



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**INFORME DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**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. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ,
PERIODO LECTIVO 2020 - 2021.**

Autor:

Jiménez Mora Víctor Hugo, Lic.

Director:

Puya Lino Aníbal Javier, MSc.

Milagro, julio 2021

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

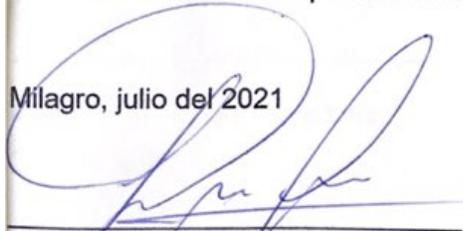
Rector de la Universidad Estatal de Milagro
Presente.

Yo, **Víctor Hugo Jiménez Mora** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de esta investigación, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de Magister en Educación, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, julio del 2021



Lic. Víctor Hugo Jiménez Mora

C.I. 0704066406

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Yo, **Aníbal Javier Puya Lino**, en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Víctor Hugo Jiménez Mora**, cuyo tema es **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. Abdón Calderón Muñoz, periodo lectivo 2020 - 2021**, que aporta a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad**, previo a la obtención del Grado Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Con esta se declara verificado:

Fecha:

Milagro, julio del 2021

Para constancia se lo actuado firmas:



Mgr. Aníbal Javier Puya Lino

C.I. 1305299172

Firmas

Acta del Proyecto

Dedicatoria

A Dios, por haberme dado fortaleza para continuar en los momentos difíciles y cobijarme con sus bendiciones para finalizar con éxito este proceso de formación profesional.

A mi esposa por ser mi soporte incondicional sin importar nuestras diferencias.

A mis adorados hijos por ser mi motor de inspiración en las diferentes etapas de mi vida, que con su amor y respaldo me ayudan a alcanzar mis objetivos.

A mi familia en general, por la paciencia, apoyo y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

Lic. Víctor Hugo Jiménez Mora

Agradecimiento

Quiero expresar mi agradecimiento en primer lugar a Dios, por haberme dado fortaleza y sabiduría para culminar esta etapa de mi vida.

A la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI) y a los señores docentes de la Maestría con mención en Tecnología e Innovación Educativa por brindarnos los conocimientos y orientación para nuestro crecimiento profesional.

Mi imperecedero sentimiento de gratitud al MSc. Aníbal Puya Lino, que, con paciencia, dedicación y perseverancia, supo facilitar los conocimientos necesarios que guiaron el desarrollo de mi proyecto de investigación.

A la autoridad máxima y Docentes Tutores de los Noveno Año de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz por las facilidades y el apoyo brindado.

Finalmente, a todas aquellas personas, colegas y amigos que me brindaron su apoyo, tiempo, información, e hicieron posible el logro de este proyecto.

Lic. Víctor Hugo Jiménez Mora

Tabla de contenido

1. Derechos de autor.....	ii
Aprobación del director del Trabajo de Titulación.....	iii
2. Aprobación del tribunal calificador	iv
3. Dedicatoria	v
4. Agradecimiento.....	vi
5. Glosario de términos.....	xiii
6. Resumen	xv
7. Abstract.....	xvi
8. Introducción.....	1
1. CAPÍTULO I: El problema de la investigación.....	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.1.1. Problematización.....	3
1.2. Delimitación del problema	5
1.3. Formulación del problema.....	5
1.4. Preguntas de investigación	6
1.5. Determinación del tema.....	6
1.6. Objetivo general.....	6
1.7. Objetivos específicos	6
1.8. Hipótesis	6
1.8.1. Hipótesis general.....	6
1.8.2. Hipótesis específicas	7
1.9. Declaración de las variables	7
1.10. Justificación	8
1.11. Alcance y limitaciones.....	9

1.11.1.	Alcance:.....	9
1.11.2.	Limitaciones:.....	9
2.	CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	10
2.1.	Antecedentes	10
2.2.	Plataforma educativa Educaplay	13
2.2.1.	Definición	13
2.2.2.	Descripción de la interfaz principal.....	13
2.2.3.	Características	15
2.2.4.	Actividades Multimedia.....	15
2.2.5.	Uso de la plataforma Educaplay	16
2.2.6.	Consideraciones para el uso de la plataforma Educaplay	34
2.2.7.	Educaplay en el aprendizaje	34
2.3.	Evaluación formativa.....	35
2.3.1.	Definición	35
2.3.2.	Propósitos de la evaluación formativa	36
2.3.3.	Características de la evaluación formativa	36
2.3.4.	Importancia de la evaluación formativa	37
2.3.5.	El rol del docente en la evaluación de los aprendizajes desde el propósito formativo	38
2.3.6.	Técnicas e instrumentos de evaluación formativa	39
3.	CAPÍTULO III: Metodología	42
3.1.	Tipo y diseño de investigación	42
3.2.	La población y la muestra	43
3.2.1.	Características de la población	43
3.2.2.	Delimitación de la población.....	43

3.2.3.	Tipo de muestra.....	44
3.2.4.	Tamaño de la muestra.....	44
3.2.5.	Proceso de selección de la muestra	44
3.3.	Los métodos y las técnicas	44
3.3.1.	Métodos	45
3.3.2.	Técnicas de recolección de datos	46
3.4.	Propuesta de procesamiento estadístico de la información.	47
4.	CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	48
4.1.	Análisis Descriptivo de los resultados	48
4.2.	Análisis correlacional de los resultados	59
4.2.1.	Prueba de hipótesis estadística	59
5.	CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	65
5.1	Conclusiones	65
5.2	Recomendaciones.....	66
6.	Referencias bibliográficas.....	67
7.	Anexos	73

Lista de tablas

Tabla 1 Operacionalización de las Variables	7
Tabla 2 Población Objeto de Estudio.....	43
Tabla 3 Cálculo de la Muestra	44
Tabla 4 Escala de confiabilidad del Alfa de Cronbach	47
Tabla 5 El uso de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa en Estudios Sociales.....	48
Tabla 6 Interfaz de la plataforma Educaplay y la relación con la evaluación formativa en Estudios Sociales.....	49
Tabla 7 Actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa en Estudios Sociales.....	50
Tabla 8 Actividades de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa en Estudios Sociales.....	51
Tabla 9 Relación entre la variable plataforma educativa Educaplay y la variable evaluación formativa.....	52
Tabla 10 Prueba de Normalidad K-S	59
Tabla 11 Puntajes de correlación de Pearson	60
Tabla 12 Correlación entre las variables plataforma educativa Educaplay y evaluación formativa.....	61
Tabla 13 Correlación entre la dimensión uso de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa	61
Tabla 14 Correlación entre la dimensión interfaz de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa	62
Tabla 15 Correlación entre la dimensión actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa.....	63
Tabla 16 Correlación entre la dimensión actividades de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa.....	63

Lita de figuras

Figura 1 Interfaz de Registro Educaplay	14
Figura 2 Interfaz de la Actividad Adivinanza.....	18
Figura 3 Interfaz de la Actividad Crucigrama.....	19
Figura 4 Interfaz de la Actividad Dictado	20
Figura 5 Interfaz de la Actividad Completar.....	21
Figura 6 Interfaz de la Actividad Diálogo	22
Figura 7 Interfaz de la Actividad Ordenar Letras	23
Figura 8 Interfaz de la Actividad Ordenar Palabras	24
Figura 9 Interfaz de la Actividad Relacionar	25
Figura 10 Interfaz de la Actividad Relacionar Columnas	26
Figura 11 Interfaz de la Actividad Relacionar Mosaico	27
Figura 12 Interfaz de la Actividad Mapa Interactivo	28
Figura 13 Interfaz de la Actividad Presentación	29
Figura 14 Interfaz de la Actividad Ruleta de Palabras	30
Figura 15 Interfaz de la Actividad Sopa de Letras	31
Figura 16 Interfaz de la Actividad Test	32
Figura 17 Interfaz de la Actividad Vídeo Quiz.....	33
Figura 18 Técnicas e Instrumentos de Evaluación	41
Figura 19 ¿Considera que la plataforma Educaplay presenta un diseño adecuado para el uso de los estudiantes?.....	53
Figura 20 ¿Cómo aplica las actividades disponibles en la plataforma Educaplay para la evaluación formativa?	54
Figura 21 ¿El uso de la plataforma Educaplay permite la realimentación de los contenidos y de la evaluación formativa, de qué manera?	55
Figura 22 ¿Qué técnicas e instrumentos de evaluación formativa usa en la plataforma Educaplay aplicado a la enseñanza del área de estudios sociales?	56
Figura 23 ¿De qué manera la evaluación formativa le permite identificar las destrezas que el estudiante va obteniendo parcialmente en la asignatura de Estudios Sociales?	57
Figura 24 ¿Cuáles son las ventajas y limitaciones que según su criterio tendría la plataforma Educaplay?	58

Lista de anexos

Anexos 1 Instrumento de encuesta dirigida a estudiantes de Estudios Sociales	73
Anexos 2 Aceptación de la autoridad, Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz	75
Anexos 3 Prueba de validez, V de Aiken	76
Anexos 4 Prueba de confiabilidad, Alfa de Cronbach.....	77

Glosario de términos

Actividades interactivas: concepto ampliamente utilizado en diversos ámbitos, principalmente en la informática y en lo educativo, dentro de este último, estas actividades hacen alusión a los contenidos presentados por el docente de manera dinámica, permitiendo la interacción de los estudiantes con la información a través de aparatos tecnológicos como, celulares, tablets, ordenadores.

AdrFormación: es una empresa que genera tecnología eLearning (plataformas online) para la formación, cuyos contenidos son desarrollados por sus propios autores. AdrFormación es el creador de la plataforma educativa Educaplay que permite crear y compartir actividades multimedia.

Clicar: este término tiene que ver con la acción de pulsar el ratón (mouse), situando el puntero en alguna de las zonas interactivas de la pantalla, ya sea un ícono, palabra, imagen, vídeo u otro.

Feedback: es un término del idioma inglés que significa retroalimentación, éste hace mención al apoyo que brinda el profesor al estudiante en la evaluación de aprendizajes, el educando recibe información concerniente a sus desaciertos para corregirlos y también de sus aciertos para consolidarlos, por otro lado, el docente consigue detalles importantes a los cuales debe prestar mayor atención en clases, ofreciendo al estudiantado herramientas que faciliten su desenvolvimiento dentro del proceso de aprendizaje.

Interfaz: es la zona de comunicación o conexión de un usuario con un sistema cuya funcionalidad es autónomo uno del otro, corresponde elementos como los menús, ventanas, teclado, etc. son todas aquellas vías de contacto entre el ser humano y el equipo que admite el envío y recepción de señales desde un componente a otro.

Mosaico: se denomina mosaico a la forma de mostrar sobre el área principal de trabajo, distintas imágenes, archivos, documentos, etc. sin que se sobrepongan, de tal manera que pueda visualizarse el contenido simultáneamente en un mismo plano.

Multimedia: este concepto hace referencia a una forma distinta de comunicación y presentación de contenidos a los estudiantes a través de la combinación de texto, imágenes, vídeo y sonido, con el fin de motivar, y educar de manera dinámica y entretenida.

Offline: término del idioma inglés que hace referencia a que se encuentra fuera de línea o no están disponibles para su uso inmediato del sistema, sin embargo, puede realizarse aquellas actividades que corresponden a este procedimiento, sin conectividad a internet o a otra red de datos.

Online: palabra inglesa que significa en línea; es decir, que algo se halla conectado o alguien está usando una red de internet y está disponible para uso inmediato del sistema y el desarrollo de actividades que corresponden a este procedimiento.

Plataforma: es un término de carácter genérico, en este caso se refiere al sistema informático utilizado como soporte para el funcionamiento de determinadas unidades de hardware o software o para una dualidad de módulos, su uso es la gestión del aprendizaje.

Procesos metacognitivos: conocido también como metacognición, tiene que ver con la destreza de un estudiante para meditar sobre sus razonamientos y la forma de aprender, de tal manera que, autorregule los procesos mentales que operan en la cognición a fin de obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje.

Sistema de tickets: este procedimiento permite a un administrador o usuario de Educaplay, generar códigos personalizados para proporcionar a los estudiantes de su clase o participantes que considere necesario, y de esta manera puedan acceder a la plataforma educativa Educaplay sin que tengan que registrarse en la misma.

Resumen

Esta investigación tuvo como finalidad determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. Abdón Calderón Muñoz. La muestra de estudio estuvo conformada por 76 estudiantes, constituyéndose en un tipo probabilístico. El estudio es de tipo explicativo y correlacional, con diseño cuantitativo, no experimental. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta y la entrevista. Para la encuesta se aplicó un cuestionario con escala de tipo Likert, y para la entrevista se diseñó un cuestionario estructurado con seis preguntas. La confiabilidad del instrumento se efectuó a través del juicio de expertos y se utilizó la V de Aiken, cuyo resultado obtenido fue 0,98. La validez del cuestionario de la encuesta se obtuvo aplicando el Alfa de Cronbach, siendo de 0,85 precisando que el instrumento es confiable. Para el procesamiento estadístico de la información se empleó el software SPSS versión 20 y para el análisis cualitativo de los datos se usó el Atlas. Ti. Los resultados cuantitativos se presentaron a través de tablas de contingencia y los estadísticos a través de R. Pearson. Los resultados correlacionales alcanzados fueron p 0,047; y R 0,253; aceptando la incidencia significativa entre las dos variables de estudio. La investigación concluye demostrando que la plataforma educativa Educaplay incidió significativamente, en un nivel muy alto con respecto a la evaluación formativa de Estudios Sociales.

Palabras clave: Plataforma educativa Educaplay, Evaluación Formativa, Asignatura de Estudios Sociales.

Abstract

The purpose of this research was to determine the incidence of the educational platform Educaplay in the development of the formative evaluation of the subject of Social Studies of the students of the Ninth Year of Higher General Basic Education of the Educational Unit Ec. Abdón Calderón Muñoz. The study sample consisted of 76 students, constituting a probabilistic type. The study is of an explanatory and correlational type, with a quantitative, non-experimental design. The techniques used were the survey and the interview. For the survey, a questionnaire with a Likert-type scale was applied, and for the interview, a structured questionnaire with six questions was designed. The reliability of the instrument was assessed by means of expert judgment and the Aiken V was used, the result obtained being 0.98. The validity of the survey questionnaire was obtained by applying Cronbach's Alpha, which was 0.85, indicating that the instrument is reliable. For the statistical processing of the information, SPSS version 20 software was used and for the qualitative analysis of the data, Atlas. Ti. The quantitative results were presented through contingency tables and the statistics through R. Pearson. The correlational results achieved were $p < 0.047$; and $R < 0.253$; accepting the significant incidence between the two study variables. The research concludes by demonstrating that the Educaplay educational platform had a significant impact, at a very high level with respect to the formative evaluation of Social Studies.

Keywords: Educaplay educational platform, Formative Assessment, Social Studies subject.

Introducción

A partir de una perspectiva global, los procesos de evaluación son enfocados con la intención de robustecer y consolidar los aprendizajes, así como los logros de las metas; en este sentido, se puede afirmar que los estudiantes en el aula y el maestro con su vivencia docente, ofrecen alternativas que tienen la posibilidad de promover la construcción de un modelo de evaluación congruente, es decir, entre lo cual se debería y lo cual se desea en la enseñanza; sin embargo la congruencia no únicamente debería limitarse dentro del aula, sino que debería de llegar a las autoridades educativas.

Desde una visión regional, el esquema repetitivo de la evaluación que ha privilegiado más el polo de la eficiencia-calidad en una sucesión lineal de resultados subóptimos a resultados óptimos, parece no contar con la suficiente capacidad para transformar el modelo educativo clásico. Una evaluación reduccionista y encaprichada por conseguir tests perfectos que busque medir el logro educativo va a estar perdiendo de vista los inconvenientes bastante más de fondo.

En el Ecuador, el proceso evaluativo dentro del sistema educativo se considera como una acción que fortalece el proceso enseñanza-aprendizaje; sin embargo, en numerosas instituciones educativas es limitada la socialización de los lineamientos de evaluación que se redactan por el ente rector de la educación para la mejora del proceso formativo; esto impide la integración de los componentes curriculares, que dan como resultado el que no se alcancen los estándares de aprendizajes requeridos.

En la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, penosamente por el limitado o nulo uso de plataformas educativas aplicadas a la evaluación, el desconocimiento de estas, la aplicación de evaluación tradicional y la falta de experticia en tecnologías digitales, los docentes no han logrado realizar una eficiente articulación entre los diferentes elementos del currículo, ejecutando la evaluación de los aprendizajes de manera muy simple, sin realizar un análisis objetivo, ni realizar una retroalimentación adecuada, acorde a las necesidades de cada uno de los estudiantes; es así que la plataforma educativa Educaplay a corto plazo, surge como un paso indispensable, clave e innovador para desarrollar eficientemente los procesos de evaluación formativa de manera integral, en busca de reducir las deficiencias en el proceso académico.

En el periodo lectivo 2017 – 2018, la unidad de estudio presentó un alto número de estudiantes postergados a los exámenes supletorios y estos a su vez a los exámenes remediales y de gracia; sin embargo, el número de estos casos se han ido incrementando en mayor proporción, presentando un aumento significativo. Este incremento se ha vuelto una tarea compleja y laboriosa para la institución educativa y sus docentes. Es por ello, que la investigación plantea como pregunta central ¿Cuál es la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. “Abdón Calderón Muñoz”, durante el periodo lectivo 2020 – 2021? El objetivo general es determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior.

Para efectuar esta investigación, el estudio se la ha estructurado se la siguiente manera:

Capítulo I está constituido por el planteamiento del problema, delimitación del problema, formulación del problema, preguntas de investigación, determinación del tema, objetivo general y específicos, hipótesis general y específicas, declaración de variables, la justificación, el alcance y limitaciones.

Capítulo II: presenta el marco teórico referencial de la investigación, esto es los antecedentes y el contenido teórico que fundamente la investigación.

Capítulo III: describe la metodología del estudio, el tipo y diseño de investigación, la población y la muestra, características de la población, delimitación de la población, tipo de muestra, tamaño de la muestra, proceso de selección de la muestra, los métodos y las técnicas, así también la propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Capítulo IV: expone los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas y de las entrevistas realizadas a los actores objeto de estudio, el análisis e interpretación de resultados, análisis descriptivo y correlacional de los resultados, prueba de hipótesis estadística.

Capítulo V: plantea las conclusiones y recomendaciones de la investigación, así también las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. *Problematización*

A nivel mundial los procesos de evaluación se los enfoca de tal manera que, ofrezca posibilidades para fortalecer y consolidar los aprendizajes, así como los logros de los objetivos o propósitos en cualquier campo de estudio. Esta permite evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que se deben atender y desde la perspectiva educativa debe mostrar congruencia entre saber y desempeño, esta fórmula es la que puede encausar a la educación hacia la llamada calidad.

Desde esta visión, se puede aseverar que los alumnos en el aula y el maestro con su experiencia docente ofrecen alternativas que pueden favorecer la construcción de un modelo de evaluación “congruente”, es decir, entre lo que se debe y lo que se quiere en la educación; pero la congruencia no sólo debe limitarse dentro del aula, sino que debe de llegar a las autoridades educativas. Por tal motivo, la evaluación debe ser abordada como una extensión del proceso enseñanza y aprendizaje y no como un paso más, de tal manera que sea una actividad continua, un proceso integrador que genera, desde la reflexión de las experiencias, oportunidades formativas (Fernández, 2018).

En Latinoamérica, después de dos décadas de un impresionante crecimiento de la evaluación, los resultados educativos alcanzados por los países de la región siguen siendo poco satisfactorios.

En esta perspectiva, el patrón cíclico de la evaluación que ha privilegiado más el polo de la eficiencia-calidad dentro de una secuencia lineal de resultados subóptimos a resultados óptimos, parece no disponer de la suficiente capacidad para convertir el modelo educativo tradicional. Una educación que acosa calidad y no esté abierta a los problemas de desafiliación educativa estará limitada al fracaso. Una evaluación reduccionista y encaprichada por lograr exámenes perfectos que busque medir el logro educativo estará perdiendo de vista los problemas más de fondo (Miranda, 2013).

Actualmente en el Ecuador, el proceso evaluativo dentro del sistema educativo se considera como una acción que fortalece el proceso enseñanza-aprendizaje, destacando su aplicación derivada del Currículo Educativo General, por niveles, subniveles y áreas del conocimiento emitidos por el Ministerio de Educación; sin embargo, en numerosas

instituciones educativas es limitada la socialización de los lineamientos de evaluación que se redactan por el ente rector de la educación para la mejora del proceso formativo; esto impide la integración de los componentes curriculares, que dan como resultado el que no se alcancen los estándares de aprendizajes requeridos.

Un sinnúmero de docentes desconoce la evaluación estudiantil como un proceso continuo, sistemático, de observación, valoración y registro de información para la toma de decisiones, prescindiendo de la retroalimentación, reduciendo la aplicación de procesos evaluativos a la obtención de calificaciones cuantitativas de aprobación de asignaturas o grados escolares, interviniendo desproporcionadamente en la metodología de enseñanza y los logros de aprendizaje.

Encontrar el verdadero sentido a la evaluación se ha convertido en un desafío para los docentes que esquivan y asumen un rol menos protagónico al evaluar. Para ofertar una educación de calidad, se debe innovar la evaluación, enmarcarla con la evolución y cambio constante que vive el aprendizaje (Navarro *et al.*, 2017).

En el contexto local, lo anteriormente descrito no es una excepción, por tal motivo, en la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, se evidencia la deficiente aplicación de una evaluación formativa integral, acompañada del uso de la plataforma educativa Educaplay, que permita obtener una retroalimentación referida a los conocimientos, habilidades, destrezas, intereses, actitudes, producto de la evaluación, creando dificultades en el desarrollo de las capacidades cognitivas, reflexivas, creativas y en el nivel de rendimiento académico de los educandos.

Lamentablemente por el limitado o nulo uso de plataformas educativas aplicadas a la evaluación, el desconocimiento de estas, la aplicación de evaluación tradicional, la falta de experticia en tecnologías digitales, no han logrado realizar una eficiente articulación entre los diferentes elementos del currículo, descuidando de manera relevante el proceso evaluativo ya que tienden a realizar la evaluación de los aprendizajes de manera muy simple, sin realizar un análisis objetivo ni realizar una retroalimentación adecuada, acorde a las necesidades de cada uno de los estudiantes; es así que la plataforma educativa Educaplay a corto plazo, surge como un paso indispensable, clave e innovador para desarrollar eficientemente los procesos de

evaluación formativa de manera integral, en busca de reducir las deficiencias en el proceso académico.

En el periodo lectivo 2017 – 2018, la unidad de estudio presentó un alto número de estudiantes postergados a los exámenes supletorios y estos a su vez a los exámenes remediales y de gracia; sin embargo, el número de estos casos se han ido incrementando en mayor proporción, presentando un aumento significativo. Este incremento se ha vuelto una tarea compleja y laboriosa para la institución educativa y sus docentes. Actualmente la institución educativa no cumple con un proceso evaluativo de acuerdo a lo indicado en los programas curriculares e instructivos de evaluación, generando malestar entre los miembros de la comunidad educativa.

Por ello, la presente investigación plantea como problema general *¿Cuál es la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. “Abdón Calderón Muñoz”, durante el periodo lectivo 2020 – 2021?*

1.2. Delimitación del problema

Delimitación Espacial: La Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, se encuentra ubicada en la Ciudadela Almeida, del Cantón Milagro, Provincia del Guayas, Región Costa, Zona 5, Distrito 09D17 de Educación.

Delimitación Temporal: Periodo lectivo 2020 – 2021.

Delimitación del Universo: La recolección de información sobre el tema de estudio está orientado a los estudiantes y docentes de los Noveno Año de Educación General Básica Superior, en la asignatura de Estudios Sociales, de la Unidad Educativa Ec. Abdón calderón Muñoz; así también, a las autoridades de la institución educativa.

1.3. Formulación del problema

¿Cuál es la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. “Abdón Calderón Muñoz”, durante el periodo lectivo 2020 – 2021?

1.4. Preguntas de investigación

¿Cuál es la incidencia del uso de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales?

¿Cuál es el nivel de relación entre la interfaz de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales?

¿Cuál es la incidencia de las actividades multimedia de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales?

¿Cuál es la incidencia de las actividades de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales?

1.5. Determinación del tema

La plataforma educativa Educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

1.6. Objetivo general

Determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. “Abdón Calderón Muñoz”, para mejorar el rendimiento académico.

1.7. Objetivos específicos

- Determinar la incidencia del uso de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.
- Identificar la relación de la interfaz de la plataforma Educaplay con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.
- Establecer la incidencia de las actividades multimedia de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales. Valorar
- Determinar la incidencia de las actividades de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

1.8. Hipótesis

1.8.1. Hipótesis general

La plataforma educativa Educaplay incide significativamente en la evaluación formativa de los estudiantes de noveno año en la asignatura de Estudios Sociales.

1.8.2. Hipótesis específicas

- El uso de la plataforma Educaplay incide significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.
- La interfaz de la plataforma Educaplay se relaciona significativamente con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.
- Las actividades multimedia de la plataforma Educaplay inciden significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.
- Las actividades de la plataforma Educaplay inciden significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

1.9. Declaración de las variables

VI: Plataforma educativa Educaplay (PEE)

VD: Evaluación formativa (EF)

Tabla 1

Operacionalización de las Variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
Plataforma educativa Educaplay	Educaplay es una plataforma educativa para la creación de actividades educativas multimedia y de evaluación de aprendizajes que pueden adaptarse a nuestras necesidades; es de libre acceso y fácil de utilizar.	Interfaz de la plataforma Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la plataforma Educaplay • Interfaz de la plataforma
		Uso de la plataforma Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> • Ingreso y registro • Personalizar cuenta • Explorar la plataforma
		Actividades multimedia de la plataforma Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> • Audio y vídeo • Uso pedagógico
		Actividades de la plataforma Educaplay	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de actividades • Actividades grupales
Evaluación formativa	Es un proceso integral que evalúa los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes	Definición, técnicas e instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> • Aporte Teóricos según Autores • Tipos de técnicas e instrumentos
		Características de la evaluación formativa	<ul style="list-style-type: none"> • Es continua, cualitativa e individual. • Identifica los elementos susceptibles. • Trata de recoger toda la información.
		Beneficios de la evaluación formativa	<ul style="list-style-type: none"> • Localizar las deficiencias. • Valorar las conductas. • Revisar y hacer los ajustes necesarios.

1.10. Justificación

El presente trabajo de investigación tiene por objeto abordar el problema: La incidencia de la plataforma educativa Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales de los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, en beneficio del mejoramiento del proceso formativo integral, lo cual resulta de especial interés porque permitirá conocer, cuáles son las deficiencias del proceso evaluativo formativo, y a partir de ahí, adoptar las medidas que promuevan la aplicación de una evaluación formativa integral, mediante la utilización de la plataforma educativa Educaplay que aporte al fortalecimiento de la capacidad reflexiva, crítica, analítica, imaginativa y creativa de los estudiantes.

Esta investigación surge de la necesidad de estudiar el proceso de evaluación formativa en los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, con el propósito de identificar las causas que impiden una eficiente evaluación de aprendizajes tal como lo muestran los informes de rendimiento escolar; así como también, las medidas adoptadas por la Institución y los docentes ante esta problemática.

La investigación busca proporcionar información relacionada con la labor docente, la metodología de evaluación y la implicación de los estudiantes en la evaluación formativa, siendo de gran utilidad a toda la comunidad educativa para conocer el alcance del problema en la Institución y las formas de prevenir y mejorar.

Debido a que no se cuenta con suficientes estudios de alcance institucional sobre la plataforma educativa Educaplay en la evaluación formativa, el presente trabajo es conveniente para tener un mayor conocimiento sobre los motivos que conllevan a esta problemática y las necesidades de intervención.

Por otra parte, este estudio contribuye a apoyar a los estudiantes en su desarrollo integral, a través de experiencias reflexivas, imaginativas, críticas y creativas con autonomía y destreza, logrando una educación de calidad.

La investigación es viable, pues se dispone de los recursos necesarios para llevarla a cabo, beneficiando de manera directa a las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la Institución educativa y por consecuente la comunidad de su entorno.

1.11. Alcance y limitaciones

1.11.1. Alcance:

Línea de investigación: Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.

Sub línea de Investigación: Tecnología e Innovación Educativa.

Cobertura del proyecto: Docentes y estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz.

Campo de interés: Directivos, docentes y estudiantes.

Entidad responsable: Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

1.11.2. Limitaciones:

Las principales limitaciones que se presentan en la investigación serían: la poca predisposición de los encuestados a brindar respuestas para el desarrollo de la investigación; la falta de conectividad y acceso a la tecnología por parte de la población de estudio, en estos tiempos de pandemia para aplicar los instrumentos de recolección de datos y recabar información sobre el tema de estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

El trabajo de investigación presentado se cimentó en estudios previos que se derivan de tesis y artículos científicos a nivel nacional e internacional, con el propósito de alcanzar el objetivo general de estudio.

Al respecto, realizada la exploración bibliográfica, entre los antecedentes internacionales y nacionales se encuentran trabajos tales como:

Quimbayo y Sanabria (2017), en su estudio denominado: *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot, en la ciudad de Lima, Perú*, se planteó como objetivo determinar en qué medida el uso de la plataforma Educaplay influye en la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo. Para este trabajo la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes. Aplicando la metodología cuantitativa, con nivel explicativo y diseño preexperimental. Los instrumentos que se usaron fueron pre-test y pos-test. En cuanto a los resultados, mostraron que los estudiantes al utilizar la plataforma Educaplay, obtienen resultados significativos en la comprensión textual, concluyendo que el uso de la plataforma Educaplay, garantiza el mejoramiento y fortalece el nivel literal, inferencial y crítico de la comprensión textual.

En línea con lo anterior, Oyola (2017), desarrolló la investigación, *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del Área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015*, en la localidad de Vitarte, Perú, con el fin de determinar la influencia del uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria. La unidad de muestra fue de 60 estudiantes. Empleó la metodología cuantitativa, con enfoque explicativo y diseño cuasi experimental. En cuanto a la recolección de datos utilizó como instrumentos la ficha de observación y cuestionario. Los resultados obtenidos permitieron confirmar que el uso de la plataforma Educaplay influye de manera positiva en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes. En conclusión, la plataforma Educaplay facilita el desarrollo de las destrezas del área de inglés.

En concordancia con lo mencionado, Romero (2019), quien realizó una investigación titulada: *La plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019, en la ciudad de Lima, Perú*. Su propósito se enfocó en determinar el nivel de relación de la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes. La muestra estuvo conformada por 119 docentes. La metodología aplicada tuvo un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, diseño no experimental y corte transversal. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron los cuestionarios de una escala politómica. Los resultados logrados evidenciaron una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes. De esta manera concluyó demostrando una amplia relación entre las variables en estudio y sus hipótesis.

A nivel nacional, examinando los registros digitales de las diferentes Universidades, se encontraron algunos estudios que tienen relación con el problema de estudio planteado, a continuación, se detalla los siguientes:

Collaguazo (2017), desarrolló un trabajo titulado, *Aplicación de la técnica informática Educaplay como estrategia para el aprendizaje de las Biomoléculas, en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova, Provincia de Cañar en el período julio – diciembre 2016, ciudad de Riobamba, Ecuador*, con el propósito de demostrar que la aplicación de la Técnica Informática Educaplay como estrategia, contribuye al aprendizaje de las Biomoléculas, en los estudiantes de Primer año de Bachillerato. La metodología investigativa fue cuantitativa y cuasi experimental, bajo una muestra de 73 estudiantes. La recolección de información se llevó a cabo a través de cuestionarios y la prueba objetiva. De los resultados obtenidos el autor concluyó que la aplicación de la técnica informática Educaplay mediante sus actividades multimedia, contribuye significativamente al aprendizaje de las biomoléculas, destacando el rendimiento académico en el grupo experimental.

En relación con lo anterior Chicaiza (2017), en su estudio, *Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y Jclíc para refuerzo académico en la asignatura inglés aplicado en los estudiantes de Octavo Grado de Educación Básica en la ciudad de Riobamba, Ecuador*. El mismo tuvo como objetivo general determinar el aporte positivo de la propuesta didáctica mediante la elaboración

de actividades multimedia en las herramientas tecnológicas Educaplay y Jcllic. Para ello tuvo como base una metodología con enfoque cuantitativo y análisis de campo, aplicando encuestas y entrevistas a 53 estudiantes, 3 docentes y 1 directivo. Los resultados obtenidos por el autor evidenciaron que las actividades desarrolladas en las herramientas tecnológicas Educaplay y Jcllic, mejoran el rendimiento académico de los estudiantes a través de las actividades de refuerzo académico.

Por otra parte, el trabajo realizado por Enríquez (2019), *Guía metodológica para el uso de la plataforma Educaplay, en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Ciencias Naturales, ciudad de Quito, Ecuador*, tuvo como propósito, implementar la plataforma Educaplay, para que los docentes mejoren el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de básica superior en el área de Ciencias Naturales. En esta línea, la metodología fue cualitativa, de tipo empírica-bibliográfica. La unidad muestral estuvo conformada por 2 docentes y 1 directivo; para la recabada de datos se aplicó cuestionarios semi estructurados y fichas de observación. Finalmente, el autor concluye que la utilización de las herramientas tecnológicas mejora el proceso enseñanza aprendizaje, por ello, es imperante la necesidad de implementar la plataforma Educaplay, la cual permite conseguir niveles de conocimiento altos a través de sus actividades interactivas.

En línea con lo anteriormente descrito, Cruz (2019), en su investigación, *Incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton, en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado, de la Institución Educativa Fiscal "Amazonas", durante el año lectivo 2018-2019*, en el Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador. Buscó determinar la incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton. Sobre esta base, la metodología aplicada tuvo un enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental correlacional, con una muestra conformada por 75 estudiantes. El volcado de los datos lo llevó a cabo mediante la aplicación de pruebas de base estructurada. Finalizando, en que el uso de la plataforma Educaplay incide de manera significativa en la enseñanza de Fuerzas; además, de las Leyes de Newton.

2.2. Plataforma educativa Educaplay

Educaplay es una plataforma gratuita, de libre acceso, que permite crear actividades educativas multimedia, didácticas, interactivas, online; está orientada a toda la comunidad con disposición a aprender y enseñar de una manera entretenida. Los docentes pueden utilizarla dentro del aula con sus estudiantes de manera individual o colaborativa.

Los diferentes tipos de actividades muestran un escenario propicio para llevar a cabo los procesos de evaluación de los aprendizajes, en especial los procesos evaluativos formativos, permitiendo así una retroalimentación y refuerzo académico.

2.2.1. Definición

Educaplay es una plataforma creada para llevar a cabo actividades enfocadas a la docencia.

Educaplay es una plataforma educativa que permite la creación de actividades educativas multimedia, que provocan resultados atractivos en la búsqueda de los objetivos pedagógicos. Esta se orienta a crear una comunidad de participantes en búsqueda de aprender y enseñar divirtiéndose, con alternativas variadas para que docentes puedan instaurar en la plataforma su propio espacio educativo online, trasladando a otro nivel de participación las clases. (Educaplay, 2021).

En otros términos, Educaplay es una plataforma educativa en la que los docentes pueden crear diferentes tipos de actividades interactivas, estas, encaminadas a mejorar el proceso formativo y evaluativo, generando una retroalimentación inmediata y una automotivación en los educandos.

2.2.2. Descripción de la interfaz principal

La interfaz de Educaplay es sencilla y fácil de manejar, permite familiarizarse ágilmente a la plataforma; para su uso y exploración se requiere que el profesor se registre; para ello, lo puede hacer a través de una dirección de correo electrónico, una cuenta de Google, Microsoft o Facebook.

Figura 1

Interfaz de Registro Educaplay

educaplay

Regístrate gratis y comienza a disfrutar de Educaplay

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

regístrate con tu correo electrónico

Nombre Apellidos

email

Contraseña

Ecuador Año de nacimiento

No soy un robot 

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

Fuente: www.educaplay.com

En el nivel básico, no es necesario que los participantes se registren, si únicamente desean desarrollar la variedad de actividades que ofrece. Además, el docente puede fácilmente con sus participantes, crear diferentes grupos y actividades para su desarrollo en clase.

Las actividades educativas creadas por los docentes, automáticamente quedan vinculadas a su perfil de usuario, las cuales, al ser parte de la versión gratuita, pueden ser vistas y desarrolladas por toda la comunidad que visite la plataforma.

Como un valor agregado, la plataforma cuenta de un sistema de tickets que genera códigos de manera aleatoria para que el docente les facilite a los participantes y de esta manera accedan a los diferentes grupos sin verse forzados a registrarse.

2.2.3. Características

Las características que presenta Educaplay, de acuerdo con Adrformación (2021)¹ son las siguientes:

- a) Es una herramienta profesional, sencilla y gratuita.
- b) Permite crear diferentes tipos de actividades sin necesidad de instalar ningún programa en el equipo.
- c) Al crear actividades se puede combinar texto, imágenes y sonido.
- d) Admite la creación de entornos grupales participativos.
- e) Promueve una sana competitividad, aprendiendo mientras se juega.
- f) Favorece la creación de grupos privados por parte del docente.
- g) Registra las colecciones de ejercicios educativos y su vinculación a los distintos grupos para su desarrollo.
- h) Promueve la organización de actividades en las distintas asignaturas y grados de diferentes sistemas educativos para su fácil localización por otros profesores.
- i) Favorece la retroalimentación a través de la exportación de informes de resultados en hojas de cálculo.

Por lo anteriormente mencionado, se puede evidenciar que Educaplay es una plataforma de fácil acceso para usuarios de primaria, secundaria, universidad y de participantes que se encuentren en formación o capacitación; así como a profesionales de la educación; por sus diversas características, ésta, permite la elaboración de una diversa gama de recursos pedagógicos que se pueden llevar al aula, sea para que los estudiantes los puedan desarrollar de manera individual o a través de la formación de grupos por parte del educador, favoreciendo el aprendizaje.

2.2.4. Actividades Multimedia

La multimedia en la actualidad no pasa desapercibida, es utilizada en diferentes áreas, como las redes sociales, aplicaciones móviles, para el entretenimiento, entre

¹ Organización que diseñó la plataforma Educaplay

otras; sin embargo, la principal aplicación se la hace en la educación con los educandos, para acercarlos a los distintos contenidos desarrollados en los procesos de aprendizaje.

Gayesky (2013, como se citó en Idrovo, 2015) menciona que las actividades multimedia son programas informáticos cuyo propósito es su aplicación como recurso didáctico para dinamizar el proceso de aprendizaje. (p. 24).

Otra definición sobre actividades multimedia, es la de Idrovo (2015), quien menciona que “las actividades multimedia son aquellas en las que intervienen aplicaciones concretas tecnológicas como el vídeo, audio, informática y publicaciones electrónicas que permiten un sistema de diálogo en la secuencia y selección de la información” (p. 25).

A criterio personal del investigador, las actividades multimedia permiten a los docentes presentar la información teórica y el desarrollo de las actividades de las asignaturas, mediante la combinación de texto, vídeo y audio, permitiendo la interacción con la temática presentada, de una manera interactiva, dinámica y motivadora.

2.2.4.1. Ventajas de las actividades multimedia

La incorporación de actividades multimedia al proceso de aprendizaje, de acuerdo con Cabrera *et. al.*, (2015) éstas ofrecen grandes ventajas, estas son:

- a) Avivar el interés.
- b) Mantener una continua actividad intelectual.
- c) Orientar los aprendizajes a través de entornos de aprendizaje.
- d) Promover un aprendizaje a partir de los errores.

Estas ventajas muestran que trabajar con actividades interactivas multimedia, generan una automotivación en el educando, permiten obtener una retroalimentación inmediata tanto a los docentes como a los estudiantes, quienes conocen sus errores y tienen la oportunidad de corregir y reforzar sus conocimientos.

2.2.5. Uso de la plataforma Educaplay

Educaplay es considerada una plataforma para la creación de actividades multimedia, por su fácil acceso e interactividad, se adapta de manera acertada a la labor educativa de docentes y estudiantes.

Respecto al uso de la plataforma Pérez (2014), manifiesta que:

Los recursos educativos multimedia producidos con Educaplay están apoyados en tecnología flash. Todo participante que previamente se haya registrado en Educaplay, puede crear recursos pedagógicos interactivos, dinámicos, con diseño atractivo y profesional en corto tiempo. Ofreciendo ventajas como la de descargar la actividad a su equipo para poder desarrollarla sin conexión a internet.

La plataforma admite que los recursos que se han elaborado dentro de ésta, se puedan reproducir desde cualquier navegador, sea en la web o vía online; otra de las formas de reproducción es a través de medios de almacenamiento como CD y DVD, lo que facilita al docente el compartir con sus estudiantes las actividades interactivas de manera rápida y sencilla, sea si cuenta o no con internet dentro del aula, o si solo cuenta con unos cuantos ordenadores. (p. 34).

En concordancia con lo anterior, según Oviedo y Galarza (2015) la práctica dentro las interfaces de la plataforma Educaplay es sencilla, porque éstas presentan vídeos tutoriales para su fácil uso y navegación cuando ingresan por primera vez. (p. 42).

En relación a lo mencionado anteriormente, el investigador concluye que el uso de la plataforma educativa Educaplay es de fácil acceso, sencilla de utilizar, cuenta con vídeos ilustrativos para su manejo y navegación por cada una de las diferentes actividades multimedia, permiten descargar los recursos pedagógicos creados para su desarrollo online u offline; además, en la actualidad gran parte de los estudiantes cuentan con dispositivos móviles, lo que le facilita al docente dentro del contexto educativo, el utilizar esta plataforma en el aula de clases con sus alumnos de manera presencial.

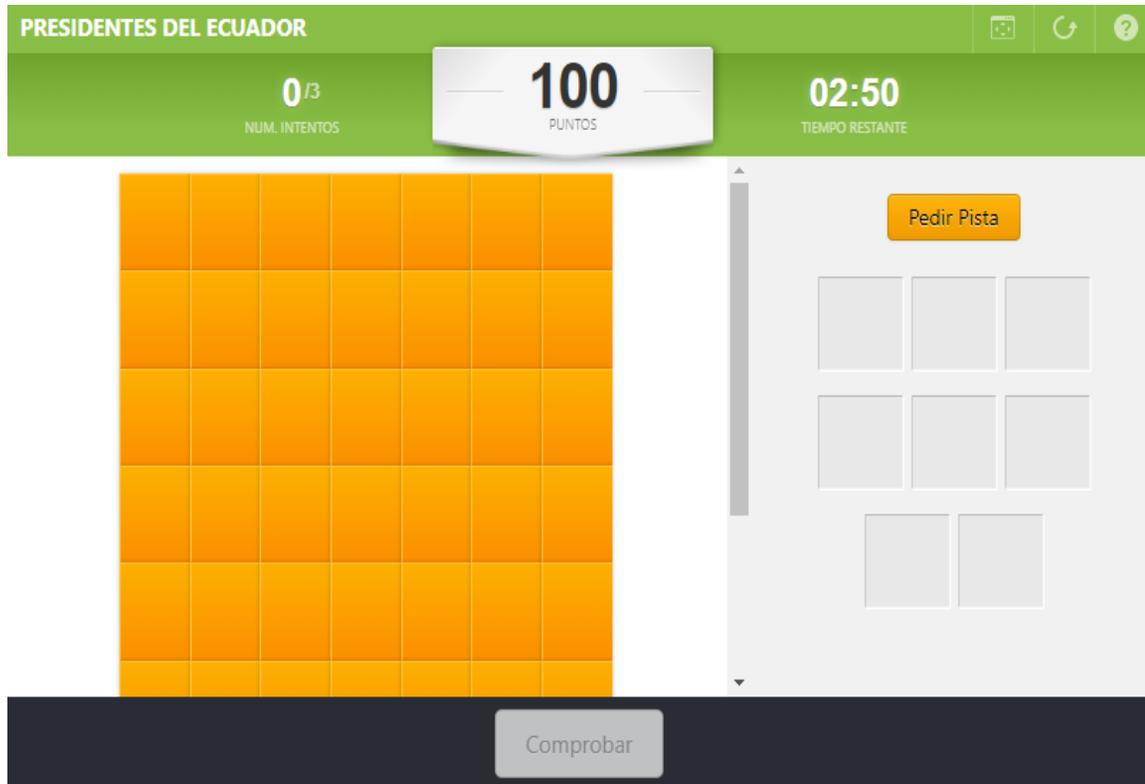
2.2.5.1. Actividades con Educaplay

Educaplay cuenta con 16 actividades interactivas multimedia dentro de la versión gratuita, las cuales se describen a continuación:

2.2.5.1.1. Adivinanza

Figura 2

Interfaz de la Actividad Adivinanza



Fuente: www.educaplay.com

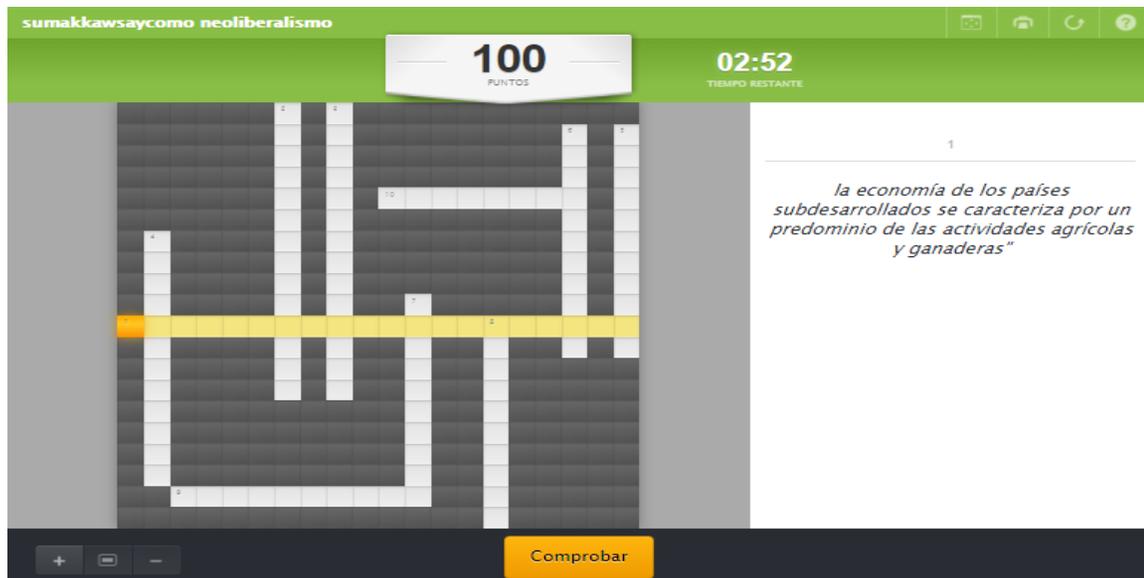
Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que la plataforma va facilitando. Para que la puntuación no disminuya se debe evitar pedir muchas pistas e intentar adivinar la palabra con un número mínimo. Se debe poner atención, en el número máximo de intentos que no se debe superar. Las pistas son de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según el participante las va pidiendo, ésta se completa y se muestra con más claridad (Educaplay, 2021).

El propósito de la actividad adivinanza, consiste en repasar conceptos mediante definiciones, sonidos e imágenes y evaluar aprendizajes.

2.2.5.1.2. Crucigrama

Figura 3

Interfaz de la Actividad Crucigrama



Fuente: www.educaplay.com

Los crucigramas de Educaplay son autodefinidos multimedia, se desarrollan completando los casilleros con letras que correspondan a la palabra. Para completar una palabra, se debe hacer clic sobre una de las casillas y se mostrará la definición de esa palabra, sea horizontal o vertical. La definición de cada palabra se puede descubrir mediante una definición escrita, mediante un sonido o mediante una imagen. El orden de las palabras puede ser de ubicación horizontal o vertical, las cuales deben escribirse de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Si se hace difícil encontrar las palabras, puede pedir pistas de letra; si se hace muy difícil, se puede solicitar una pista de palabra completa; mientras más pistas exijas, la puntuación disminuye. Una vez finalizada la actividad, se deberá clicar² sobre el botón comprobar para conocer la puntuación y los fallos que se hayan cometido (Educaplay, 2021).

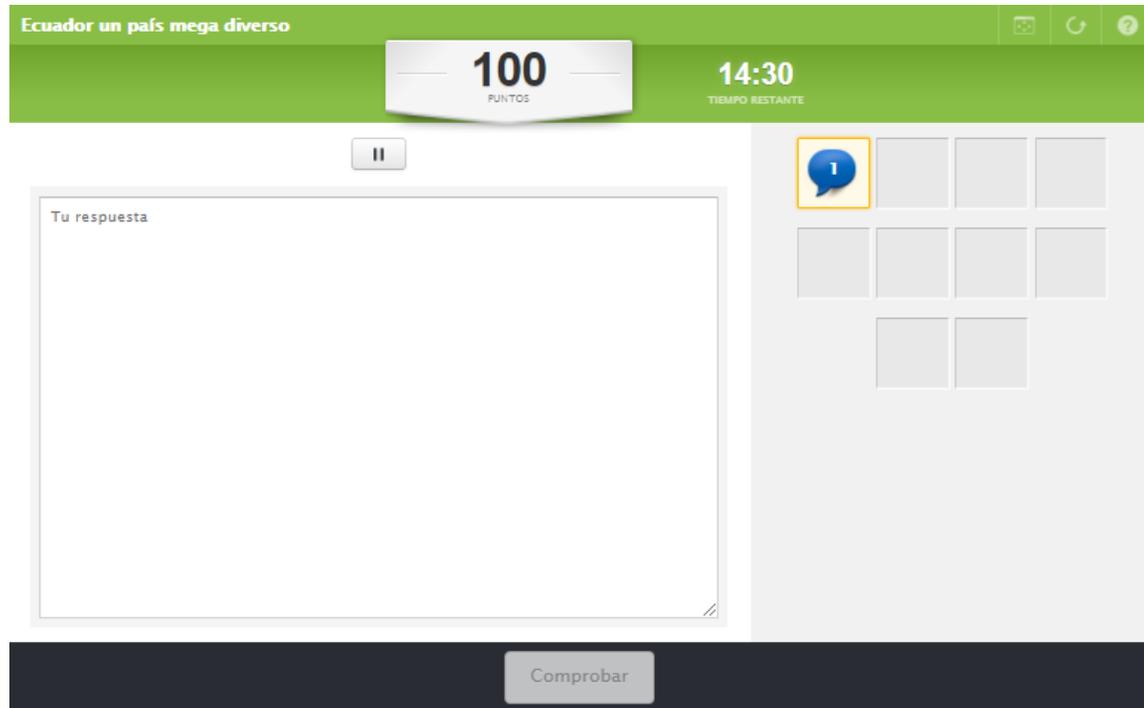
El desarrollo del crucigrama en Educaplay, favorece el repaso de conceptos a través de definiciones, imágenes y sonidos que se presentan; además, de evaluar aprendizajes.

² Término aceptado por la RAE, que significa en informática, hacer clic en una zona interactiva de la pantalla.

2.2.5.1.3. Dictado

Figura 4

Interfaz de la Actividad Dictado



Fuente: www.educaplay.com

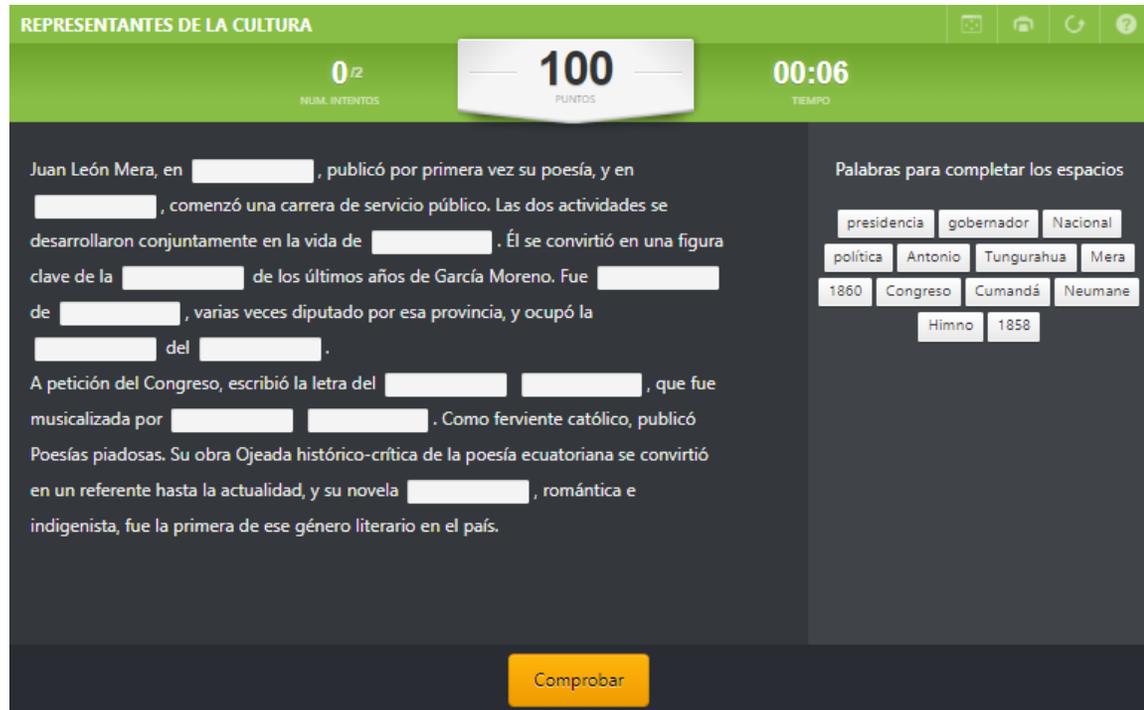
Educaplay cuenta con la actividad dictado, que corresponde en escribir textualmente lo que el usuario, profesor o facilitador indica. Quien dirige la actividad, previo al dictado, debe informar a los participantes, los detalles sobre la utilización de los signos de puntuación, uso de mayúsculas, saltos de línea, para que no presente inconvenientes al momento de corregir. Al solicitar la corrección del dictado, se debe evitar exceder el número de intentos, la plataforma bloquea la actividad y la muestra como no superada. Para el desarrollo de esta actividad existe un límite de fallos e intentos, tiempo de pausa entre frase y frase, así también un límite de tiempo para finalizar la actividad (Educaplay, 2021).

El proceso de este trabajo, desarrolla la comprensión oral y escrita de ideas, asimilación de conceptos, acontecimientos históricos, favoreciendo la reflexión y la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.4. Completar textos

Figura 5

Interfaz de la Actividad Completar



Fuente: www.educaplay.com

La presente actividad corresponde en agregar las palabras que hacen faltan en un párrafo, premisa o enunciado, previamente establecida y suprimida.

Se presentan dos métodos para completar los sitios vacíos:

1. Hacer clic sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada; si existiere algún fallo, se debe hacer clic sobre la palabra errónea en la frase.

2. Escribir en los espacios vacíos la palabra, utilizando el teclado.

En algunos casos, será muy fácil completar las palabras, en otros resultará complejo y divertido encontrar el orden de la frase con las palabras que ofrece la plataforma (Educaplay, 2021).

La finalidad de esta actividad es fortalecer ideas y definiciones en escenarios más formales sobre contenidos que se desee asimilar textualmente, desarrollando la imaginación, la creatividad y favoreciendo la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.5. Diálogo

Figura 6

Interfaz de la Actividad Diálogo



Fuente: www.educaplay.com

El diálogo dentro de las actividades de Educaplay, se desarrolla al escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes; para ello se puede bloquear el audio de uno o varios personajes para que el participante se posea en el rol de dicha personalidad. La ejecución y desarrollo de esta actividad, se puede llevar a cabo mediante reproducción continua y reproducción frase a frase; el participante tiene la posibilidad de graduar la reproducción del diálogo y las pausas entre frases. El usuario al crear este recurso, podrá configurar de acuerdo a sus necesidades o intereses, los personajes, el diálogo entre estos y grabar sus propios audios para cada fragmento del diálogo (Educaplay, 2021)

El resultado de este tipo de actividad permite consolidar en los participantes, la comunicación de ideas razonadas, el intercambio de opiniones, interpretar razonamientos, tener una visión más amplia del tema, dominio de la expresión oral y pronunciación, en consecuencia, mejorar la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.6. Ordenar Letras

Figura 7

Interfaz de la Actividad Ordenar Letras



Fuente: www.educaplay.com

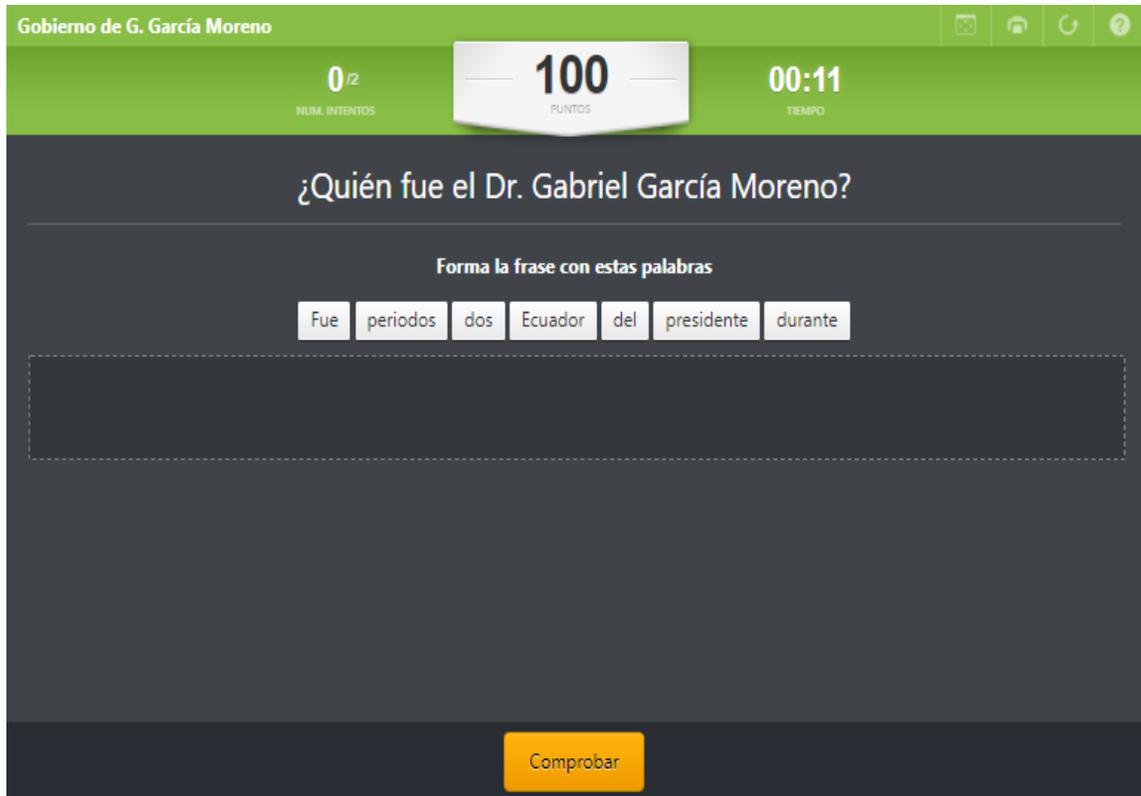
El desarrollo de la actividad propone ordenar las letras que la plataforma las presenta en forma desordenada, y formar una palabra, oración o enunciado; para ello, se puede escribir con el teclado la palabra completa o hacer clic sobre las letras en el orden correcto, (ésta es la forma más ágil para culminar la actividad con éxito), clicar y arrastrar cada letra a los espacios que corresponden; el participante se puede ayudar con una pista mediante sonido que el recurso facilita (Educaplay, 2021).

El fin de esta actividad consiste en repasar conceptos, términos nuevos, ampliar el vocabulario, significados y definiciones sobre temáticas de la unidad curricular, reconocer acontecimientos y personajes históricos, y mejorar la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.7. Ordenar Palabras

Figura 8

Interfaz de la Actividad Ordenar Palabras



Fuente: www.educaplay.com

En esta actividad el participante ordena las palabras mediante una frase, oración o enunciado, con las palabras que se presentan de manera desordenada; para ello, lo puede hacer con la ayuda del teclado escribiendo la frase completa, clicando en las palabras ordenadas correctamente, haciendo clic y arrastrando cada palabra al espacio que corresponde; como valor agregado, el usuario puede utilizar una pista mediante sonido (Educaplay, 2021).

Esta actividad favorece el repaso de conceptos, permite ampliar el vocabulario, asimilar significados y definiciones sobre temáticas de la unidad curricular, repasar acontecimientos y personajes históricos y mejorar la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.8. Relacionar

Figura 9

Interfaz de la Actividad Relacionar



Guaranda	Machala	Puyo	Quito
Azuay	Chimborazo	Imbabura	Pichincha
Nueva Loja	Pastaza	Sucumbios	Ibarra
Bolívar	Cuenca	Riobamba	Tena
El Oro	Napo		

Fuente: www.educaplay.com

La actividad relacionar establece el organizar, clasificar y conectar de forma apropiada un grupo de palabras; para ello, el participante puede encontrar parejas de palabras como sinónimos, antónimos, entre otros más. Una forma de clasificar las partes, es clicando sobre los términos que tengan relación el uno con el otro. Al crear la actividad, el usuario tiene la posibilidad de establecer el límite de intentos para su finalización; es importante al momento de ejecutar la actividad, que el participante tome en cuenta el límite de tiempo y el máximo de intentos para superar con éxito el trabajo (Educaplay, 2021).

Las destrezas que favorece este recurso son: recordar y reconocer fechas y acontecimientos, conceptos y sus definiciones, organizar ideas, potenciar la capacidad de análisis y reflexión, repasar vocabulario y facilitar la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.9. Relacionar Columnas

Figura 10

Interfaz de la Actividad Relacionar Columnas



Fuente: www.educaplay.com

La actividad requiere conectar los elementos que tengan relación el uno con el otro en las dos columnas; el participante al desarrollar la actividad debe clicar los elementos de cada columna que se relacionen para ir conectándolos entre sí. El creador de la actividad puede combinar el contenido de las columnas con texto, imágenes y audio; además, tiene los permisos para configurar el límite de intentos y de tiempo para que se lleve a cabo y superar la actividad, por lo tanto, el participante al iniciar la ejecución de la actividad, debe tomar en cuenta el límite máximo de tiempo y el número de intentos permitidos para finalizar con éxito (Educaplay, 2021).

Las habilidades que favorece la ejecución de este recurso son: recordar y reconocer fechas y acontecimientos, conceptos y sus definiciones, organizar ideas, reconocer personajes, ubicar elementos de los diferentes mapas, fortalecer la capacidad de análisis, reflexión y síntesis, repasar vocabulario, en consecuencia, mejorar la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.10. Relacionar Mosaico

Figura 11

Interfaz de la Actividad Relacionar Mosaico



Fuente: www.educaplay.com

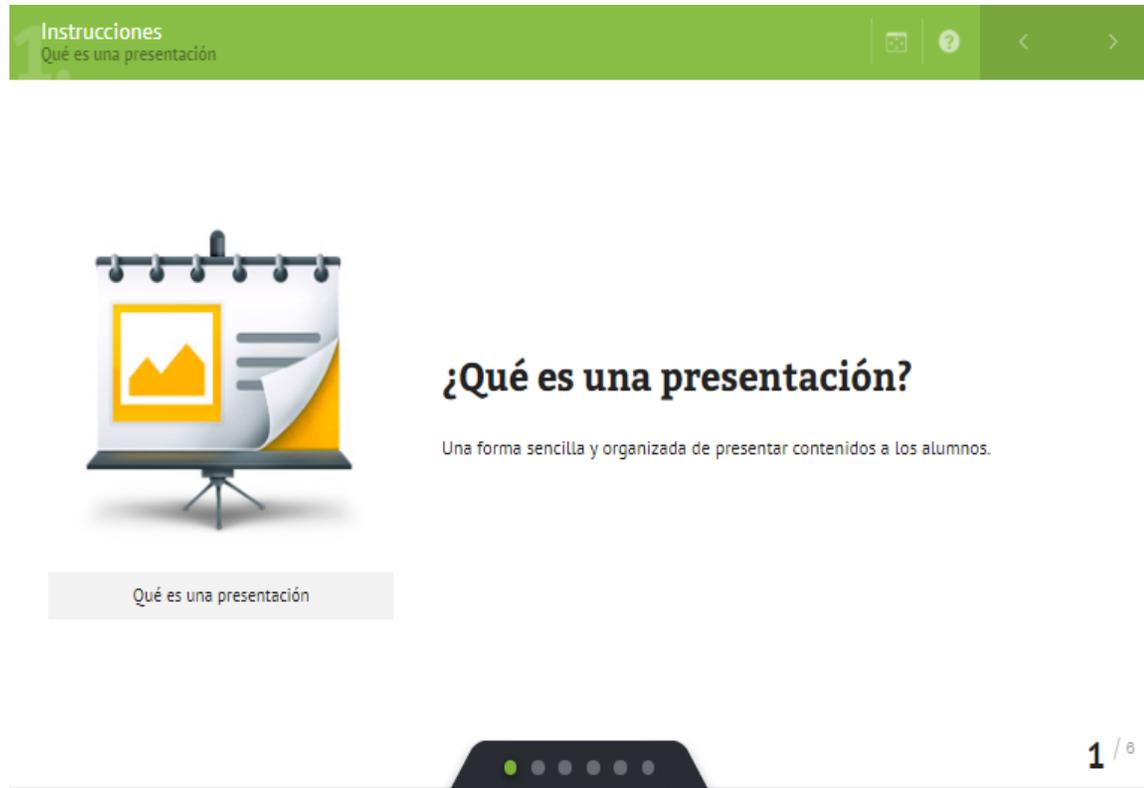
La actividad se lleva a cabo mediante el emparejamiento de elementos que tengan relación el uno con el otro, sean sinónimos, antónimos, conceptos y definiciones, entre otros; para su ejecución, se debe clicar sobre los elementos que se relacionen en cada columna, ya sean estos con contenido de tipo texto, imágenes o audio; al momento de crear el recurso el usuario tiene la posibilidad de configurar los elementos para que sean visibles o no visibles para el participante y así pueda ir descubriendo al clicar sobre ellos, la configuración del tamaño es otra opción que presenta la plataforma; así también, el número de intentos y el límite de tiempo para superar la actividad. Es importante que el participante al realizar la actividad, tome en cuenta los intentos permitidos y el tiempo que le ofrece para culminar con éxito (Educaplay, 2021).

Este tipo de actividad permite potenciar en los participantes la memoria, reconocer fechas y acontecimientos, conceptos y sus definiciones, organizar ideas, reconocer personajes, ubicar elementos de los diferentes mapas, teorías y autores, desarrollar la capacidad de análisis, reflexión y síntesis, repasar vocabulario y evaluar los aprendizajes.

2.2.5.1.12. *Presentación*

Figura 13

Interfaz de la Actividad Presentación



Fuente: www.educaplay.com

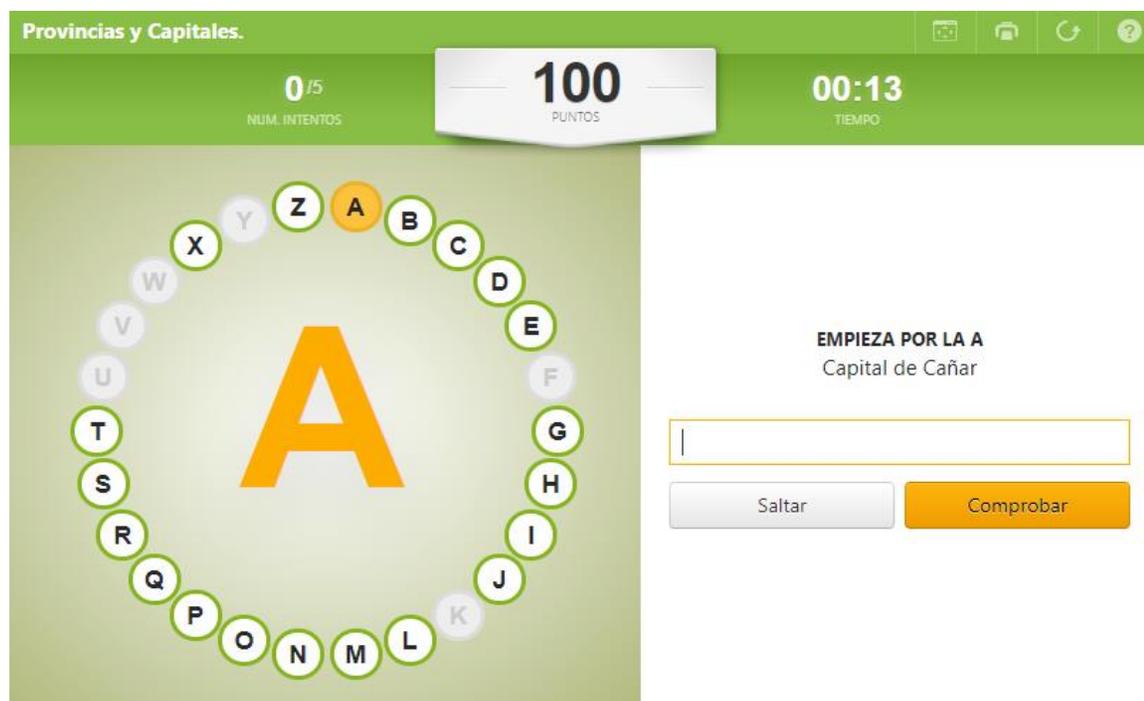
Permite al usuario presentar contenidos previamente seleccionados, visualmente atractivos, y pedagógicamente organizados, las láminas de la presentación se muestran secuencialmente ordenadas, el creador dispone de formatos prediseñados que la plataforma le ofrece, en las cuales tiene libertad de editar, agregar o suprimir textos, imágenes, audios y vídeos; así también el orden de presentación; para la navegación dentro de la presentación, el participante puede utilizar el menú superior o inferior de acuerdo a sus necesidades y facilidades (Educaplay, 2021).

Esta actividad facilita la labor del docente al tener un elemento alternativo para presentar los contenidos a sus estudiantes en todo momento dentro y fuera del aula de clases de manera interactiva y entretenida.

2.2.5.1.13. Ruleta de Palabras

Figura 14

Interfaz de la Actividad Ruleta de Palabras



Fuente: www.educaplay.com

La actividad muestra las letras del abecedario en las cuales se debe adivinar una palabra por cada una de ellas; las palabras a adivinar, contendrán la letra al inicio o dentro de ella; para facilitar su desarrollo la plataforma ofrece pistas que pueden ser imágenes, audios o textos; el usuario que crea la actividad, podrá configurar el número de fallos y el límite de tiempo para la finalización. El participante para optimizar el tiempo, tiene la opción de avanzar a la siguiente letra sino conoce la respuesta; sin embargo, deberá resolverla posteriormente. Cabe mencionar que no es obligatorio utilizar todas las letras del abecedario al crear la actividad (Educaplay, 2021).

La ruleta de palabras permite obtener una retroalimentación inmediata, profundizar diferentes contenidos, fortaleciendo en los participantes el análisis, la reflexión, la síntesis, repasar acontecimientos, conceptos, definiciones, favorece el refuerzo académico, repasar y ampliar el vocabulario y proporcionar otra alternativa para la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.14. Sopa de letras

Figura 15

Interfaz de la Actividad Sopa de Letras



Fuente: www.educaplay.com

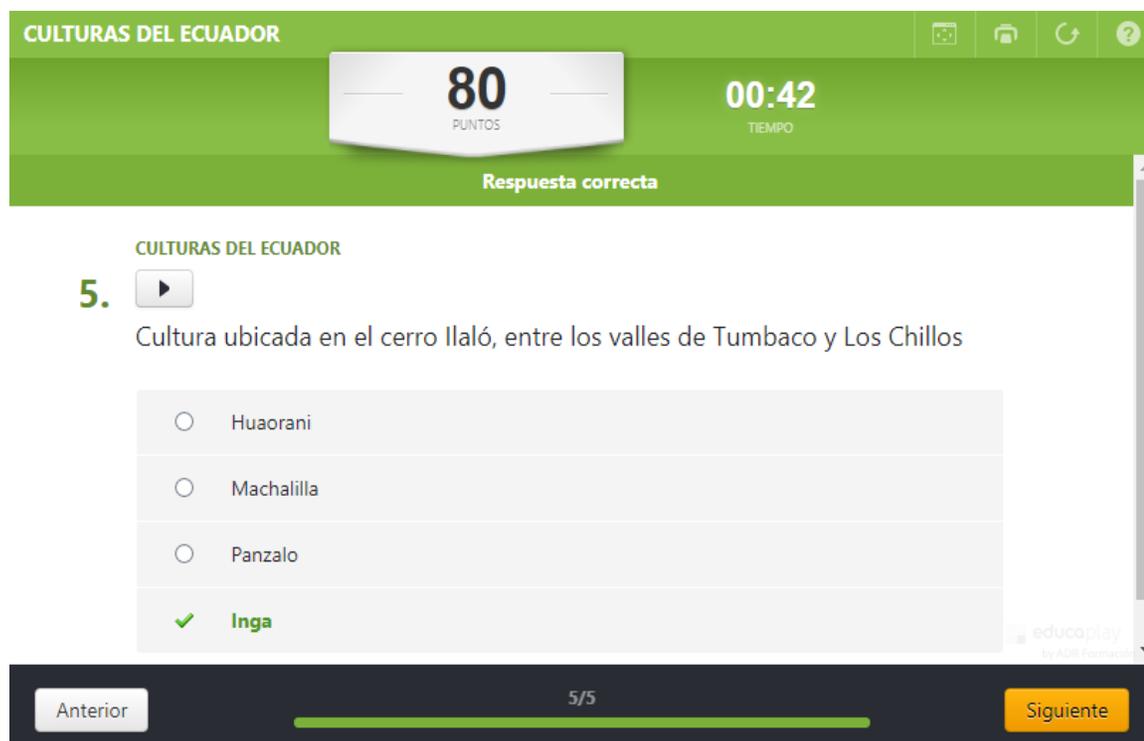
Para crear esta actividad, el usuario debe introducir las palabras y las direcciones en las que desea ubicarlas; dentro de las opciones de configuración, permite ubicar un límite máximo de tiempo, como también, el tipo de pista que tendrá el participante para facilitar su desarrollo. La ejecución de la actividad se la realiza arrastrando sobre la palabra encontrada con un clic sostenido. El participante deberá tomar en cuenta la configuración de las pistas antes de iniciar con la actividad, ya sean estas mostrar el total de caracteres de cada término o concepto u observar las palabras que se muestran a la derecha de la pantalla para proceder a encontrarlas; el creador también tiene la libertad de ofrecer o no pistas (Educaplay, 2021).

La presente actividad, admite repasar y ampliar el vocabulario, repasar conceptos importantes, desarrollar la concentración, fomentar el cumplimiento a las normas, al respetar el límite de tiempo establecido para el desarrollo, beneficia la evaluación de aprendizajes.

2.2.5.1.15. Test

Figura 16

Interfaz de la Actividad Test



Fuente: www.educaplay.com

Consiste en un conjunto de preguntas que forman un cuestionario, estas no tienen un límite máximo o mínimo definido; el usuario tiene la posibilidad de crear un número de preguntas superior al que le permite resolver al participante, de las cuales la plataforma las elige aleatoriamente para su resolución, de manera que se vuelva más entretenida. Las preguntas serán elaboradas con texto y se las puede acompañar con un audio o una imagen dependiendo la necesidad y dificultad que el autor considere. Además, puede establecer dos tipos de respuestas, de selección múltiple, o varias respuestas a la vez. El responsable de crear el test tiene la opción de configurar para que las respuestas sea obligatorias o no, el porcentaje de aciertos para aprobar la actividad y ofrecer pistas (Educaplay, 2021).

La finalidad de este tipo de actividades es evaluar aprendizajes, obtener una retroalimentación inmediata y servir como refuerzo académico.

2.2.5.1.16. Video Quiz

Figura 17

Interfaz de la Actividad Vídeo Quiz



Fuente: www.educaplay.com

Vídeo Quiz consiste en la vinculación y presentación de vídeos en los cuales se puede ir intercalando preguntas sobre estos en cualquier momento de la secuencia; para ello, se establece el siguiente proceso: seleccionar el vídeo desde la web e insertar la URL, determinar la secuencia en donde se incrustará la pregunta y establecer opciones de respuesta seleccionando la correcta; para resolver el vídeo quiz, el participante debe iniciar la reproducción del video y resolver las preguntas escribiendo o seleccionando la respuesta de entre varias opciones que pueden ser imágenes o texto, de acuerdo a la configuración que el autor haya establecido. Como un valor agregado, el usuario puede añadir un feedback en cada pregunta (Educaplay, 2021).

El objetivo de esta actividad es evaluar aprendizajes de manera interactiva, dinámica y distinta, proporcionando una retroalimentación inmediata.

Al realizar un análisis y ejemplificación de las actividades de evaluación de aprendizajes que presenta la plataforma Educaplay, se comprueba que la misma permite obtener una variedad de recursos pedagógicos que se pueden aplicar en la evaluación formativa de aprendizajes, destacándose entre ellos, recursos como: completar textos, test, vídeo quiz, ruleta de palabras y relacionar; los cuales coadyuvan al desarrollo de diferentes habilidades a través de la interactividad, mostrando nuevas alternativas para los profesionales de la educación.

2.2.6. Consideraciones para el uso de la plataforma Educaplay

Para empezar a usar la plataforma educativa Educaplay, se debe tomar en cuenta los siguientes pasos:

- Conectividad a Internet.
- Navegador (el de su preferencia).
- Disponer de una dirección de correo electrónico, una cuenta de Google, Microsoft o Facebook.
- Registrarse a través del siguiente enlace: <https://es.educaplay.com/signup/>
- Introducir código de seguridad (enviado al correo)
- Aceptar las condiciones de servicio y las Políticas de Privacidad.
- Aceptar recibir notificaciones que remite Educaplay vía correo electrónico.
- Validar cuenta (hacer clic en el enlace remitido al correo registrado)
- Cada actividad muestra un vídeo tutorial para su correcto uso.

2.2.7. Educaplay en el aprendizaje

Los avances tecnológicos han abierto un abanico amplio de posibilidades para llevar a cabo la labor pedagógica por parte de los profesionales de la educación en esta nueva era digital, para alcanzar los logros de aprendizaje establecidos en los currículos emitidos por el ente rector de la educación. Todo ello enfocado, en un modelo de educación constructivista, en donde los estudiantes puedan crear sus propios conocimientos mediante la utilización de metodologías activas, apoyadas con plataformas y herramientas digitales y la guía y orientación de sus docentes.

Pérez (2013), manifiesta lo siguiente: “En esta sociedad global, basada en la información fundamentalmente digital, es necesario considerar seriamente el papel de

las nuevas herramientas y plataformas por las que transita la información, porque sin duda constituyen el factor central del cambio” (p. 69).

En línea con lo anterior, Fernández (2017), refiere que la herramienta Educaplay permite al docente poner en práctica su creatividad para vincular a su labor de aula, las diferentes actividades que esta plataforma presenta, las cuales aportan al aprendizaje de los estudiantes (p. 20).

Realizando una síntesis de las ventajas de la plataforma Educaplay, se comprueba que ésta favorece el desarrollo de destrezas y capacidades en los estudiantes, de tal manera que los educadores tienen otra alternativa para llevar a cabo el proceso de aprendizaje en las diferentes áreas del currículo, evitando la forma tradicional de llevar la labor áulica y despertando en los estudiantes la motivación por construir sus conocimientos.

Con relación a la variable evaluación formativa, la revisión de la literatura reporta lo siguiente:

2.3. Evaluación formativa

La evaluación formativa, según el criterio de Pérez et. al., (2017), contribuye al desarrollo de los educandos en consonancia con las características fundamentales del proceso de formación del sujeto y los propósitos sociales que busca esa formación como aporte a la sociedad. Permite divisar los problemas que aparecen en el proceso enseñanza aprendizaje, así también conocer hasta donde se ha avanzado y plantear la cima a la que se busca llegar. Al docente le brinda la facilidad de obtener una retroalimentación que le permita llevar a cabo los ajustes necesarios de manera oportuna encaminados a la búsqueda de los logros de aprendizaje (p. 269).

Los autores anteriormente citados evidencian que la evaluación formativa es un aporte fundamental del proceso formativo, pues permite obtener un feedback de manera oportuna.

2.3.1. Definición

El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (RGLOEI, 2013) expone lo siguiente sobre la evaluación formativa:

Se realiza durante el proceso de aprendizaje para permitirle al docente realizar ajustes en la metodología de enseñanza, y mantener informados a los actores del

proceso educativo sobre los resultados parciales logrados y el avance en el desarrollo integral del estudiante. (Art. 186).

El mencionado Reglamento revela que la evaluación formativa es de carácter continuo durante todo el proceso de aprendizaje, porque a través de ello se evidencia de manera oportuna las dificultades que presentan los estudiantes, así también los avances, posibilitando la retroalimentación en búsqueda de las metas que se desea alcanzar.

2.3.2. Propósitos de la evaluación formativa

Los propósitos de la evaluación formativa de acuerdo con Tobón (2018), son los siguientes:

- a) Mostrar tanto a docentes como a estudiantes sobre los progresos alcanzados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos.
- b) Evidenciar las dificultades manifiestas en el desarrollo del proceso formativo de los educandos, con la finalidad de realizar la retroalimentación, y las acciones correctivas necesarias.
- c) Identificar las actitudes intermedias del estudiante para conocer cómo se van obteniendo parcialmente las metas establecidas.
- d) Realizar las mejoras pertinentes para motivar el desarrollo de competencias en los estudiantes.
- e) Avanzar hacia las metas compartidas, entre docentes y estudiantes, colaborando ambos para llegar a alcanzarlas, felicitando las fortalezas, pero también las debilidades.

Por lo anteriormente expuesto, los propósitos de la evaluación formativa están encaminados a obtener evidencias de las debilidades y fortalezas del estudiante y también del docente, dentro del proceso formativo para llevar a cabo la retroalimentación y posibilitar el logro de los estándares educativos.

2.3.3. Características de la evaluación formativa

La Dirección de Desarrollo Curricular, del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica, DDCMEPCR (2013), expone las características de la evaluación formativa:

- a) Es procesual, se aplica a lo largo del desarrollo de la participación pedagógica.
- b) Es un elemento sustancial del proceso de enseñanza-aprendizaje, que no se agrega al final del proceso.

- c) Posibilita conocer cuáles son los criterios con los cuales van a ser valorados los alumnos.
- d) Implica a los alumnos y maestros en procesos de autoevaluación y coevaluación, lo cual facilita conocer las metas de aprendizaje propuestas.
- e) Ofrece orientación a los educandos en relación de cómo transitan hacia el logro de propósitos, contenidos curriculares o competencias.
- f) Posibilita el estudio desde la información recopilada en el transcurso del proceso y la siguiente revisión de las tácticas de enseñanza aprendizaje aplicadas.
- g) Ofrece la posibilidad de tomar en consideración para la recolección de información las tareas de intervención ejecutadas, como, por ejemplo: una práctica experimental, una dramatización, un juego, una presentación, entre otras, esto dependerá de la información que el maestro precise obtener y las capacidades, destrezas, competencias, valores o reacciones que requiera evaluar.
- h) La sistematización de los datos obtenidos a lo largo de este proceso, constituye el insumo para la valoración del trabajo diario (p. 4).

Por lo expresado se concluye que las características de la evaluación formativa muestran el proceso que debe seguir el docente en el desarrollo de las clases, recabando información para la reflexión y toma de decisiones encaminadas a mejorar el proceso formativo.

2.3.4. Importancia de la evaluación formativa

2.3.4.1. Importancia para el docente

La Dirección de Educación en Línea – Universidad De Las Américas, DEL-UDLA (2018), en su documento de Certificación Docente Evaluación formativa, manifiesta que ésta es importante para el docente, porque permite:

- a) Recabar información real acerca del aprendizaje, a través de la implementación de recursos técnicamente diseñados.
- b) Identificar los progresos alcanzados por los educandos.
- c) Reconocer los ámbitos a mejorar en el transcurso del proceso de intervención pedagógica.
- d) Participar e interactuar maestros y estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- e) Dirigir el proceso formativo, de acuerdo a la información obtenida.

- f) Adecuar los procesos didácticos a los avances y debilidades mostradas por los educandos para ofrecer acompañamiento pertinente.
- g) Motivar procesos de auto y coevaluación, encaminados a reflexionar acerca de su desempeño.
- h) Estudiar detenidamente el rendimiento individual de los estudiantes.

2.3.4.2. Importancia para el estudiante

La Dirección de Educación en Línea – Universidad De Las Américas, UDLA (2018), expone que la evaluación formativa es importante para el estudiante por cuanto permite:

- a) Desarrollar procesos metacognitivos, permitiéndole tomar conciencia de las fortalezas y limitaciones que posee.
- b) Requerir del maestro acompañamiento para obtener los logros esperados.
- c) Determinar las estrategias de aprendizaje que le encausen hacia el logro de los objetivos planteados.
- d) Ejecutar procesos de reciprocidad entre sus maestros y los estudiantes.

La evaluación formativa viabiliza la retroalimentación bidireccional, tanto hacia el maestro para reflexionar sobre la orientación formativa hacia el alumnado, como al educando para conocer sus fortalezas y encausarlas hacia los fines establecidos.

2.3.5. El rol del docente en la evaluación de los aprendizajes desde el propósito formativo

DDCMEPCR (2013), considera que el rol del docente en la evaluación formativa es:

Ser un guía, orientador y facilitador en la creación y recomposición de los aprendizajes, a lo largo del proceso educativo y no limitarse únicamente a describir y medir conocimientos poco significativos. De tal forma que la evaluación formativa motive procesos de regulación y corrección de los errores, destinados a reorientar la metodología y adecuar el proceso pedagógico a las características de los educandos (p. 10).

El rol del docente constituye una guía importante para los estudiantes dentro de su proceso formativo, contribuye a la retroalimentación y motiva al autoaprendizaje a través de la acertada aplicación de metodologías, encaminadas a mejorar la construcción de conocimientos.

2.3.6. Técnicas e instrumentos de evaluación formativa

Chiliquinga (2015), plantea la importancia de diferenciar entre recursos didácticos en instrumentos de evaluación:

A medida que los primeros favorecen al educando en su proceso de aprendizaje, los instrumentos de evaluación son usados por los maestros para recabar información acerca del desarrollo de aquel proceso pedagógico. Además, los instrumentos de evaluación en toda su extensión son recursos didácticos; sin embargo, no todos los recursos didácticos tienen el alcance de ser instrumentos de evaluación. (p. 43).

2.3.6.1. Técnicas a utilizar en la evaluación formativa

UDLA (2018), menciona algunas de las técnicas que se podrían utilizar en la evaluación formativa:

- a) Mapas mentales y conceptuales
- b) Preguntas de conocimiento previos
- c) Buzón de sugerencias
- d) El Foro
- e) La ruta del aprendizaje
- f) SPIR (Situación, Problema, Información, Resolución)
- g) Método de casos
- h) Encuestas
- i) Observaciones directas e indirectas
- j) Debates
- k) Entrevistas
- l) Producciones orales, plásticas o musicales
- m) Investigaciones individuales y en grupo
- n) Actividades de ejecución
- o) Uso de diarios del docente y el estudiante
- p) Trabajos del estudiante
- q) Los portafolios
- r) Las exposiciones

El uso de técnicas de evaluación formativa, permite al educador, profundizar en los avances del estudiantado, comprobar el logro de habilidades cognitivas, actitudinales y procedimentales dentro del proceso pedagógico.

Otra técnica que debería emplearse en la evaluación formativa es la siguiente:

- a) Las pruebas o test de conocimientos

2.3.6.2. Instrumentos de evaluación formativa

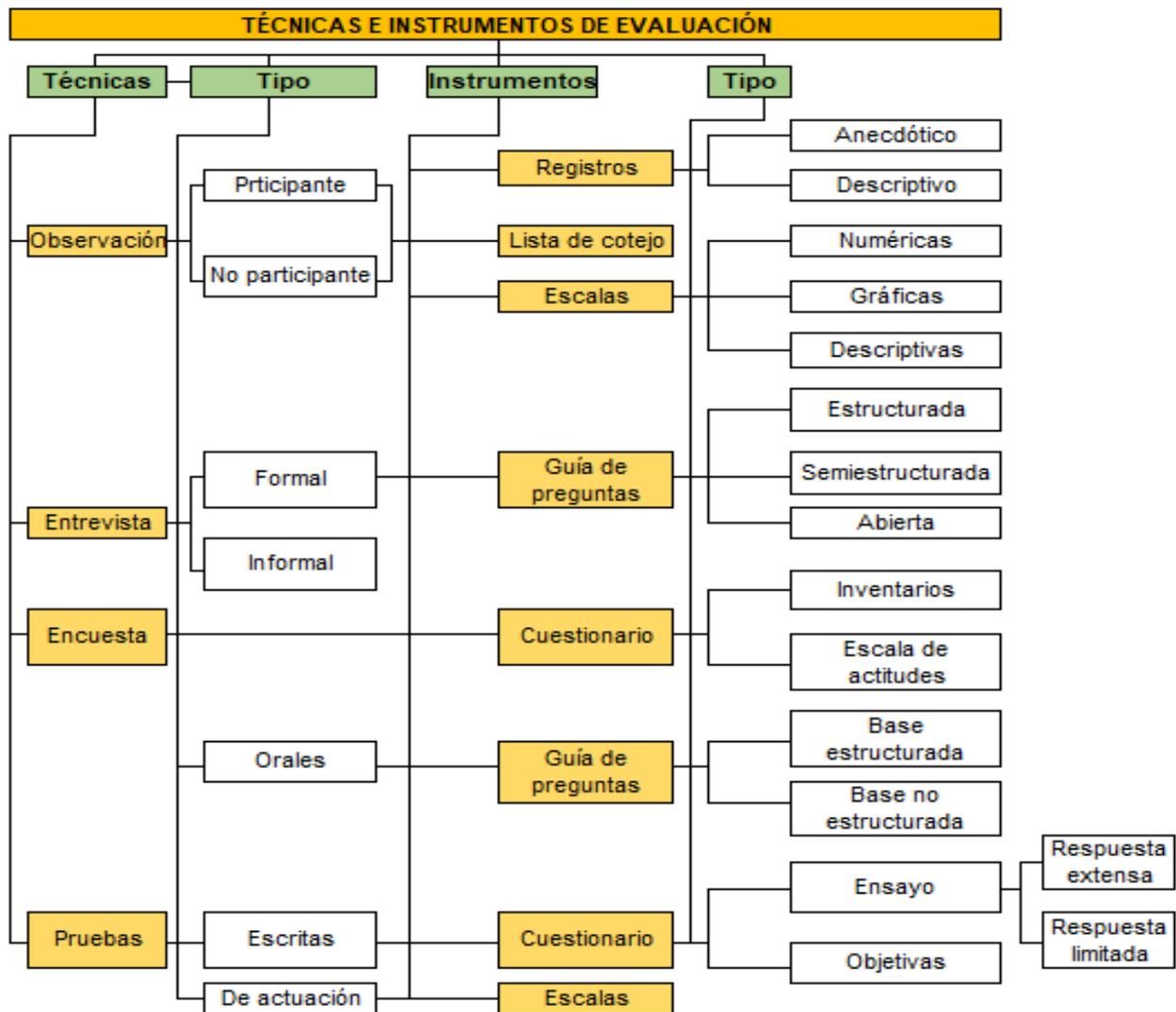
Los instrumentos a utilizar para llevar a cabo la evaluación formativa, deben ser afines con las técnicas que se va aplicar en el proceso, dentro de ello, Moreno (2016), menciona los siguientes:

- a) Escala de observación
- b) Lista de control
- c) Anecdotario
- d) Pruebas o ejercicios de comprobación
- e) Guías de laboratorio
- f) Cuestionarios
- g) Rúbricas
- h) Producciones orales, plásticas o musicales
- i) Actividades de aplicación
- j) Sociodrama
- k) Psicograma

De acuerdo con el Ministerio de Educación y Cultura (2004), existe una relación entre las técnicas e instrumentos de evaluación. A continuación, se presenta un epítome de esa relación:

Figura 18

Técnicas e Instrumentos de Evaluación



Fuente: Ministerio de Educación

CAPÍTULO III: Metodología

Arias (2012, como se citó en Azuero, 2019), señala que el marco metodológico es un “conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (p. 112). En este contexto, al hablar de Metodología, se entiende que estudia la manera como se forja el proceso de investigación, muestra los métodos, técnicas y procedimientos a utilizar al llevar a cabo la ejecución de un estudio científico.

3.1. Tipo y diseño de investigación

Autores como Hernández *et. al.*, (2014), definen cuatro tipos de estudios: exploratorios, descriptivos, correlacional y explicativo. Para el presente trabajo de investigación sobre 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. Abdón Calderón Muñoz, se aplicó el tipo de estudio Explicativo con alcance No experimental y transversal, en virtud de que las variables no fueron manipuladas, pero si fueron medidas. Además, el nivel de profundidad de la investigación fue Explicativo Causal.

De acuerdo a los autores antes mencionados, un **estudio explicativo** responde por las causas de los acontecimientos y manifestaciones físicas y sociales, busca revelar por qué acontece un fenómeno y en qué condiciones se muestra, o se relacionan las variables (p. 96).

Su valor se encuentra más estructurado que los demás alcances; dicho esto, se establecerá una relación de causa – efecto entre las variables.

La investigación se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo, a nivel explicativo causal con un diseño No experimental y transversal.

Hurtado (2012), manifiesta que el **enfoque cuantitativo** en la investigación, es un componente, una vía para obtener precisión de resultados a través de la cuantificación numérica, y el estudio estadístico para estimar teorías y establecer conclusiones (p. 29).

La investigación **explicativa o causal** para Bernal (2010), tiene como propósito probar la hipótesis y conseguir que las conclusiones lleven a la formulación o al contraste de leyes y normas científicas (p. 115).

La recolección de datos se llevó a cabo a través de la técnica de la encuesta dirigida a estudiantes, por medio de la aplicación del instrumento cuestionario y por la

situación de emergencia sanitaria se empleó como herramienta para la recolección de datos los formularios de Google Forms, a través de la generación de un enlace que se compartió a los encuestados.

Otra técnica utilizada para a recolección de datos fue la entrevista, dirigida a tres docentes del noveno año de EGB, subnivel Básica Superior, de la asignatura Estudios Sociales, mediante la utilización de un instrumento denominado cuestionario, el cual estaba conformado por cinco preguntas abiertas. Dicha entrevista se realizó a través de la aplicación Zoom.

3.2. La población y la muestra

3.2.1. Características de la población

La población objeto de estudio está conformada por los estudiantes de los Noveno Año de Educación General Básica Superior, paralelos A, B y C; cuyas edades oscilan entre 12 y 13 años, de los cuales el 53.68% son mujeres y el 46.31% son hombres. De la misma forma, dentro de la población constan 3 docentes de la asignatura de Estudios Sociales. Cabe destacar que la Institución Educativa se encuentra ubicada en la ciudadela Almeida de la parroquia Chirijos, perteneciente al Distrito 09D17 Milagro. El contexto sociocultural evidenciado en la Institución es un nivel social bajo.

3.2.2. Delimitación de la población

El tamaño de la población objeto de estudio es de carácter finito en virtud de que se conoce la totalidad de los elementos que la conforman; esto hace referencia a un total de 95 estudiantes de Noveno Año de Educación General Básica Superior paralelos A, B, C, y 3 docentes de Estudios Sociales de los cursos y paralelos de la Unidad Educativa Ec. Abdón calderón Muñoz; para ilustrar mejor la población, se la detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2
Población Objeto de Estudio

Elementos de la población	Mujeres	Hombres	Total
Estudiantes	51	44	95
Docentes	2	1	3
Total	53	45	98

Fuente: Elaboración propia

3.2.3. Tipo de muestra

Para efectos de esta investigación, en virtud de que la población general comprende un total de 95 estudiantes de los tres paralelos con la misma posibilidad de ser escogidos, se determinó un muestreo aleatorio simple para calcular el tamaño de la muestra, para ello se utilizó el programa STATS, constituyéndose en una muestra de tipo probabilístico.

3.2.4. Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra se lo estableció de manera automática a través del software STATS, correspondiendo a 76 estudiantes de los novenos años de Educación General Básica Superior; además, de 3 docentes de la asignatura de Estudios Sociales del curso y paralelos en mención, los cuales ingresaron al proceso de entrevista.

3.2.5. Proceso de selección de la muestra

Conocida la población general de estudio, el proceso de selección de la muestra se llevó a cabo de manera probabilística, mediante criterios estadísticos a través el uso del programa STAS; en virtud de que la población general es finita y tienen las mismas oportunidades de ser seleccionados, con lo cual se reduce al mínimo el tamaño del error de las mediciones y se maximiza el nivel de confianza.

A continuación, se presenta una tabla que resume el cálculo de la muestra:

Tabla 3

Cálculo de la Muestra

Estudiantes	POBLACIÓN			MUESTRA		
	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
Noveno A	12	19	31	12	13	25
Noveno B	15	17	32	12	13	25
Noveno C	17	15	32	13	13	26
Total	44	51	95	37	39	76

Fuente: Elaboración propia

De la muestra obtenida 76 estudiantes, respondieron al cuestionario 62 estudiantes.

3.3. Los métodos y las técnicas

El presente estudio se fundamenta en métodos lógicos como el inductivo–deductivo, el analítico-sintético; así también el método estadístico de correlación:

3.3.1. Métodos

3.3.1.1. Inductivo – deductivo

Rodríguez y Pérez (2017), exponen que este método está constituido por dos procesos opuestos, inducción y deducción; el primero es una forma de razonamiento que inicia en un conocimiento particular para llegar a uno general, mostrando las características comunes entre los elementos específicos a través de conclusiones generales. Por otra parte, el segundo inicia con un conocimiento general y aterriza en uno particular o específico, estableciendo conclusiones lógicas (p. 10).

Durante el desarrollo del trabajo investigativo, se aplicó el método inductivo-deductivo puesto que se partió de datos particulares, se analizó la relación de las partes y se establecieron generalizaciones. De los datos obtenidos posterior al análisis estadístico se formuló conclusiones sobre la situación problemática que afecta a los estudiantes en la evaluación formativa.

3.3.1.2. Analítico-sintético

Rodríguez y Pérez (2017), hacen referencia a procesos eruditos opuestos que funcionan en unidad: el análisis y la síntesis. El primero es un procedimiento lógico, éste viabiliza la descomposición mental de un todo en sus elementos y cualidades para estudiar su conducta. La síntesis es la parte contraria, determina racionalmente la unificación de los elementos examinados, instituyendo relaciones generales necesarias para entender y sintetizar (p. 6).

La investigación se llevó a cabo con la observación de la situación problemática planteada, sus posibles causas y efectos, extrayendo todas las partes del problema para estudiarlas por separado y encontrar las relaciones entre ellas.

3.3.1.3. Estadístico de correlación

Este método permite la cuantificación de la correlación de variables y valores. En la actualidad los programas estadísticos operan considerables bases de datos en tiempos cortos, de manera sencilla y acertada, por ello, para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos en la aplicación de los instrumentos, se utilizó el Paquete Estadístico para Ciencias Sociales (SPSS); de esta manera, se optimizó tiempo y recursos.

3.3.2. Técnicas de recolección de datos

Recolectar datos y procesarlos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzcan a obtener datos con un propósito específico; en virtud de ello, para la recolección de datos se utilizó:

Técnicas: Encuesta y entrevista

Instrumento: Cuestionario

3.3.2.1. Encuesta

Se aplicó a estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior que conformaron la muestra; a través de un cuestionario enfocado a obtener información sobre la plataforma educativa Educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Por situación de la emergencia sanitaria del Covid-19, se empleó como herramienta de aplicación de cuestionarios, los formularios de Google Forms,

3.3.2.2. Entrevista

Aplicada a docentes de la asignatura de Estudios Sociales de noveno año de EGBS, los cuales proporcionaron información importante sobre la plataforma Educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de los estudiantes. Se aplicó dicha entrevista a los docentes mediante la plataforma zoom.

3.3.2.3. Instrumento

Se utilizó un cuestionario para obtener a través de la formulación de preguntas referentes a las dimensiones de las variables, respuestas que ofrezcan información pertinente para cumplir con los objetivos planteados en el estudio.

3.3.2.4. Validez del instrumento

La validez del instrumento se realizó bajo el criterio de expertos, quienes lo calificaron como adecuado y útil para conocer la incidencia de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de los estudiantes de noveno año en la asignatura de Estudios Sociales; para cuantificar la relevancia de los ítems de acuerdo a la valoración de los expertos se aplicó la V de Aiken, cuyo resultado obtenido fue 0,98 que significa que el instrumento evidencia un total acuerdo con todos los ítems.

3.3.2.5. Confiabilidad del instrumento

Para conocer la confiabilidad de los ítems que conformaron el instrumento de la encuesta, se aplicó el Coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permitió medir la fiabilidad de la escala construida a partir de las variables (PEE) y (EF).

Para ello el Alfa de Cronbach fija las siguientes cuantificaciones:

Tabla 4

Escala de confiabilidad del Alfa de Cronbach

Escala	Confiabilidad
-1 a 0	No es confiable
0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
0.50 a 0.75	Moderadamente confiable
0.76 a 0.89	Fuertemente confiable
0.90 a 1	Alta confiabilidad

Fuente: Coefficient alpha and the internal structure of tests. (Cronbach, 1951)

Elaborado por: Autor (2021).

3.4. Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

En correspondencia con lo anteriormente mencionado, el análisis de confiabilidad del instrumento para obtener el Alfa de Cronbach se lo realizó mediante la aplicación de la siguiente fórmula:

$$a = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_j^2}{S_T^2} \right]$$

El procesamiento de la información se realizó mediante criterios estadísticos, apoyado por herramientas informáticas como Excel, SPSS, y el software Atlas. Ti, los cuales permitieron presentar los resultados a través del diseño de tablas estadísticas y se mostraron por medio de gráficos de barras para proyectar una mejor interpretación. Lo cual facilitó efectuar el análisis de los datos obtenidos y generar las conclusiones que corresponden al estudio desarrollado.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1. Análisis Descriptivo de los resultados

Objetivo específico 1

Determinar la incidencia del uso de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 5

El uso de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa en Estudios Sociales.

		Evaluación formativa				Total
		Bajo	Regular	Alto	Muy Alto	
Uso de la plataforma Educaplay	Bajo	0 0,0%	2 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	2 100,0%
	Regular	0 0,0%	5 55,6%	2 22,2%	2 22,2%	9 100,0%
	Alto	2 5,4%	12 32,4%	5 13,5%	18 48,6%	37 100,0%
	Muy Alto	0 0,0%	2 14,3%	3 21,4%	9 64,3%	14 100,0%
	Total	2 3,2%	21 33,9%	10 16,1%	29 46,8%	62 100,0%

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 5, se observa que el 64,3% de los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, en el presente periodo lectivo, califican como muy alto la relación entre el uso de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa. En este sentido, se evidencia que los profesores emplean Educaplay para el desarrollo de las actividades formativas en la asignatura de Estudios Sociales.

En cambio, el 100% que corresponde a dos estudiantes, califica como bajo y regular la relación entre el uso de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa; por lo tanto, se debe considerar que existen docentes que no emplean las herramientas que ofrece la plataforma Educaplay para la evaluación formativa de los aprendizajes.

Objetivo específico 2

Identificar la relación de la interfaz de la plataforma Educaplay con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 6

Interfaz de la plataforma Educaplay y la relación con la evaluación formativa en Estudios Sociales.

		Evaluación formativa				Total
		Bajo	Regular	Alto	Muy Alto	
Diseño de la interfaz de la plataforma Educaplay	Bajo	0 0,0%	1 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	1 100,0%
	Regular	0 0,0%	0 0,0%	1 100,0%	0 0,0%	1 100,0%
	Alto	0 0,0%	2 20,0%	1 10,0%	7 70,0%	10 100,0%
	Muy Alto	2 4,0%	18 36,0%	8 16,0%	22 44,0%	50 100,0%
Total		2 3,2%	21 33,9%	10 16,1%	29 46,8%	62 100,0%

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 6, se observa que el 70% de los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, en el presente periodo lectivo, califican como alto la relación entre la interfaz de la plataforma Educaplay con respecto a la evaluación formativa; lo que evidencia, que existe una relación directa entre la interfaz de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Por el contrario, el 100% que corresponde a un estudiante, califica como bajo y regular la relación entre la interfaz de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales; es decir, que para un estudiante el diseño de la interfaz de Educaplay no es amigable.

Objetivo específico 3

Establecer la incidencia de las actividades multimedia de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 7

Actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa en Estudios Sociales.

		Evaluación formativa				
		Bajo	Regular	Alto	Muy Alto	Total
		0	1	0	4	5
Actividades	Regular	0,0%	20,0%	0,0%	80,0%	100,0%
multimedia de		2	5	4	7	18
la plataforma	Alto	11,1%	27,8%	22,2%	38,9%	100,0%
Educaplay		0	15	6	18	39
	Muy Alto	0,0%	38,5%	15,4%	46,2%	100,0%
		2	21	10	29	62
	Total	3,2%	33,9%	16,1%	46,8%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos de la tabla 7, se observa que el 46,2% de los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, en el presente periodo lectivo, califican como muy alto la relación entre las actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa; en este sentido, es evidente que estas actividades favorecen el desarrollo de las actividades formativas de la asignatura de Estudios Sociales.

Por otra parte, el 20% que corresponde a un estudiante, califica como regular la relación entre las actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa; por lo tanto, se debe considerar que existen estudiantes que no se sienten atraídos por las actividades interactivas formativas que ofrece la plataforma Educaplay.

Objetivo específico 4

Determinar la incidencia de las actividades de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 8

Actividades de la plataforma Educaplay en la evaluación formativa en Estudios Sociales.

		Evaluación formativa				Total
		Bajo	Regular	Alto	Muy Alto	
Actividades de la plataforma Educaplay	Bajo	0 0,0%	1 100,0%	0 0,0%	0 0,0%	1 100,0%
	Regular	0 0,0%	1 50,0%	1 50,0%	0 0,0%	2 100,0%
	Alto	2 9,5%	8 38,1%	2 9,5%	9 42,9%	21 100,0%
	Muy Alto	0 0,0%	11 28,9%	7 18,4%	20 52,6%	38 100,0%
	Total	2 3,2%	21 33,9%	10 16,1%	29 46,8%	62 100,0%

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos de la tabla 8, se observa que el 52,6% de los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, en el presente periodo lectivo, califican como muy alto la relación entre las actividades de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa; en este sentido, se evidencia que estas actividades de evaluación diseñadas en la plataforma Educaplay, favorecen la evaluación formativa de los aprendizajes de la asignatura de Estudios Sociales.

No obstante, el 100% que corresponde a un estudiante, califica como bajo y regular la relación entre las actividades de la plataforma Educaplay y la evaluación formativa; por lo tanto, se debe considerar que existen estudiantes que no se sienten favorecidos por la evaluación formativa a través de las actividades de Educaplay.

Objetivo general

Determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. “Abdón Calderón Muñoz”, para mejorar el rendimiento académico.

Tabla 9

Relación entre la variable plataforma educativa Educaplay y la variable evaluación formativa.

		Evaluación formativa				Total
		Bajo	Regular	Alto	Muy Alto	
Plataforma educativa Educaplay	Regular	0	1	0	0	1
		0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Alto	2	9	4	9	24
		8,3%	37,5%	16,7%	37,5%	100,0%
	Muy Alto	0	11	6	20	37
	0,0%	29,7%	16,2%	54,1%	100,0%	
Total		2	21	10	29	62
		3,2%	33,9%	16,1%	46,8%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos de la tabla 9, se observa que el 54,1% de los estudiantes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz, en el presente periodo lectivo, califican como muy alto la incidencia entre la variable plataforma educativa Educaplay y la variable evaluación formativa; en este sentido, es evidente que los estudiantes manifiestan su satisfacción con la plataforma Educaplay en el desarrollo de las actividades de evaluación formativa en la asignatura de Estudios Sociales.

Al contrario, el 100% que corresponde a un estudiante, califica como regular la incidencia entre las variables plataforma educativa Educaplay y evaluación formativa; por lo tanto, se debe considerar que no todos los docentes conocen y utilizan la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Análisis Cualitativo de la Entrevista Realizada a Docentes de Estudios Sociales de Noveno Año de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

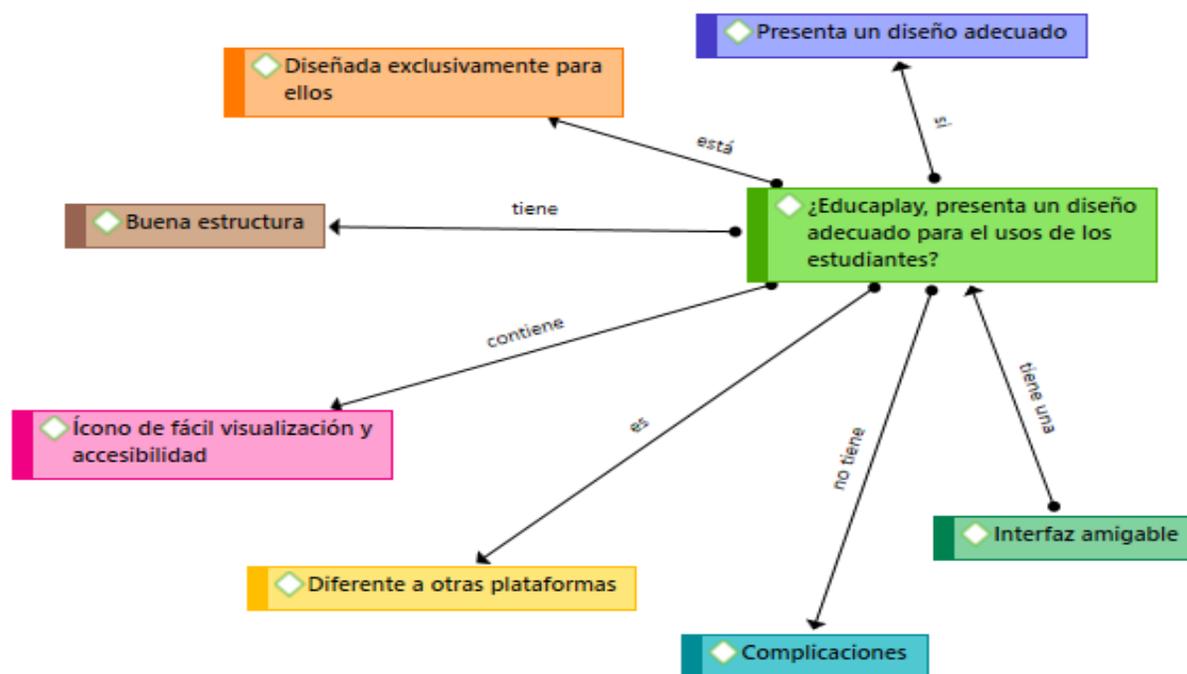
pregunta 1

¿Considera que la plataforma Educaplay presenta un diseño adecuado para el uso de los estudiantes?

De acuerdo a los resultados obtenidos en relación a si los docentes consideran que la plataforma Educaplay presenta un diseño adecuado para el uso de los estudiantes; esta plataforma si presenta un diseño adecuado, tiene una interfaz amigable, buena estructura, íconos de fácil visualización y accesibilidad, diferente a otras plataformas, diseñada exclusivamente para ellos y no tiene complicaciones.

Figura 19

¿Considera que la plataforma Educaplay presenta un diseño adecuado para el uso de los estudiantes?



Fuente: Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Elaborado por: Autor (2021)

Pregunta 2

¿Cómo aplica las actividades disponibles en la plataforma Educaplay para la evaluación formativa?

Las actividades disponibles en la plataforma Educaplay son aplicadas por los docentes para la evaluación formativa mediante una serie de actividades como: crucigrama, dictados, ordenar palabras y letras, test, mapas interactivos, sopa de letras, diálogos, dictados, para retroalimentar actividades o temas, para saber cuál es el aprendizaje que los chicos van obteniendo, a través de crear o buscar información, para escoger el material específico necesario para los estudiantes.

Figura 20

¿Cómo aplica las actividades disponibles en la plataforma Educaplay para la evaluación formativa?



Fuente: Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Elaborado por: Autor (2021)

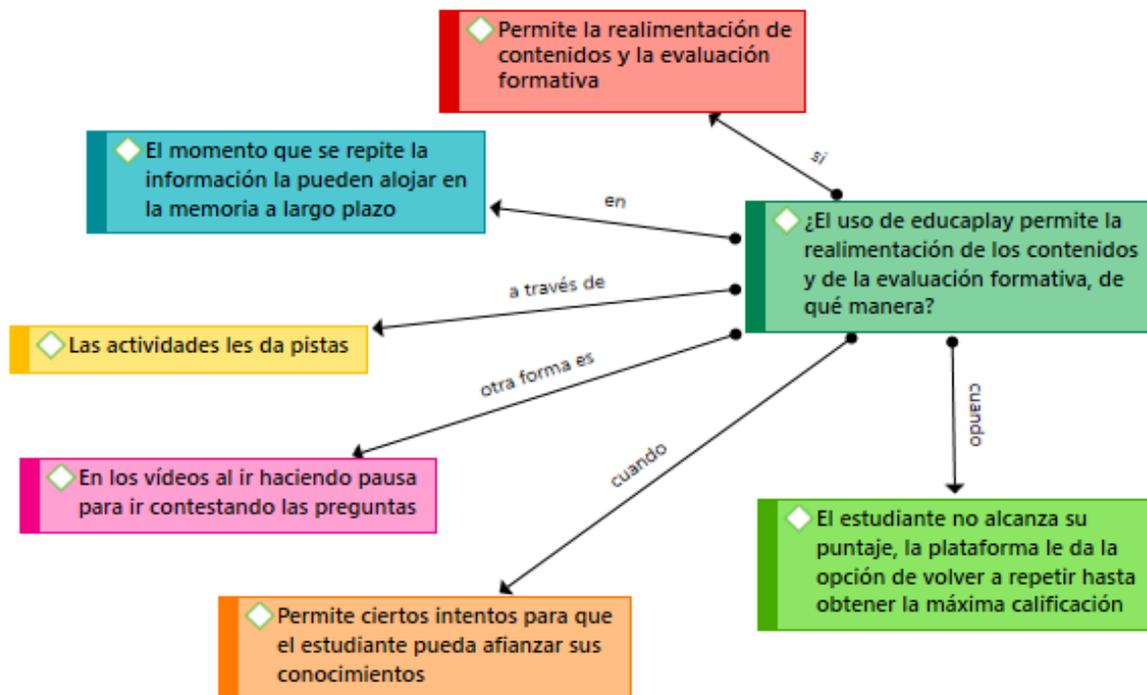
Pregunta 3

¿El uso de la plataforma Educaplay permite la realimentación de los contenidos y de la evaluación formativa, de qué manera?

Los entrevistados manifestaron que el uso de Educaplay si permite la realimentación de contenidos y la evaluación formativa, cuando el estudiante no alcanza su puntaje, la plataforma le da la opción de volver a repetir hasta obtener la máxima calificación, en el momento que se repite la información, la pueden alojar en la memoria a largo plazo; otra forma es en los vídeos al ir haciendo pausa para ir contestando las preguntas, a través de las actividades les da pistas, cuando permite ciertos intentos para que el estudiante pueda afianzar sus conocimientos.

Figura 21

¿El uso de la plataforma Educaplay permite la realimentación de los contenidos y de la evaluación formativa, de qué manera?



Fuente: Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Elaborado por: Autor (2021)

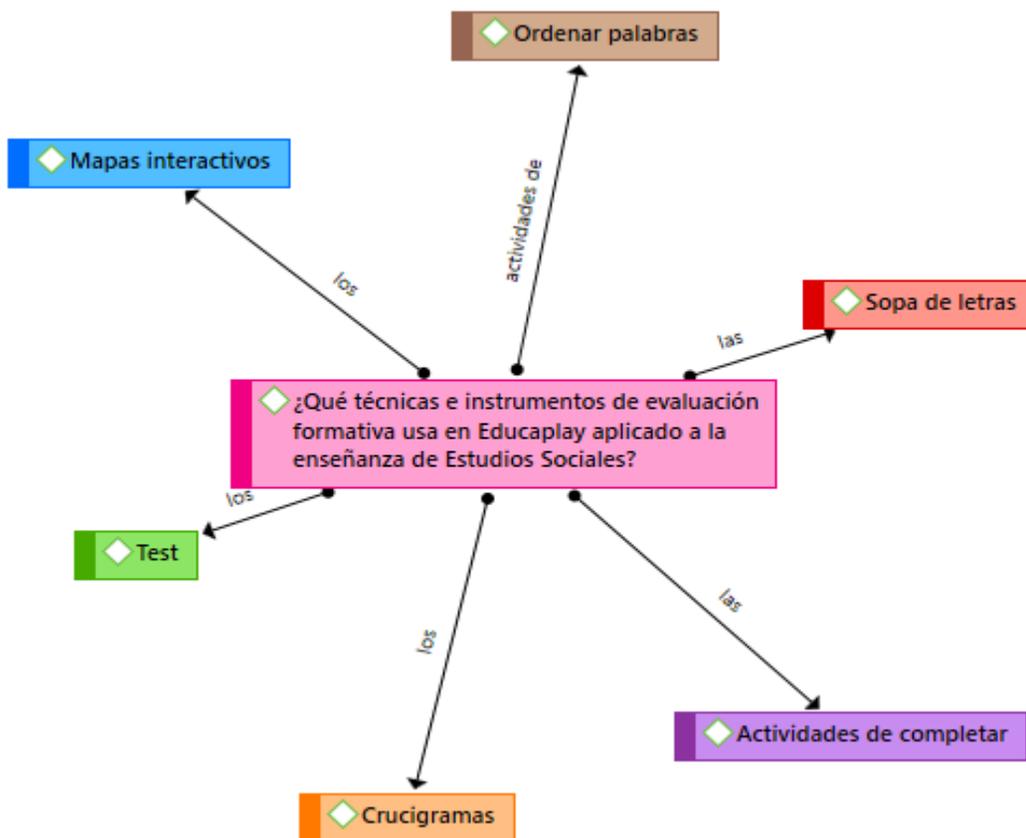
Pregunta 4

¿Qué técnicas e instrumentos de evaluación formativa usa en la plataforma Educaplay aplicado a la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales?

Las técnicas e instrumentos de evaluación formativa aplicados a la enseñanza de Estudios Sociales que los docentes usan en la plataforma Educaplay son: los crucigramas, mapas interactivos, las actividades de completar, de ordenar palabras, los test, las sopas de letras.

Figura 22

¿Qué técnicas e instrumentos de evaluación formativa usa en la plataforma Educaplay aplicado a la enseñanza del área de estudios sociales?



Fuente: Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Elaborado por: Autor (2021)

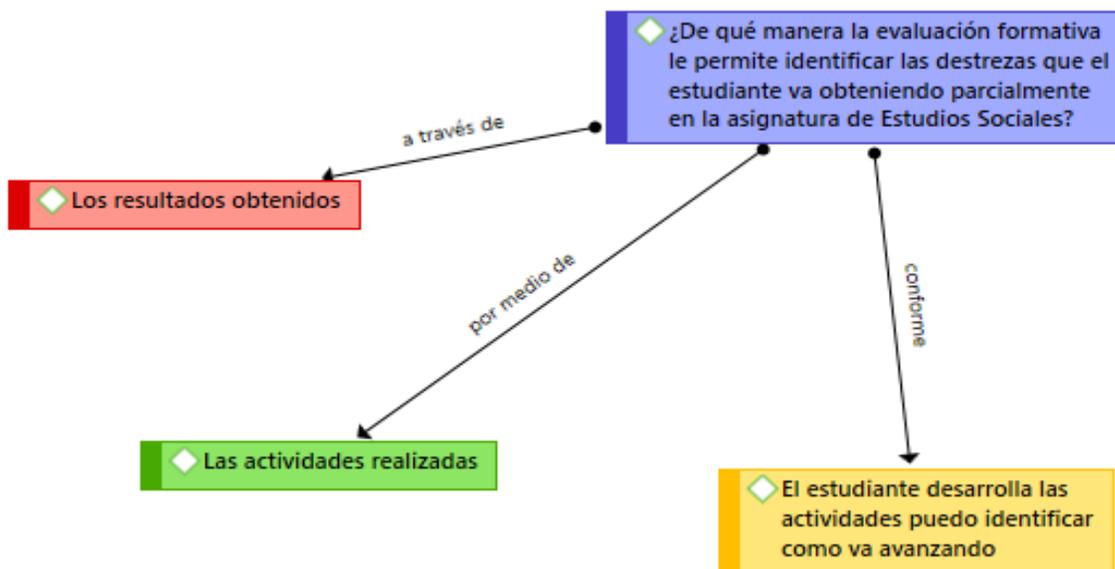
Pregunta 5

¿De qué manera la evaluación formativa le permite identificar las destrezas que el estudiante va obteniendo parcialmente en la asignatura de Estudios Sociales?

Los docentes entrevistados manifestaron que la evaluación formativa permite identificar las destrezas que van obteniendo los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales a través de los resultados obtenidos; conforme el estudiante desarrolla las actividades se puede identificar como va avanzando; por medio de las actividades realizadas.

Figura 23

¿De qué manera la evaluación formativa le permite identificar las destrezas que el estudiante va obteniendo parcialmente en la asignatura de Estudios Sociales?



Fuente: Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Elaborado por: Autor (2021)

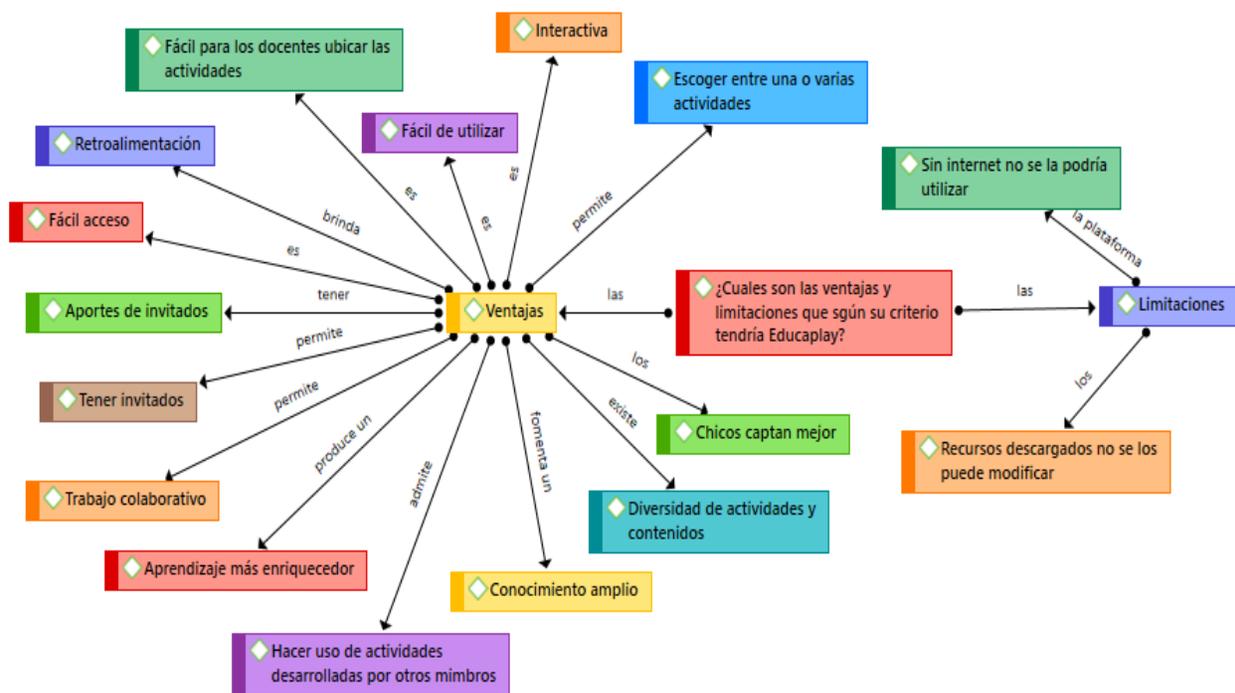
Pregunta 6

¿Cuáles son las ventajas y limitaciones que según su criterio tendría la plataforma Educaplay?

Los entrevistados manifestaron que la plataforma Educaplay tiene las siguientes ventajas: permite tener invitados, tener aportes de los invitados, permite el trabajo colaborativo, admite hacer usos de actividades desarrolladas por otros miembros, produce un aprendizaje más enriquecedor, existe diversidad de actividades y contenidos, es fácil de utilizar, es de fácil acceso, brinda retroalimentación, es fácil para los docentes ubicar actividades, es interactiva, permite escoger entre una o varias actividades, los estudiantes captan mejor, fomenta un conocimiento más amplio. Dentro de las limitaciones los docentes manifestaron: los recursos descargados no se los puede modificar, la plataforma sin internet no se la podría utilizar.

Figura 24

¿Cuáles son las ventajas y limitaciones que según su criterio tendría la plataforma Educaplay?



Fuente: Entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz
Elaborado por: Autor (2021)

4.2. Análisis correlacional de los resultados

4.2.1. Prueba de hipótesis estadística

4.2.1.1. Formulación de la hipótesis

Hipótesis general

H1: La plataforma educativa Educaplay incide significativamente en la evaluación formativa de los estudiantes (alternativa)

H0: La plataforma educativa Educaplay no incide significativamente en la evaluación formativa de los estudiantes (nula)

4.2.1.2. Nivel de significación

5%= 0,05

4.2.1.3. Fórmula del estadístico de prueba

Previo a la elección del tipo de análisis estadístico a utilizar y al tener una muestra mayor a cincuenta participantes, se efectuó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, para de esta manera conocer el comportamiento de los datos recabados, obteniendo como resultado que la variable plataforma educativa Educaplay indica un valor Sig. de 0,221 y la variable evaluación formativa muestra un valor Sig. de 0,112; al ser mayor a 0,05 el valor de significancia, se evidencia que los datos proceden de una distribución normal; en consecuencia, los resultados justifican el empleo de la estadística de correlación paramétrica. En la tabla 10 se muestra los resultados de la prueba de normalidad.

Tabla 10

Prueba de Normalidad K-S

		Plataforma educativa Educaplay	Evaluación formativa
N		62	62
Parámetros normales ^{a,b}	Media	73,77	36,95
	Desviación típica	8,410	10,486
Diferencias más extremas	Absoluta	,133	,152
	Positiva	,052	,135
	Negativa	-,133	-,152
Z de Kolmogorov-Smirnov		1,049	1,201
Sig. asintót. (bilateral)		,221	,112

Fuente: Elaboración propia

Al tomar en cuenta los datos obtenidos en la prueba de Kolmogorov-Smirnov, para determinar el tipo de correlación que existe entre las dos variables, (Hipótesis general) y las dimensiones (Hipótesis específicas), se tomó la decisión de utilizar el coeficiente de correlación de Pearson (R), cuya fórmula es la siguiente:

$$r_{xy} = \frac{\sum z_x z_y}{N}$$

La correlación será interpretada de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 11

Puntajes de correlación de Pearson

-1.00= Correlación negativa perfecta.
-0.90= Correlación negativa muy fuerte.
-0.75= Correlación negativa considerable.
-0.50= Correlación negativa media.
-0.25= Correlación negativa débil.
-0.10= Correlación negativa muy débil.
0.00= No existe correlación alguna entre las variables.
+0.10= Correlación positiva muy débil.
+0.25= Correlación positiva débil.
+0.50= Correlación positiva media.
+0.75= Correlación positiva considerable.
+0.90= Correlación positiva muy fuerte.
+1.00= Correlación positiva perfecta.

Fuente: Hernández y otros (2014)

4.2.1.4. Regla de decisión

Si valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si valor $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis Nula (H_0).

Tabla 12*Correlación entre las variables plataforma educativa Educaplay y evaluación formativa*

		Evaluación formativa	
Plataforma educativa	Correlación de Pearson	1	,253*
	Sig. (bilateral)		,047
Educaplay	N	62	62

Fuente: Elaboración propia

4.2.1.5. Toma de decisión

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla 12, el valor de correlación de Pearson es 0,253 lo que indica que existe una correlación positiva media, el valor de significación (sig) es 0,47 siendo menor a 0,05 valor indicado dentro de la investigación; por tal razón, se concluye que existe una correlación positiva media entre las variables plataforma educativa Educaplay y evaluación formativa; por consiguiente, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específica 1

H1: El uso de la plataforma Educaplay incide significativamente en la evaluación formativa de Estudios Sociales.

H0: El uso de la plataforma Educaplay no incide significativamente en la evaluación formativa de Estudios Sociales.

Tabla 13*Correlación entre la dimensión uso de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa*

		Evaluación formativa	
Uso de la plataforma Educaplay	Correlación de Pearson	1	,331**
	Sig. (bilateral)		,009
	N	62	62

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo a los datos que se muestra en la tabla 13, el valor de correlación de Pearson es 0,311 lo que indica que existe una correlación positiva débil, el valor de significación (sig) es 0,009 y es menor a 0,05 valor señalado dentro de la investigación,

por los datos se puede evidenciar que existe una correlación positiva débil entre la dimensión uso de la plataforma educativa Educaplay y la variable evaluación formativa; por consiguiente, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específica 2

H1: La interfaz de la plataforma Educaplay se relaciona significativamente con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

H0: La interfaz de la plataforma Educaplay no se relaciona significativamente con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 14

Correlación entre la dimensión interfaz de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa

		Evaluación formativa	
Diseño de la interfaz de la plataforma Educaplay	Correlación de Pearson	1	-,083
	Sig. (bilateral)		,519
	N	62	62

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La tabla 14 muestra que el valor de correlación de Pearson es -0,083 lo que indica que existe correlación negativa considerable, el valor de significación (sig) es 0,519 y es mayor a 0,05 que es el valor indicado en la investigación, estos datos permiten concluir que existe correlación negativa considerable entre la dimensión interfaz de la plataforma Educaplay con la variable evaluación formativa; por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específica 3

H1: Las actividades multimedia de la plataforma Educaplay inciden significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

H0: Las actividades multimedia de la plataforma Educaplay no inciden significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 15

Correlación entre la dimensión actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa

		Evaluación formativa	
Actividades multimedia de la plataforma Educaplay	Correlación de Pearson	1	,072
	Sig. (bilateral)		,579
	N	62	62

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De acuerdo a los datos que muestra la tabla 15, el valor de correlación de Pearson es 0,072 lo que indica que existe una correlación positiva media, el valor de significación (sig) es 0,579 siendo mayor a 0,05 valor establecido dentro de la investigación, por lo cual se concluye que existe correlación positiva media entre la dimensión actividades multimedia de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa; por consiguiente, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específica 4

H1: Las actividades de la plataforma Educaplay inciden significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

H0: Las actividades de la plataforma Educaplay no inciden significativamente en la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales.

Tabla 16

Correlación entre la dimensión actividades de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa

		Evaluación formativa	
Actividades de la plataforma Educaplay	Correlación de Pearson	1	,336**
	Sig. (bilateral)		,008
	N	62	62

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En relación a los datos mostrados en la tabla 16, el valor de correlación de Pearson es 0,336 lo que indica que existe una correlación positiva débil, el valor de significación (sig) es 0,008 siendo menor a 0,05 valor determinado dentro de la investigación, por lo que se puede concluir que existe correlación positiva débil entre la dimensión actividades de la plataforma Educaplay y la variable evaluación formativa; en consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

De acuerdo a los objetivos y resultados de estudio, se establece las siguientes conclusiones:

1. Se determinó que la plataforma educativa Educaplay incide significativamente, en un nivel muy alto con 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. "Abdón Calderón Muñoz"; lo que se ratifica con los resultados correlacionales obtenidos de la tabla 12, cuyos valores son: R (0,253) y p (0,047); en base a ello, se predice un nivel de incidencia del 54,1%.
2. La investigación determinó que el uso de la plataforma educativa Educaplay incide significativamente, en un nivel muy alto con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales; lo que se comprueba con los resultados correlacionales obtenidos de la tabla 13, valores que son: R (0,331) y p (0,009); en base a ello, se predice un nivel de incidencia del 64,3%.
3. Se identificó que la interfaz de la plataforma Educaplay se relaciona significativamente, en un nivel alto con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales; lo que se comprueba con los resultados correlacionales obtenidos de la tabla 14, cuyos valores son: R (-0,83) y p (0,519); en base a ello, se predice un nivel de relación del 70%.
4. Se estableció que las actividades multimedia de la plataforma Educaplay inciden significativamente, en un nivel muy alto con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales; lo que se corrobora con los resultados correlacionales obtenidos de la tabla 15, valores que son: R (0,72) y p (0,579); en base a ello, se predice un nivel de incidencia del 46,2%.
5. Se determinó que las actividades de la plataforma Educaplay inciden significativamente, en un nivel muy alto con la evaluación formativa de la asignatura de Estudios Sociales; lo que se afirma con los resultados correlacionales obtenidos de la tabla 16, cuyos valores son: R (0,336) y p (0,008); por lo cual, se predice un nivel de incidencia del 52,6%.

5.2 Recomendaciones

Establecidas las conclusiones de esta investigación se recomienda:

1. A las autoridades y docentes de los planteles educativos de todas las denominaciones, promover la implementación de la plataforma educativa Educaplay para llevar a cabo una evaluación formativa integral, cuyas bondades en esta plataforma son amplias, destacando así la retroalimentación inmediata y el desarrollo de las capacidades cognitivas, reflexivas y creativas a través de la diversidad de actividades que ofrece.
2. Emplear en la asignatura de Estudios Sociales, diferentes estrategias y técnicas de enseñanza-aprendizaje a través del uso de la plataforma Educaplay para el desarrollo de las actividades formativas, en virtud, de que su acceso es fácil, apropiado, presenta diversas posibilidades educativas y es motivante para los estudiantes; sin embargo, previamente se debe planificar adecuadamente las clases.
3. Que los docentes conozcan y socialicen a sus estudiantes sobre la interfaz de la plataforma Educaplay en cuanto al diseño, organización de los íconos, herramientas y localización de recursos a través del buscador de actividades, para el uso apropiado y amigable por parte de los participantes en la asignatura de Estudios Sociales.
4. Desarrollar actividades formativas, apoyadas por las herramientas multimedia de la plataforma Educaplay como recurso didáctico para el proceso formativo de la asignatura de Estudios Sociales, pues estas permiten la combinación de audios, vídeos, textos e imágenes para presentar los contenidos, permitiendo a los estudiantes promover su aprendizaje a partir de errores, avivar su interés y reforzar sus conocimientos.
5. Crear y utilizar las diferentes actividades que ofrece la plataforma Educaplay para el desarrollo de la evaluación formativa en la asignatura de Estudios Sociales, como, por ejemplo: completar textos, vídeo quiz, ruleta de palabras, test, mapas interactivos y relacionar; las cuales favorecen el desarrollo de habilidades a través de la interactividad, brindando retroalimentación inmediata, permitiendo corregir los errores y potenciar sus conocimientos.

Referencias bibliográficas

- Adrformación. (2021, 23 de enero). Adrformación, *Educaplay*.
<https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html>
- Azuero, Á. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Kainonía*, 112.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7062667>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación* (Tercera edición ed.). S/C, Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
- Cabrera, A., Leal, I., y Idrovo, J. (2015). Actividades ultimedia y el desempeño académico en el Área de Ciencias Naturales. *Congreso Internacional de Investigación Educativa y Pedagógica*, 6.
https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_2/actividades_multimedia_y_el_desempeno_acad%c3%a9mico.pdf
- Chicaiza, M. (2017). *Diseño de una propuesta didáctica mediante la elaboración de herramientas tecnológicas Educaplay y Jclit para refuerzo académico en la asignatura Inglés aplicado en los estudiantes de Octavo Grado de Educación Básica*. Riobamba [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional RiPUCE.
http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15272/Tesis_M_Chicaiza.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chiliquinga, R. (2015). *La evaluación formativa en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura de Décimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fray Bartolomé de las Casas Salasaca en el cantón Pelileo provincia de Tngurahua*. Ambato. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional RiUTA.
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/16105/1/tesis%20rosa.pdf>
- Collaguazo, M. (2017). *Aplicación de la técnica informática educaplay como estrategia para el aprendizaje de las Biomoléculas, en los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Andrés F. Córdova, Provincia de Cañar en el período julio – diciembre 2016*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional RiUNCH.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3716/1/UNACH-EC-IPG-BIO-2017-0013.pdf>

Cruz, D. (2019). *Incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton, en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado, de la Institución Educativa Fiscal Amazonas, durante el año lectivo 2018-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional RiUCE. <http://200.12.169.19:8080/handle/25000/18459>

Dirección de Desarrollo Curricular, Departamento de Evaluación de los Aprendizajes, (2013). *Evaluación Formativa. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica*. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/page/adjuntos/evaluacion-formativa-2013.pdf>

Dirección de Educación en Línea-Universidad De Las Américas (1 de Enero de 2018). *Evaluación Formativa. ISSUU*. https://issuu.com/universidaddelasamericas8/docs/evaluacion_formativa/4

Educaplay. (21 de Enero de 2021). *Recursos Educativos de Educaplay*. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que_es_educaplay.html

Educaplay. (24 de Enero de 2021). *Actividad Adivinanza de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/adivinanzas.html>

Educaplay. (24 de Enero de 2021). *Actividad Crucigrama de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/crucigramas.html>

Educaplay. (25 de Enero de 2021). *Actividad Dictado de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/dictados.html>

Educaplay. (25 de Enero de 2021). *Actividad Completar de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-completar.html>

Educaplay. (25 de Enero de 2021). *Actividad Ordenar Letras de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-ordenar-letras.html>

Educaplay. (25 de Enero de 2021). *Actividad Ordenar Palabras de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-ordenar-palabras.html>

Educaplay. (25 de Enero de 2021). *Actividad Relacionar de Educaplay*. <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-relacionar.html>

- Educaplay. (25 de Enero de 2021). *Actividad Relacionar Columnas de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-relacionar-columnas.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Relacionar Mosaico de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-relacionar-mosaico.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Mapas Interactivos de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/mapas-interactivos.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Presentaciones de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/presentaciones.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Ruleta de Palabras de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/ruleta-de-palabras.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Sopa de Letras de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/sopas-de-letras.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Test de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/tests.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Vídeo Quiz de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/video-quizzes.html>
- Educaplay. (26 de Enero de 2021). *Actividad Diálogo de Educaplay*.
<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-dialogar.html>
- Enríquez, M. (2019). *Guía metodológica para el uso de la plataforma Educaplay, en el proceso enseñanza aprendizaje en el Área de Ciencias Naturales*. [Tesis de maestría, Universidad Israel] Repositorio Institucional RiUI.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2330/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-061.pdf>
- Fernández, D. (2017). *Herramienta multimedia (Educaplay) como estrategia para el aprendizaje de Química General en Segundo semestre de la carrera de Biología, Química y Laboratorio periodo octubre 2016-marzo 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional RiUNCH.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3820/1/UNACH-FCEHT-TG-E.BQYLAB-2017-000018.pdf>

- Fernández, F. (23 de Febrero de 2018). *La Evaluación y su Importancia en la Educación*. Nexos. Blog de educación: <https://educacion.nexos.com.mx/?p=1016>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación, Comprensión holística de la metodología de la investigación*. Quirón Ediciones.
- Idrovo, A. (2015). *Actividades multimedia y el aprendizaje del idioma de inglés en los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Baños de la ciudad de Baños de Agua Santa provincia de Tungurahua*. Ambato. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional RiUTA. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19044/1/Idrovo_Allison_%20Actividades%20Multimedia%20y%20el%20Aprendizaje%20del%20.pdf
- Ministerio de Educación y Cultura. (2004). *Evaluación de los Aprendizajes*. MineDuc.
- Miranda, Francisco. (2013). La Evaluación a Debate. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 41-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6503072>
- Moreno, T. (2016). *Casa de Libros Abiertos Universidad Autónoma Metropolitana*. Universidad Autónoma Metropolitana. https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Evaluacion_del_aprendizaje_.pdf
- Navarro, N., Falconí, A. y Espinoza J. (junio de 2017). EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA. *Revista Universidad y Sociedad*. 9(3), 58-69. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n4/rus08417.pdf>
- Oviedo, J., y Galarza, F. (2015). *Desarrollo de actividades basadas en Educaplay para la asignatura de Matemáticas en Educación General Básica*. Machala. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio Institucional RiUTM. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4257/1/CD00600-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>

- Oyola, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del Área de Inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015.* Vitarte. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional RiUCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, Á. (2013). *Educarse en la Era Digital.* Ediciones Morata. https://www.researchgate.net/publication/262436581_Educarse_en_la_era_digital_Adelanto_del_nuevo_libro_de_Angel_Perez_Gomez
- Pérez, M., Enrique, J., Carbó, J., y González, M. (julio, 2017). *La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje.* EduMeCentro. 9 (3), 263-283. <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v9n3/edu17317.pdf>
- Pérez, N. (2014). *Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el Área de Inglés en alumnos de 1er. Año de secundaria de una Institución Educativa Particular de Lima.* Lima. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional RiPUCP. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5589/PEREZ_SALAZAR_NATALY_INFLUENCIA_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quimbayo, Y., y Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot.* [Tesis de posgrado, Universidad Privada Norbert Wiener]. Repositorio Institucional RiUPNW. <http://190.187.227.76/bitstream/handle/123456789/1357/MAESTRO%20-%20Sanabria%20Abril%2c%20Oscar%20Alfonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2012, 26 de julio). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial del Gobierno del Ecuador N° 754. https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-10/Documento_Reglamento-General-a-Ley-Organica-Educacion-Intercultural%281%29.pdf

- Rodríguez, A., y Pérez, A. (1 de Julio de 2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de administración de Negocios*, 82, 175-195. doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Romero, O. (2029). *La plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 20192*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional RiUCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37026/Romero_MOR-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Tobón, E. (2018). *Evaluación formativa en el desempeño estudiantil*. Guayaquil. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional RiUG. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35356/1/BFILO-PMP-18P138.pdf>

Anexos

Anexos 1

Instrumento de encuesta dirigida a estudiantes de Estudios Sociales

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



Encuesta dirigida a estudiantes de noveno año de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Cuestionario

Estimado estudiante.

El presente instrumento es de carácter confidencial y de uso académico, como parte de la investigación, cuyo objetivo es: Determinar la incidencia de la plataforma educativa Educaplay en el desarrollo de 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. "Abdón Calderón Muñoz", para mejorar el rendimiento académico.

Indicaciones:

- La encuesta es anónima, no hace falta que escriba sus nombres y apellidos.
- Leer con atención cada una de las preguntas.
- Marque con una (X) solo una alternativa de respuesta para cada ítem.
- Por favor, no dejar ninguna respuesta sin marcar. La escala empleada es la siguiente:

Siempre (S)
Casi Siempre (CS)
A Veces (AV)
Casi Nunca (CN)
Nunca (N)

N.º	Ítems	S (5)	CS (4)	AV (3)	CN (2)	N (1)
Dimensión. Diseño de la interfaz de la plataforma Educaplay						
1	¿El diseño (interfaz, imagen) de la plataforma Educaplay es apropiado para tu uso?					
2	¿Los íconos y herramientas de la plataforma Educaplay están muy bien organizados?					
3	¿El buscador de actividades permite localizar los recursos en la plataforma Educaplay?					
4	¿La interfaz de la plataforma Educaplay te es amigable y sencilla de manejar?					
Dimensión. Actividades multimedia de la plataforma Educaplay						
5	¿Dispones de audios y videos en la plataforma Educaplay sobre las temáticas relacionadas a Estudios Sociales?					
6	¿Puedes descargar los recursos multimedia, creados por los docentes?					
7	¿Las actividades que se presentan en la plataforma guardan relación con los contenidos vistos en clases?					
8	¿Puedes entender los contenidos de clase a través de las actividades que desarrollas en la plataforma?					
Dimensión. Actividades de Educaplay						
9	¿La plataforma Educaplay, ofrece diversidad de actividades que favorecen el desarrollo de tu pensamiento?					
10	¿Las actividades desarrolladas en la plataforma Educaplay te permiten obtener un refuerzo sobre los contenidos?					



11	¿Las actividades de la plataforma Educaplay te resultan agradables y motivantes?				
12	¿Realizas actividades grupales de manera efectiva en la plataforma Educaplay como parte de la evaluación?				
Dimensión. Uso de la plataforma Educaplay					
13	¿Se te ha presentado alguna dificultad para ingresar a la plataforma Educaplay?				
14	¿Has usado los tickets para acceder a la plataforma Educaplay?				
15	¿Usas una cuenta personalizada para acceder a la plataforma Educaplay?				
16	¿El uso de la plataforma Educaplay es apropiado para lograr tus destrezas con criterio de desempeño?				
17	¿Exploras todas las posibilidades educativas que te ofrece la plataforma Educaplay?				
18	¿El uso de la plataforma te motiva a realizar las diferentes actividades que están disponibles?				
Evaluación formativa. Definición, técnicas e instrumentos					
19	¿En la asignatura de Estudios Sociales, realizan actividades de aprendizaje interactivas para la evaluación diaria?				
20	¿Los docentes de Estudios Sociales, emplean plataformas educativas digitales para superar dificultades en tu aprendizaje?				
21	¿Los docentes de Estudios Sociales, emplean plataformas educativas digitales para reforzar los contenidos de la asignatura?				
Evaluación formativa. Características					
22	¿Los docentes de Estudios Sociales, permiten que los estudiantes se autoevalúen y también se evalúen con otros compañeros?				
23	¿Cuándo realizas actividades de evaluación en la asignatura de Estudios Sociales, te indican los aspectos que se van a evaluar?				
24	¿Las tareas escolares en la asignatura de Estudios Sociales favorecen tu participación e integración?				
25	¿Los docentes de Estudios Sociales, te presentan actividades dinámicas para evaluar formativamente los contenidos?				
Evaluación formativa. Beneficios.					
26	¿Reconoces tus debilidades en la asignatura de Estudios Sociales, posterior a la evaluación?				
27	¿Es importante que los docentes de la asignatura de Estudios Sociales realicen actividades formativas durante el desarrollo de clases?				
28	¿Demuestras interés por el desarrollo de las actividades formativas en la asignatura de Estudios Sociales?				

Anexos 2

Aceptación de la autoridad, Unidad Educativa Ec. Abdón Calderón Muñoz

Milagro, viernes 04 de diciembre de 2020

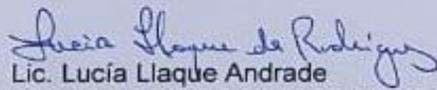
Licenciado
Víctor Jiménez Mora
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA EC. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ
EGRESADO DEL PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
Presente. –

De mi consideración:

Estimado docente, de acuerdo a la solicitud presentada por usted, le informamos que con mucho gusto habremos de brindarle nuestra colaboración para que pueda llevar a cabo parte de su investigación de Posgrado en el establecimiento educativo que represento. Los docentes de la asignatura de Estudios Sociales y docentes tutores del noveno año paralelo A-B-C, habrán de ofrecerle la ayuda que usted necesita.

Le deseo mucho éxito en su investigación y confiamos que la misma resulte de gran aporte al mejoramiento de la educación en el país.

Cordialmente,


Lic. Lucía Llaque Andrade

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA EC. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ



Anexos 3

Prueba de validez, V de Aiken

Criterio		(S) Suficiencia																											
Dimensiones	Plataforma educativa				Actividades multimedia				Actividades de evaluación				Uso de la plataforma Educaplay						Definición, técnicas e instrumentos			Características				Beneficios			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 1	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 2	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75	0,75	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 3	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,50	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	0,75	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	
Total Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,92	0,92	0,92	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,92	1,00	0,92	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	1,00	
Total Dimensiones	1,00				0,98				0,94				0,96						0,97			0,96				1,00			
Total Criterio	1,00				0,98				0,94				0,96						0,97			0,96				1,00			
0,97																													

Criterio		(C) Claridad																											
Dimensiones	Plataforma educativa				Actividades multimedia				Actividades de evaluación				Uso de la plataforma Educaplay						Definición, técnicas e instrumentos			Características				Beneficios			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 1	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 2	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75	0,75	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Experto 3	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Total Items	0,92	1,00	1,00	1,00	0,92	1,00	1,00	0,92	0,92	0,92	1,00	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,92	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Total Dimensiones	0,98				0,96				0,96				0,99						0,97			0,98				1,00			
Total Criterio	0,98				0,96				0,96				0,99						0,97			0,98				1,00			
0,98																													

Criterio		(C) Coherencia																											
Dimensiones	Plataforma educativa				Actividades multimedia				Actividades de evaluación				Uso de la plataforma Educaplay						Definición, técnicas e instrumentos			Características				Beneficios			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 1	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 2	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Experto 3	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Total Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,92	0,92	1,00	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Total Dimensiones	1,00				1,00				0,96				0,99						1,00			1,00				1,00			
Total Criterio	1,00				1,00				0,96				0,99						1,00			1,00				1,00			
0,99																													

Criterio		(R) Relevancia																											
Dimensiones	Plataforma educativa				Actividades multimedia				Actividades de evaluación				Uso de la plataforma Educaplay						Definición, técnicas e instrumentos			Características				Beneficios			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 1	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 2	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Experto 3	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
Total Items	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,92	0,92	1,00	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	
Total Dimensiones	1,00				0,98				0,96				0,99						1,00			1,00				1,00			
Total Criterio	1,00				0,98				0,96				0,99						1,00			1,00				1,00			
0,99																													

Total del instrumento	0,98
-----------------------	------

Anexos 4

Prueba de confiabilidad, Alfa de Cronbach

Encuestados	Ítems																												Suma	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
E1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	2	4	2	2	2	5	4	112	
E2	5	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	1	1	5	2	5	2	5	2	2	2	2	5	2	2	2	5	2	96	
E3	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	126	
E4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	129	
E5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	131	
E6	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	1	1	3	2	5	4	4	1	1	1	1	4	4	3	2	5	5	98	
E7	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	1	1	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	125	
E8	5	5	2	3	5	5	3	5	5	3	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	109	
E9	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	1	1	5	1	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	119	
E10	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	1	1	2	1	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	117	
E11	5	5	5	1	5	5	3	4	5	3	5	1	1	4	1	3	2	3	2	1	1	1	1	4	5	5	5	5	91	
E12	5	5	1	5	5	5	1	1	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	120	
E13	5	5	1	5	5	5	1	1	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	120	
E14	5	5	1	5	5	5	1	1	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	120	
E15	5	5	1	5	5	5	1	1	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	120	
E16	5	4	5	5	5	4	4	1	5	3	4	1	1	5	1	4	4	3	1	1	1	3	3	3	1	4	3	3	87	
E17	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	1	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	118	
E18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	1	5	1	5	5	5	5	5	2	2	4	3	5	5	4	5	5	119	
E19	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	2	5	1	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	124	
E20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	130
E21	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	3	3	5	3	5	2	1	2	2	3	2	2	2	5	4	104	
E22	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	1	5	1	5	3	3	2	1	1	3	3	5	2	5	5	3	102	

E23	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	3	5	4	126	
E24	4	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	1	4	5	5	4	5	5	3	3	1	5	4	4	5	3	5	117	
E25	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	2	1	3	1	4	5	5	2	3	1	2	2	2	1	2	4	4	95
E26	2	3	3	5	5	5	2	3	4	5	5	1	1	3	1	5	5	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	4	86
E27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	120
E28	3	4	3	4	5	4	4	3	5	5	5	2	1	1	4	4	3	3	4	5	4	2	3	3	5	3	4	3	99
E29	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	137
E30	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	129
E31	4	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	1	1	4	1	4	2	4	3	4	3	4	4	5	4	3	5	4	102
E32	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	2	1	1	1	5	4	5	1	1	1	2	4	4	1	2	5	4	96
E33	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	2	4	4	5	5	3	3	1	1	1	1	3	2	1	3	5	4	95
E34	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	2	4	4	5	5	3	3	1	1	1	1	3	2	1	3	5	4	95
E35	5	5	5	5	5	2	5	3	4	3	5	4	5	4	1	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	120
E36	5	4	5	5	5	1	5	5	5	5	5	1	1	5	1	5	5	5	4	3	5	1	4	5	4	5	5	5	114
E37	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	2	1	1	3	1	3	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	5	3	77
E38	5	5	5	5	5	5	4	1	5	5	5	1	1	5	1	5	4	5	1	1	1	5	1	3	1	3	1	3	92
E39	5	5	5	5	5	5	4	1	5	5	5	1	1	5	1	5	4	5	1	1	1	5	1	3	1	3	1	3	92
E40	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	129
E41	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	1	4	2	4	4	4	2	1	1	1	4	3	1	2	4	4	98
E42	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	1	4	2	4	4	4	2	1	1	1	4	3	1	2	4	4	98
E43	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	1	5	4	5	5	5	1	2	2	2	3	4	3	4	5	5	115
E44	5	3	4	5	5	1	3	5	5	5	5	2	1	3	1	5	5	5	2	3	3	5	3	5	3	3	5	5	105
E45	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	2	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	127
E46	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	4	3	4	5	4	5	3	1	1	2	3	4	2	4	5	5	110

