



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

**Universidad Nacional de Loja**

**Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación**

**Maestría en Educación Básica**

**La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media.**

Trabajo de Titulación previo a  
la obtención del título de  
Magister en Educación Básica

**AUTORA:**

Mercedes Elizabeth Espinoza González

**DIRECTORA:**

Dra. Margoth Iriarte Solano. Mg

Loja - Ecuador

2022

## Certificación

Loja, 24 de junio de 2022.

Dra. Margoth Iriarte Solano. Mg

**DIRECTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

### **Certifico:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del trabajo de titulación: **La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media.**, de autoría de la estudiante **Mercedes Elizabeth Espinoza González**, previa a la obtención del título de **Magíster en Educación Básica**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



Dra. Margoth Iriarte Solano. Mg

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

### **Autoría.**

Yo, **Mercedes Elizabeth Espinoza González**, declaro ser autora del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación del trabajo de titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

**Firma:**

**Cédula de Identidad:** 1104638711

**Fecha:** 18 de julio de 2022.

**Correo electrónico:** meespinozag@unl.edu.ec

**Teléfono:** 0989268228

**Carta de autorización del trabajo de titulación por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo.**

Yo, **Mercedes Elizabeth Espinoza González**, declaro ser autora del trabajo de titulación denominado: **La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el subnivel de básica media.**, como requisito para optar el título de **Magíster en Educación Básica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular o de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los dieciocho días del mes de julio del año dos mil veintidós

**Firma:**

**Autora:** Mercedes Elizabeth Espinoza González

**Cédula:** 1104638711

**Dirección:** Loja - Barrio Miraflores bajo, calles Padre Julián Lorente y Avenida de los Paltas

**Correo electrónico:** meespinozag@unl.edu.ec

**Teléfono:** 072562087 **Celular:** 0989268228

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del trabajo de titulación:** Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg.

### **Dedicatoria.**

La presente tesis le dedico primeramente a Dios supremo, dador de la inteligencia y sabiduría, por darme la fortaleza y el espíritu batallador para cumplir con esta meta propuesta.

A mi hija, fuente de inspiración, a quien deseo darle el ejemplo que solo con el esfuerzo la constancia y dedicación se alcanzan los ideales que se sueña.

A mi esposo, por brindarme su apoyo incondicional ya que sin su ayuda y comprensión no hubiera podido culminar con la meta propuesta.

A mis padres y hermanos por estar siempre presentes y su fé de creer que soy capaz de culminar lo que me propongo.

*Mercedes Elizabeth Espinoza González*

## **Agradecimiento.**

Agradezco a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, en especial a quienes conforman la Maestría en Educación Básica, que abrió las puertas para educarme intelectual y moralmente, a los docentes por sus sabios conocimientos que nos impartieron desinteresadamente, para ellos infinitas gracias.

A la Dra. Margoth Iriarte Solano, Mg., por su dirección, esfuerzo y dedicación, quien con su guía y orientación ha logrado que culmine la investigación con éxito, sus sugerencias y habilidades aportaron para la concreción del presente trabajo.

Agradezco también a los directivos, docentes y estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”, especialmente a los alumnos que permitieron realizar la investigación de mi trabajo de titulación.

*Mercedes Elizabeth Espinoza González*

## Índice de contenidos.

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	iii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
• Índice de Tablas .....	ix
• Índice de Figuras .....	x
• Índice de Anexos .....	xi
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
2.1. Abstract .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco teórico</b> .....	6
4.1. Educaplay, una herramienta para gamificar .....	6
4.1.1. ¿Por qué hablar de Educaplay en el aula? .....	6
4.1.2. Educaplay, ventajas y desventajas .....	8
4.1.3. ¿La plataforma Educaplay, es un medio para crear actividades educativas multimedia? .....	9
4.2. ¿Por qué hablar de Educaplay en el proceso de enseñanza- aprendizaje? .....	10
4.2.1. El constructivismo, el aprendizaje significativo, el aprendizaje colaborativo y el conectivismo como bases teóricas para implementar el educaplay en los procesos de enseñanza - aprendizaje .....	11
4.2.2 La herramienta Educaplay, un recurso dinamizador en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	15
<b>5. Metodología</b> .....	17
5. 1 Área de estudio .....	17
5.2 Procedimiento .....	17
5.2.1 Enfoque de investigación .....	17

5.2.2 Técnica.....	18
5.2.3 Tipo de diseño utilizado.....	18
5.2.4 Unidad de estudio.....	18
5.2.5 Muestra y tamaño de la muestra.....	18
5.2.6 Instrumentos.....	18
5.3 Procesamiento y análisis de datos.....	19
<b>6. Resultados</b> .....	<b>20</b>
<b>7. Discusión</b> .....	<b>32</b>
<b>8. Conclusiones</b> .....	<b>35</b>
<b>9. Recomendaciones</b> .....	<b>36</b>
<b>10. Bibliografía</b> .....	<b>37</b>
<b>11. Anexos</b> .....	<b>40</b>



## Índice de Tablas

Tabla 1. Utilización de las TICs.....	20
Tabla 2. Plataformas que los estudiantes utilizan con más frecuencia.....	21
Tabla 3. Características de la plataforma Educaplay.....	22
Tabla 4. Actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay. ....	23
Tabla 5. Asignaturas trabajadas en la plataforma Educaplay .....	24
Tabla 6. La plataforma Educaplay ayuda en las temáticas abordadas en el aula.....	25
Tabla 7. Momentos en que se emplea la plataforma Educaplay.....	26
Tabla 8. Ventajas de la plataforma Educaplay. ....	28
Tabla 9. Asignaturas que a los alumnos les gustaría utilizar la plataforma Educaplay.....	29
Tabla 10. Momentos en los que a los estudiantes les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay.....	30

## Índice de Figuras

Figura 1. Utilización de las TICs.....	20
Figura 2. Plataformas que los estudiantes utilizan con más frecuencia.....	21
Figura 3. Características de la plataforma Educaplay.....	22
Figura 4. Actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay. ....	23
Figura 5. Asignaturas trabajadas en la plataforma Educaplay .....	25
Figura 6. La plataforma Educaplay ayuda en las temáticas abordadas en el aula.....	26
Figura 7. Momentos en que se emplea la plataforma Educaplay.....	28
Figura 8. Ventajas de la plataforma Educaplay. ....	27
Figura 9. Asignaturas que a los alumnos les gustaría utilizar la plataforma Educaplay.....	29
Figura 10. Momentos en los que a los estudiantes les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay.....	30

## **Índice de Anexos**

<b>Anexo 1.</b> Propuesta.....	42
<b>Anexo 2.</b> Solicitud de autorización en la Escuela de Educación Básica “San Andrés”.....	55
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para la recolección de datos: Cuestionario.....	57
<b>Anexo 4.</b> Evidencias fotográficas.....	59
<b>Anexo 5.</b> Certificación de traducción de resumen.....	61

## **1. Título**

**La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media.**

## 2. Resumen.

En la actualidad, las TICs desempeñan un papel trascendental en la educación, porque integran una gran variedad de plataformas que facilitan la labor docente y el aprendizaje de los estudiantes a través de actividades innovadoras que contribuyen a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en las diferentes asignaturas. En este contexto, el objetivo principal de esta investigación fue integrar la plataforma educaplay como medio para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el subnivel medio de E.G.B. El enfoque que se utilizó es el cuantitativo, con un diseño de investigación transversal; para ello se trabajó con la una muestra de 30 estudiantes del subnivel de Básica Media de la Escuela de Educación Básica “San Andrés”, los métodos usados en esta investigación fueron el inductivo y el analítico-sintético, que ayudaron a comprender de mejor manera los resultados. Como instrumento se realizó un cuestionario que consistió en comprobar el nivel de aceptación de las nuevas tecnologías tanto de los docentes como de los alumnos, entre ellas la plataforma Educaplay. Como resultados se evidencia que la mayoría de los estudiantes del subnivel medio afirman que la plataforma educaplay es más dinámica a diferencia de otras plataformas educativas. Se concluye que la plataforma Educaplay se caracteriza por su versatilidad, fácil manejo y las posibilidades que brinda para dinamizar los procesos de enseñanza – aprendizaje dentro del aula. Por lo tanto, esta plataforma resulta ser un recurso dinamizador de fácil acceso, tanto para el docente como para el alumno, mismo que ofrece una metodología constructivista, gracias a su variedad de actividades que generan espacios más lúdicos y dinámicos.

**Palabras claves:** Plataforma Educaplay, enseñanza - aprendizaje, metodología constructiva, dinamización de juegos.

## **2.1. Abstract.**

These days ICT play a transcendental role in education, since it integrates a great variety of platforms that facilitate the teaching work and the students' learning through innovative activities that contribute to improve the teaching-learning process in the different subjects. In this context, the main objective of this research was to integrate the *Educaplay* platform as a means to dynamize the teaching-learning process in the intermediate sub-level of Basic General Education (EGB). The approach used was quantitative, with a cross-sectional research design, to carry out this research, a sample of 30 students from the intermediate sub-level of the "San Andrés" School of Basic Education was taken. Additionally, the methods used in this research were inductive and analytical-synthetic, which helped to understand the results in a better way. A questionnaire was used as an instrument to check the level of acceptance of new technologies by both teachers and students, including the Educaplay platform. The results show that most of the students of the intermediate level affirm that the Educaplay platform is more dynamic as opposed to other educational platforms. It is concluded that this platform is characterized by its versatility, ease of use and the possibilities it offers to dynamize the teaching-learning processes in the classroom. Therefore, this platform turns out to be a dynamic resource of easy access, both for the teacher and for the student, which offers a constructivist methodology, thanks to its variety of activities that generate more playful and dynamic spaces.

**Key words:** Educaplay platform, teaching - learning, constructive methodology, games dynamization.

### 3. Introducción.

En la actualidad, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) desempeñan un papel muy importante en la educación, mismas que integran una gran variedad de plataformas que facilitan, la labor docente a través de actividades innovadoras que contribuyen a mejorar y dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en las diferentes asignaturas.

Estas plataformas educativas al integrar varias actividades interactivas pueden ser utilizadas por el docente de forma gratuita, para reforzar o evaluar los conocimientos que poseen los estudiantes, de esta manera “al implementar la plataforma educativa Educaplay se deja de lado prácticas tradicionales y hacemos que las clases sean más participativas, atractivas y dinámicas que despierten el interés de los estudiantes” (Rizzo, 2019, p. 6).

Ante esta perspectiva, la plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso educativo, permite a los docentes disponer de alternativas innovadoras para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, muchos docentes no aprovechan estas ventajas, en ese contexto, surge la siguiente pregunta de investigación ¿De qué manera se puede integrar la plataforma educaplay como medio para dinamizar los procesos de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes en el subnivel medio de EGB, Año Lectivo 2021-2022?

La plataforma Educaplay es muy importante dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que, ofrece un sinnúmero de actividades que facilitan la apropiación de nuevos conocimientos, mejoran el desempeño académico de los estudiantes, sustituyen el aprendizaje tradicional por el aprendizaje activo. Al respecto García y Santillán (2022) considera que “Educaplay es un recurso didáctico que busca guiar, contribuir, e innovar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los actores educativos” (p. 1). De ahí que la presente investigación beneficia directamente a los estudiantes del subnivel de básica media, puesto que esta plataforma es empleada en el aula para motivar a los estudiantes para que sean más participativos y autónomos, otorgándole el rol de protagonista de la construcción de su propio aprendizaje y al docente el de un verdadero mediador.

Es necesario mencionar que el tema, no es nuevo, Valverde (2016), en su estudio

realizado en una escuela de la ciudad de Ambato, buscó determinar la influencia del Software Educativo Educaplay como recurso didáctico, para optimizar el proceso de aprendizaje en la escritura de los niños de segundo año. Murillo y Naranjo (2021), en su trabajo de investigación realizado en la Universidad Libre de Colombia, también investigó este tema para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado del Colegio Integrado del municipio de Cabrera desde la implementación de la plataforma digital Educaplay; Díaz (2009) en su trabajo de investigación sobre las Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos, en la ciudad de Lima (Perú) manifiesta que, una plataforma educativa, es un entorno informático en el que se encontró con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Entonces, existe una variedad de estudios relacionados a este tema, sin embargo en la institución educativa “San Andrés” no existen trabajos previos relacionados al tema del Uso de la plataforma Educaplay, por lo que resulta importante realizar este estudio.

En este contexto la presente investigación, se planteó como objetivo general: Integrar la plataforma educaplay como medio para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el subnivel medio de E.G.B. de la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés” y como objetivos específicos: - Caracterizar la plataforma Educaplay y las posibilidades que brinda para dinamizar los procesos de enseñanza - aprendizaje, - Determinar el uso de la plataforma educaplay en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”, - Proponer una guía de actividades para integrar la plataforma educaplay como medio para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés” con el fin de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en las diferentes asignaturas.

Finalmente, como resultados se evidencia que la mayoría de los estudiantes del subnivel medio afirman que la plataforma educaplay es más dinámica a diferencia de otras plataformas educativas que integran una gran variedad de plataformas que facilitan la labor docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje.



## **4. Marco teórico.**

### **4.1. Educaplay, una herramienta para gamificar.**

Planificar estrategias de enseñanza innovadoras, suficientemente llamativas y motivadoras, que inviten a los estudiantes, no solamente a que almacenen conceptos, sino que maduren la capacidad de entenderlos y servirse de ellos para solucionar problemas es el verdadero fin de la educación.

Bajo este objetivo, varias han sido las alternativas que se han presentado para cumplirlo y las TIC's han desempeñado un gran papel, pues han ofertado una infinidad de plataformas y herramientas orientadas a dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

La plataforma Educaplay es una de ellas, según Collaguazo y Barba (2017), “el uso de esta plataforma en las aulas contribuye al aprendizaje de enfoque constructivista al brindar una gama de recursos para tratar los contenidos de las unidades pedagógicas y para despertar el espíritu creativo en los estudiantes y maestros” (p. 12). Con ello la plataforma Educaplay contribuye a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en las diferentes áreas de estudio, para Murillo y Naranjo (2021) “esta plataforma es de carácter participativo, y todos los usuarios se benefician de la labor que ponen en común en la plataforma ya que las actividades se comparten” (p. 34). De esta manera la plataforma ofrece un sinnúmero de beneficios tanto para el docente como para el discente que a continuación se abordará.

#### **4.1.1. ¿Por qué hablar de Educaplay en el aula?**

En la actualidad, el currículo educativo centra su atención en alcanzar una educación de calidad, en donde los estudiantes aprendan a ser autónomos, críticos y reflexivos; todo esto implica un cambio en el rol del docente, quien debe optar por metodologías activas e innovadoras; y, la integración de recursos tecnológicos como es la plataforma Educaplay que se convierte en un buen aliado del aprendizaje, es por ello que, ésta plataforma, es una de las herramientas de gamificación más completa, que se utiliza en el aula para el diseño de actividades con recursos multimedia y que pueden ser utilizadas con los estudiantes para reforzar su aprendizaje (Vásquez 2021, citado en Espinoza y Lagos 2016, p. 27)

La plataforma Educaplay juega un rol fundamental al dinamizar el proceso de

enseñanza- aprendizaje, esto mediante actividades lúdicas e interactivas que sirven para despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, dándoles la oportunidad de conocer nuevas estrategias innovadoras; por lo tanto, “al implementar la plataforma educativa Educaplay se deja de lado prácticas tradicionales y hacemos que las clases sean más participativas, atractivas y dinámicas que despierten el interés de los estudiantes” (Rizzo, 2019, p. 6).

Entonces, ¿por qué hablar de Educaplay en el aula?, según Espinoza (2021), “la plataforma educativa Educaplay permite al docente crear sus propias actividades, compartirlas con otros y escoger desde el repositorio de la plataforma, aquellas actividades que se adapten a su metodología de estudio” (p. 10), de ahí parte la iniciativa de del docente al implementar la plataforma Educaplay en los procesos de enseñanza – aprendizaje y la adapte a su metodología de estudio de acuerdo a las áreas y contenidos que trabaje con los estudiantes.

Esta herramienta se ha empleado como una estrategia de aprendizaje valiosa y significativa tanto para los estudiantes como para el docente, puesto que ello implica el desarrollo de la creatividad, imaginación y habilidades con la tecnología, para obtener aprendizajes significativos en los estudiantes.

En este contexto, ¿cuáles son las principales características que posee Educaplay? el manejo de la plataforma Educaplay es muy sencillo y fácil de utilizar ya que contiene tutoriales multimedia que ayudan al usuario a crear un sinnúmero de actividades, por tal motivo, es importante que los docentes conozcan las siguientes características:

- Es una herramienta profesional, sencilla y gratuita.
- Permite crear diferentes tipos de actividades sin necesidad de instalar ningún programa en el equipo.
- Al crear actividades se puede combinar texto, imágenes y sonido.
- Promueve una sana competitividad, aprendiendo mientras se juega.
- Registra las colecciones de ejercicios educativos y su vinculación a los distintos grupos para su desarrollo.
- Promueve la organización de actividades en las distintas asignaturas y grados de

diferentes sistemas educativos para su fácil localización por otros profesores.

- Favorece la retroalimentación a través de la exportación de informes de resultado en hojas de cálculo. (Jiménez, 2021, p. 15)

Sin duda alguna, el docente debe tener en cuenta cada una de las características mencionadas al momento de trabajar con Educaplay en el aula y de qué manera integrar al proceso de enseñanza- aprendizaje en un área determinada de estudio, de acuerdo con Rizzo (2019), “Educaplay ayuda a los estudiantes a aprender de forma divertida a través del juego” (p. 14); por lo tanto, esta plataforma ayuda al docente a dinamizar el proceso de enseñanza a través de actividades interactivas dirigidas a los estudiantes de una forma divertida donde los alumnos aprenden jugando, permitiendo con ello asimilar y reforzar los conocimientos adquiridos.

#### **4.1.2. Educaplay, ventajas y desventajas**

Los docentes han optado por implementar recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza, entre ellos la plataforma Educaplay, para aplicarlo de forma pedagógica en el aula permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, la misma cuenta con ventajas y desventajas al momento de su uso:

##### Ventajas

- Es una plataforma de fácil acceso.
- Se pueden crear actividades para todos los niveles educativos.
- No es necesario descargarse el programa porque se puede trabajar en línea o sin internet
- Es gratuito y se puede descargar las actividades que se quieran realizar.
- Cuenta con varios idiomas para su uso.
- Posee una gran variedad de juegos educativos que ayudan al desarrollo cognitivo de sus usuarios.

##### Desventajas

- Para algunas actividades es necesario el uso de parlantes y micrófono, cosas que muchas veces no están al alcance de todos los usuarios.
- Cualquier error puede hacer que se pierdan puntos al realizar la actividad.

- La carga de imágenes o audios muchas veces son difíciles si no, se encuentran en el formato adecuado.
- La utilidad de algunos juegos es restringida. (Rosero, 2021, p. 19)

Cabe mencionar que al momento de trabajar con la plataforma Educaplay, se encuentran más ventajas que desventajas, según García y Santillán (2022), “al utilizar Educaplay se obtienen muchas ventajas, no solo apoyan en el proceso de enseñanza-aprendizaje sino también aligeran la carga del docente al evaluar y reforzar los conocimientos impartidos” (p. 13), las mismas que permiten a los docentes desarrollar en los estudiantes algunas habilidades y destrezas, haciendo que los temas impartidos por medio de esta plataforma puedan ser manejados de una manera favorable, que no solamente apoyan al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también motivar a los estudiantes en el refuerzo académico asignado para cada área de estudio; además promueve la imaginación, de acuerdo con los contenidos que se desee trabajar, en la que se pueden trabajar múltiples actividades que les permita a niños y jóvenes aprender de forma divertida.

#### **4.1.3. ¿La plataforma Educaplay, es un medio para crear actividades educativas multimedia?**

Con la finalidad de impartir una educación de calidad en la nueva era, es necesario emplear una herramienta interactiva, como es la plataforma Educaplay, a su vez, esta plataforma les ayuda a desarrollar sus habilidades y destrezas en su proceso formativo. Desde el punto de vista de Díaz (2009) “Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes” (p. 3). Así pues “Educaplay, al ser un recurso didáctico, motiva, optimiza el aprendizaje, facilita la transferencia de nuevos conocimientos, promueve la competitividad y abre nuevas posibilidades para el aprendizaje de los estudiantes” (García y Santillán, 2022, p. 10), por consiguiente al ser un recurso didáctico, esta plataforma permite que el estudiante se motive e interese por aprender nuevos temas lo que beneficia su proceso formativo, con la utilización de la plataforma Educaplay se mejora considerablemente la adquisición de conocimientos por parte del alumnado, puesto que, “el docente cambia el método de enseñanza - aprendizaje que se caracteriza por la utilización única del texto, en lugar de ello, se ofrecen actividades interactivas dirigidas a los estudiantes que potencian sus capacidades y

destrezas” (Chaves et al., 2018, p. 115). Con ello para conocer un poco más de las actividades que ofrece Educaplay es necesario citar a Esparza (2020) quien menciona lo siguiente:

Educaplay es una plataforma virtual para la creación de actividades educativas multimedia. Es un aporte muy bueno para la comunidad educativa que va desarrollándose más en la tecnología. Nos permite crear de forma muy sencilla las actividades con un resultado atractivo y profesional, lo mejor de todo es que no requiere ningún software instalado en el equipo, tan solo un navegador. (p. 35)

Con la implementación de herramientas como Educaplay en los procesos educativos repercuten positivamente en su aprendizaje, lo que permite que los estudiantes de esta generación aprendan de una manera más dinámica dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje. Según, Valverde (2016) “Educaplay es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia, de una forma infopedagógica, educativa, didáctica y lúdica con un resultado atractivo y profesional” (p. 28). Por consiguiente, el usuario aparte de crear sus propias actividades también puede acceder a un extenso repositorio de actividades y juegos desarrollados por otras personas, los cuales están clasificados por categorías, generando una comunidad de aprendizaje, al respecto Solórzano (2021) menciona, “algunas de las actividades que podemos desarrollar en Educaplay son: Adivinanza, Completar, Crucigrama, Diálogo, Ordenar letras, Ordenar palabras, Sopa de letras, Relacionar; Test, Mapa interactivo, Video quiz, Relacionar columnas” (p. 14). Cada actividad posee un video explicativo con su respectiva configuración, en definitiva Educaplay ofrece un sinnúmero de actividades interactivas, fáciles de crear, ya que cada una de estas cuentan con un video explicativo y su respectiva configuración, en la cual se puede establecer el límite de tiempo y así el usuario podrá personalizar cada actividad de acuerdo al área de estudio.

#### **4.2. ¿Por qué hablar de Educaplay en el proceso de enseñanza- aprendizaje?**

Considerando que el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye un procedimiento sistematizado en el que los estudiantes construyen los aprendizajes con la orientación del docente, “son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor” (Abreu et al., 2018, p.15). De tal forma que les permita desarrollar

sus habilidades y las diversas destrezas al momento de utilizar esta plataforma tecnológica, “se reconoce que la actividad por excelencia del alumno es el aprendizaje y la del docente es la enseñanza” (Breijo, 2016, p. 22). Entonces, el principal protagonista dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es el alumno, mientras que, el docente se convierte en su guía al momento de conocer un nuevo contenido, pero es el estudiante el que debe ir construyendo su conocimiento en base a sus experiencias previas y relacionarlo con el nuevo contenido; por lo tanto, “se garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propiciando el desarrollo de su autoperfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social” (Castellanos, 2001, p. 49); sin embargo, para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes es necesario crear contenido significativo, contextual, variado y optar por la plataforma educativa Educaplay que ofrece numerosas actividades, donde los estudiantes aprendan de manera divertida y así alcanzar los aprendizajes esperados.

#### **4.2.1. El constructivismo, el aprendizaje significativo, el aprendizaje colaborativo y el conectivismo como bases teóricas para implementar el educaplay en los procesos de enseñanza - aprendizaje.**

En la actualidad, las nuevas herramientas de educación virtual ofrecen ser transformadoras, con el afán de contribuir de manera significativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, para ello, existen algunas bases teóricas que viabilizan el empleo de este tipo de herramientas; la idea fundamental es sacar el mayor provecho en el aula; y, eliminar las barreras que existen en su utilización. Para, Solorzano (2021) “Educaplay tiene un aporte significativo en el aula debido a que fomenta la motivación en los estudiantes mientras el docente trabaja aspectos puntuales con respecto a las áreas del conocimiento y su evaluación” (p. 23). Por ello, los estudiantes experimentan una forma entretenida de aprender determinados contenidos impartidos por el docente, que implican desarrollar competencias claves para los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Con esto, el proceso de enseñanza – aprendizaje, permite disponer de un docente competente, capaz de aplicar herramientas y recursos adecuados que aseguren en los estudiantes el desarrollo de capacidades y mecanismos de autorregulación siempre dirigidos a alcanzar nuevas metas de aprendizaje por lo cual se proponen las siguientes teorías de aprendizaje para emplear este

tipo de herramientas

El constructivismo, en pedagogía se concibe al aprendizaje como un producto de un proceso de construcción personal-colectiva de nuevos conocimientos, actitudes y vida, a partir de los ya existentes y en cooperación con los compañeros y el facilitador, entonces, al hablar de constructivismo, García (2017) menciona:

El constructivismo, es un modelo educativo donde el educando es el actor importante del aprendizaje, ya que construye de forma activa su conocimiento, relaciona la información nueva con la que posee, así mismo contempla un profesor que promueve el aprendizaje, que propicia situaciones de aprendizaje que permite construir andamiajes para desarrollar el conocimiento en los estudiantes. (p. 5)

Por lo tanto, esta teoría no se basa en la memorización, sino en motivar a los estudiantes a que sean capaces de construir nuevos aprendizajes, ya que construye de forma activa los temas, de forma que va relacionando la información nueva con la que ya posee. En este sentido, el papel del maestro es el de promover el aprendizaje. Según Piaget (1968), el constructivismo supone que la creación del nuevo conocimiento se promueve cuando la persona interactúa con el objeto de conocimiento, él insiste en la necesidad de confrontar lo aprendido en el aula con la realidad, con ello, el constructivismo se basa en una posibilidad brindada al estudiante para que logren construir su propio aprendizaje a través de la guía que el docente constructivista puede dar; el docente es el modelo a seguir y lo que busca es que el alumno logre comprender su realidad en el mundo y a partir de eso resolver las problemáticas de la vida diaria mediante un alumno crítico y reflexivo.

Entonces, el objetivo del aprendizaje se centra en proveer múltiples perspectivas de lo que nos rodea para lograr que la persona que aprende construya su propio entendimiento (Jonassen, 1991) así, los entornos de aprendizaje constructivista con la aplicación de la plataforma Educaplay despierta un gran interés por las posibilidades que esta puede proveer al alumno.

El aprendizaje significativo: trascendencia y asimilación, desde el punto de vista didáctico, el aprendizaje significativo tiene sus exigencias para que se cumpla el proceso de fijación y asimilación de los conocimientos. Para Ausubel (2002) el aprendizaje significativo

se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que, es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos, así el maestro, para lograr un aprendizaje significativo, ha de ir promoviendo en forma continua la participación del estudiante en el proceso educativo, así mismo el aprendizaje significativo es una forma de enseñanza cognitiva que interactúa directamente con las estructuras intelectuales de los individuos y, por último, también se relaciona con la motivación para ayudar a afirmar y apropiarse de los conocimientos (Garcés et al., 2018).

Entonces, el aprendizaje significativo es un proceso activo del ser humano que consiste en unir la nueva información con las experiencias previas del estudiante; por ello se debe considerar el material de apoyo potencialmente significativo, “el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente” (Ausubel, 1983, p. 14).

En cuanto al aprendizaje colaborativo, en la actualidad, los cambios en el contexto educativo exige reformas constantes, en especial los modelos educativos, de ahí surge la necesidad de emplear el aprendizaje colaborativo, que es indudablemente social y por ende “permite construir no tan sólo el conocimiento sino fundamentalmente una convivencia armónica en el que todos tenemos las mismas oportunidades” (Lucero, 2003, p. 17). Por lo tanto, el aprendizaje significativo al ser social es una propuesta de enseñanza basada en los aspectos de cooperación, trabajo en equipo, comunicación y responsabilidad.

En tal sentido, el aprendizaje colaborativo, “se refiere a la actividad que efectúan pequeños grupos de alumnos dentro del aula de clase; éstos se forman después de las indicaciones explicadas por el docente, los integrantes intercambian información, tanto la que activan, como la que investigan” (Glinz, 2005, p. 2). Así el aprendizaje colaborativo se centra en valorar el rol del docente y la importancia de su estilo de enseñanza, para potenciar en los estudiantes determinados contenidos, recursos, materiales y actividades encaminadas a facilitar el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes. Según Pastor (2007) “el trabajo en equipo es fundamental, pero a diferencia del aprendizaje grupal, en el aprendizaje colaborativo no existe un líder, sino que cada uno actúa como líder en la tarea que le ha designado el grupo” (p. 2 ). En tal sentido la importancia del aprendizaje colaborativo radica



en las relaciones docente-discente, entre pares y con la comunidad globalizada, posibilitan el reforzamiento del aprendizaje colaborativo y cooperativo.

A continuación se aborda el conectivismo en los procesos de enseñanza- aprendizaje, en los últimos años esta teoría ha cobrado relevancia particularmente para la sociedad digital, en este contexto, el conectivismo, se concibe como una teoría de aprendizaje, que explica cómo las tecnologías y el internet han creado grandes oportunidades para que los estudiantes aprendan más rápido y mejor, compartan información en línea y entre ellos (Basurto et al., 2021).

Según Siemens (2004):

El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en la sociedad donde el aprendizaje ya no es una actividad interna, individualista. El aprendizaje definido como conocimiento accionable puede residir fuera de nosotros, dentro de una organización o una base de datos. (p. 4)

Así, el conectivismo se caracteriza por tomas de decisión que son en sí mismas un proceso de aprendizaje, de tal manera es necesario, escoger qué aprender y “el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante” (Ovalles, 2014, p. 77). Desde esta perspectiva, cada una de las bases teóricas de aprendizaje antes mencionadas, tienen estrecha relación con la herramienta tecnológica Educaplay, que permite que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea más dinámico e innovador.

Por tanto, la teoría conectivista se aplica por medio de internet, por lo que, “el estudiante necesita ampliar su instrucción lo puede hacer traspasando esas redes informáticas diversas en contenidos e información” (Solórzano & García, 2016, p. 18). En la actualidad el docente tiene nuevos retos que resolver, ya que estamos inmersos en la era digital, donde cualquier sujeto tiene a su alcance grandes cantidades de información, por lo que, el docente tiene que estar al tanto de esta realidad, llamada virtual. Así pues, las teorías de aprendizaje permiten estructurar el proceso de aprendizaje y enseñanza, respondiendo a cada una de las pautas marcadas que se centran en potenciar determinados aspectos en los discentes. En definitiva, el maestro es el encargado de proporcionar diversas teorías y medios de enseñanza, que son componentes activos en todo proceso dirigido al desarrollo de aprendizajes donde los

alumnos aprenden de manera dinámica y divertida. Por consiguiente, podemos identificar que las teorías en conjunto, son bases teóricas fundamentales para implementar la plataforma educaplay en los procesos de enseñanza - aprendizaje, mismas que dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula entre docentes y estudiantes.

#### **4.2.2 La herramienta Educaplay, un recurso dinamizador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

Las nuevas tecnologías, entre ellas las herramientas multimedia, nos permiten aprovechar diversas posibilidades en distintas áreas y niveles educativos, para mejorar y dinamizar nuestra labor docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje, según Espinoza (2021) “La plataforma Educaplay es una plataforma educativa libre y gratuita que permite la creación de actividades multimediales e innovadoras para su utilización en los procesos de enseñanza - aprendizaje, de fácil uso tanto para docentes como estudiantes” (p. 13). Con ello la utilización de la plataforma educativa Educaplay en los procesos de enseñanza – aprendizaje en los últimos años ha ido adquiriendo gran importancia tanto para el docente, que le ayuda a planificar y organizar los diferentes recursos; como al estudiante, que aprende a través de las diferentes herramientas de forma dinámica e innovadora. Al respecto, Bravo & Ferreira (2018) “Los docentes deben, buscar cómo llegar a los estudiantes, la responsabilidad de facilitar el material y herramientas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, deben ser motivadores, orientadores, facilitadores durante toda la clase, deben ser guías” (p.11). Con las nuevas herramientas tecnológicas, entre ellas la herramienta Educaplay, permite la dinamización de la educación gracias a sus características y a su amplio campo de acción pues se puede aplicar a diversas asignaturas, todo depende de la creatividad del docente o estudiante, así la UNESCO (2020), recomienda “Educaplay como alternativa para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, así el uso de esta plataforma nos ayuda a la creación de actividades interactivas que promuevan la interacción de los actores educativos y potencien la asimilación de los saberes impartidos” (p. 4 ).

Es necesario que tanto los docentes como estudiantes aprovechen al máximo las utilidades que nos ofrece Educaplay con la finalidad de ir innovando los procesos de enseñanza – aprendizaje en el aula. enseñándoles nuevos métodos de aprendizaje que se deben implementar en las instituciones educativas actuales para mejorar el rendimiento académico

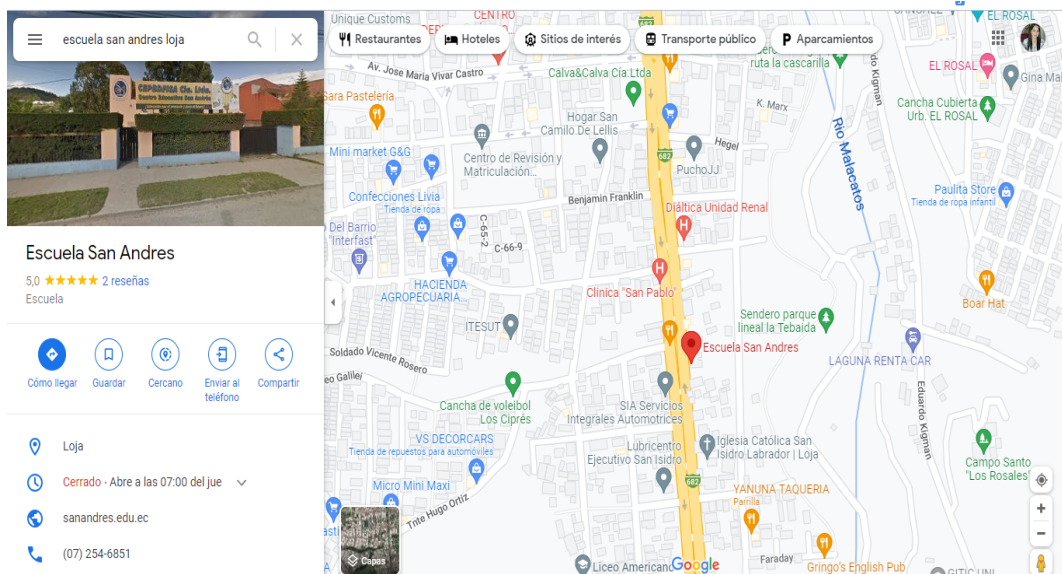
de toda la comunidad educativa. En este sentido; la plataforma Educaplay juega un rol fundamental al dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante actividades lúdicas e interactivas que sirven para despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, dándoles la oportunidad de conocer nuevas estrategias que sean innovadoras.

## 5. Metodología.

### 5.1 Área de estudio

El presente trabajo de investigación se desarrolló en el subnivel medio de E.G.B. de la Escuela de Educación Básica San Andrés. Este centro educativo se ubica en la zona urbana de la ciudad de Loja, calles Av. Pio Jaramillo y Galileo Galilei, parroquia San Sebastián, en el cantón y provincia de Loja.

El código AMIE que lo identifica es:11H000185, pertenece al circuito C07\_13\_14, distrito 11D01, régimen Sierra y es de sostenimiento particular. El tipo de educación que ofrece es regular; los niveles educativos que oferta son: Inicial y Educación General Básica (subnivel preparatorio, elemental y medio). Funciona en jornada matutina con modalidad presencial.



Nota. Ubicación de la Escuela de Educación Básica San Andrés

### 5.2. Procedimiento.

#### 5.2.1 Enfoque metodológico.

El enfoque que utilizó para esta investigación es el cuantitativo, que según Hernández-Sampieri R. (2018), en su libro “Las tres rutas de la Investigación Científica: Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto”, plantea que este enfoque “se vincula a métodos

matemáticos. La ruta cuantitativa es apropiada cuando queremos estimar las magnitudes u ocurrencia de los fenómenos y probar hipótesis” (p. 5). Además, sus hallazgos son considerados como un conocimiento objetivo.

### ***5.2.2 Técnica.***

La técnica para Guillermo; Díaz y otros (2002), “es un conjunto de mecanismos, sistemas y medios de dirigir, recolectar, conservar, reelaborar y datos” (p. 27). Facilita la sistematización de la información recogida en el campo de estudio. Para esta investigación la técnica que se empleó es la encuesta, que según Monje (2011), son “estudios que obtienen datos mediante entrevistas a personas de manera ordenada y objetiva” (p. 137). La encuesta en este estudio permitió identificar de manera rápida las estrategias que emplean los docentes al impartir sus clases.

### ***5.2.3 Tipo de diseño.***

El diseño de esta investigación es transversal el cuál según Hernández-Sampieri y Cols (2003), “recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar incidencias e interrelación en un momento dado” (p. 270). Este diseño aportará significativamente a la comprensión de nuestras variables estudiadas.

### ***5.2.4 Unidad de estudio.***

La institución educativa Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés” cuenta con 13 docentes y 95 estudiantes que serían la población total identificada en esta investigación.

### ***5.2.5 Muestra y tamaño de la muestra.***

La muestra que se ha considerado es de 30 estudiantes del subnivel de Básica Media en la Escuela de Educación Básica “San Andrés”, para Otzen y Manterola (2017) “el muestreo tiene por objetivo estudiar las relaciones existentes entre la distribución de una variable "y" en una población "z" y la distribución de esta variable en la muestra a estudio” (p. 227).

### ***5.2.6 Instrumentos.***

Para esta investigación se utilizó como instrumento el cuestionario que para Hernández

(2012) se debe diseñar con el fin de medir las variables conceptualizadas al plantear su problema de investigación y “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p. 217).

### **5. 3 Procesamiento y análisis de datos**

Para alcanzar el objetivo general del presente proyecto de investigación se usó el siguiente proceso para cada uno de los objetivos específicos:

- Para el primer objetivo específico, se caracterizó la plataforma Educaplay y las posibilidades que brinda para dinamizar los procesos de enseñanza – aprendizaje, donde primeramente se realizó la búsqueda bibliográfica en diferentes fuentes de investigación, luego se analizó la información para seleccionar lo más relevante y finalmente se sistematizó lo más importante y sobresaliente de acuerdo a las variables.
- Para el segundo objetivo específico, se determinará el uso de la plataforma educaplay en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”. Con la finalidad de cumplir con este objetivo primeramente se elaboró la técnica de la encuesta que fue utilizada para recolectar la información en los estudiantes y seguidamente se realizó el análisis de los resultados.
- Para el tercer objetivo específico, se propone una guía de actividades dirigida a docentes para integrar la plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje. Para dar cumplimiento a este objetivo se realizó una sistematización y análisis del punto de vista del estudiante, luego se socializó la guía de actividades relacionadas con la implementación de la herramienta tecnológica Educaplay como medio para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel medio de EGB.

## 6. Resultados.

El presente estudio se desarrolló en la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés” de la ciudad de Loja, esta institución es particular y acoge un total de 108 personas, de ellos 95 son estudiantes, 10 docentes y 3 administrativos, quienes buscan mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje con estrategias innovadoras.

Para el trabajo de investigación se seleccionó 30 estudiantes del subnivel de básica media, con el objeto de investigar ¿cómo se integra la plataforma educaplay como medio para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el subnivel medio de E.G.B. de la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”? A continuación, se muestran los resultados de la información recolectada y tabulada a partir de las categorías, variables e indicadores.

En lo que se refiere a la utilización de las TICs, se realizó la primera pregunta dirigida a conocer si los estudiantes para realizar las actividades en el aula utilizan las TICs.

**Tabla 1.** Utilización de las TICs

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	9	30%
A veces	20	67%
Nunca	1	3%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

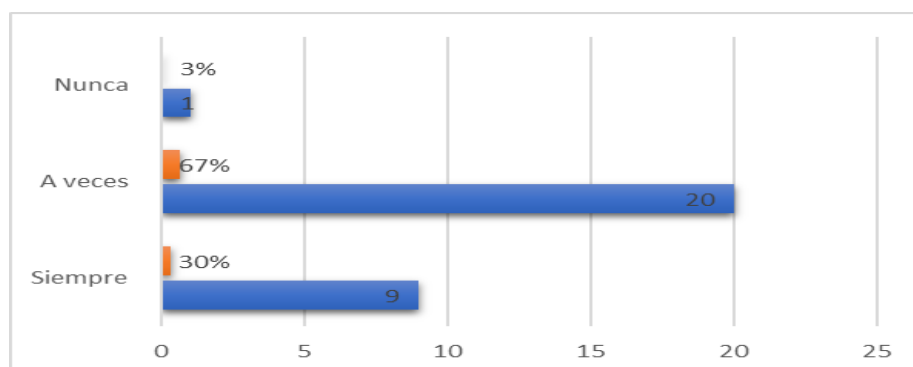


Figura 1. Utilización de las TICs

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 1, del grupo de niños encuestados, un 67% de alumnos afirman que, para realizar las actividades en el aula, a veces utilizan las TICs; mientras que, el 30% responden que siempre se utiliza las TICs en el aula y solo un 3% responden que nunca se utilizan las TICs en el aula, dando así un total del 100% de los niños encuestados.

Por lo tanto, se evidencia que los estudiantes de esta institución a veces utilizan las TICs en sus aprendizajes dentro del aula lo que favorece mucho en el desarrollo de las capacidades que poseen los estudiantes.

En lo que respecta a las plataformas que los estudiantes utilizan y con qué frecuencia lo hacen, están:

**Tabla 2.** Plataformas que los estudiantes utilizan con más frecuencia.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Educaplay	17	57%
Quizziz	13	43%
Kahoot	0	0%
Geneally	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

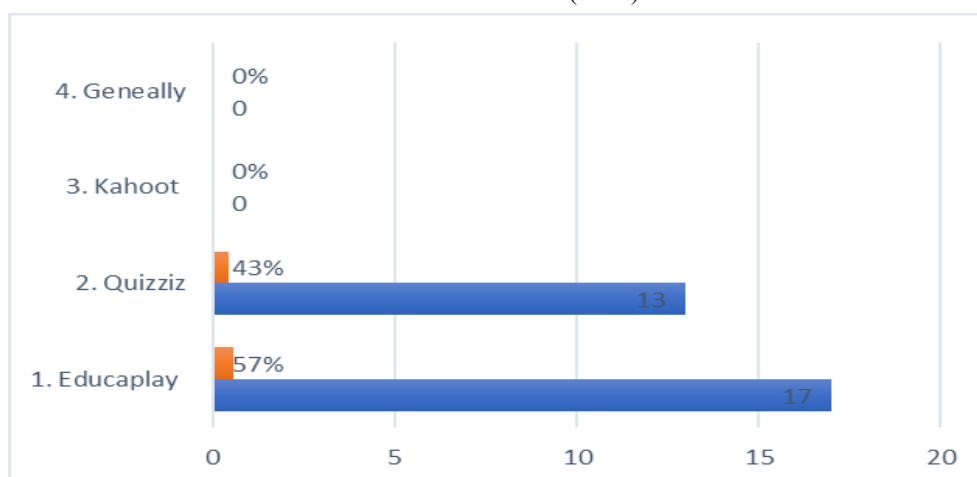


Figura 2. Plataformas que los estudiantes utilizan con más frecuencia.



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

Conforme a los datos obtenidos en la tabla 2, del grupo de niños encuestados, un 57% de alumnos afirman haber utilizado la plataforma Educaplay; mientras que, el 43% responden haber utilizado el Quizziz en el proceso de enseñanza - aprendizaje, dando así un total del 100% de los niños encuestados.

De esta manera, se evidencia que la mayoría de estudiantes de esta institución conocen y utilizan Educaplay con más frecuencia que otras plataformas educativas.

En cuanto a las características de la plataforma Educaplay, los estudiantes responden:

**Tabla 3.** Características de la plataforma Educaplay

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Dinámica	24	80%
Motivadora	06	20%
Fácil de usar	0	0%
Difícil de usar	0	0%
TOTAL	30	100%

**Fuente:** Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés

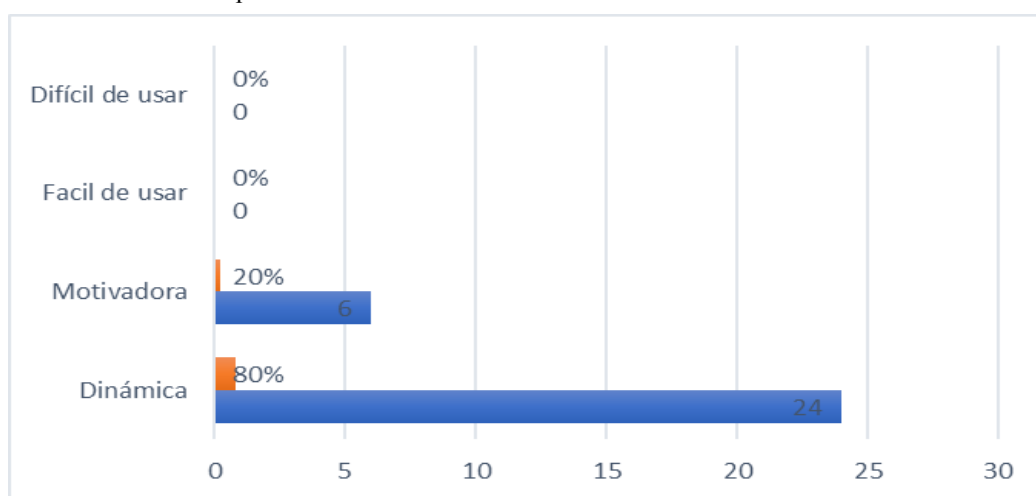


Figura 3. Características de la plataforma Educaplay

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

De los datos obtenidos en la tabla 3, del grupo de niños encuestados, un 80% de alumnos afirman que la plataforma Educaplay es dinámica, por otra parte el 20% de alumnos responden que la plataforma es motivadora, dando así un total del 100% de los niños encuestados.

Así, se evidencia que la mayoría de estudiantes del subnivel medio afirman que la plataforma es más dinámica a diferencia de otras plataformas educativas.

Acerca de las actividades desarrollan los estudiantes con mayor frecuencia en la plataforma Educaplay, se encuentran los siguientes resultados:

**Tabla 4.** Actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Crucigramas	07	23%
Test	05	17%
Sopa de letras	18	60%
Mapas interactivos	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

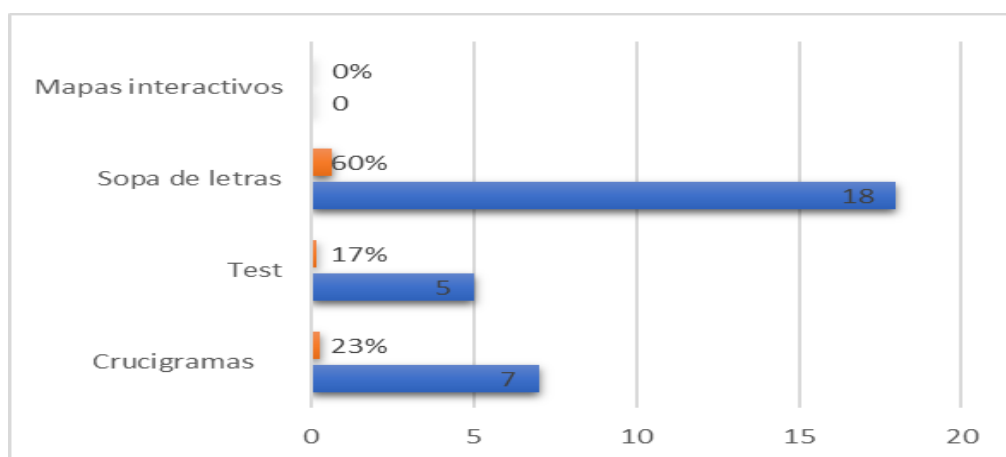


Figura 4. Actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 4, del grupo de niños encuestados, un 60% de alumnos afirman que las actividades desarrolladas con mayor frecuencia en la plataforma Educaplay es la sopa de letras, por otra parte el 23% de alumnos responden que las actividades más utilizadas en ésta plataforma, son los crucigramas; mientras que, el 17% responden que los test son las actividades que más utilizan de esta plataforma educativa, dando así un total del 100% de los niños encuestados.

Así, se evidencia que la mayoría de estudiantes del subnivel medio afirman que la plataforma es más dinámica a diferencia de otras plataformas educativas, lo que contribuye de manera significativa en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las diferentes áreas de estudio que se aborden.

En relación a las asignaturas que trabajan los docentes dentro de la plataforma Educaplay están:

**Tabla 5.** Asignaturas trabajadas en la plataforma Educaplay

<b>Ítems</b>	<b>Frecuencia (f)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Lengua y Literatura	05	17%
Matemáticas	16	53%
Ciencias Naturales	04	13%
Estudios Sociales	05	17%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

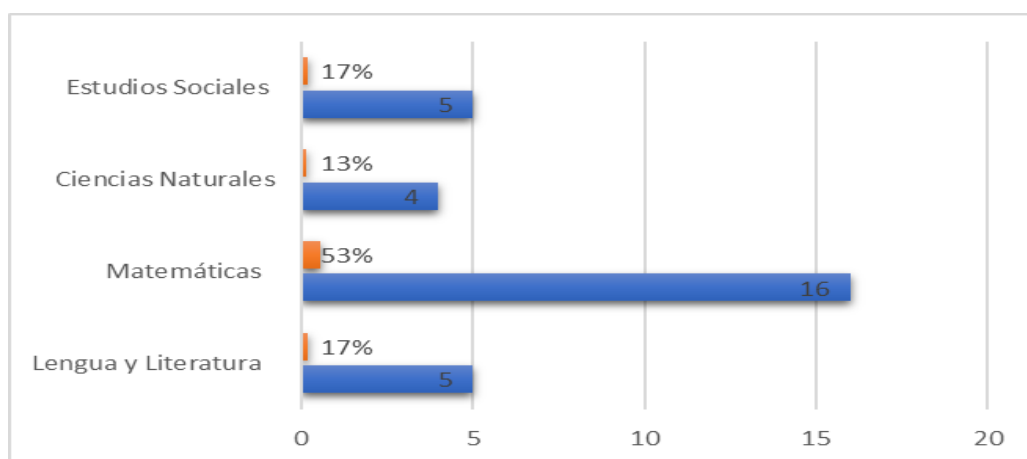


Figura 5. Asignaturas trabajadas en la plataforma Educaplay

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

Conforme a los datos obtenidos en la tabla 5, del grupo de niños encuestados, un 53% de alumnos afirman que en la asignatura que emplean los maestros con mayor frecuencia al momento de impartir un contenido es en el área de matemática; el 17% de alumnos responden que es en la asignatura de Lengua y Literatura que se emplea con mayor frecuencia el uso de esta plataforma; mientras que, otro 17% también responden que la plataforma es utilizada en la asignatura de estudios sociales, y solamente un 13% en la asignatura de Ciencias naturales, dando así un total del 100% de los niños encuestados.

Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes del subnivel medio afirman que en la asignatura de matemática se utiliza con mayor frecuencia la plataforma Educaplay.

Con relación, a la plataforma Educaplay, de alguna manera ayudan a comprender las temáticas abordadas en el aula, los estudiantes mencionan:

**Tabla 6.** La plataforma Educaplay ayuda en las temáticas abordadas en el aula.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	23	77%
A veces	07	23%
Nunca	0	0%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

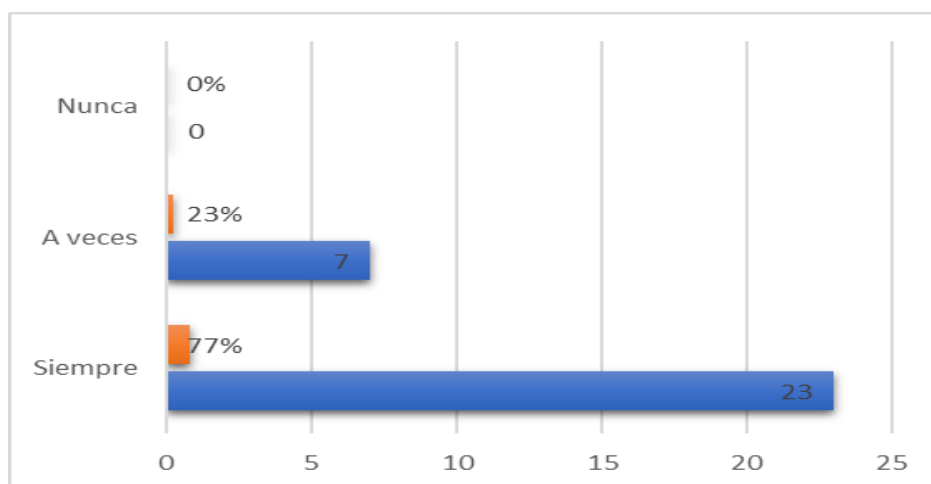


Figura 6. La plataforma Educaplay ayuda en las temáticas abordadas en el aula.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 6, del grupo de niños encuestados, un 77% de alumnos responden que el uso de la plataforma Educaplay, siempre ayuda a comprender las temáticas abordadas; y, el 23% afirman que la plataforma educativa Educaplay a veces ayuda a comprender las temáticas abordadas. De esa forma nos da un total del 100% de los niños encuestados.

Se evidencia que el uso de la plataforma Educaplay, siempre ayuda a los estudiantes a comprender de mejor manera las temáticas impartidas por los docentes en sus clases.

Con respecto a los momentos en los que el docente emplea la plataforma Educaplay, se encuentran los siguientes resultados:

**Tabla 7.** Momentos en que se emplea la plataforma Educaplay.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Al inicio de la clase	12	40%
Desarrollo de la clase	05	17%
Al final de la clase	06	20%
En tareas	03	10%

Nunca	04	13%
TAREAS	3	10%
Final de la clase	6	20%
Desarrollo de la clase	5	17%
Inicio de la clase	12	40%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

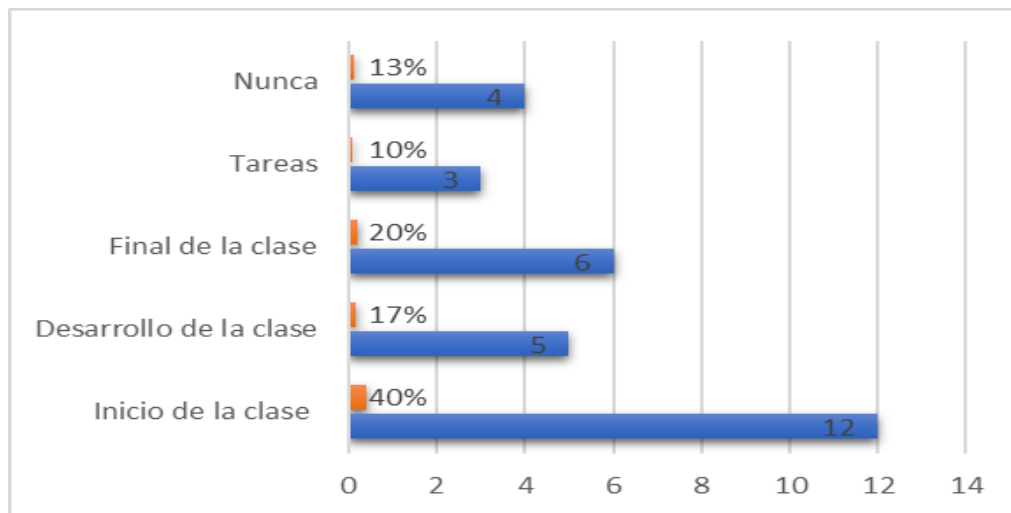


Figura 7. Momentos en que se emplea la plataforma Educaplay.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

De los datos obtenidos en la tabla 7, del grupo de niños encuestados, un 40% de alumnos afirman que el maestro emplea la plataforma Educaplay al inicio de la clase; el 20% responde que al finalizar la clase el docente trabaja con plataforma Educaplay; el 17% confirman que el momento que se aplica es en el desarrollo de la clase; mientras que, un 13% afirman que el docente nunca emplea la plataforma Educaplay en los procesos de enseñanza - aprendizaje, por último se hace presente 10% de estudiantes que contestan que el docente emplea la plataforma al momento de enviar tareas a los estudiantes. Dando así un total del 100% de los niños encuestados.

De esta manera, se evidencia que los maestros emplean la plataforma Educaplay en un alto porcentaje al inicio de la clase, lo cual siempre ayuda a los estudiantes a comprender de mejor manera las temáticas impartidas por los docentes en sus clases.

En cuanto a las actividades que los estudiantes desarrollan en la plataforma Educaplay están:

**Tabla 8.** Ventajas de la plataforma Educaplay.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Fáciles	12	40%
Medianamente fáciles	13	43%
Difíciles	05	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

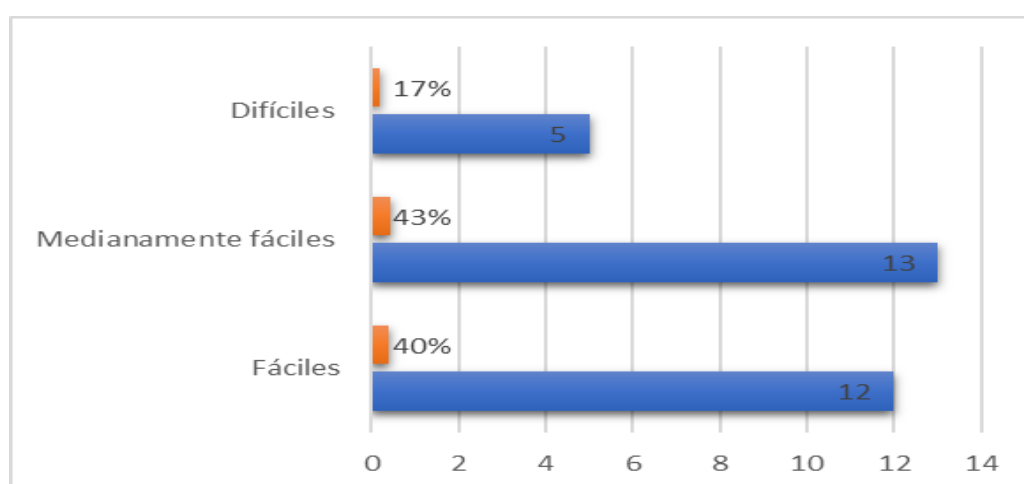


Figura 8. Ventajas de la plataforma Educaplay.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 8, del grupo de niños encuestados, un 43% de alumnos responden que las actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay son, medianamente fáciles para trabajar; mientras que, el 40% afirman que las actividades de la plataforma educativa Educaplay son fáciles para trabajar una temática; por otra parte, un 17% de los estudiantes mencionan que estas actividades que ofrece Educaplay son difíciles al momento de trabajar. Así nos da un total del 100% de los niños encuestados.

Por lo tanto, se evidencia que para la mayoría de niños las actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay son medianamente fáciles para trabajar y que contribuyen al desarrollo de aprendizajes significativos para los estudiantes.

Referente a las asignaturas en las que a los alumnos del subnivel de básica media les gustaría utilizar la plataforma Educaplay son:

**Tabla 9.** Asignaturas que a los alumnos les gustaría utilizar la plataforma Educaplay.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Lengua y Literatura	11	36%
Matemáticas	08	27%
Ciencias Naturales	06	20%
Estudios Sociales	05	17%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

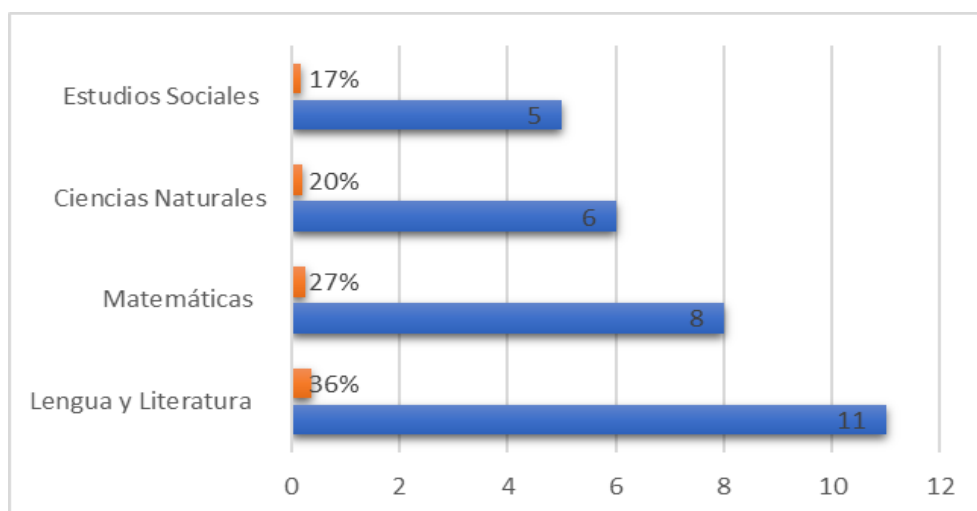


Figura 9. Asignaturas que a los alumnos les gustaría utilizar la plataforma Educaplay.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

Conforme a los datos obtenidos en la tabla 9, del grupo de niños encuestados, un 36% de alumnos responden que en la asignatura de Lengua y Literatura les gustaría utilizar con mayor frecuencia la plataforma Educaplay; el 27% de alumnos responden que en la asignatura de matemática les gustaría trabajar con mayor frecuencia; mientras que otro 20% les gustaría trabajar esta plataforma en la asignatura de ciencias naturales, y solamente un 17% en la asignatura de estudios sociales, dando así un total del 100% de los niños encuestados.



Por lo tanto, se puede evidenciar que la mayoría de estudiantes del subnivel medio afirman que les gustaría trabajar la plataforma Educaplay con mayor frecuencia en la asignatura de Lengua y Literatura, para comprender de mejor manera los contenidos.

Con respecto a los momentos en los que a los estudiantes les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay es:

**Tabla 10.** Momentos en los que a los estudiantes les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay.

Ítems	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Al inicio de la clase	06	20%
Desarrollo de la clase	11	36%
Al final de la clase	05	17%
En tareas	08	27%
TOTAL	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés (2022).

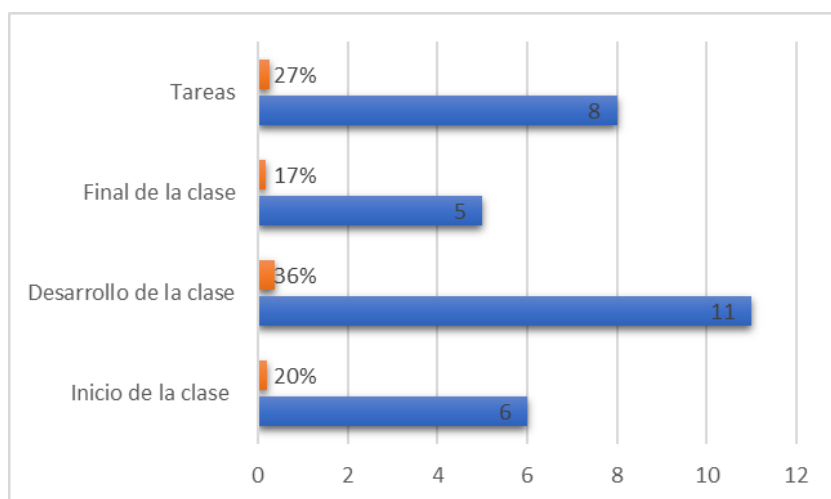


Figura 10. Momentos en los que a los estudiantes les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay.

Fuente: Estudiantes del subnivel de básica media de la Escuela Particular San Andrés.

De los datos obtenidos en la tabla 10, del grupo de niños encuestados, un 36% de alumnos afirman que les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay al inicio de la clase; el 27% responde que les gustaría trabajar con plataforma Educaplay en sus tareas, el 20%

confirman que en el momento que les gustaría trabajar con Educaplay al inicio de la clase; mientras que, un 17% afirman que les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay al final de la clase, dando de esta manera un total del 100% de los niños encuestados.

Se evidencia que a la mayoría de estudiantes les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay al momento del desarrollo de la clase, para así comprender de mejor manera los contenidos y temáticas abordadas por los docentes en sus clases.

## 7. Discusión

Actualmente, en internet se encuentran varias plataformas que pueden integrarse en los procesos de enseñanza – aprendizaje de forma dinámica. Existe una infinidad de posibilidades, así como una infinidad de usos; sin embargo, para el presente estudio se ha considerado la plataforma Educaplay que goza de algunas características y beneficios frente a otras plataformas, tal como lo menciona Rizzo (2019) “al implementar la plataforma educativa Educaplay se deja de lado prácticas tradicionales y hacemos que las clases sean más participativas, atractivas y dinámicas que despierten el interés de los estudiantes” (p. 6), desde esta perspectiva y considerando que para el 80% de alumnos encuestados es una plataforma dinámica y completa, que “se utiliza en el aula para el diseño de actividades con recursos multimedia y que pueden ser empleadas con los estudiantes para reforzar su aprendizaje” (Vásquez 2021, citado en Espinoza y Lagos, 2016, p. 27). Se recomienda su uso de manera frecuente, pues motiva y genera atención en el estudiante.

Ahora bien, no cabe duda que educaplay aporta significativamente en el aula debido a que “fomenta la motivación en los estudiantes mientras el docente trabaja aspectos puntuales con respecto a las áreas del conocimiento y su evaluación” (Solorzano (2021, p. 23). Es por ello que, en los resultados obtenidos del trabajo se pudo evidenciar a un 77% de alumnos que responden al uso de la plataforma Educaplay, siempre ayuda a comprender las temáticas abordadas, en especial en la asignatura de matemáticas. De esta manera, la plataforma Educaplay juega un rol fundamental al dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje, esto mediante actividades lúdicas e interactivas que sirven para despertar la curiosidad y el interés de los estudiantes, dándoles la oportunidad de conocer nuevas estrategias que sean innovadoras, por ende “los docentes deben, buscar cómo llegar a los estudiantes, la responsabilidad de facilitar el material y herramientas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, deben ser motivadores, orientadores, facilitadores durante toda la clase, deben ser guías” (Bravo & Ferreira, 2018, p.11).

Entonces, la plataforma Educaplay es un mecanismo educativo que sirve para la creación de diferentes actividades dirigido a usuarios de todas las edades, se constituye en un método de evaluación, refuerzo de clases, aplicación de juegos interactivos y de motivación (Alzaga, 2020, p. 3) por ello contribuye al aprendizaje de los estudiantes, permite obtener y compartir

una gran cantidad de información frente a otras plataformas, así como aprender de forma interactiva por medio de actividades que ofrece; por lo tanto, “el entorno lúdico de esta plataforma produce aumento en la motivación de los alumnos, capta su atención, fomenta un papel activo, espíritu competitivo y les ayuda a sumergirse en el tema tratado para lograr un aprendizaje significativo” (Menes, 2020, p. 20), de ahí que, en los resultados del trabajo se pudo evidenciar que un 57% de alumnos afirman haber utilizado la plataforma Educaplay con más frecuencia que otras plataformas educativas e incluso en un gran porcentaje les gustaría que se emplee en el desarrollo de la clase, puesto que el 40% de alumnos afirman que los maestros emplean la plataforma Educaplay al inicio de la clase, por lo tanto, se evidencia que los docentes no emplean con tanta frecuencia la plataforma Educaplay en los procesos de enseñanza – aprendizaje, por lo que se recomienda hacer uso de esta plataforma educativa en el desempeño académico, es decir, incluir actividades lúdicas y dinámicas que renueven el proceso de enseñanza – aprendizaje considerando que el Educaplay contribuye a mejorar los aprendizajes, en diferentes asignaturas y en distintas edades (Collaguazo, 2016), aporta en el dinamismo de los estudiantes y ayuda de forma considerable en la mediación del proceso de enseñanza aprendizaje (Anahuarqui, 2021).

Las nuevas herramientas tecnológicas ocupan una función clave dentro del ámbito educativo, mismas que proporcionan una serie de actividades, permitiendo que el trabajo sea más personalizado de una forma rápida y eficaz a diferencia del resto de plataformas, según Espinoza (2021) la plataforma Educaplay es libre y gratuita permite la creación de actividades multimediales e innovadoras para su utilización en los procesos de enseñanza - aprendizaje, de fácil uso tanto para docentes como estudiantes, con ello, la plataforma Educaplay es muy importante para la interacción entre docente – estudiante, ya que ofrece un sinnúmero de actividades que van a ayudar al alumno aprender de forma dinámica y divertida. Por lo tanto, “algunas de las actividades que se puede desarrollar en Educaplay son: Adivinanza, Completar, Crucigrama, Diálogo, Ordenar letras, Ordenar palabras, Sopa de letras, Relacionar; Test, Mapa interactivo, Video quiz, Relacionar columnas, Mosaico y Ruleta de palabras” (Solórzano, 2021, p. 14). En este sentido, mediante los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los estudiantes, un 60% de alumnos afirman que las actividades desarrolladas con mayor frecuencia en la plataforma Educaplay es la sopa de letras. Sin embargo, en esta plataforma educativa, existen varias actividades en las que el docente puede

hacer uso e impartir cualquier contenido de algún área en específico. Se deduce entonces que aunque se usa la plataforma no se la ha explotado de manera profunda, por ello se recomienda su empleo en los diferentes momentos del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que en los últimos años ha ido adquiriendo gran importancia tanto para el docente, que le ayuda a planificar y organizar los diferentes recursos; como al estudiante, que aprende a través de las diferentes herramientas de forma dinámica e innovadora.

Finalmente, la plataforma Educaplay, permite la dinamización de la educación gracias a sus características y a su amplio campo de acción, pues se puede aplicar a diversas asignaturas, todo depende de la creatividad del docente o estudiante, así la UNESCO (2020), recomienda el uso del Educaplay como alternativa para motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, de tal manera que, ayude a la creación de actividades interactivas que promuevan la interacción de los actores educativos y potencien la asimilación de los saberes impartidos.

En este sentido, “la herramienta Educaplay es muy necesaria para la interacción del estudiante y docente en donde el primero logra un aprendizaje a largo plazo teniendo en cuenta la dinámica al momento de aprender” (Anahuarqui, 2021, p. 16). En ese contexto es necesario considerar que de acuerdo a los datos obtenidos, un 77% de alumnos responden que el uso de la plataforma Educaplay, siempre ayuda a comprender las temáticas abordadas, y el 23% afirman que la plataforma educativa Educaplay a veces ayuda a comprender las temáticas abordadas. Con ello, se evidencia que el uso de la plataforma Educaplay, siempre ayuda a los estudiantes a comprender de mejor manera las temáticas impartidas por los docentes en sus clases mejorando el proceso de enseñanza - aprendizaje.

No obstante, Educaplay es una plataforma muy práctica para la realización de actividades interactivas que ayudan a reforzar los conocimientos de los estudiantes de forma divertida que posibilitan el desarrollo de habilidades como la comprensión y el uso de conceptos.

## **8. Conclusiones.**

La plataforma Educaplay se caracteriza por su versatilidad, fácil manejo y las posibilidades que brinda para dinamizar los procesos de enseñanza – aprendizaje dentro del aula. Esta plataforma resulta ser un recurso didáctico de fácil acceso, tanto para el docente como para el alumno, misma que ofrece una metodología constructivista, gracias a su variedad de actividades que generan espacios más lúdicos y dinámicos.

Mediante la encuesta realizada a los estudiantes del Subnivel medio de EGB se determina que Educaplay es una plataforma muy utilizada por los docentes y estudiantes permitiendo desarrollar las capacidades que posee el alumno, así a la mayoría de estudiantes encuestados les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura, para así comprender de mejor manera los contenidos y temáticas abordadas por los docentes en sus clases.

Si bien la plataforma Educaplay es utilizada por la mayor parte de los docentes, ésta está siendo subutilizada por el desconocimiento de todas sus ventajas y de la integración estratégica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En los resultados se evidencia que a la mayoría de estudiantes encuestados les gustaría trabajar con la plataforma Educaplay en el momento del desarrollo de la clase, para así comprender de mejor manera los contenidos y temáticas abordadas por los docentes en sus clases, lo que dinamiza el proceso de enseñanza – aprendizaje, compartiendo un sinnúmero de actividades multimedia y juegos de tipo educativo.

## **9. Recomendaciones**

Se recomienda a los docentes utilizar la plataforma Educaplay como un recurso tecnológico e innovador dentro del aula, porque brinda grandes beneficios al momento de construir aprendizajes, por ello se sugiere realizar actividades en la plataforma de forma continua, considerando la diversificación, el tiempo y la duración que se le asigne para evitar rechazo en los estudiantes.

Se sugiere a los docentes y directivos estar en constante capacitación sobre el uso y manejo de nuevos recursos tecnológicos, para mejorar el proceso de enseñanza en los estudiantes y garantizar de esta forma ambientes de aprendizajes didácticos, interactivos, dinámicos e innovadores para los estudiantes, sobre todo en el área de Lengua y Literatura que es donde los estudiantes requieren mayor comprensión de los contenidos.

Se recomienda, a todas las autoridades y docentes que conforman la Escuela de Educación Básica “San Andrés” hacer uso de la “Guía didáctica sobre el uso y aplicación de Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje”, para fomentar en los docentes la innovación y en los estudiantes participación activa a través de clase lúdicas y dinámicas.

Se sugiere a los docentes, trabajar con la plataforma Educaplay en el momento del desarrollo de la clase, para así comprender de mejor manera los contenidos y temáticas abordadas por los docentes en sus clases, lo que dinamizará el proceso de enseñanza – aprendizaje, compartiendo un sinnúmero de actividades multimedia y juegos de tipo educativo.

## 10. Bibliografía

Abreu, Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. MENDIVE. Revista de Educación, 16(4), 610-623.

Anahuarqui, A. F. (2021). Herramienta colaborativa educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la escuela de educación básica “Jerusalén” (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).

Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. 2ª edición, Barcelona: Paidós Ibérica.

Ausubel, D., Novak., J. D., y Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.

Alzaga, A. (12 de Noviembre de 2020). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? Obtenido de Observatorio de Tecnología educativa: <https://intef.es/wpcontent/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>

Basurto-Mendoza, S. T., Moreira-Cedeño, J. A., Velásquez-Espinales, A. N., & Rodríguez-Gámez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Polo del Conocimiento, 6(1), 234-252.

Breijo, T. (2016) ¿Cómo enseñar y cómo aprender para formar competencias profesionales?: un enfoque didáctico desarrollador. Editorial: Universidad de Santander.

Bravo, K., y Ferreira, M. (2018). Enseñanza y Aprendizaje de Ondas y Óptica desde el Conectivismo. Revista Arjé, 12(22), 136-142. Disponible en <http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/bitstream/handle/654321/2462/art18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Castellanos, D. y otros (2001). Hacia una concepción del aprendizaje desarrollador. Instituto Superior Pedagógico «Enrique José Varona». La Habana.

Collaguazo, E. (2016). Chicago: Aplicación de la técnica informática educaplay, Recuperado de:<http://oaji.net/articles/2017/5533-1509980211.pdf>

Chaves, A., Albarello, F., Izquierdo, P., Salazar, F., Guevara, C., Pusdá, M., & Gallegos, M. (2018). Las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas. EGREGIUS ediciones. <https://bit.ly/3lz112Y>

Díaz, G y otros (2002) Metodología de la Investigación Científica. Editora Universitaria. Santo Domingo, República Dominicana.

Díaz, S (2009). “Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos”.

Esparza, B. (2020). La educación virtual en el desarrollo de la lectura comprensiva en los estudiantes del tercer nivel, de la carrera de educación básica, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato, durante el periodo académico. (Tesis de Licenciatura). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32285/1/Tesis%20final.pdf>

Espinoza Torres, L. A. (2021). La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ismael Pérez Pazmiño del cantón Pedro Carbo (Master's thesis).

García Calle, J. G., & Santillán Picuasi, Ñ. M. (2022). Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de EGB. De la UE. Víctor Manuel Guzmán, Ibarra, febrero-julio 2021 (Bachelor's thesis).

García, L. (2017): “El constructivismo y su aplicación en el aula. Algunas consideraciones teórico-pedagógicas”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2017). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/constructivismo-aula.html>

Garcés et al., (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. Vol.1, No. 376 - (2018) <https://revistadigital.uce.edu.ec>

Glinz, P. (2005). Un acercamiento al trabajo colaborativo. Revista iberoamericana de educación, 36(7), 1-14.

Hernández, O. (2012). Estadística Elemental para Ciencias Sociales. (Tercera Edición). San José, Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.

Hernández Sampieri, R, Fernández, C & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª ed.). México: McGrwall Hill Education. Hernández, R., Méndez, S. y Mendoza, C. (2014). Capítulo 1. En Metodología de la investigación, página web de Online Learning Center. Consultado en la red mundial el 29 de abril de 2015 <https://goo.gl/wDW6Ce>

Hernández-Sampieri R. (2018). Las tres rutas de la investigación científica: Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto. En: Hernández-Sampieri R. Metodología de la investigación. 7.º ed. México: Mc Gray Hill Education.

Hernández Sampieri y cols. (2003). Metodología de la Investigación; Ed. Mc Graw Hill Interamericana, 3ªed. México.

Jiménez, V. (2021). La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa EC. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5383>

Johnson, David W. Johnson, Roger T. Johnson, Holubec, E. (1995). Los Nuevos Círculos De Aprendizaje. Eua, Ascd.

Jonassen, D.H. (1991). Objectivism versus Constructivism: Do we need a new Philosophical paradigm? *Educational Research Technology & Development*, 39, 5-14.

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(1), 1-21.

Megías, A., & Lozano, Ll. (2019). *El juego infantil y su metodología*—Ed. 2019. EDITEX. <https://bit.ly/3lx0G0J>

Menes, J. (2020). Covid-19: Gamificación en formación no presencial [Trabajo fin de máster, Universidad Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/100863/files/TAZTFM-2020-595.pdf>

Moje, Á, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía Didáctica*. Universidad Surcolombiana, Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas. Programa de Comunicación Social y Periodismo. Neiva-Colombia. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Murillo, L., & Naranjo, A. (2021). Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera [Tesis de pregrado, Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera]. <https://bit.ly/3CE3EWI>

Ovalles, L. (2014). Conectivismo ¿un nuevo paradigma en la educación actual? *Revista FESC*, 1(7), 72-79.

Pastor, M. L. C. (2007). Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de educación*, 41(4), 5.

Piaget, Jean. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana. 236 páginas.

Rizzo Montiel, K. B. (2019). Plataforma educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José Maria Estrada Coello, del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019).

Rosero, S. (2021). El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://bit.ly/3mTzvN4>

Siemens, G. (2004) Conectivismo: a theory for the digital age' eLearningSpace, December 12.

Solórzano, F., y García, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. Revista Cubana de Educación Superior, 35(3), 98-112. Disponible en <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v35n3/rces08316.pdf>

Solórzano, S. (2021). Las herramientas tecnológicas educaplay y genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes en el área de lengua y literatura. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5436/1/SOLÓRZANO%20MEJÍA%20SABRINA%20PATRICIA.pdf>

UNESCO. (2020). Enseñar en tiempos de COVID-19: Una guía teórico-práctica para docentes. UNESDOC Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868>

Vásquez Choez, C. E. (2021). El uso de la herramienta de gamificación Educaplay y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas (Master's thesis).

## 11. Anexos

### Anexo 1: Propuesta.

#### Guía de actividades para el uso correcto de la plataforma “Educaplay”.

**Beneficiarios:** Profesores, estudiantes y comunidad de la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”

**Responsable:** Mercedes Elizabeth Espinoza González.

**Línea de investigación de la Maestría:** Resultados y fundamentos de las prácticas educativas orientadas a la innovación en la Educación Básica.

#### Objetivos

##### Objetivo general

Proponer una guía de actividades para integrar la plataforma educaplay como medio para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”

##### Objetivos específicos

1. Identificar los pasos y correcto uso de la plataforma Educaplay.
2. Proponer distintas actividades para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
3. Socializar la guía de actividades a los directivos de la institución educativa, para que la pongan en consideración a los docentes de la Escuela de Educación Basica Particular “San Andrés”.

##### Resultados

- Para el primer objetivo se tendrá como resultado la una guía con el uso correcto de la plataforma Educaplay, dirigida a los docentes, estudiantes y comunidad de la Escuela de Educación Básica.
- Para el segundo objetivo se tendrá como resultado las actividades de la plataforma Educaplay, dirigida a los docentes, estudiantes y comunidad de la Escuela de Educación Básica.
- Para el tercer objetivo se tendrá como resultado la socialización de la guía de actividades de la plataforma Educaplay a los directivos de la institución.

## **Metodología**

Para dar cumplimiento a los objetivos del plan de formación se realizarán en función de los objetivos propuestos:

1. Identificar los pasos y correcto uso de la plataforma Educaplay.
2. Proponer distintas actividades para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
3. Socializar la guía de actividades a los directivos de la institución educativa, para que la pongan en consideración a los docentes de la Escuela de Educación Basica Particular “San Andrés”.

## **Recursos**

Los recursos a utilizar en la guía son: Computadora, proyector, diapositivas, actividades de estudio.

## **Anexos**

- *Guía de actividades*

### **GUÍA DE ACTIVIDADES PARA EL USO CORRECTO DE LA PLATAFORMA “EDUCAPLAY”.**

#### **CONCEPTUALIZACIÓN**

#### **¿Qué es Educaplay?**

En palabras de Rizzo (2019) Educaplay es una plataforma educativa para la creación de varios tipos de actividades interactivas, en formato flash, que se integran fácilmente en blog y webs (p. 55). En este contexto, el manejo de la plataforma Educaplay es muy sencillo y fácil de utilizar ya que contiene tutoriales multimedia que ayudan al usuario a crear actividades que estén acordes a las necesidades que se requiera y se trabaja en línea.

#### **Pasos para acceder a la plataforma Educaplay.**

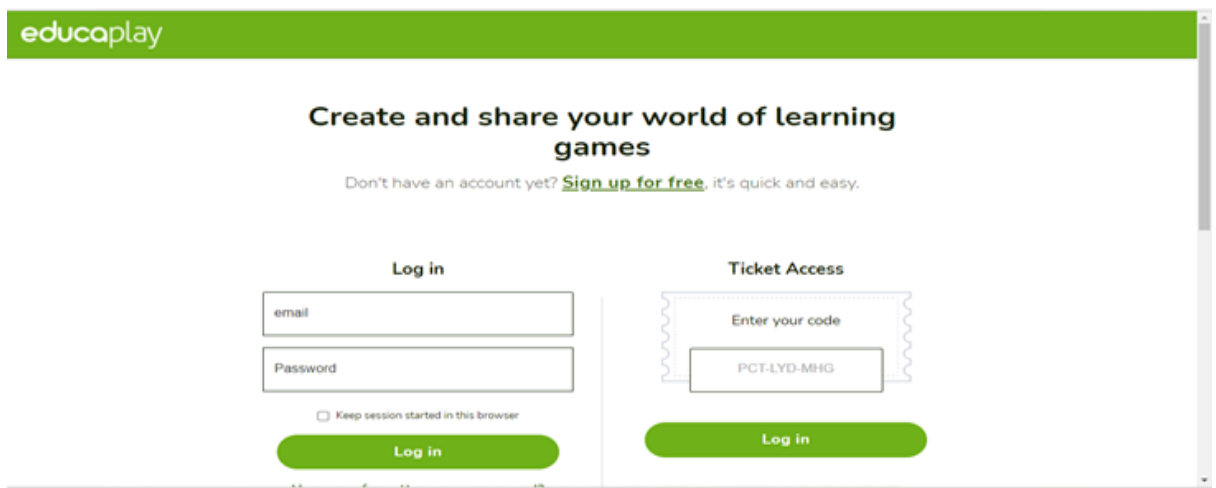
Para acceder a la plataforma Educaplay se deben tomar en cuenta los siguientes pasos:

1. Abrir el navegador de internet de su preferencia: Internet Explorer, Google Chrome o Mozilla Firefox.

2. Luego ingresar a la plataforma a través del siguiente enlace: <http://www.educaplay.com> y damos la opción enter para ingresar.



3. Posteriormente deberá registrarse con un correo y una contraseña para poder acceder a la plataforma.



4. Cuando ya ingresas a la aplicación se puede obtener una versión Premium que otorga la facilidad de otras funcionalidades, pero también tienes tu versión gratuita que te brinda muchos beneficios.

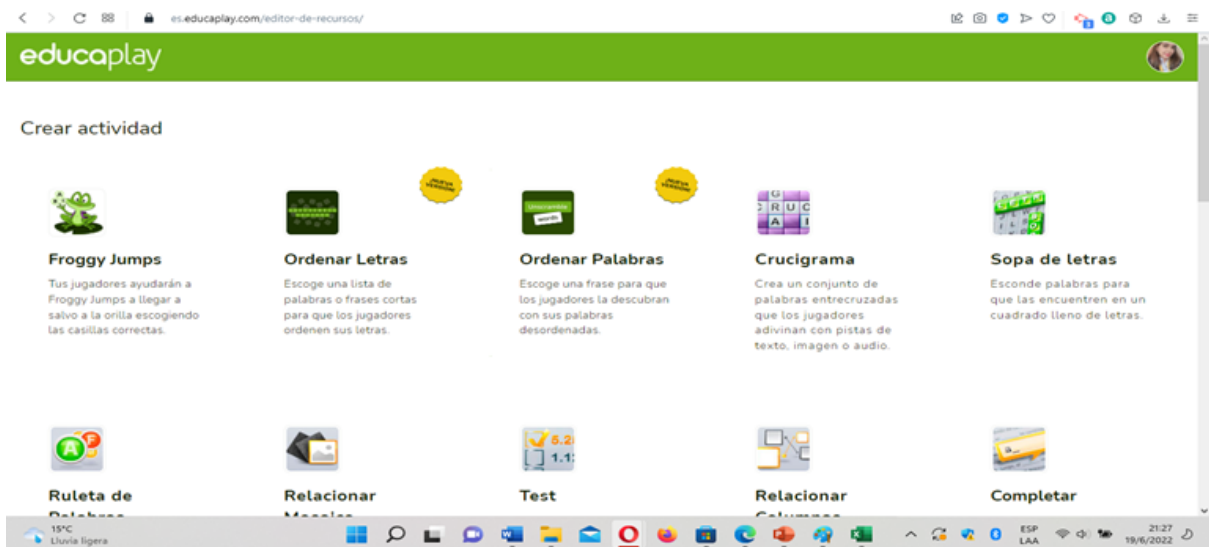


- Una vez creada nuestra cuenta ingresamos a nuestro perfil, donde encontraremos las actividades para los diferentes niveles de educación tales son Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato los cuales se pueden aplicar de forma libre a los estudiantes.

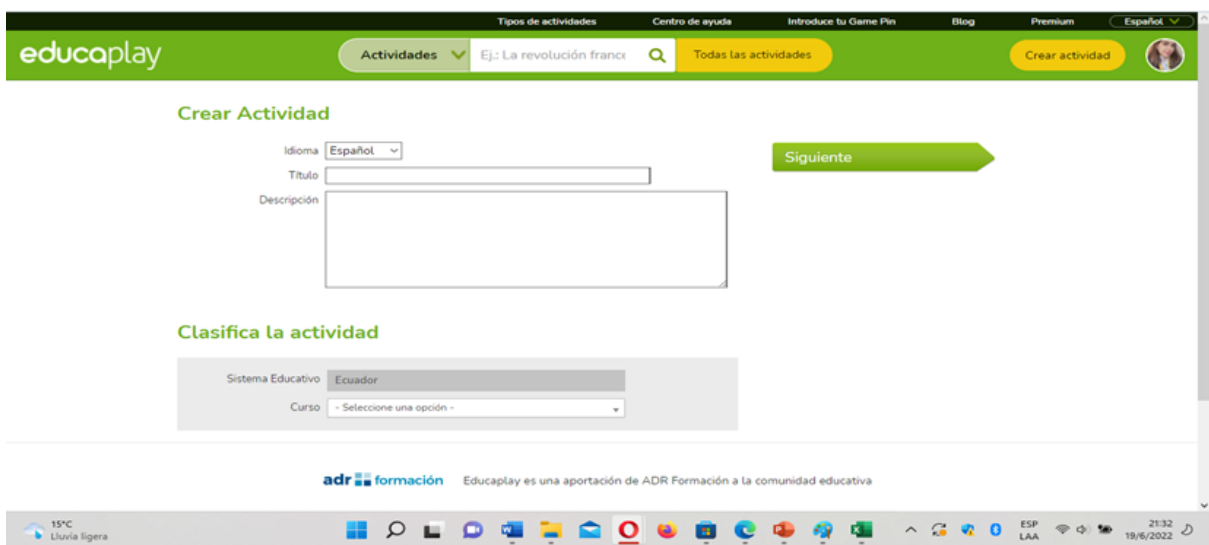


- Para crear una actividad por nuestra autoría, empezamos por:
  - Dar enter en crear actividad.
  - Posteriormente damos clic en la actividad que queremos desarrollar.



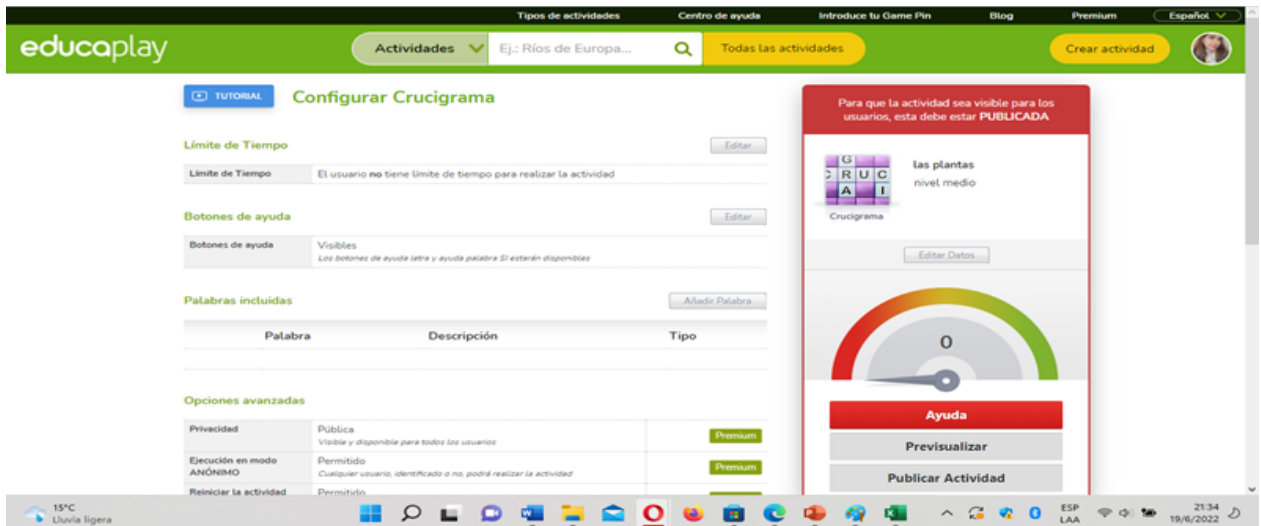


7. A continuación, se deberá llenar los datos solicitados tales son; idioma, título y descripción de la actividad que vayamos a desarrollar. Además, cada actividad en la que deseemos trabajar cuenta con un video explicativo que va explicando los pasos que se deben seguir para crear la actividad.

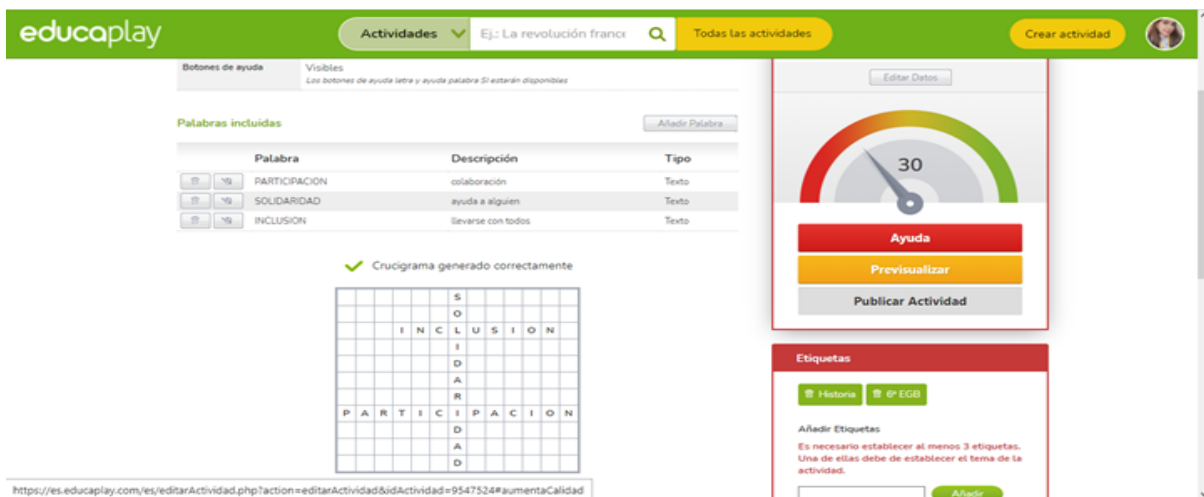


8. Posteriormente se deberá señalar el subnivel, la asignatura y el área de conocimiento.

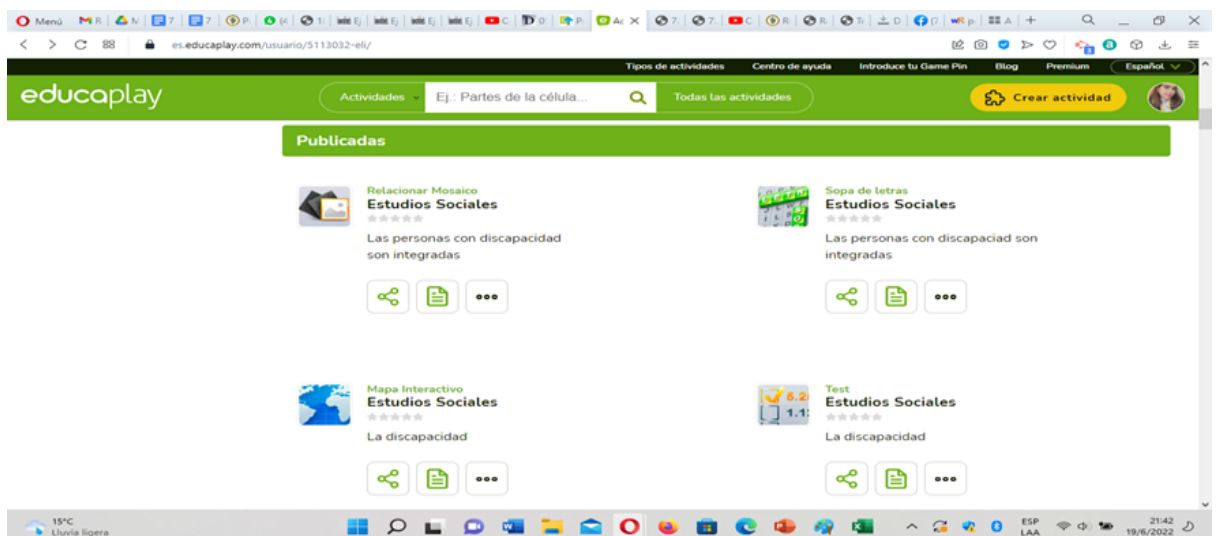
- Puedes fijar ciertos parámetros para cada actividad como es: pistas, y el límite de tiempo.



9. Ya desarrollada la actividad dar clic en publicar actividad.



10. Ya publicada la actividad, dirigirse al perfil y ahí visualizará sus actividades realizadas.



11. Se puede desarrollar simplemente dando clic en la actividad realizada, es así cómo se desarrollan las actividades de manera rápida y sencilla.



12. Finalmente podemos compartir el link con los estudiantes sobre algún tema de estudio.



Fuente de consulta: <https://es.educaplay.com>.

## ACTIVIDADES QUE PODEMOS CREAR CON EDUCAPLAY

### ADIVINANZAS



Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Cada vez que se pide una pista la puntuación que obtendrás va disminuyendo, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de

pistas. Pero cuidado porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar.

Las pistas que se observan pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pista va completándose y mostrándose con más claridad.

## CRUCIGRAMAS



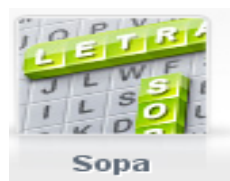
Los crucigramas de educaplay son autodefinidos que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla, para completar una palabra debes dar enter sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra.

La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas tres formas:

- Mediante una definición escrita, como es habitual.
- Mediante un sonido.
- Mediante una imagen.

Existen palabras en horizontal y en vertical, que deben escribirse de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo. Cuando hayas completado el crucigrama pulsa en **CORREGIR** y comprobarás tu puntuación o tus fallos en caso de tenerlos.

## SOPA DE LETRAS



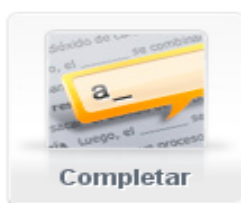
En esta actividad, cuando definimos una sopa de letras introducimos el título y las palabras a buscar, así como las direcciones en las que pueden colocarse las palabras. Esto es muy interesante para poder ajustarse a la dificultad de la actividad al público al que nos dirigimos.

También es posible configurar otros parámetros, como el tiempo máximo o el tipo de pista que tendremos para resolver la actividad.

Es posible configurar las pistas de tres formas.

- Sin pistas sobre las palabras a buscar.
- Solamente se muestra el número de caracteres de cada palabra que buscamos.
- Se muestra a la derecha las palabras que tenemos que encontrar en la sopa de letras.

## COMPLETAR



Las actividades de completar consisten en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado.

Las actividades de completar en ocasiones serán muy sencillas ya que solamente debemos completar algún vacío, en otras ocasiones puede resultar mucho más complejo y entretenido al tener que ordenar completamente una frase en las que nos dan las palabras sueltas debiendo formar de manera completa.

## DIÁLOGO

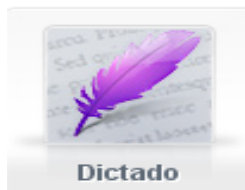


Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes.

También permite anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje.

Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases. Al crear un diálogo podrás configurar tanto los personajes, como el diálogo entre estos, así como grabar el audio correspondiente a cada parte del diálogo.

## DICTADO



Esta actividad consiste en escribir el texto exacto que nos dicten, es importante detallar a la hora de dictar los signos de puntuación tales como: puntos, signos de interrogación, etc. Cuando definimos el dictado introducimos el título y los parámetros que configuran las correcciones:

- Sensible a mayúscula
- Sensible a acentos
- Sensible a salto de líneas
- Números de intentos.

Límite de tiempo, como en cualquier otra actividad podemos establecer un tiempo máximo, para la realización de esta actividad, sino se establece esta propiedad se considera que no hay límite de tiempo, una vez considerados estos aspectos se redacta correctamente la frase de nuestro dictado. Finalmente se graba la redacción de las frases, frase a frase para poder repetir si se desea una de ellas.

## ORDENAR LETRAS



Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase. Existen varias formas de ordenar las letras:

- Escribir con el teclado la palabra completa.
- Pulsando sobre las letras en el orden correcto.
- Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.

Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestra en la parte superior. También se puede facilitar una pista mediante sonido.

## ORDENAR PALABRAS



Esta actividad consiste en ordenar palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

- Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras, sobre todo en el aprendizaje de idiomas
- Pulsando sobre la palabra en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino.

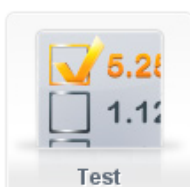
## RELACIONAR ELEMENTOS



Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificar correctamente, un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como sinónimos y antónimos etc.

Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados. Existen variaciones de esta actividad en la que debemos encontrar todos los términos de un grupo como por ejemplo todos los animales que son mamíferos, todo los que son aves etc. También se puede configurar el número máximo de intentos para superar cada actividad. Otra variante de esta actividad consiste en que solo tenemos que encontrar una única familia de términos en lugar de todos ellos.

## CUESTIONARIO TIPO TEST Y PREGUNTAS



Esta actividad consiste en completar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente, el número de preguntas de cada test lo elige el usuario que crea el test.

Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presenta al usuario, de manera que estas preguntas sean elegidas aleatoriamente del total, esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la precisión de estar realizando actividades diferentes.

Cada pregunta puede ser definida para que la respuesta sea dada de cualquiera de estas fórmulas:

- De forma escrita
- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones
- Seleccionando varias respuestas de entre varias opciones

Otra característica interesante de los test es que podemos establecer el porcentaje de los aciertos mínimo para que el test se considere superado. El enunciado de la pregunta y la pista para llegar al resultado se muestra en la parte superior, pudiendo añadir un sonido para completar el enunciado.



## MAPA

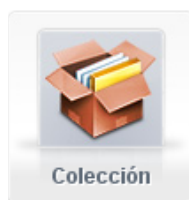


Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos como: fotografías, mapas, esquemas, una serie de puntos que tendremos que identificar su nombre. Así, por ejemplo, podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, partes de una planta, etc.

Podemos configurar la actividad para que puedan ser resuelta de forma diferentes:

- La opción más sencilla es dando click a la imagen. De este modo debemos dar enter sobre las áreas que nos indica en la parte superior.
- La otra posibilidad es escribir. Debemos pulsar sobre cada punto y a continuación escribir el nombre de la zona sobre la que hemos pulsado.

## COLECCIÓN



Una colección es un conjunto de actividades relacionadas por una misma temática u objeto, dependiendo del tipo de colección podrás realizar cada una de las actividades en el orden que quieras o más vienen el orden estricto establecido por la colección, cada vez que complete una actividad se habilitará un botón en la parte superior derecha de la actividad desde la que podrás saltar a la siguiente actividad, para conocer en detalle el funcionamiento de cada una de las actividades te aconsejamos visualizar artículos de ayuda del resto de las actividades.

Tenemos que ir a CREAR ACTIVIDAD, seleccionamos tipo de actividad, idioma, poner un título y una descripción y dar enter, para seguir los pasos y configurar la actividad.

### **Bibliografía:**

Rizzo Montiel, K. B. (2019). *Plataforma educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa José María Estrada Coello, del cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019).

**Anexo 2: Solicitud de autorización en la Escuela de Educación Básica Particular “San Andrés”**

Loja, 07 de Abril del 2022

Lic.

Aura Ramirez

DIRECTORA DE LA ESCUELA PARTICULAR DE EDUCACIÓN BÁSICA “SAN ANDRÉS”

De mi consideración:

Por medio del presente me dirijo a Usted expresando un cordial y afectuoso saludo, deseándole éxitos en las funciones que Usted muy acertadamente dirige.

Yo, Mercedes Elizabeth Espinoza González con número de cédula 1104638711, de profesión Docente en Educación Básica, actualmente estoy cursando una maestría en Educación Básica en la Universidad Nacional de Loja.

Por tal motivo, le pido a Usted muy comedidamente me brinde la apertura necesaria para realizar mi proyecto de tesis denominado: **La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media de E.G. B.**

Esperando que la presente tenga la acogida favorable, y sin otro particular, reitero mis sentimientos de respeto y consideración.

Muy atentamente,

---

Lic. Mercedes Elizabeth Espinoza  
MAESTRANTE DE LA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

### Anexo 3: Instrumento para la recolección de datos; Cuestionario

Universidad Nacional de Loja Facultad de Educación, El Arte y la Comunicación.

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida al subnivel de básica media en la Escuela de Educación Básica Particular  
“San Andrés”

Nombre del encuestado/a: .....

Edad: ..... Grado:

..... Instrucciones:

Lea atentamente y responda a las siguientes preguntas con honestidad. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

#### 1. Para realizar las actividades en el aula utilizas las TICs

Siempre. ( ) A veces ( ) Nunca. ( )

#### 2. ¿Qué plataformas utilizas y con qué frecuencia lo haces?

	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Educaplay			
Quizizz			
Kahoot			
Genially			

#### 3. La plataforma Educaplay te parece:

Dinámica ( )

Motivadora ( )

Fácil de usar ( )

Difícil de usar ( )

#### 4. ¿Qué actividades desarrollas con mayor frecuencia en la plataforma Educaplay

( ) Crucigramas	( ) Test	( ) Relacionar
( ) Mapas interactivos	( ) Ordenar palabras	( ) Ruleta de palabras

<input type="checkbox"/> Completar	<input type="checkbox"/> Ordenar letras	<input type="checkbox"/> Relacionar columnas
<input type="checkbox"/> Adivinanzas	<input type="checkbox"/> Presentación	<input type="checkbox"/> Relacionar mosaicos
<input type="checkbox"/> Sopa de letra	<input type="checkbox"/> Video quiz	

**5. ¿En qué asignaturas utiliza tu maestro la plataforma Educaplay?**

Lengua y Literatura ( )

Matemáticas ( )

Ciencias Naturales ( )

Estudios Sociales ( )

Todas ( )

Ninguna ( )

**6. ¿El uso de la plataforma Educaplay te ayuda a comprender las temáticas abordadas?**

A veces ( ) Siempre. ( ) Nunca. ( )

**7. Tu maestro emplea la plataforma Educaplay:**

Al inicio de la clase ( ...)

En el desarrollo de la clase ( ...)

Al final de la clase ( ...)

Para que realices tareas ( ...)

Nunca la emplea ( ...)

**8. Las actividades que desarrollas en la plataforma Educaplay son:**

Fáciles ( )

Medianamente fáciles ( )

Difíciles ( )

**9. ¿En qué asignaturas te gustaría utilizar la plataforma Educaplay?**

Lengua y Literatura ( )

Matemáticas ( )

Ciencias Naturales ( )

Estudios Sociales ( )

Todas ( )

Ninguna ( )

**10. En qué momentos te gustaría trabajar con la plataforma Educaplay**

Al inicio de la clase ( ...)

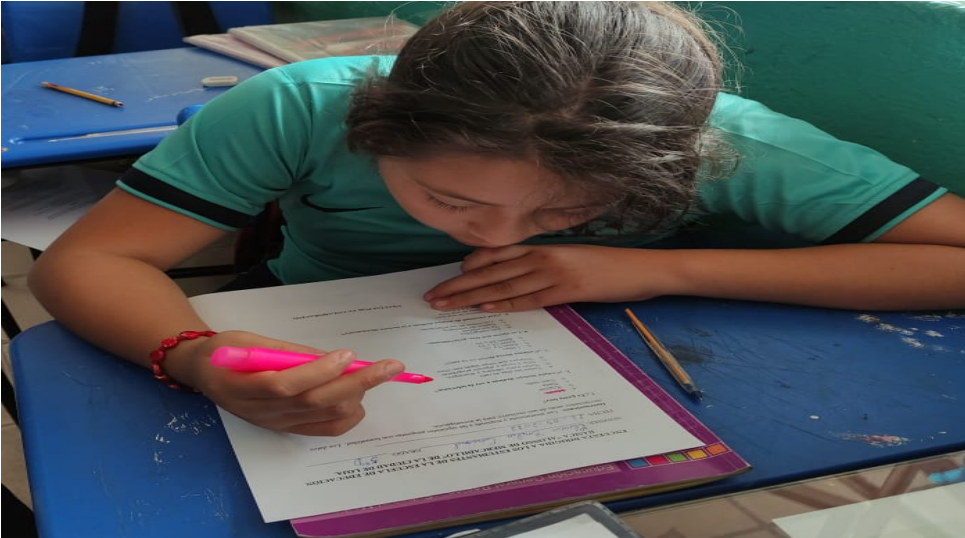
En el desarrollo de la clase ( ...)

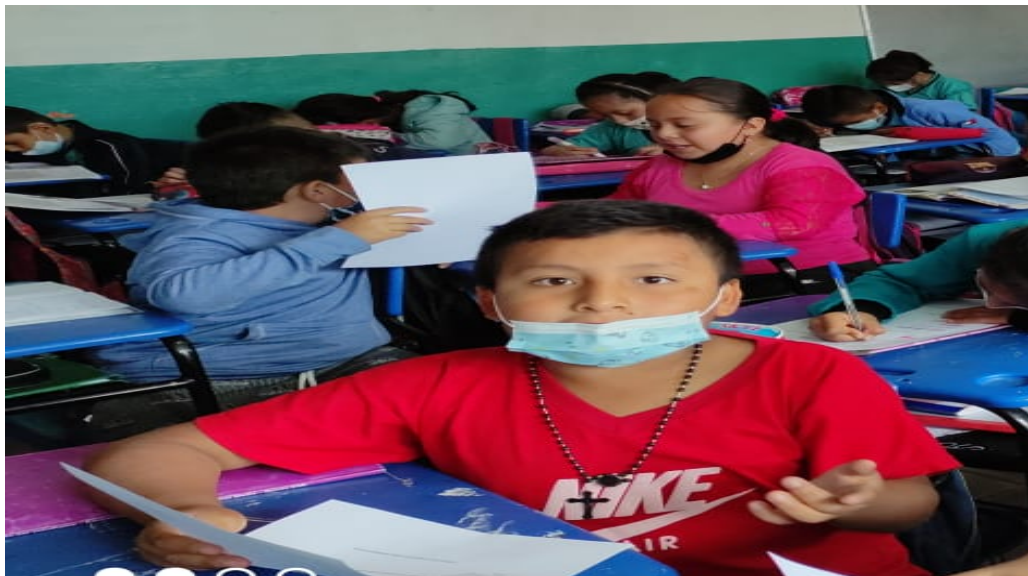
Al final de la clase ( ...)

Para realizar tareas ( ...)

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Anexo 4. Evidencias fotográficas.





## Anexo 5. Certificación de traducción de resumen.



*Mg. Yanina Quizhpe Espinoza*  
*Licenciada en Ciencias de Educación mención*  
*Inglés*  
*Magister en Traducción y mediación cultural*

Celular: +593989805087  
Email: [yaniges@icloud.com](mailto:yaniges@icloud.com)  
Loja, Ecuador 110104

Loja, 07 de julio de 2022

Yo, Lic. Yanina Quizhpe Espinoza, con cédula de identidad 1104337553, docente del Instituto de Idiomas de la Universidad Nacional de Loja, y con licencia como traductora registrada en el Ministerio de trabajo del Ecuador **MDT-3104-CCL-252640**, certifico:

Que tengo el conocimiento y dominio de los idiomas español e inglés y que la traducción del resumen de trabajo de integración curricular o de titulación, **La plataforma educaplay como recurso para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el subnivel de básica media**, cuya tutoría de la estudiante Mercedes Elizabeth Espinoza González, con cédula 1104638711, es verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Atentamente

YANINA BELEN QUIZHPE ESPINOZA  
Firmado digitalmente por YANINA BELEN QUIZHPE ESPINOZA  
Fecha: 2022.07.07 11:36:18 -05'00'

Yanina Quizhpe Espinoza.

**Traductora**