTENTOS", "100 PUNTOS", and "00:21 TIEMPO". The main content area contains eight numbered steps for planting a plant, each with a blank space for a word. To the right of the steps is a list of words to be used for completion. The words are: manzana, sembrar, crecimiento, centro, cubrir, abajo, planta, planta, maceta, sembrar, planta, cáscara, agua, Día, medicina, casa, maceta, poco, rociar, orificios, regar, residuos, recipiente, tierra, huevo, pronto, recipiente, laterales.

<https://es.educaplay.com>

Actividad VI

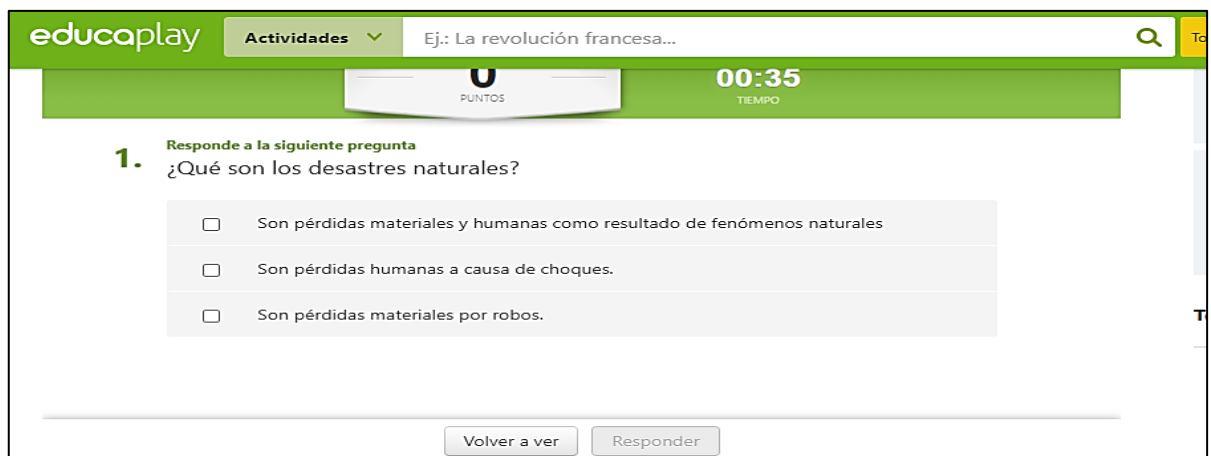
Tipo de actividad: Video Quizzes

Tema: Desastres naturales

Objetivo: Presentar videos que hablen de los desastres naturales, luego formular preguntas dentro de esta actividad, a fin de que el estudiante las responda, para comprobar la atención captada del estudiante acerca de la información audiovisual compartida en este medio.

Desarrollo: El docente adjunta en esta actividad videos cortos y luego se adhiere un test de la enseñanza y se sigue la secuencia de los videos, hasta terminar una clase. Luego evalúa a cada niño sus respuestas con la finalidad de comprobar si esta actividad es eficaz para su entendimiento.

<https://es.educaplay.com/>



The screenshot shows the Educaplay interface. At the top, there is a green header with the 'educaplay' logo on the left, a dropdown menu labeled 'Actividades' in the center, and a search bar on the right containing the text 'Ej.: La revolución francesa...'. Below the header, a green bar displays '00:35' under the label 'TIEMPO' (Time). In the center, a white box shows '0' under the label 'PUNTOS' (Points). The main content area features a question: '1. Responde a la siguiente pregunta ¿Qué son los desastres naturales?'. Below the question are three multiple-choice options, each with an unchecked checkbox: 'Son pérdidas materiales y humanas como resultado de fenómenos naturales', 'Son pérdidas humanas a causa de choques.', and 'Son pérdidas materiales por robos.'. At the bottom of the question area, there are two buttons: 'Volver a ver' (Review) and 'Responder' (Answer).

Actividad VII

Tipo de actividad: Test

Tema: Partes del cuerpo humano

Objetivo: Evaluar el aprendizaje de los estudiantes del 7mo de educación básica sobre las clases impartidas de las partes del cuerpo.

Desarrollo: El docente prepara la actividad con un sin número de preguntas que estén en relación con el cuerpo humano, midiendo el tiempo de cada estudiante, para evaluar su nivel cognitivo y el tiempo en procesar o escribir una respuesta en el sistema de educaplay. Después de la clase se recomienda tener el hábito de utilizar estos test para verificar si los estudiantes están aprendiendo de manera eficaz la asignatura de las ciencias naturales.



The screenshot shows a test interface for 'Test Unidad 4 séptimo'. At the top, there is a green header with the title 'Test Unidad 4 séptimo' and several icons (calendar, lock, refresh, help). Below the header, a white box displays the score '100' with 'PUNTOS' underneath, and a green box displays the time '00:13' with 'TIEMPO' underneath. The main content area shows the question 'Cuales son los órganos que emiten respuestas involuntarias...' and two radio button options: 'bulbo raquídeo y médula espinal' (selected) and 'cerebro'.

<https://es.educaplay.com>

BIBLIOGRAFÍA

- Alzaga, A. (2020). *Educaplay: ¿y si todo fuese un juego?* 10.
- Barriga Gutiérrez, P. A., & Andrade, J. M. (2012). Digital tools for facilitating/improving knowledge construction. *Sistemas y Telemática*, 10(22), 115. <https://doi.org/10.18046/syt.v10i22.1267>
- Castro, M., & García, F. (2018, marzo 5). *Beneficios de las sopas de letras para niños*. Eres Mamá. <https://eresmama.com/beneficios-las-sopas-de-letras-ninos/>
- educapeques. (2017, marzo 8). *Crucigramas y sus beneficios en la educación de los niños*. Portal Educativo de apoyo a Padres, Maestros y Niños en las Tareas Escolares. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/crucigramas-para-ninos.html>
- Oyola, J. (2017). *MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN*. 162.
- Sánchez, E. (2014). TAREA 1. IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTA DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN. *ENPCAC*, 12.
- Verdezoto Rodríguez, R. H., & Chávez Vaca, V. A. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>