



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

PROYECTO DE DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL

TÍTULO DE:

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

TÍTULO DEL PROYECTO:

**EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DOCENTES Y
DISCENTES.**

TUTORA:

Ing. JURI EVELYN NUÑEZ PORTILLA, MSc.

AUTORA:

TORRES CHICA MARTHA CECILIA

**Milagro, noviembre de 2022
Ecuador**

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DOCENTES Y DISCENTES**, elaborado por el **TORRES CHICA MARTHA CECILIA**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, a los 30 días del mes de noviembre de 2022

Ing. JURI EVELYN NUÑEZ PORTILLA, MSc.

C.I:1204833923

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La autora de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 30 días del mes de noviembre de 2022

TORRES CHICA MARTHA CECILIA
CI: 0921085692

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO DIRECCIÓN DE POSGRADO CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **LIC. TORRES CHICA MARTHA CECILIA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DOCENTES Y DISCENTES.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	50.33
DEFENSA ORAL	28.67
PROMEDIO	79.00
EQUIVALENTE	Regular



Ph.D. RODAS SILVA JORGE LUIS
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



M.E.F GUERRERO ZAMBRANO MARCOS FRANCISCO
VOCAL



Msc. RODRIGUEZ QUIÑONEZ VICTOR MANUEL
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

Dedicatoria

La presente tesis se la dedico con todo mi cariño y amor a mis hijas; que con su amor, comprensión y colaboración supieron apoyarme en esta dura trayectoria, ya que creen en mi capacidad para sacar a delante cada meta propuesta, por ser mi fuente de motivación para nunca rendirme en mis estudios, ni en mi carrera profesional, para ser un ejemplo de superación ante ellas. También se la dedico a mi madre y mis hermanos a pesar de las dificultades, me han apoyado.

Agradecimiento

Mi agradecimiento se lo dedico primeramente a Dios, por haberme guiado día a día, por darme fuerzas cuando creía todo perdido, por haber puesto en mi camino a personas tan maravillosas como lo son mi familia, maestros, amigos, seres queridos, en especial le quedo muy agradecida al MSc. Jorge Córdova, por su incondicional apoyo durante todo el proceso de mi aprendizaje en esta maestría como nuestro coordinador, a la MSc. Juri Núñez Portilla mi tutora de tesis quien apporto sus conocimientos en cada proceso al desarrollar mi tesis.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sr. Dr.

Fabrizio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi título de cuarto nivel cuyo tema fue **EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA DOCENTES Y DISCENTES** y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, a los 30 días del mes de noviembre de 2022

TORRES CHICA MARTHA CECILIA
CI: 0921085692

Tabla de contenido

ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	vii
Tabla de contenido.....	viii
Lista de Tablas	x
Lista de figuras.....	xi
Glosario de términos	xii
Resumen.....	14
Abstract.....	15
Introducción.....	16
Capítulo I: Antecedentes	3
1.1 El problema	3
1.2. Análisis de la situación (detección de necesidades)	4
1.3 Antecedentes referenciales	6
Gamificación	7
Elementos de la gamificación.....	9
Dinámicas de la gamificación.....	10
Mecánicas de la gamificación	10
Herramientas de gamificación.....	10
Plataforma Educativa Educaplay	12
Características	13
Ventajas	14
Desventajas	15
Campos de aplicación de la herramienta Educaplay	15
Educaplay en la enseñanza – aprendizaje.....	16
1.4 Determinación del tema.....	17
1.5. Objetivo general.....	17
1.6. Objetivos específicos.....	17
1.7. Justificación	17
CAPÍTULO II: Metodología.....	19

2.1.	Descripción de beneficiarios	20
2.2.	Alcance esperado del proyecto	20
2.3	Métodos, técnicas y herramientas	21
2.4	Cronograma de Actividades	23
2.5	Presupuesto	24
2.6	Limitaciones del proyecto	24
CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto		35
3.3.	Recursos tecnológicos	44
3.4	Arquitectura de la información.....	44
3.5	Proceso de consumo de contenidos	46
CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones		55
Bibliografía		57
Anexos		62
Anexo 1.- Validaciones del instrumento por parte de expertos		63

Lista de Tablas

Tabla A. Rúbrica de confiabilidad	23
Tabla B. Estadísticas de fiabilidad	23
Tabla 1.- ¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay?	25
Tabla 2.- ¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza?	26
Tabla 3.- Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	27
Tabla 4.- ¿Cuál sería la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje?.....	28
Tabla 5.- ¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de aprendizaje?	29
Tabla 6.- Como califica usted a la herramienta Educaplay.....	30
Tabla 7.- ¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	31
Tabla 8.- Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas	32
Tabla 9.- ¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases?	33
Tabla 10.- ¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje?	34

Lista de figuras

Figura A. Características de Educaplay	14
Figura 1.- ¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay?	25
Figura 2.- ¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza?	26
Figura 3.- Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje	27
Figura 4.- ¿Cuál serían la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	28
Figura 5.- ¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de aprendizaje?	29
Figura 6.- Como califica usted a la herramienta Educaplay	30
Figura 7.- ¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje?	31
Figura 8.- Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas	32
Figura 9.- ¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases?	33
Figura 10.- ¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje?.....	34

Glosario de términos

Aplicación: Poner en acción mediante diversos medios un objeto de uso.

Comunicación: Transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitamos comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc.

Educación: Proceso que permite la formación integral del ser humano a través del desarrollo de sus facultades intelectuales y físicas.

Información: Datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones.

Informática: La informática es la ciencia que trata de sustituir al hombre en sus tareas mentales mientras que la automática se dirige a la sustitución del hombre en sus tareas físicas.

Programa: Conjunto de recursos virtuales diseñados para una utilización específica que le permite al usuario realizar uno o más trabajos.

Programa de aplicación: Una serie de instrucciones que obtiene la computadora para procesar los datos previamente introducidos de tal manera que el usuario puede analizar la información y realizar una tarea específica.

Software: Es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador. En otras palabras, el concepto de software abarca a todas las aplicaciones informáticas, como los procesadores de textos, las planillas de cálculo y los editores de imágenes.

Tecnología: La tecnología es un concepto amplio que abarca un conjunto de técnicas, conocimientos y procesos para el diseño y construcción de objetos para satisfacer necesidades humanas. La tecnología puede referirse a objetos que usa la humanidad (como máquinas, utensilios, hardware), pero también abarca sistemas, métodos de organización y técnicas.

Resumen

Las tecnologías de la información y comunicación se encuentran todas las áreas del quehacer humano, sin embargo, parece haber quedado fuera de las aulas, se sigue ensañando y aprendiendo de forma tradicional, Educaplay, es una plataforma que permite al docente y estudiante diseñar un conjunto de actividades educativas online. El presente estudio de investigativo tuvo como finalidad determinar la incidencia de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación mediante un estudio documental o bibliográfico, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los docentes y discentes. El diseño de la investigación fue de tipo descriptivo, exploratorio y correlacional siendo de carácter cuantitativo debido que permite identificar las diversas situaciones o contextos, por medio de los datos obtenidos posterior a la aplicación de la encuesta; la cual midió la frecuencia de uso de la herramienta de gamificación como Educaplay, participación en talleres, inclusión de la herramienta en las clases, conocimiento en cuanto al tema; los participantes fueron 80 docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano. Los resultados encontrados reflejan que Educaplay tienen la posibilidad de ser definidas como un grupo de herramientas tecnológicas que componen la sociedad de la información, los docentes no usan con totalidad la plataforma Educaplay y los alumnos anhelan por aprender con este recurso educativo para fortalecer el conocimiento y ser evaluados.

Palabras claves: Gamificación, Educaplay, Docente, Enseñanza, Aprendizaje.

Abstract

Information and communication technologies are found in all areas of human activity, however, it seems to have been left out of the classroom, teaching and learning continue in the traditional way, Educaplay is a platform that allows teachers and students to design a set of online educational activities. The purpose of this research study was to determine the incidence of the Educaplay application as a gamification tool through a documentary or bibliographic study, to improve the teaching-learning process of teachers and students. The design of the research was descriptive, exploratory and correlational, being of a quantitative nature because it allows identifying the various situations or contexts, through the data obtained after the application of the survey; which measured the frequency of use of the gamification tool such as Educaplay, participation in workshops, inclusion of the tool in classes, knowledge regarding the subject; the participants were 80 teachers and students from the Alejo Lascano School of Basic Education. The results found reflect that Educaplay have the possibility of being defined as a group of technological tools that make up the information society, teachers do not fully use the Educaplay platform and students yearn to learn with this educational resource to strengthen knowledge and be evaluated.

Keywords: Gamification, Educaplay, Teacher, Teaching, Learning.

Introducción

En la actualidad, la incorporación de la tecnología en los diversos contextos sociales, como lo es la educación es indispensable en el proceso de enseñanza – aprendizaje generando importantes beneficios en el área del conocimiento posibilitando el acceso fácil e inmediato a la información. Con la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TICS) se han desarrollado distintos recursos educativos digitales usados para el proceso de enseñanza como el propósito de facilitar la adquisición de nuevos conocimientos al generar una educación flexible a través de la diversidad de información que poseen los recursos digitales.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que procura trasladar de forma adecuada la mecánica de los juegos de computador al ámbito académico, mediante el aprovechamiento de las características innatas de este tipo de recurso mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Este término ha despertado el interés de investigadores en tecnologías y de educadores alrededor del mundo quienes se hallan realizando investigación empírica para validar la efectividad de la utilización de los recursos gamificados en la mejora de los resultados educativos.

Al incorporar nuevas plataformas y recursos en la educación ha provocado un movimiento de saberes, aprendizajes y necesidades que demanda la comunidad docente que los utiliza, tómesese en cuenta que se trata de la utilización de recursos donde una parte importante de docentes no son especialistas en informática, y muchos ni siquiera conocen de su existencia.

En este sentido aparece una herramienta de gran valor para el trabajo de los docentes, EDUCAPLAY, una plataforma educativa de vital importancia en las condiciones actuales de Pandemia que ha cobrado interés y dedicación para

enriquecer y desarrollar el proceso de aprendizaje en medio de la educación virtual que ya no es un simple experimento como algunos llamaban hace una década.

La importancia de esta investigación radica en la contribución que esta tendrá al momento de aportar a otras investigaciones científicas que requieran ahondar en el conocimiento de Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, la contribución del presente trabajo en la formación de los docentes y estudiantes quienes conviven en un mundo social, cultural, político y económico que diariamente demanda estar al día en el uso de las TICS.

El presente trabajo procura interesar al docente hacia un cambio de actitud, de enfoque en su labor de enseñanza - aprendizaje, de una manera activa y dinámica, haciendo participe al estudiante en el desarrollo de las clases, dejando de lado las clases monótonas, tradicionales; convirtiéndolos en un ente innovadores e investigadores, desarrollando el interés por el estudio poniendo en práctica sus capacidades de investigación y de análisis crítico.

Este trabajo investigativo se encuentra dividido en cinco capítulos los cuales se detallan a continuación: el Capítulo I se detalla el problema, planteamiento, objetivos y justificación del problema. En el Capítulo II se describe la Metodología, técnicas y herramientas de trabajo, el alcance que se espera tener con la implementación de la propuesta, el cronograma y el presupuesto. En el Capítulo III se establece los resultados donde se desarrollan los contenidos de las unidades correspondientes, por último. En el Capítulo IV Conclusiones y Recomendaciones relacionadas con la propuesta de desarrollo.

Capítulo I: Antecedentes

1.1 El problema

En los últimos años, las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son un aporte muy importante para la educación, dado que integran una gran variedad de plataformas útiles y motivadoras que facilitan sin duda alguna, la labor docente representa una innovación educativa que contribuye a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en las diferentes asignaturas (Cortés, 2018).

La gamificación ayuda a los estudiantes a desarrollar la creatividad, investigación y habilidades con el uso de la tecnología que tienen a disposición en la web, pues puede ser utilizada tanto por el docente, como por el estudiante, de esta manera se logra mejorar el aprendizaje colaborativo y motivador. La tecnología que disponemos hoy en día permite que los niños puedan aprender de forma interactiva (González, 2019).

Por otra parte, EDUCAPLAY es un recurso necesario y útil en el proceso de enseñanza -aprendizaje; importante para tener un buen conocimiento, al incorporar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el entorno educativo, se motiva al aprendizaje, porque los estudiantes encuentran algo novedoso para aprender de forma interactiva, lo que permite enriquecer su aprendizaje y mejorar la calidad de la educación en las instituciones.

A nivel mundial, existen pocos trabajos que evidencien información relacionada con el uso de herramientas de gamificación como Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. En algunos estudios se señala un bajo nivel competencial y el uso escaso de los recursos tecnológicos por parte de los docentes (Condie y otros, 2019). Otras investigaciones sustentan los conocimientos que poseen los docentes en cuanto al manejo de los recursos tecnológicos los cuales indican que se puede plantear la coexistencia de dos usos

característicos de los recursos tecnológicos por parte de los docentes como: personal - profesional, y con los estudiantes en el salón de clase (Almerich y otros, 2019).

En Latinoamérica la mayor parte de los gobiernos ha incluido la enseñanza online como parte de su táctica de modalidad a distancia. No obstante, el desempeño correcto de la enseñanza online es dependiente de componentes claves como los recursos que poseen los estudiantes en el hogar, la calidad de las plataformas, materiales educativos online, los recursos y capacidades digitales de los docentes (Banco de desarrollo de América Latina, 2020).

La introducción del uso de las herramientas tecnológicas como Educaplay en la enseñanza educativa hace que las habilidades tecnológicas de los docentes adquieran relevancia para las políticas educativas. Debido al cierre de las instituciones educativas y el auge de la modalidad a distancia, el coronavirus ha convertido a estas habilidades en un asunto de primer orden.

1.2. Análisis de la situación (detección de necesidades)

A nivel nacional se hace énfasis en investigaciones que apuntan al uso de la tecnología, específicamente la gamificación como herramienta para potenciar el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, en tal virtud se aborda el uso de la plataforma Educaplay por contener una variedad de recursos multimedia a disposición de docentes y estudiantes (Ministerio de Educación del Ecuador, 2017).

En la provincia del Guayas se encuentra el cantón El Triunfo el cual funciona la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano ubicada en la Av.8 de abril y Mosar safadi la cual cuenta con grados desde inicial hasta de séptimo año de básica; este trabajo investigativo se va a central en los discentes y docentes de la institución

antes mencionada, el cual se ha observado la escasa utilización e implementación de herramientas de gamificación para el aprendizaje significativo de los alumnos debido al desconocimiento por parte de los docentes en cuanto a la inseguridad del uso de las herramientas tecnológicas.

También el limitado uso de recursos didácticos como Educaplay se da por el poco conocimiento de los docentes en su implementación y por la continua aplicación de metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otra parte, la falta de capacitación docente en recursos didácticos con uso de las TICs, la dificultad en el manejo de las tecnologías digitales, poco tiempo disponible o el no salir de la zona de confort induce a que los profesores no sean muy creativos e innovadores al momento de ejecutar la clase, realizando actividades sobrecargadas y poco significativas para el educando.

Por consiguiente, los estudiantes al ser de una generación de nativos digitales requieren para su aprendizaje el uso de nuevas herramientas TICs ya que seguir empleando métodos tradicionales conlleva a que se sientan desmotivados y desinteresados del contenido temático.

Es por ello, la implementación de las nuevas herramientas de gamificación pretende motivar al estudiante hacia la obtención del conocimiento, construyendo espacios en los que el estudiante construya su aprendizaje, interactuando con sus compañeros y tutores, investigando y produciendo.

En este estudio no se trata de cambiar en su totalidad el modelo tradicional de enseñanza sino de incorporar estas aplicaciones para mejorar el nivel de aprendizaje y rendimiento escolar de los estudiantes; con el propósito de cumplir con lo planificado dentro del currículo escolar y la planificación curricular de las horas de clases.

1.3 Antecedentes referenciales

El marco referencial desarrollado a continuación, permitirá tener una idea clara de los contenidos plasmados en la presente investigación, por lo que se consultó trabajos realizados por otros autores referentes al tema a tratar.

La tesis de (Gómez, 2021) o tuvo como objetivo principal mejorar la lectura y la escritura a través de la implementación de la estrategia didáctica mediada por Educaplay en el grado segundo de la Institución Educativa Pablo Emilio Cardona de Pereira. Fue elaborado en su totalidad bajo la modalidad virtual ya que, a nivel mundial se vive una pandemia ocasionada por el COVID 19, impidiendo su desarrollo de manera presencial lo que implicó que estudiantes, padres de familia y docentes asumieran nuevos retos. Teniendo en cuenta la importancia de la lectura y escritura y la dificultad evidenciada en los estudiantes en estos procesos, se decidió diseñar e implementar una propuesta pedagógica utilizando la plataforma Educaplay y demás recursos tecnológicos para que a través de las actividades realizadas se pudiera mitigar esa falencia.

Por otra parte, el autor (Collanque, 2021) en su trabajo tuvo como objetivo determinar la incidencia del uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje autónomo de estudiantes de una Universidad Privada de Lima. El enfoque de esta investigación es de tipo cuantitativo, tipo básico, en cuanto al nivel de investigación es descriptivo correlacional, finalmente la investigación es de diseño no experimental, la muestra fueron 175 estudiantes del curso de microbiología general y el curso de control microbiológico, como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta y el instrumento fue dos cuestionarios: uso de la plataforma Educaplay y el aprendizaje autónomo, se realizó la prueba piloto para determinar la confiabilidad de ambos instrumentos, obteniendo una alta confiabilidad.

(Terán, 2022) En su estudio realizado expresa que el escenario actual por el que transitan los sistemas educacionales a nivel mundial debido a las restricciones provocadas por la pandemia ha establecido un cambio en la filosofía de trabajo en las instituciones educacionales, una transformación en los modelos de aprendizaje donde la actividad de clase pasa a plano superior dada la necesidad de no detener el proceso de enseñanza aprendizaje. Se promueve un cambio de escenario presencial al aula virtual. Diversas son las plataformas que han permitido a los estudiantes continuar recibiendo las actividades de aprendizaje. Este artículo tiene como propósito valorar los beneficios que ofrece “EDUCAPLAY”, un recurso educativo tecnológico de valor para crear actividades que favorecen el aprendizaje.

(Veas, 2021) en su trabajo investigativo titulado impacto de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la Unidad Educativa “Guayasamín” para que los docentes de esta unidad educativa puedan hacer de sus clases un ambiente motivador e innovador, para llevar a cabo la misma se ha tomado en consideración realizar un análisis de grupo focal, y mediante la observación a través de diferentes visitas áulicas para determinar cómo el docente utiliza las TICs en cuanto a la creación de contenido, las técnicas y estrategias metodológicas de las cuales hace uso, el nivel de interacción que tiene durante las clases con sus estudiantes, también se observará el Conocimiento Tecnológico, Conocimiento Pedagógico y de Contenido que posee, además de esto se le aplicará una entrevista a los docentes, y a los estudiantes una encuesta realizada bajo la escala de Likert que permita determinar cuáles son las necesidades específicas que ellos tienen frente a la nueva modalidad y el por qué se muestran estudiantes desmotivados y poco participativos en clases.

Gamificación

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las

generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus estudiantes (Idrovo, 2018).

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Este tipo de aprendizaje va en aumento en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la asimilación de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

Está estrechamente relacionada con el juego, al respecto (Cantador, 2017) sostiene que el uso de la gamificación permite aplicar el modelo de un juego o actividad lúdica que realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación; se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos (p.98).

Los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social. El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, en donde existe el compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje. En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio

autónomo.

De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son numerosas las investigaciones que llegan a plantear beneficios con el uso de mecánicas de gamificación en el aula, llegando a plantear las propias actividades gamificadas como estrategias didácticas.

De este modo, la gamificación puede favorecer todos estos deseos de los estudiantes mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, pero es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los estudiantes y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el estudiante, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación (Mendoza, 2020).

Elementos de la gamificación

La gamificación tiene elementos que el docente debe considerar para mantener a los estudiantes motivados como son:

- ❖ Establecer bases básicas del juego de modo consensuado.
- ❖ Elegir qué componentes, mecánicas y dinámicas se van a requerir durante las tareas
- ❖ Definir la estética para que sea coherente con el contenido, las características del alumnado y el centro y además sea visual y motivante.
- ❖ Determinar el propósito final de estas tareas o juegos.
- ❖ Explicar las instrucciones de forma clara y concisa, además de respetar el nivel del alumnado a la hora de definir las.

- ❖ Formar equipos sin discriminación de género e impulsando la inclusión en las aulas.
- ❖ Definir los premios que van a ir consiguiendo los alumnos para motivarlos y promover la enseñanza (Cordero, 2018).

Además de estos elementos se debe considerar otros elementos como son las dinámicas, mecánicas y componentes, que a continuación se detallan:

Dinámicas de la gamificación

Las dinámicas de la gamificación están relacionadas con la motivación:

- ❖ **Recompensa.** Premio recibido al superar un reto.
- ❖ **Estatus.** Reconocimiento como miembro de una comunidad.
- ❖ **Logros.** Satisfacción personal de superar un reto.
- ❖ **Autoexpresión.** Expresar autonomía, originalidad y personalidad.
- ❖ **Competición.** Comparación de los resultados propios frente a los de los demás.
- ❖ **Altruismo.** Procurar el bien ajeno sin esperar nada a cambio (Valderrama, 2017)

Mecánicas de la gamificación

Las mecánicas del juego bien planteadas despiertan la motivación, propician la concentración, esfuerzo, el compartir experiencias dentro de un entorno de aprendizaje mediado por el juego, es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Las mecánicas representan a las reglas que conforman el juego entre las cuales se puede mencionar a los desafíos, metas, recompensas, competencia, cooperación, ritmo, interactividad, aleatoriedad (Zambrano, 2019).

Herramientas de gamificación

Existe una variedad de recursos tecnológicos y plataformas digitales que

permiten a los docentes gamificar en clases, ofreciendo oportunidades que favorecen el aprendizaje de los estudiantes, el uso de aplicaciones para realizar cuestionarios y juegos interactivos, como una alternativa para aprovechar los recursos proporcionados por la tecnología y motivar el aprendizaje, mediante el uso de aplicaciones digitales y recursos educativos en línea gratuitos y de fácil uso disponibles en la web, como:

- ❖ Kahoot
- ❖ Educaplay
- ❖ Quizizz
- ❖ Socrative
- ❖ Google Forms

Kahoot: Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Esta herramienta dinamiza el aprendizaje puesto que permite a los docentes crear concursos, fomenta la participación de los estudiantes, además de reforzar sus conocimientos (Corchuelo-Rodriguez, 2018).

Quizizz: Es una herramienta de características similares a Kahoot, que permite a los docentes crear test para que los estudiantes realicen en tiempo real durante clases o en casa. También, se puede compartir actividades creadas por otros usuarios, de esta manera se torna interactivo el aprendizaje (Plascencia, 2018).

Socrative: Es una herramienta que permite crear cuestionarios y preguntas de tipo trivial, colocando a prueba los conocimientos de los estudiantes de manera divertida. Es una plataforma practica para la evaluación de aprendizajes, permite a los docentes generar resultados en línea o descargarlos en hoja de cálculo, de esta manera estará en posibilidad de retroalimentar los conocimientos de sus

estudiantes (Cruz, 2018)

Google Forms: Es una herramienta gratuita de Gmail, que permite generar formularios y cuestionarios simples, que se utilizan como instrumentos de evaluación para medir los conocimientos de los estudiantes. Estas herramientas permiten a los estudiantes adquirir conocimientos de forma dinámica, además facultan a los maestros la posibilidad de evaluar los aprendizajes y retroalimentar los conocimientos, al contar con una serie de particularidades entre las que consta la generación de reportes, para identificar los progresos de los estudiantes (Santillán, 2019)

Plataforma Educativa Educaplay

Educaplay, es una herramienta sencilla, profesional y gratuita creada por “Adrformacion”, como aportación tecnológica propia a la comunidad educativa, ofrece un sin número de ejercicios adaptados a cualquier dispositivo, sin tener que instalarla, el programa en su equipo combinando ejercicios dotados de texto, imágenes y sonidos podrán estimular a los alumnos desde una nueva perspectiva creando entornos grupales participativos y promoviendo una sana competitividad para mejorar y aprender mientras se juega (Díaz, 2020).

Es de acceso libre y permite a docentes y estudiantes acceder a los recursos existentes, para crear y compartir sus propias actividades o seleccionar cualquier actividad de su amplio catálogo para aplicar en clases de acuerdo con los intereses, necesidades, temática y nivel educativo de los estudiantes, una plataforma estas características resulta ideal para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en entornos virtuales por la variedad de oportunidades de aprendizaje que proporciona.

El portal educativo Educaplay es una herramienta de fácil uso, versátil e intuitiva desde la que se puede realizar una variedad de actividades lúdicas e

interactivas, con la finalidad de promover la participación bajo el enfoque de las diferentes formas de aprendizaje de los estudiantes, de manera que se considere sus necesidades educativas (Fundación Santillana, 2021)

Debido a la versatilidad de su entorno y la variedad de recursos multimedia que ofrece resulta una herramienta práctica, ideal y atractiva al momento de evaluar los aprendizajes de los estudiantes, por la facilidad que ofrece para crear contenido permite contextualizar los conocimientos, adaptándolos a las necesidades educativas de los estudiantes.

Como indica (González, 2019) sobre los grandes beneficios que Educaplay como recurso informático ofrece, es el de crear actividades educativas multimedia con un resultado atractivo y profesional, con la utilización de videos, imágenes, texto, los mismos que según su finalidad puede convertirse en mapas interactivos, sopa de letras, vídeo quiz, test, entre otros.

Características

Entre las características que facilitan navegar en Educaplay están:

- **Creación de colecciones de actividades:** son grupos de acciones (diseñadas por usuarios de Educaplay o por otros usuarios) guardadas con un nombre y preparadas para ser utilizadas de manera cronológica con un nombre o libre.

- **Creación dos tipos de grupos de usuarios:** Educaplay cuenta con dos tipos de usuarios públicos y privados. Los grupos privados corresponden a una herramienta creada para los docentes, para conformar grupos de estudiantes, cuando los estudiantes ya están dentro de estos grupos existe la posibilidad de brindarles un seguimiento de manera rápida y sencilla.

- **Carácter social de Educaplay:** cuenta con opciones como: me gusta, mis favoritos, añadir a colección, enlace con las redes sociales, ranking de los mejores

jugadores y otros; estas opciones pueden ser utilizadas por los usuarios de esta herramienta educativa (López & Flores, 2018).

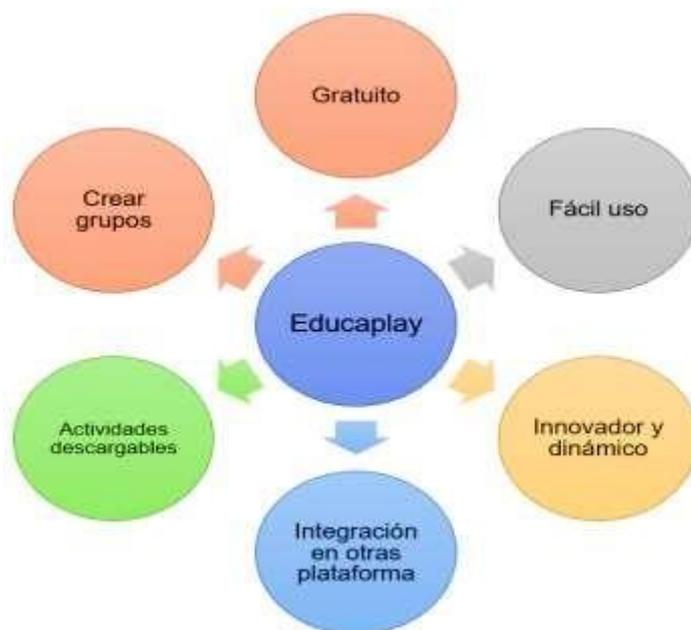


Figura A. Características de Educaplay

Elaborado por: Martha Torres Chica

Ventajas

Educaplay cuenta con múltiples ventajas, brinda a sus usuarios actividades entretenidas y fáciles de manejar. Además, se pueden añadir archivos multimedia como imágenes, videos y audios para dinamizar las tareas que oferta la herramienta y motivar al estudiante en el desarrollo de sus competencias. De igual manera, la aplicación es gratuita y no se necesita de ningún programa adicional para su utilización, asimismo es posible descargar el recurso en formato flash para poder realizarla sin la necesidad de internet. El formato flash es un contenedor propietario que es ampliamente utilizado para que un producto terminado pueda ser mostrado en una configuración ejecutable (.exe) para verse desde cualquier computadora o medio digital (Hernández, 2017).

Desventajas

Como en otras aplicaciones y esta no es la excepción, Educaplay tiene ciertas desventajas, en las cuales se puede mencionar que cuando el recurso es descargado ya no se pueden realizar modificaciones. Por otro lado, algunas de las actividades que se encuentran en la plataforma tienen limitaciones en cuanto a su uso y no permiten la puntuación en LMS. LMS (Learning Management System o Sistema de gestión del aprendizaje) es una aplicación fundamentada en la web que necesita integrar herramientas y recursos para administrar, distribuir y controlar acciones instructivas por medio de Internet. Su papel fundamental gestionar los usuarios (alumnos, profesores y otros), materiales y ejercicios educativos y brindar seguimiento al proceso de formación de cada alumno (Krumsvik, 2018).

Campos de aplicación de la herramienta Educaplay

Desde el punto de vista de (Muñoz, 2020) expresa que el recurso informático Educaplay ofrece grandes ventajas como: crear actividades educativas de carácter multimedia con resultados dinámicos y profesionales con la utilización de videos, imágenes y textos; según su propósito puede convertirse en una actividad relacionada con sopa de letras, videoquiz, test, entre otros.

Educaplay permite brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan de manera divertida, es decir a través del juego; el docente es el encargado de despertar la imaginación y el interés en los estudiantes, asociando los contenidos que se desean trabajar y creando recursos interactivos para el logro de los objetivos orientados a propiciar una formación integral en el estudiantado.

Las herramientas virtuales han incursionado en diferentes ámbitos, dentro de los campos de aplicación de Educaplay se encuentran principalmente el entretenimiento y la educación, teniendo en cuenta que la enseñanza - aprendizaje toman nuevos roles gracias a las TIC, en cursos virtuales, plataformas virtuales y

software educativos, pues éstos ayudan a romper los diferentes paradigmas tradicionales donde el profesor y el ambiente de aprendizaje sólo están relacionados con una institución educativa tradicional. Por lo tanto, el uso de las nuevas tecnologías permite que tanto el estudiante como el profesor participen en nuevos escenarios de aprendizaje (Oviedo & Galarza, 2020).

Educaplay en la enseñanza – aprendizaje

La aparición de las nuevas tecnologías ha abierto una nueva etapa metodológica en la educación. Este hecho y el cambio en las enseñanzas han modificado el rol de profesores y alumnos en las clases. El uso de nuevas tecnologías en la enseñanza incluye un sinnúmero de herramientas como nunca se había vivido. Hardware, como ordenadores de aula, ordenadores portátiles, tabletas, smartphones y software como apps, navegadores web, lectores de archivos, almacenes de datos o diferentes soportes multimedia. Conocerlas y utilizarlas es hoy un factor clave en las aulas universitarias (Rizzo, 2019).

Permite agregar a la educación un plus motivación, divertido y novedosos, el cual permite la dinamización de la educación gracias a sus características y a su amplio campo de acción pues se puede aplicar a diversas asignaturas, todo depende de la creatividad del docente o estudiante.

Hoy se reconoce la necesidad de una Didáctica centrada en el sujeto que aprende, lo cual exige enfocar el aprendizaje como un proceso de orientación, donde se creen las condiciones para que los estudiantes no solo se apropien de los conocimientos, sino que desarrollen habilidades, formen valores y adquieran estrategias que les permitan actuar de forma independiente, comprometida y creadora, para resolver los problemas a los que deberá enfrentarse en su futuro personal y profesional (Aemala, 2018).

1.4 Determinación del tema

Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para los docentes y discentes.

1.5. Objetivo general

Determinar la influencia de actividades didácticas con Educaplay como una herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para los docentes y discentes.

1.6. Objetivos específicos

Planificar los contenidos y actividades vinculadas a los recursos interactivos en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.

Seleccionar las actividades didácticas que se utilizaran en la generación de recursos de aprendizaje interactivo.

Diseñar la arquitectura del sitio web en base a la planificación de los contenidos de recursos digitales.

1.7. Justificación

Uno de los principales motivos que orientaron al desarrollo de este tema son estudios realizados en Unidades Educativas a nivel nacional, los cuales demuestran el bajo índice de conocimientos sobre las herramientas de gamificación como es Educaplay. Es de gran importancia detenerse a pensar en los beneficios que podría producir el uso de la gamificación en la adquisición de los conocimientos de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2013).

Este proyecto se justifica desde el punto de vista que se considera al docente como el sujeto innovador de cambios en la educación, reflejando como la tecnología

avanza a pasos agigantados evidenciando el uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TICS), para la elaboración de los contenidos pedagógicos recalcando que los docentes deben tener conocimientos del uso de las TIC para el desarrollo de su labor educativa, para que la clase sea más amena y dinámica, aportando de mejor manera en la enseñanza del estudiante.

Hay que considerar que las TICs con el paso del tiempo han influido en la manera de aprender de los seres humanos, por esta razón es necesario realizar cambios en los procesos de enseñanza – aprendizaje, en los cuales el docente tiene que estar capacitado para utilizar la tecnología como una herramienta de apoyo en su práctica y a su vez tener la capacidad de incorporarla en cada una de sus clases (García, 2017).

Por lo que, para empezar con la enseñanza el docente parte reconociendo que el computador es una herramienta de trabajo; este proyecto es viable ya que se cuenta con los conocimientos necesarios y medios físicos para la utilización de las TICS, por lo que es importante reconocer el beneficio que aporta esta investigación en el sector educativo.

Por esta razón, es importante realizar innovaciones pedagógicas que permitan capacitar a los docentes en el desarrollo de competencias digitales y de esta manera modelar sus conocimientos con estrategias de aprendizaje. Al investigar este tema se pretende ser parte de la solución y tener la capacidad de ayudar a que los docentes hagan uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes labor de la institución educativa se ve complementada con la ayuda de los padres, quienes comprenden que un estudiante motivado tiene enormes posibilidades de convertirse en un elemento útil y positivo dentro de la sociedad.

CAPÍTULO II: Metodología

La presente investigación el tipo de enfoque aplicado es de carácter cuantitativo debido que permite identificar las diversas situaciones o contextos, por medio de los datos obtenidos posterior a la aplicación de la encuesta, para tabularlos, obteniendo los datos estadísticos y llegar a una conclusión (Díaz, 2018). Conocer de la incidencia de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación mediante un estudio documental o bibliográfico, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los docentes y discentes, por medio de la recolección de datos y el debido procesamiento de estos; con la finalidad de tener una mejor comprensión y explicación del porqué de esta situación.

Por su finalidad, es una investigación básica la cual procede a la búsqueda de información actualizada con el propósito de aumentar los conocimientos sobre la problemática mencionada, razón por la cual se detectó la necesidad de la inserción del uso de la herramienta Educaplay con el fin de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por su objetivo gnoseológico es una investigación exploratoria ya que aporta con una percepción global en relación con la realidad de estudio. Siendo de mucha utilidad cuando el tema de investigación no ha sido examinado detenidamente, ayudando a la realización de hipótesis exactas sobre el fenómeno, favoreciendo al investigador entender el porqué del problema.

Por otra parte, es una investigación de campo debido que aporta a la recolección de material sirviendo de ayuda en cuanto al tema, llevándose a cabo en el lugar donde se detecta el problema. Según la orientación temporal es una investigación transversal la cual procura resolver la situación en un tiempo asignado y lugar como es la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.

El diseño de esta investigación describe las estrategias que se adoptará como investigador para responder al problema planteado en el estudio, por lo cual este trabajo será de diseño no experimental y bibliográfico.

Según el control de las variables es una investigación no experimental puesto que no se manipulan las variables, siendo que únicamente se investiga los hechos suscitados. Para (Morales, 2016) el diseño no experimental es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado para luego analizarlos, en este diseño no se construye una situación específica si no que se observa las que existen.

El diseño bibliográfico, se fundamenta en la revisión sistemática, rigurosa y profunda del material documental de cualquier clase. Se procura el análisis de los fenómenos o el establecimiento de la relación entre dos o más variables. Cuando se opta por este tipo de estudio, el investigador utiliza documentos, los recolecta, selecciona, analiza y presenta resultados coherentes. (Guevara, Verdesoto, & Castro, 2020)

2.1. Descripción de beneficiarios

Los beneficiarios directos de este proyecto son los docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano, los cuales por medio del acceso a la plataforma Educaplay podrán contar con un portafolio que contiene recursos digitales que están en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera gratuita.

2.2. Alcance esperado del proyecto

Con el desarrollo de los contenidos en la plataforma Educaplay se espera contribuir al mejoramiento en la enseñanza – aprendizaje, el propósito es que los

estudiantes puedan reforzar los contenidos tratados en el aula de clases para que logren alcanzar las destrezas que necesitan en cada nivel educativo de acuerdo a lo que dispone el Ministerio de Educación; además, el docente actualizará sus conocimientos en herramientas tecnológicas y contribuirá dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje a través de la creación de contenidos curriculares digitales.

2.3 Métodos, técnicas y herramientas

Los métodos y técnicas para emplearse en el desarrollo de la investigación son los siguientes:

Método inductivo. - con la ayuda de este método se parte de lo particular a lo general, se aplica el método inductivo al recurrir a la observación de los acontecimientos específicos del momento hasta obtener las hipótesis generales sobre lo que se está estudiando, el método parte analizando el uso de Educaplay como herramienta de gamificación en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Método deductivo. - este método facilita establecer un vínculo entre la información y la observación de modo que faculte la deducción por parte del investigador a través de los conocimientos obtenidos acerca del fenómeno que se está analizando.

Método estadístico. - ayuda al investigador a registrar los datos recopilados en el proceso de investigación, recurriendo a las diferentes investigaciones y métodos conocidos con el fin de llegar a la solución del problema. Por medio de este método se exponen los resultados para mejor comprensión del problema y las posibles soluciones.

Método empírico. - se basa en recursos como la encuesta y la observación herramientas empleadas en el proceso de investigación para la resolución de un problema.

Técnicas de investigación

La técnica e instrumento de investigación para la recolección de datos aplicados fue la encuesta, siendo debidamente coordinadas entre sí para la recolección de información sustancial la cual será de ayuda para el investigador.

La Observación Científica. - Se llevará a cabo la investigación directa y ecuánime con la finalidad de poseer conocimiento de este, tales como conductas, situaciones, etc. Los que se pueden identificar mediante la observación como medio de investigación sistematizada. La observación para que sea efectiva selecciona lo que se desea analizar minuciosamente, establecer como punto básico lo que es vital para el investigador identificar por medio de la investigación.

Por lo que es preciso investigar desde el pasado la temática de análisis por cuanto la variable independiente no es manipulable, el investigador se limita a la observación de los sujetos en su entorno.

Encuesta. - Consiste en el diseño de un cuestionario de preguntas que giran en torno al tema de investigación dirigidas a las personas del contexto donde se desarrolla la problemática como son los docentes y estudiantes. La encuesta posee un instrumento de un test validado por tres expertos que son profesionales, en el área de educación y tecnología; consistiendo en 10 preguntas divididas en diversas categorías según los objetivos planteados en la investigación.

Los ítems de la encuesta han sido verificados y aprobados a través de una rúbrica de confiabilidad en la cual se observa el resultado de 98,35 puntos, correspondiente a la escala de valoración muy confiable (80- 100 puntos); por otra

parte, la fiabilidad de este instrumento se comprobó mediante la escala de Alfa de Cronbach obteniendo un puntaje de (0,927).

Tabla A. Rúbrica de confiabilidad

APROBADO	100 – 80	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 – 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 – 0	POCO CONFIABLE

Elaborado por: Martha Chica Torres

Tabla B. Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,927	,927	10

Elaborado por: Martha Torres Chica

2.4 Cronograma de Actividades

Actividades	Fecha	septiembre				octubre				noviembre				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Objetivo 1. Planificar los contenidos y actividades vinculadas a los recursos interactivos en los procesos de enseñanza- aprendizaje.														
1 Recolectión de información para el proyecto														
2 Fundamentación de la propuesta de intervención														
3 Planteamiento de objetivos: Generales y Específicos														
Objetivo 2. Seleccionar las actividades didácticas que se utilizarán en la generación de recursos de aprendizaje interactivo.														
4 Métodos, herramientas y técnicas a utilizar en el proyecto														
5 Descripción de los beneficios, presupuesto y limitaciones														
Objetivo 3. Diseñar la arquitectura del sitio web en base a la planificación de los contenidos de recursos digitales.														
6 Planificación microcurricular del contenido														

las herramientas tecnológicas que mayormente le convengan a su clase explotándolas a lo máximo posible.

Las investigaciones que se propone son básicamente importantes ya que pretende analizar las herramientas tecnológicas para su aplicación en el aprendizaje de estudiantes.

Análisis de Descriptivo de los resultados

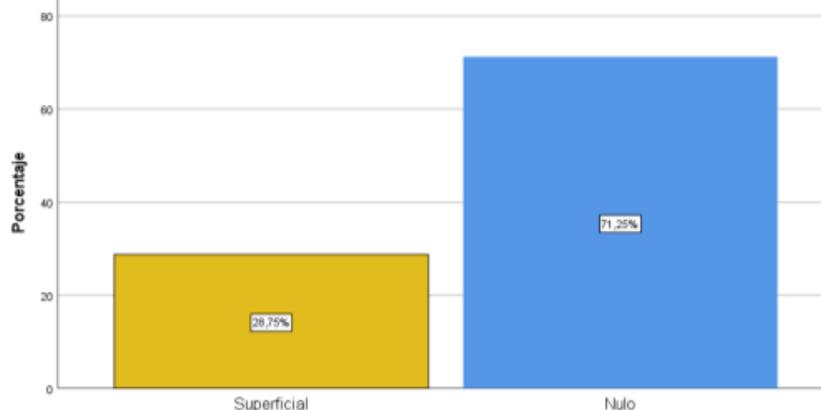
Tabla 1.- ¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Superficial	23	28,7	28,7	28,7
	Nulo	57	71,3	71,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 1.- ¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Respecto a los datos tabulados en las encuestas realizadas el nivel de conocimiento que los estudiantes poseen sobre la plataforma Educaplay el 71,25% de estos expresan tener un nivel nulo de cómo manejar la plataforma y el 29,75% aducen tener un conocimiento superficial en cómo utilizar o manejar Educaplay. Se puede decir que es primordial que los docentes enseñen a los estudiantes el uso y manejo de este tipo de herramientas.

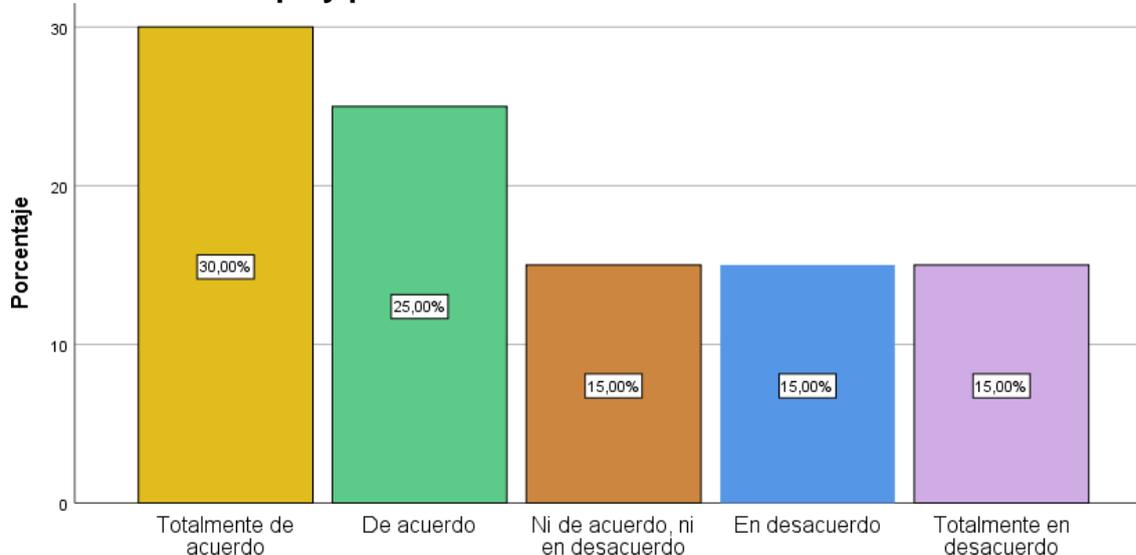
Tabla 2.- ¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	24	30,0	30,0	30,0
	De acuerdo	20	25,0	25,0	55,0
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	12	15,0	15,0	70,0
	En desacuerdo	12	15,0	15,0	85,0
	Totalmente en desacuerdo	12	15,0	15,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 2.- ¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Según las encuestas efectuadas a los docentes y estudiantes si estos consideran importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay en la enseñanza el 30% están totalmente de acuerdo, seguido por el 25% de estos que dicen estar de acuerdo que los maestros usen y manejen este tipo de herramienta para la enseñanza, otro 15% opinan que no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo consideran que es irrelevante que el docente use o no Educaplay, por otra parte otro 15% dicen estar en desacuerdo y un 15% totalmente en desacuerdo que los docentes usen o manejen la plataforma Educaplay para la enseñanza. Es de suma importancia que el docente se prepare en el uso de las herramientas tecnológicas para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

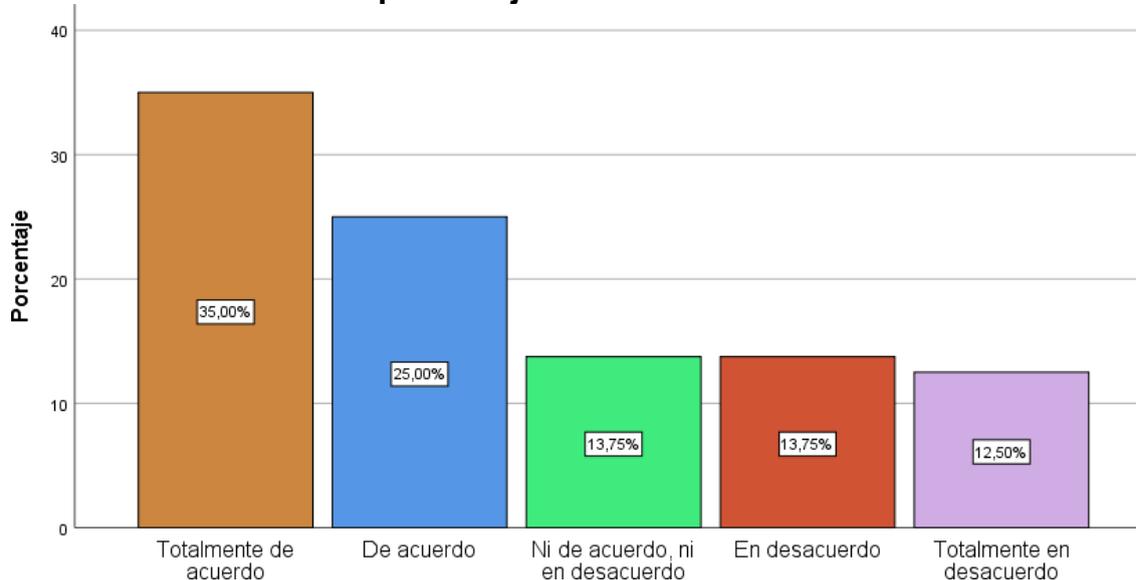
Tabla 3.- Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	28	35,0	35,0	35,0
	De acuerdo	20	25,0	25,0	60,0
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	13,8	13,8	73,8
	En desacuerdo	11	13,8	13,8	87,5
	Totalmente en desacuerdo	10	12,5	12,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 3.- Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Respecto a los datos obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes si creen que al utilizar Educaplay mejoraría el proceso de enseñanza – aprendizaje el 35% de los estudiantes expresan estar totalmente de acuerdo, seguido por el 25% de los alumnos dicen estar de acuerdo que si mejora su proceso de aprendizaje al usar la herramienta Educaplay; por otra parte el 13,75% opinan ni estar de acuerdo ni en desacuerdo otro 13,75% expresan estar en desacuerdo y el 12,50% totalmente en desacuerdo de que esta herramienta les facilite el proceso de aprendizaje.

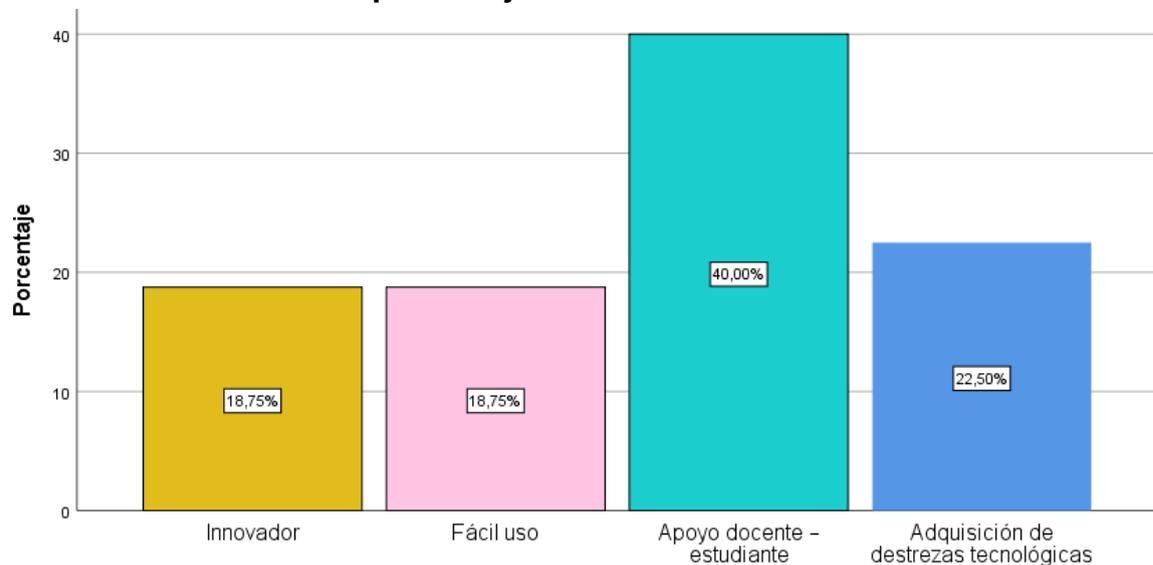
Tabla 4.- ¿Cuál serían la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Innovador	15	18,8	18,8	18,8
	Fácil uso	15	18,8	18,8	37,5
	Apoyo docente – estudiante	32	40,0	40,0	77,5
	Adquisición de destrezas tecnológicas	18	22,5	22,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 4.- ¿Cuál serían la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Respecto a los datos obtenidos en las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes cual consideran que son la ventaja de usar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje el 40% expresan que la principal ventaja es que sirve de apoyo al docente y estudiante, seguido por el 22,50% que dicen que ayuda para la adquisición de destrezas tecnológicas mejorando la enseñanza, por otra parte el 18,75% dicen ser una herramienta innovadora y otro 18,75% opinan que es una herramienta de fácil uso para poder aprender cada uno de los procesos de enseñanza.

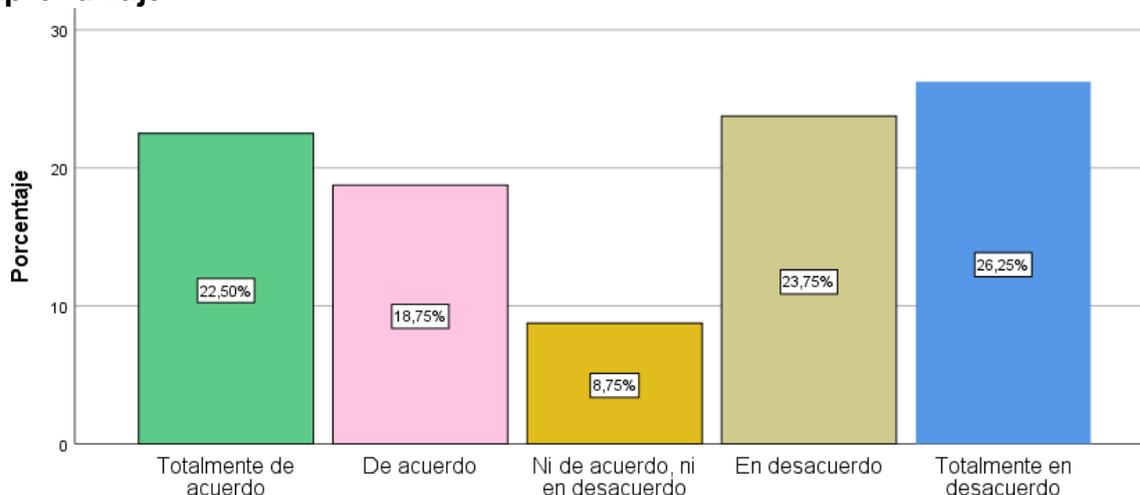
Tabla 5.- ¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	18	22,5	22,5	22,5
	De acuerdo	15	18,8	18,8	41,3
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	8,8	8,8	50,0
	En desacuerdo	19	23,8	23,8	73,8
	Totalmente en desacuerdo	21	26,3	26,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 5.- ¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de aprendizaje?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Según los datos tabulados en las encuestas si consideran que el uso de la gamificación como es Educaplay permite a los docentes y estudiantes actualizar sus estrategias pedagógicas, actualizar sus conocimientos, el 26,25% expresar estar totalmente en desacuerdo otro 23,75% dicen estar en desacuerdo que esta herramienta ayude tanto al docente como estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, seguido por el 22,50% que opinan estar totalmente acuerdo que la herramienta Educaplay es de mucha utilizada para la enseñanza, por otra parte, el 18,75% dicen estar de acuerdo en utilizar este tipo de herramientas y el 8,75% dicen ni estar de acuerdo ni en desacuerdo que el docente o los estudiantes usen la plataforma de Educaplay para los procesos de enseñanza – aprendizaje.

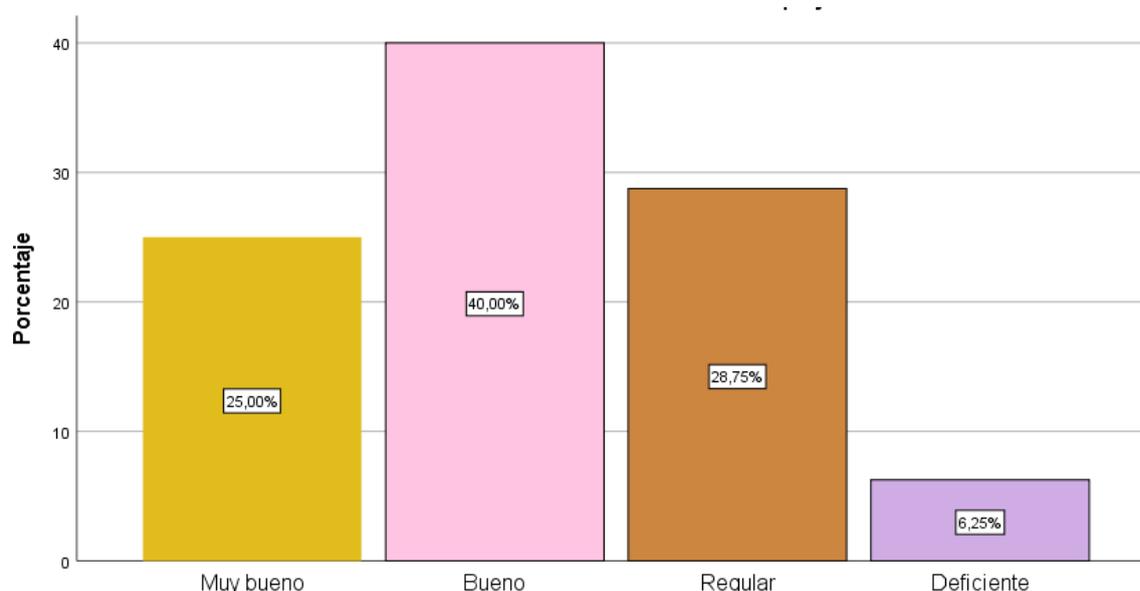
Tabla 6.- Como califica usted a la herramienta Educaplay

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy bueno	20	25,0	25,0	25,0
	Bueno	32	40,0	40,0	65,0
	Regular	23	28,7	28,7	93,8
	Deficiente	5	6,3	6,3	100,0
Total		80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 6.- Como califica usted a la herramienta Educaplay



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Respecto a los datos obtenidos en las encuestas a los docentes y estudiantes como calificarían a la herramienta Educaplay el 40% de los encuestados la consideran como buena herramienta, seguida por el 28,75% dicen que es regular, por otra parte, el 25% la consideran muy buena herramienta y el 6,25% opinan que es una plataforma deficiente. Se puede interpretar que es importante que tanto los docentes como estudiantes conozcan el funcionamiento de la herramienta Educaplay.

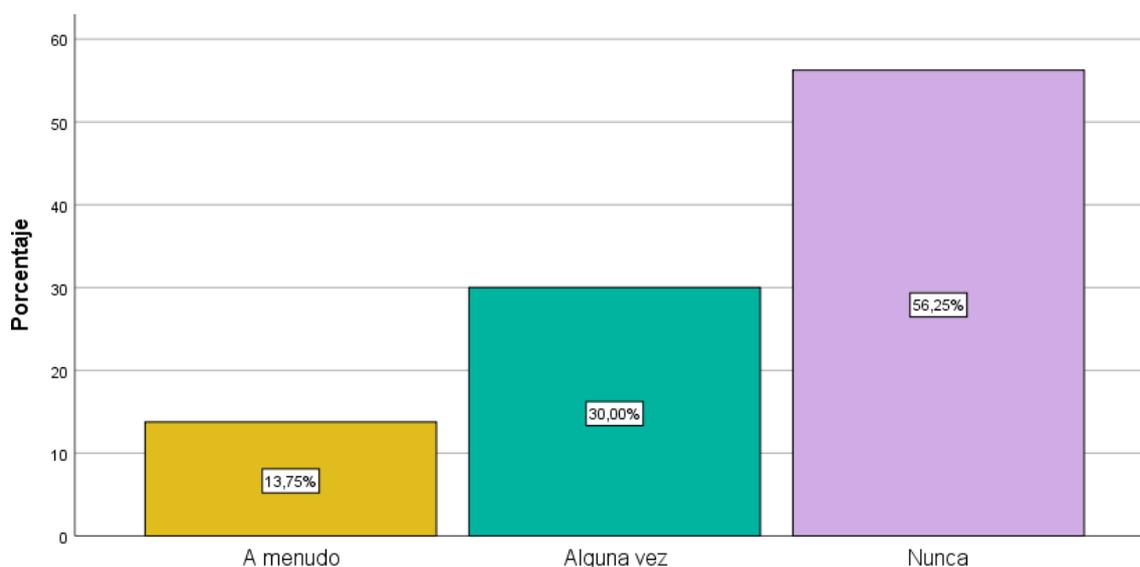
Tabla 7.- ¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A menudo	11	13,8	13,8	13,8
	Alguna vez	24	30,0	30,0	43,8
	Nunca	45	56,3	56,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 7.- ¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Según los datos obtenidos en las encuestas efectuadas a los docentes y estudiantes si durante el proceso de enseñanza – aprendizaje se utiliza la herramienta Educaplay en el salón de clases el 58,25% aducen que nunca se usa Educaplay en el proceso de enseñanza, el 30% dicen que alguna vez lo han usado en los salones de clases y el 13,75% expresan que a menudo manejan la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

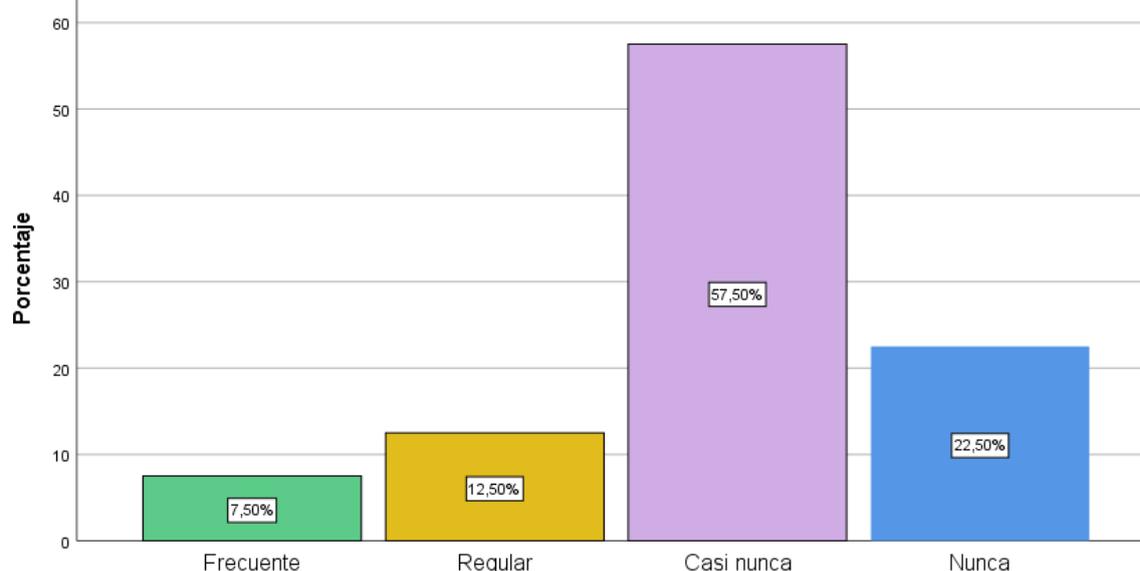
Tabla 8.- Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuente	6	7,5	7,5	7,5
	Regular	10	12,5	12,5	20,0
	Casi nunca	46	57,5	57,5	77,5
	Nunca	18	22,5	22,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 8.- Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Respecto a los datos obtenidos en las encuestas si las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas el 57,50% expresan que casi nunca las actividades que planteadas son divertidas, seguida por el 22,50% opinan que nunca las actividades son divertidas, por otra parte un 12,50% de los encuestados consideran que regularmente las actividades son divertidas y el 7,50% dicen que frecuentemente todas las actividades planteadas en la plataforma Educaplay son divertidas para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

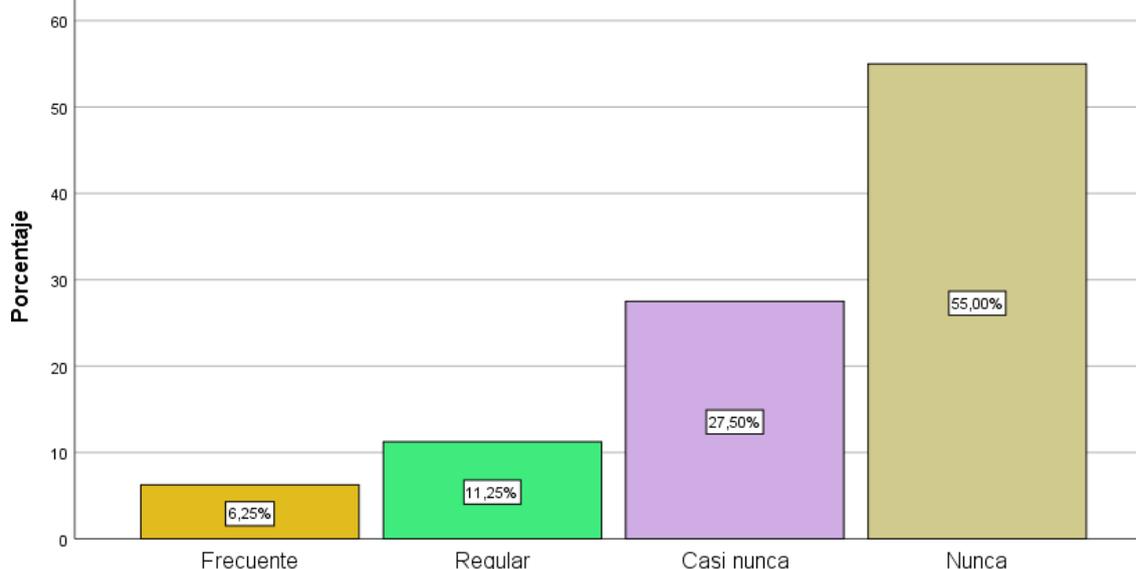
Tabla 9.- ¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuente	5	6,3	6,3	6,3
	Regular	9	11,3	11,3	17,5
	Casi nunca	22	27,5	27,5	45,0
	Nunca	44	55,0	55,0	100,0
Total		80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 9.- ¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Según los datos obtenidos en las encuestas realizadas la frecuencia con la que se utiliza la plataforma Educaplay en las clases el 55% de los encuestados dicen que nunca la utilizan en los salones de clases, seguido por el 27,50% que expresan que casi nunca lo manejar, otro 11,25% opinan que regularmente manejan Educaplay en las clases y el 6,25% opinan que frecuente están manejando esta herramienta en las clases.

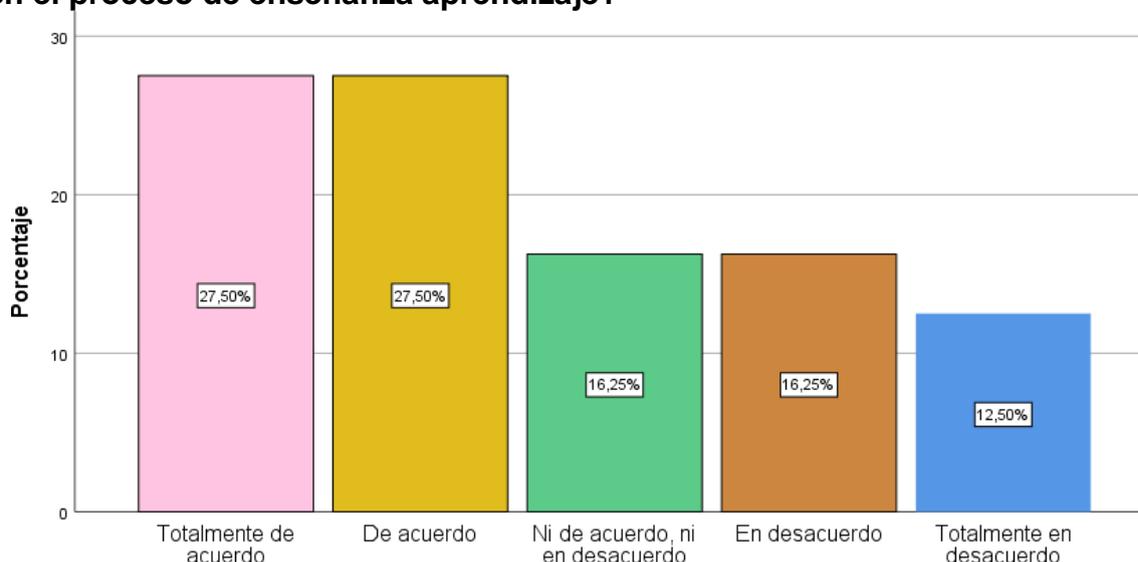
Tabla 10.- ¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	22	27,5	27,5	27,5
	De acuerdo	22	27,5	27,5	55,0
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	13	16,3	16,3	71,3
	En desacuerdo	13	16,3	16,3	87,5
	Totalmente en desacuerdo	10	12,5	12,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Figura 10.- ¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje?



Fuente: Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano

Elaborado por: Martha Torres Chica

Análisis e Interpretación

Respecto a los datos obtenidos en las encuestas realizadas si consideran útil que los docentes manejen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza – aprendizaje el 27,50% de los encuestados expresan estar totalmente de acuerdo otro 27,50 dicen está de acuerdo que los maestros utilicen la herramienta Educaplay en la enseñanza ya que es una herramienta que puede ayudar en el aprendizaje de los estudiantes, seguido por el 16,25% que opinan esta ni de acuerdo ni en desacuerdo, por otra parte otro 16,25% expresan estar en desacuerdo y el 12,50% totalmente en desacuerdo que los docentes usen Educaplay en las aulas de clases para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto

3.1 Estructura curricular (contenido a desarrollar)

Los temas planteados en este proyecto son de acuerdo con el currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, donde se conforma un proyecto educativo, estos se estructuran en 10 semanas de duración, guiados en una estructura curricular cuya finalidad es el cumplimiento de las destrezas con criterios de desempeños (Ministerio de Educación, 2021).

FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS	
Tema	Recursos interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje
Objetivo de aprendizaje:	<p>Reproducir sucesiones con sumas, restas y multiplicaciones, con números naturales, a partir de ejercicios numéricos. (Ref.M.3.1.1.)</p> <p>M.3.1.4. Leer y escribir números naturales en cualquier contexto.</p> <p>M.3.1.7. Reconocer términos de la adición y sustracción, y calcular la suma o la diferencia de números naturales.</p> <p>M.3.1.9. Reconocer términos y realizar multiplicaciones entre números naturales, aplicando el algoritmo de la multiplicación y con el uso de la tecnología.</p> <p>Reconocer términos y realizar divisiones entre números naturales (con cinco cifras en el dividendo y dos en el divisor) con residuo, aplicando el algoritmo correspondiente y con el uso de la tecnología. (Ref.M.3.1.11.)</p> <p>Calcular medidas de tendencia central (media y moda) de un conjunto de datos estadísticos discretos tomados del entorno. (Ref. M.3.3.2.)</p>
Contenidos	<p>Tema 1: LOS NUMEROS Subtema1: Sumas Subtema2: Restas Subtema3: Multiplicación Subtema4: División</p> <p>Tema 2: Las figuras de mi entorno. Subtema1: Cantidades romanas Subtema2: Fracciones de objetos Subtema3: Medir ángulos Subtema4: Describir pares ordenados</p> <p>Tema 3: Conociendo y ordenado los elementos de</p>

	mi entorno. Subtema1: Moda, mediana Subtema2: Descuentos Subtema3: Medidas de longitud Subtema4: Describir pares ordenados
--	---

FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS	
Tema	Recursos interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje
Objetivo de aprendizaje:	<p>CE.CN.2.1. Analiza la importancia del ciclo vital de los seres vivos (humanos, animales y plantas) a partir de la observación y/o experimentación de sus cambios y etapas, destacando la importancia de la polinización y dispersión de las semillas.</p> <p>CN.2.1.4. Observar y describir las características de los animales y clasificarlos en vertebrados e invertebrados, por la presencia o ausencia de columna vertebral.</p> <p>CN.2.1.5. Indagar sobre los animales útiles para el ser humano e identificar los que proveen como alimento, vestido, compañía y protección.</p> <p>CN.2.1.7. Observar y describir las partes de la planta, explicar sus funciones y clasificarlas por su estrato y uso.</p> <p>CN.2.1.8. Observar y describir las plantas con semillas y clasificarlas en angiospermas y gimnospermas, según sus semejanzas y diferencias.</p> <p>CN.2.1.10. Indagar y describir las características de los hábitats locales, clasificarlos según sus características e identificar sus plantas y animales.</p> <p>CN.2.2.2. Explorar y describir los órganos que permiten el movimiento del cuerpo y ejemplificar la función coordinada del esqueleto y de los músculos en su cuerpo.</p>
Contenidos	<p>Tema 1: CICLO VITAL Subtema1: Ciclo vital humanos Subtema2: Ciclo vital animales Subtema3: Ciclo vital plantas Subtema4: Cadena alimenticia</p> <p>Tema 2: Características de los animales Subtema1: Vertebrados Subtema2: Invertebrados Subtema3: Animales útiles para el ser humano e identificar los que proveen como alimento, vestido, compañía y protección Subtema4: Observar y describir las partes de la planta, explicar sus funciones y clasificarlas por su</p>

	<p>estrato y uso.</p> <p>Tema 3: Conociendo y ordenado los elementos de mi entorno. Subtema1: Ubicar el cerebro, el corazón, los pulmones y el estómago en su cuerpo Subtema2: Pirámide alimenticia Subtema3: Normas de higiene personal Subtema4: Estados físicos del agua</p>
--	--

FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS	
Tema	Recursos interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje
Objetivo de aprendizaje:	<p>CS.2.1.10. Localizar y apreciar el patrimonio natural y cultural de la localidad, parroquia, cantón, provincia y país, mediante la identificación de sus características y el reconocimiento de la necesidad social de su cuidado y conservación.</p> <p>CS.2.2.15. Describir los medios de transporte, los servicios públicos y las vías de comunicación de la localidad, comunidad, parroquia, cantón y provincia, a partir del análisis de su impacto en la seguridad y calidad de vida de sus habitantes.</p> <p>CS.2.2.14. Describir la geografía de la provincia (relieve, hidrografía y diversidad natural) considerando su incidencia en la vida de sus habitantes y asociándola con los problemas ambientales y el uso, explotación y conservación de sus recursos naturales.</p>
Contenidos	<p>Tema 1: Regiones del Ecuador Subtema1: Costa Subtema2: Sierra Subtema3: Oriente Subtema4: Insular</p> <p>Tema 2: Cantones y provincias Subtema1: Cantones Subtema2: Provincias Subtema3: Regiones naturales Subtema4: Límites del Ecuador</p> <p>Tema 3: Historia del Ecuador. Subtema1: Presidentes del Ecuador Subtema2: Historia y evolución Subtema3: Costumbres en regiones Subtema4: Línea de tiempo del Ecuador</p>

FICHA DE PLANIFICACIÓN DE CONTENIDOS	
Tema	Recursos interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje
Objetivo de aprendizaje:	<p>CE.LL.2.4. Expone oralmente sobre temas de interés personal y grupal en el contexto escolar, y los enriquece con recursos audiovisuales y otros.</p> <p>CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p> <p>OG.LL.4. Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.</p> <p>O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.</p>
Contenidos	<p>Tema 1: Competencia comunicativa Subtema1 Comunicación e información Subtema2 Elementos de la comunicación Subtema3 El hecho del lenguaje humano Subtema4 Funciones del lenguaje.</p> <p>Tema 2: Competencia lingüística Subtema1: Elementos de la oración Subtema2: Clasificación de las oraciones Subtema3: Dictado de palabras Subtema4: Ordena letras</p> <p>Tema 3: Comprensión lectora Subtema1: Analizar lecturas Subtema2: Sacar resúmenes Subtema3: Lógica Subtema4: Actividades</p>

3.2. PLANIFICACION MICROCURRICULAR

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución	Escuela de Educación Básica Alejo Lascano				
Nombre del Docente	LCDA. MARTHA TORRES	Fecha	Del 17 al 21 octubre		
Área	Estudios Sociales	Grado	1ERO	Año lectivo	2022-2023
Asignatura	Estudios Sociales		Tiempo	1 SEMANA	
Unidad didáctica	El Ecuador de la Diversidad		TEMA: Diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo		
Objetivo de la unidad	Describir y apreciar la diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo.				
Criterios de Evaluación	<i>I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.)</i>				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		

			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<p><i>CS.2.1.11. Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis de los grupos sociales y étnicos que forman parte del barrio, comunidad, parroquia, cantón, provincia y país, con el fin de reconocerlas como componentes de un país diverso</i></p>	<p>Activación de Conocimientos previos - Cantar la canción "Sueños y Colores de mi País Así Soy Yo".</p> <p>Esquema conceptual de partida Responder las preguntas exploratorias: - ¿A qué nos referimos con diversidad cultural? - ¿De qué lugar es tu compañerito/a? ¿Por qué se viste diferente a los demás? - ¿Todos tenemos la misma forma de pensar?</p> <p>Construcción del conocimiento Método Narrativo interrogativo - Observar la presentación de la "Diversidad Cultural". - Narrar la importancia de ser de un país multicultural - Comentar la importancia que tiene Ecuador como país multicultural a través de un</p>	<p><i>Enlace de la canción</i> https://www.youtube.com/watch?v=nWevktCocig</p> <p>Presentación en Educaplay https://es.educaplay.com/recursoseducativos/10753336-diversidad_natural_y_cultural.html</p> <p>Ordenar palabras en Educaplay https://es.educaplay.com/recursoseducativos/1090</p>	<p><i>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</i></p>	<p><i>Técnica Oral</i></p> <p>Instrumentos: <i>Preguntas y respuesta.</i></p>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre de la institución		Escuela de Educación Básica Alejo Lascano		
Nombre del Docente		LCDA. MARTHA TORRES	Fecha	Del 17 al 21 octubre
Área	BIOLOGIA	Grado	1ERO	Año lectivo
Asignatura	Estudios Sociales		Tiempo	1 SEMANA
Unidad didáctica	El Ecuador de la Diversidad		TEMA: Diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo	
Objetivo de la unidad	Conocer e identificar las diferentes civilizaciones que existen en el mundo.			
Criterios de Evaluación	<i>I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.)</i>			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN	

			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
<i>CS.2.1.11. Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis de los grupos sociales y étnicos que forman parte del barrio, comunidad, parroquia, cantón, provincia y país, con el fin de reconocerlas como componentes de un país diverso</i>	<p>Activación de Conocimientos previos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar Nacho y los igualados <p>Realizar la dinámica Oreja, nariz y dos manos.</p> <p>Esquema conceptual de partida</p> <p>Responder las preguntas exploratorias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué países conoces? • ¿Sabes dónde queda Roma? ¿Dónde queda China? • ¿Qué podemos encontrar en la India? ¿Y en Japón? <p>Construcción del conocimiento</p> <p>Método Explicativo-ilustrativo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observar el video sobre las "Civilizaciones en el mundo". - Analizar las características de las diferentes civilizaciones mencionadas para saber 	<p>Canción: https://www.youtube.com/watch?v=WydgMFN3L_dg</p> <p>Mapa interactivo en Educaplay https://es.educaplay.com/juego/10903391-civilizaciones-del-mundo.html</p> <p>Cuaderno de notas</p>	<i>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</i>	<p><i>Técnica Oral</i></p> <p><u>Instrumentos:</u> <i>Preguntas y respuesta.</i></p>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nombre de la institución		Escuela de Educación Básica Alejo Lascano		
Nombre del Docente		LCDA. MARTHA TORRES	Fecha	Del 17 al 21 octubre
Área	BIOLOGIA	Grado	1ERO	Año lectivo
Asignatura	Estudios Sociales		Tiempo	1 SEMANA
Unidad didáctica	El Ecuador de la Diversidad		TEMA: Diversidad natural y cultural en Ecuador y el mundo	
Objetivo de la unidad	Analizar las diferentes etnias y culturas del mundo a través de un estudio detallado de sus características, con el propósito de valorar su diversidad.			
Criterios de Evaluación	<i>1.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad, parroquia, cantón, provincia y país. (J.1., I.2.)</i>			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	

			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
CS.2.1.11. <i>Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis de los grupos sociales y étnicos principales del mundo con el fin de valorarla la diversidad global.</i>	Activación de Conocimientos previos - Cantar la canción Los Saludos del mundo Canción del Mundo Decir Hola en Diferentes idiomas. Esquema conceptual de partida - ¿Qué son las etnias? / ¿Qué es la cultura? - Recordemos las etnias de nuestro país. ¿Cuáles son? y busquemos en la sopa de letras. - ¿De tus compañeritos, existe alguien que sea de otro país? - ¿Han visto a algún extranjero en las	Sopa de letras en Educaplay https://es.educaplay.com/recursoseducativos/9436563-diversidad-natural-y-cultural.html Diálogo en Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10941118-etnias-y-culturas.html	<i>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</i>	<i>Técnica Oral</i> <u>Instrumentos:</u> <i>Preguntas y respuesta.</i>

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Escuela de Educación Básica Alejo Lascano			
Nombre del Docente		LCDA. MARTHA TORRES		Fecha	Del 17 al 21 octubre
Área	BIOLOGIA	Grado	1ERO	Año lectivo	2022-2023
Asignatura		Estudios Sociales		Tiempo	1 SEMANA
Unidad didáctica		Los seres humanos en el espacio		TEMA: Mapas	
Objetivo de la unidad		Identifica la importancia de los mapas e identifica los elementos del mapa en el material cartográfico			
Criterios de Evaluación		I.CS.2.2.1. Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		RECURSOS	EVALUACIÓN

			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
CS.2.2. 5. Localizar distintos elementos del mapa a partir de la observación e interpretación de material cartográfico.	<p>Activación de Conocimientos previos Dinámica: La búsqueda del tesoro</p> <p>Esquema conceptual de partida ¿Qué sé sobre los mapas? ¿Por dónde sale el sol?</p> <p>Construcción del conocimiento Método de Observación indirecta Describir: Con los datos obtenidos en el video los niños escribirán un concepto sencillo sobre los distintos tipos de elementos. Y, observar el Mapa interactivo en Educaplay. - Situación problemática: Reflexionar</p>	<p>Mapa interactivo en Educaplay https://es.educaplay.com/recursoseducativos/1094_3135-elementos_de_los_mapas.html</p> <p>Diálogo en Educaplay: https://es.educaplay.com/recursoseducativos/1094_6266-situacion_problemativa.html</p>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa previamente diagnosticada.	Técnica Oral Instrumentos: Preguntas y respuesta.

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR					
Nombre de la institución		Escuela de Educación Básica Alejo Lascano			
Nombre del Docente		LCDA. MARTHA TORRES		Fecha	Del 17 al 21 octubre
Área	BIOLOGIA	Grado	1ERO	Año lectivo	2022-2023
Asignatura		Estudios Sociales		Tiempo	1 SEMANA
Unidad didáctica		Los seres humanos en el espacio		TEMA: Mapas	
Objetivo de la unidad		Identifica la importancia de los mapas e identifica los elementos del mapa en el material cartográfico			
Criterios de Evaluación		I.CS.2.2.1. Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural.			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		RECURSOS	EVALUACIÓN

			Indicadores de Evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de Evaluación
CS.2.2. 5. Material cartográfico a partir de su análisis y ejercitación. Localizar distintos elementos del mapa a partir de la observación e interpretación de material cartográfico..	<p>Activación de Conocimientos previos Resolver la actividad en Educaplay</p> <p>Esquema conceptual de partida ¿Recuerdas cómo se utilizan los mapas? - ¿Cuáles son los puntos básicos de referencia de un mapa? - ¿Cuáles son los elementos del mapa? y trabajemos Completar en Educaplay.</p> <p>Construcción del conocimiento Método de Observación indirecta - Observar el video sobre los diferentes tipos de mapas.</p>	<p>Adivinanza en Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9839635-advdivinanzas.html</p> <p>Completar en Educaplay https://es.educaplay.com/recursoseducativos/1094666</p> <p>9-elementos_del_mapa_ecp.html</p>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.	<p>Técnica Oral</p> <p>Instrumentos: Preguntas y respuesta.</p>

3.3. Recursos tecnológicos

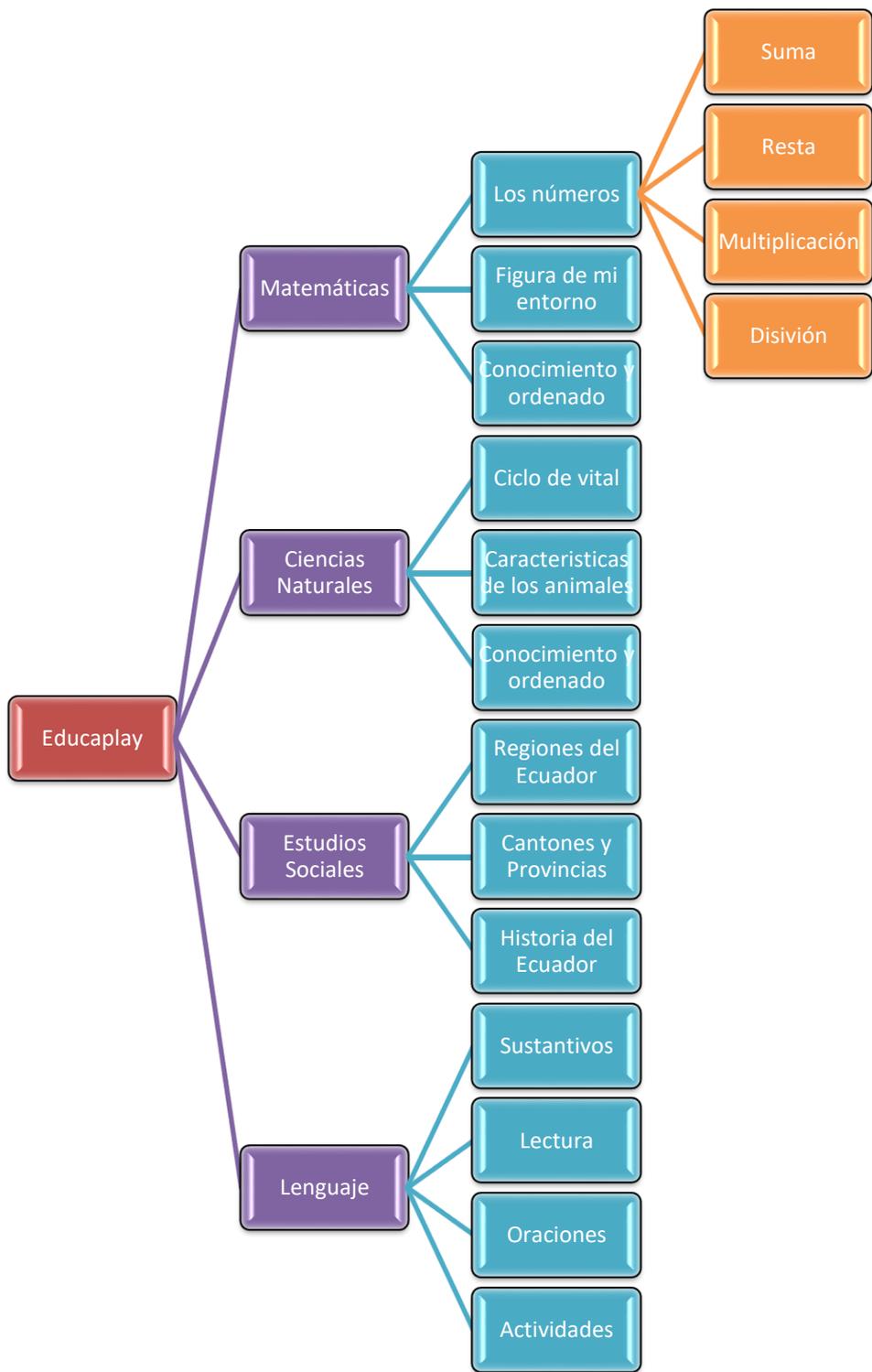
La propuesta se llevó a cabo usando la herramienta educaplay, que es una herramienta gratuita, que permitió crear los recursos digitales, tales como videos, modelos de preguntas de evaluaciones, actividades multimedia y presentaciones visuales. La elaboración de recursos siguió una estructura secuencial y ordenada respecto a los temas principales y subtemas con el objetivo de crear material digital que propicie el aprendizaje de los estudiantes.

A continuación, se describen la herramienta utilizada en el proyecto:

Educaplay: Es una plataforma de aprendizaje que permite crear y compartir de forma fácil e intuitiva las actividades multimedia y juegos educativos, con esta aplicación se crearon actividades educativas multimedia.

3.4 Arquitectura de la información

La arquitectura del sitio se realizó en base a los contenidos que se encuentran la planificación, los cuales se detallan en la sección Matemáticas, Lenguaje y comunicación, Estudios sociales, Ciencias Naturales.



3.5 Proceso de consumo de contenidos

El consumo de contenidos es la manera de que el estudiante va a acceder a la información de la plataforma educaplay (<https://es.educaplay.com/>) en este caso lo hará a través de actividades.

Creación de actividades en la plataforma educaplay



Elaboración propia

Asignatura de Matemáticas

Tema 1 Los números

Link actividad N° 1 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-1-lectura_y_escritura_de_numeros.html

Link actividad N° 2 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-2-problemas_matematicos.html

Link actividad N° 3 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-3-problemas_de_suma_y_resta.html

Link actividad N° 4 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-4-sopa_de_letras_multiplicacion.html

Link actividad N° 5 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-5-numeros_de_seis_cifras.html

Link actividad N° 6 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-6-valor_posicional_de_un_numero.html

Link actividad N° 7 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724549-7-lectura_de_decimales.html

Tema 2 Figuras de mi entorno

Link actividad N° 8 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-1-medidas_de_longitud.html

Link actividad N° 9 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-2-sistema_de_coordenadas_rectang.html

Link actividad N° 10 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-3-terminos_de_la_suma_y_resta.html

Link actividad N° 11 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-4-sopa_de_letras_regla_de_3.html

Link actividad N° 12 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-5-medidas_de_capacidad.html

Link actividad N° 13 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-6-medidas_del_si.html

Link actividad N° 14 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-7-entrenando_la_memoria.html

Link actividad N° 15 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-8-elementos_de_operaciones.html

Link actividad N° 16 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724551-9-potencia_y_raiz.html

Tema 3 Conociendo y ordenando los elementos de mi entorno

Link actividad N° 17 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-1-fraccion_decimal_y_porcentaje.html

Link actividad N° 18 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-2-metro_cuadrado_y_cubico.html

Link actividad N° 19 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-3-producto_de_un_numero_decimal.html

Link actividad N° 20 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-4-plano_cartesiano.html

Link actividad N° 21 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-5-miscelanea_de_ejercicios.html

Link actividad N° 22 <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-6-numeros.html>

Link actividad N° 23 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-7-datos_discretos.html

Link actividad N° 24 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724554-8-area_de_figuras.html

Asignatura Estudios Sociales

Tema 1 Regiones del Ecuador

Link actividad N° 1

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/1/regiones_del_ecuador.htm

Link actividad N° 2

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/2/costa_sierra_orientado_y_galap.htm

Link actividad N° 3

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/3/regiones_del_ecuador.htm

Link actividad N° 4

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/4/regiones_del_ecuador_y_climas.htm

Link actividad N° 5

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/5/regiones_del_ecuador.htm

Link actividad N° 6

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/6/regiones_naturales_del_ecuador.htm

Link actividad N° 7

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/7/ecuador_regionalizado.htm

Link actividad N° 8

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/8/mapa_del_ecuador.htm

Link actividad N° 9

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/9/ecuador_regionalizado.htm

Link actividad N° 10

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724560/10/regiones_naturales_del_ecuador.htm

Tema 2 Cantones y provincias del Ecuador

Link actividad N° 11 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/1/provincias.htm>

Link actividad N° 12 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/2/mapa_ecuador.htm

Link actividad N° 13 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/3/conocimientos.htm>

Link actividad N° 14

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/4/provincias_de_ecuador.htm

Link actividad N° 15

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/5/organizacion_territorial_ec.htm

Link actividad N° 16

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/6/ecuador_es_mi_pais.htm

Link actividad N° 17

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/7/ecuador_provincias_y_capitales.htm

Link actividad N° 18

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/8/division_territorial_ecuador.htm

Link actividad N° 19

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/9/region_costa_del_ecuador.htm

Link actividad N° 20

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/10/cantones_del_ecuador.htm

Link actividad N° 21

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724564/11/mapa_de_ecuador.htm

Tema 3 Historia del Ecuador

Link actividad N° 21 https://es.educaplay.com/recursos-educativos/c-3724566-1-sistema_educativo_ecuador.htm

Link actividad N° 22

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/2/gobierno_de_ecuador_1925_1938.html

Link actividad N° 23 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/3/provincias.htm>

Link actividad N° 24 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/4/mapa_ecuador.htm

Link actividad N° 25 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/5/conocimientos.htm>

Link actividad N° 26

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/7/organizacion_territorial_ec.html

Link actividad N° 27

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/15/nacimiento_de_ecuador.htm

Link actividad N° 28

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/17/ecuador_periodo_republicano.htm

Link actividad N° 29

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/19/tesoro_escondido.htm

Link actividad N° 30

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724566/20/las_diversidades_del_ecuador.htm

Asignatura Ciencias Naturales

Tema Ciclo vital

Link actividad N° 1

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/1/etapas_del_ciclo_vital.htm

Link actividad N° 2

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/2/etapas_del_ciclo_vital.htm

Link actividad N° 3

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/3/el_ciclo_del_agua.htm

Link actividad N° 4 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/4/ciclo_familiar.htm

Link actividad N° 5

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/5/ciclo_vital_de_las_plantas.htm

Link actividad N° 6 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/6/ciclo_vital.htm

Link actividad N° 7

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/7/el_ciclo_vital_de_las_plantas.htm

Link actividad N° 8

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/7/el_ciclo_vital_de_las_plantas.htm

Link actividad N° 9

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/9/ciclo_vital_de_los_seres_vivos.htm

Link actividad N° 10

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724556/10/ciclo_vital_familiar.htm

Tema 2 Características de los animales

Link actividad N° 11

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/1/reproduccion_de_los_animales.htm

Link actividad N° 12

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/2/animales_vertebrados_mamifero.htm

Link actividad N° 13 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/3/la_naturaleza.htm

Link actividad N° 14 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/4/reino_animal.htm

Link actividad N° 15

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/5/clasificacion_de_seres_vivos.htm

Link actividad N° 16

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/6/evaluacion_ciencias_naturales.htm

Link actividad N° 17

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/8/animales_del_mundo.htm

Link actividad N° 18

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/9/identificar_animales.htm

Link actividad N° 19

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/10/clasificacion_de_los_animales.htm

Link actividad N° 20

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724557/11/los_aminales_con_y_sin_huesos.htm

Tema 3 Cuerpo humano

Link actividad N° 21

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/1/sistema_esqueletico.htm

Link actividad N° 22

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/2/cuerpo_humano.htm

Link actividad N° 23

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/3/musculos_cabeza_y_cuello.htm

Link actividad N° 24

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/4/sistema_muscular.htm

Link actividad N° 25

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/5/sistemas_del_cuerpo_humano.htm

Link actividad N° 26

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/6/repaso_de_ciencias_7mo.htm

Link actividad N° 27

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/7/los_organos_del_cuerpo_humano.htm

Link actividad N° 28 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/8/el_corazon.htm

Link actividad N° 29

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/9/organos_internos.htm

Link actividad N° 30

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724558/10/circulacion_sanguinea.htm

Lenguaje y Comunicación

Tema 1. Competencias comunicativas

Link actividad N° 1

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/1/sustantivo_comun_y_propio.htm

Link actividad N° 2 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/2/adivinanzas.htm>

Link actividad N° 3

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/3/herramientas_de_la_clase.htm

Link actividad N° 4

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/4/silabas_trabadas.htm

Link actividad N° 5

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/5/clasificacion_de_las_palabras.htm

Link actividad N° 6 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/6/diagnostico.htm>

Link actividad N° 7

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/7/palabras_con_c_y_z.htm

Link actividad N° 8

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/8/actividad_de_adaptacion.htm

Link actividad N° 9 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/9/el_diccionario.htm

Link actividad N° 10

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724599/10/la_c_en_plurales.htm

Tema 2 Comprensión lingüística

Link actividad N° 11

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/1/grados_del_adjetivo.htm

Link actividad N° 12

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/2/oraciones_segun_la_intencion_d.htm

Link actividad N° 13

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/3/funciones_del_lenguaje.htm

Link actividad N° 14

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/4/la_oracion_sujeto_y_predicado.htm

Link actividad N° 15 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/5/la_leyenda.htm

Link actividad N° 16

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/6/medios_de_comunicacion.htm

Link actividad N° 17

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/7/parrafos_descriptivos.htm

Link actividad N° 18

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724597/8/complementos_circunstanciales.htm

Tema 3 Competencia comprensiva

Link actividad N° 19

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/1/lengua_y_literatura_diagnostic.htm

Link actividad N° 20

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/2/partes_de_la_oracion.htm

Link actividad N° 21 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/3/la_historieta.htm

Link actividad N° 22 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/3/la_historieta.htm

Link actividad N° 23

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/4/los_generos_literarios.htm

Link actividad N° 24 <https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/5/dictado.htm>

Link actividad N° 25 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/6/uso_del_verbo.htm

Link actividad N° 26

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/7/elemento_de_la_historia.htm

Link actividad N° 27

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/8/sustantivos_propios_y_comunes.htm

Link actividad N° 28 https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/9/la_historieta.htm

Link actividad N° 29

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/10/grados_del_adjetivo.htm

Link actividad N° 30

https://es.educaplay.com/es/coleccion/3724598/11/oraciones_segun_la_intencion_d.htm

Durante la implementación de las actividades de aprendizaje, se pudo determinar que los estudiantes realizaron otras actividades además de las evidenciadas en el proyecto y se motivaron a utilizar cualquier herramienta para desarrollar actividades fuera del área de aprendizaje, lo que muestra que estas herramientas son fundamentales para el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje de cualquier área de la educación y que los estudiantes encuentran en las TIC otra forma de estudiar o de divertirse ya que no se limitan a utilizarlo para realizar actividades del área de estudio, sino que ingresan para escuchar música, dibujar o retroalimentar los conocimientos.

Para evaluar el proyecto de investigación se realizó una prueba final, con algunos ajustes en la estructura de preguntas que contiene las categorías y subcategorías utilizadas en la implementación de las diferentes actividades de aprendizaje que permiten hacer una comparación con la prueba diagnóstica o inicial, la rúbrica muestra las anotaciones de cada estudiante describiendo lo obtenido de manera general a través de la prueba final en el proyecto de desarrollo.

Rubrica para evaluar el resultado obtenido por estudiantes

Criterios	Superior (05)	Alto (04)	Básico (03)	Bajo (02)
Analiza el contenido	Distingue lo relevante de un texto, responde y hace preguntas sobre lo que lee; infiere el significado de palabras por el contenido y recapitula continuamente lo leído.	Casi siempre distingue lo relevante de un texto, responde y hace preguntas sobre lo que lee; e infiere el significado de palabras por el contexto.	Tiene dificultad para distinguir lo relevante de un texto; responde y hace preguntas de lo que lee.	No distingue lo relevante de un texto, ni hace preguntas de lo que lee.
Desarrollo de actividades	El desarrollo de cada una de las actividades está centrado en alcanzar el objetivo académico.	Las actividades contribuyen poco al logro de los objetivos planteados.	Las actividades de aprendizaje contribuyen al logro de los objetivos.	Las actividades de aprendizaje no contribuyen al logro de los objetivos.
Evidencias de aprendizaje	El producto a entregar está vinculado con los objetivos de aprendizaje y con el	El producto se vincula de forma difusa con los objetivos de aprendizaje y con el	El producto corresponde al resultado que llegan los alumnos en las	El producto no corresponde al resultado que llegan los alumnos en las

	contenido académico.	contenido académico.	actividades descritas.	actividades descritas.
Desarrollo de Actividades con TIC	Las actividades planteadas en la situación de enseñanza no se podrían realizar sin el uso de las herramientas tecnológicas propuestas.	En la situación de enseñanza se utiliza la herramienta TIC de manera fluida con el resto de las actividades. Los planteamientos de todas las actividades son coherentes entre sí.	En la situación de enseñanza las actividades con uso de TIC están bien estructuradas en sí mismas, pero hay poca relación o una relación forzada con el resto de las actividades.	En la situación de enseñanza se observa que las actividades planteadas se centran casi exclusivamente en el aprendizaje de la herramienta TIC, se deja en segundo término al aprendizaje curricular.
Localización de información explícita e implícita.	Es capaz de localizar información explícita e implícita en el texto (qué, quiénes, cuándo, dónde, qué cantidad, cómo, etc.)	Casi siempre localiza información explícita e implícita en el texto (qué, quiénes, cuándo, dónde, qué cantidad, cómo, etc.)	Presenta dificultad para localizar información explícita e implícita en el texto	No localiza información explícita e implícita en el texto (qué, quiénes, cuándo, dónde, qué cantidad, cómo, etc.)

Elaboración propia

Participantes	Matemáticas	Lenguaje	Estudios sociales	Ciencias naturales
Participantes 1	Básico	Alto	Básico	Básico
Participantes 2	Básico	Básico	Alto	Alto
Participantes 3	Básico	Básico	Alto	Alto
Participantes 4	Básico	Alto	Básico	Alto
Participantes 5	Alto	Alto	Básico	Básico
Participantes 6	Alto	Básico	Básico	Básico
Participantes 7	Básico	Básico	Básico	Básico
Participantes 8	Básico	Básico	Alto	Básico
Participantes 9	Básico	Básico	Básico	Básico
Participantes 10	Básico	Alto	Básico	Básico

Elaboración propia

Se puede observar en la anterior tabla los resultados individuales por cada participante, el nivel alcanzado de cada uno de los estudiantes en el desarrollo de las actividades según las asignaturas.

CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones

Después del desarrollo de los objetivos tanto general y específicos establecidos en los capítulos anteriores, procedemos a redactar en este capítulo las conclusiones con sus respectivas recomendaciones del presente trabajo de investigación:

4.1 Conclusiones

Se entiende que la plataforma Educaplay es un sitio web adaptado para una interacción entre docente y estudiante. Este método desarrolla de manera libre la integración del aprendiz y del aprendizaje con el portador del conocimiento de una manera didáctica y sobre todo fácil. La plataforma Educaplay es el canal conductor más eficaz para llegar a los estudiantes, ya que presenta características visualmente atractivas llamando la atención y fortaleciendo el aprendizaje autónomo del estudiante.

La plataforma Educaplay posee diferentes aspectos que la caracteriza, así también se puede mencionar diferentes ventajas y desventajas, entre las que sobresalen la flexibilidad para realizar las actividades y la accesibilidad, ya que al ser una plataforma virtual se tiene acceso a diferentes pestañas virtuales o links que facilitan la interacción entre los usuarios. Otra ventaja para destacar es la facilidad para su instalación, pues no es necesario tener programas previamente instalados, brindando comodidad tanto para el docente, el alumno y el padre de familia, proponiendo así una variedad de idiomas y facilitando su uso y su comprensión.

El uso de la plataforma Educaplay como crucigramas, test, sopas de letras, ruletas entre otras actividades, estimulan el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes debido a su versatilidad y fácil manejo contribuyendo a aumentar la creatividad en el salón de clases.

4.2. Recomendaciones

Una vez dado las conclusiones de la presente investigación, se propone las siguientes recomendaciones:

Es preciso mencionar que el conocimiento teórico sobre la plataforma Educaplay es fundamental para el uso correcto de la misma por eso se recomienda los docentes que utilizan esta plataforma virtual o los docentes que quieran incursionar en su uso, conocer las utilidades y funciones si también como opiniones de autores científicos que validen su funcionalidad.

Se recomienda que los docentes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano se capaciten en el uso y manejo de la herramienta Educaplay, principalmente para incorporarlas en el desarrollo de sus clases, como complemento de su trabajo docente, dado que ello permitirá generar mejores condiciones de aprendizaje.

Fomentar en los educadores una reacción positiva frente al uso de las plataformas de gamificación como Educaplay y su implementación en el aula de clase para auxiliar procesos de aprendizaje colaborativos y cooperativos o de conjunto entre docentes y estudiantes.

Bibliografía

- Aemala. (2018). *Ecuador: Función y Características de la Plataforma Educaplay*.
<http://alexandra-ayala.blogspot.com/2015/11/funcion-y-caracteristicas-de-la.html>
- Aguilar. (2019). *El impacto de las TICs en la educación superior*.
- Almerich, Suárez, Orellana, & Díaz. (2019). La relación entre la integración de las tecnologías de la información y comunicación y su conocimiento. *Revista de Investigación Educativa*, 31-50.
- Arias, F., Legarreta, M., Sanchez, & J. y Suarez. (2018). *Teorías del aprendizaje y aplicaciones educativas de las Tic*.
<http://uoticgrupo3.wikispaces.com/Conductismo>
- Asamblea Constituyente. (2018). *Constitución de la República del Ecuador*.
<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec030es.pdf>
- Asamblea Nacional. (2011). *República de Nicaragua*.
http://www.sipi.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/sipi_normativa/ley_n_o_763_-_discapacidad_-_nicaragua.pdf
- Banco de desarrollo de América Latina. (09 de 09 de 2020). *¿Qué habilidades digitales tienen los docentes de América Latina?*
<https://www.caf.com/es/conocimiento/visiones/2020/09/que-habilidades-digitales-tienen-los-docentes-de-america-latina/>
- Camino, M. J. (2018). *Actividades interactivas con Educaplay*.
<http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>
- Cantador. (2017). *La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Carillo, R. (2021). *El uso de la plataforma Educaplay para la impartición de las clases en línea de Educación Inicial en la Unidad Educativa Francisco Flor en época de pandemia*.
[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33416/1/ROSERO%20CARRILLO%20SOLEY_TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N-signed-signed-signed\(2\).pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33416/1/ROSERO%20CARRILLO%20SOLEY_TRABAJO%20DE%20INTEGRACI%C3%93N-signed-signed-signed(2).pdf)
- Collanque, P. J. (2021). *Uso de la plataforma Educaplay en el aprendizaje autónomo de estudiantes de una Universidad Privada de Lima*.

- [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80107/Collan que_PJD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80107/Collan_que_PJD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Condie, Munro, Muir, & Collins. (14 de 06 de 2019). *The impact of ICT initiatives in scottish schools: Phase 3*. Edimburgo: Scottish Executive Education Departament. <http://www.scotland.gov.uk/Publications/>
- Consejo Nacional de Educacion Superior. (2009). *Reglamento especial para los programas de educación con el apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS)*. https://www.uta.edu.ec/v3.2/uta/reglamentosexternos/Reglamentoeducacion_tics.pdf
- Corchuelo-Rodriguez. (2018). *Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*. . <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>
- Cordero, B. S. (2018). *Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación*. España: Universidad de Salamanca, Sede España .
- Cortés, R. (2018). *Tres Herramientas y tres Estrategias Para Incrementar El Aprendizaje Colaborativo*.
- Cruz. (2018). *Plan de capacitación pedagógico-tecnológico para la actualización del uso de las TICs en el peronal docente y administrativo del colegio Euinoccial Ecuatoriano*. Guayaquil .
- Díaz. (2020). *Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico*.
- Díaz, F. y. (2018). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. (3ra. Edición), México, editorial McGraw-Hill.
- El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013- 2017. (s.f.). <http://www.cpccs.gob.ec/wp-content/uploads/2015/12/PNBV-2013-2017.pdf>
- Fundación Santillana. (2021). *Los desafíos de las TICs para el cambio educativo. Metas educativas*.
- García, A. (2017). Docentes en la sociedad de la información. Innovación y formación.
- Garcia, O. (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*.

- Goikolea. (2019). *Tipos de Gamification y casos prácticos. Noticias y actualidad sobre Educación continua, Grados, Masters y Postgrados y recursos gratis.*
- Gómez, V. L. (2021). *EDUCAPLAY COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN EL GRADO SEGUNDO.*
https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/7030/1/Educaplay_Como_Herramienta_Did%C3%A1ctica_de_Gamificaci%C3%B3n_Para_el_Mejoramiento_de_la_Lectura_y_Escritura_en_el_Grado_Segundo.pdf
- González. (2019). *La educación ante el reto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.*
- González, G. C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales.*
https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales?channel=doi&linkId=5d2f1d34458515c11c37bc92&showFulltext=true
- Guevara, A., Verdesoto, A., & Castro, M. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción).*
- Hernández. (2017). *Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio Fray José María Arévalo del Municipio de la playa de Belén Ocaña, Colombia .*
- Idrovo, N. E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el . Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca.*
- Krumsvik. (2018). *Competencias digitales en los docentes del siglo XXI.*
https://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aron
- López, J., & Flores. (2018). *Recursos tecnológicos y metodologías de enseñanza en titulaciones del ámbito de las ciencias de la educación. Revista de Pedagogía.*
- López, M. (2013). *Aprendizaje, Competencias y Tic: Aprendizaje basado en competencias. . México: Pearson.*

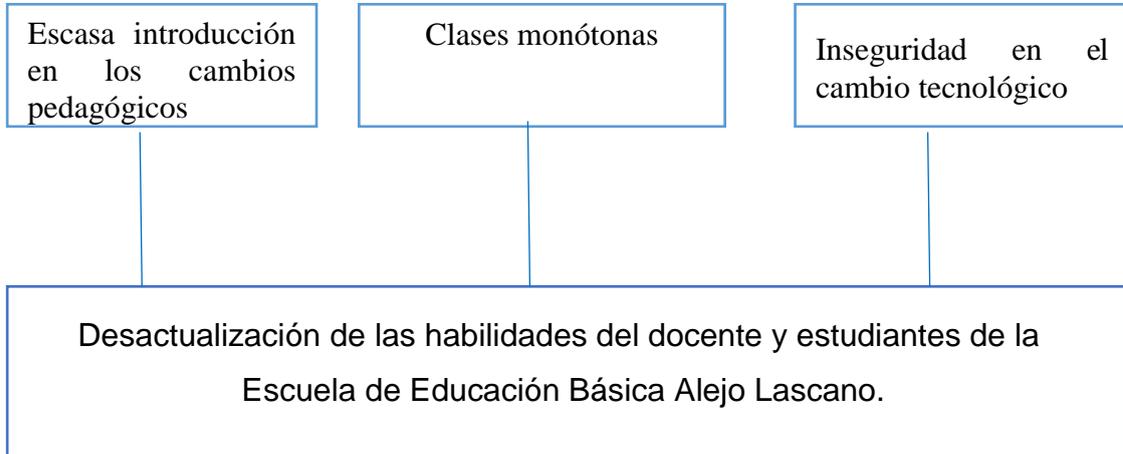
- Marqués, P. (2008). *Las competencias digitales de los docentes*.
<http://peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.html>
- Mendoza, C. (2020). *Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia*.
- Ministerio de Educación. (2013).
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital. Agenda Educativa Digital, 1–44*.
- Morales. (2016). *Tipos de variables y sus implicaciones en el diseño de una investigación*. Madrid, España.
- Muñoz. (2020). *Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano*. *Mamakuna Revista de Divulgación de Experiencias Pedagógicas*. <http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1391/1/8>
- Muñoz, & Vargas. (2019). *herramienta web gamificada para la enseñanza de operaciones elementales*. *Campus Virtuales*.
<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/es/>
- Naciones Unidas. (2008). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*.
https://www.ohchr.org/Documents/Publications/AdvocacyTool_sp.pdf
- Orrego, & Aimañaca. (2018). *Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje de química y física general*.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/729/903>
- Oviedo, R., & Galarza, B. (2020). *Desarrollo de actividades educativas basadas en Educaplay para la asignatura de matemática en Educación General Básica*.
- Pizarro, & Cordero. (2019). *Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua*.
- Plascencia. (2018). *El uso de las TICs como herramienta de aprendizaje para alumnos de nivel superior*.
https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_XI/TOMO%2011_2.pdf
- Quimbayo, & Sanabria. (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*.
- Quizhpi, L. (2018). *La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje*.

- Ramirez, Wilmer, & Barajas, J. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de San Luis Potosí. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/798>.
- Rizzo. (2019). *Plataforma Educaplay y su aporte en el refuerzo académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”, del cantón Babahoyo, provincia de los Ríos*. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6365/P-UTB-FCJSE-COMPT-000101.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, S. (2018). *Tecnología Educativa y Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*.
- Sánchez, J. (2004). *Bases constructivistas para la integración de las Tic*. . http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/08/Sanchez_llabaca.pdf
- Santillán, D. (2019). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*.
- Tamayo, M. (2016). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa.
- Terán, C. D. (2022). *Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>
- Valderrama. (2017). *Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar*. Madrid: *Capital Humano*.
- Veas, A. S. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa “Guayasamín”*. <http://181.39.139.68:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20innovadora%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20%20E2%80%9CGuayasam%C3%ADn%20E2%80%9D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zambrano. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica*.

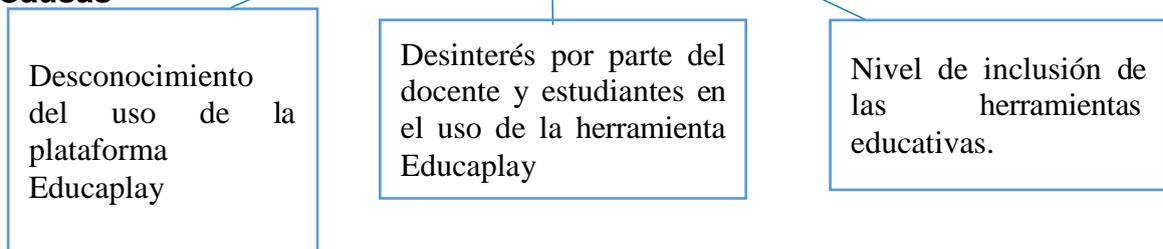
Anexos

Anexo 1. Árbol del Problema

Efectos



Causas



Anexo 1.- Validaciones del instrumento por parte de expertos

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para docentes y discentes.

ANALISIS DE JUECES y EXPERTOS VALIDACION DE INSTRUMENTO				
Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
Objetivo 1 Determinar la incidencia de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación mediante un estudio documental o bibliográfico, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los docentes y discentes	¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay? Muy profundo _____ Profundo _____ Superficial _____ Nulo _____	99	98	99
	¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	99	95	98
Objetivo 2 Fundamentar el aporte de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación en el	Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	99	99	100
	¿Cuál serían la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje? Innovador _____ Fácil uso _____	99	100	100

proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.	Apoyo docente – estudiante _____ Adquisición de destrezas tecnológicas _____			
	¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de aprendizaje? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	99	98	99
	Como califica usted a la herramienta Educaplay Muy bueno _____ Bueno _____ Regular _____ Deficiente _____ Muy deficiente _____	99	96	97
Objetivo 3 Identificar las destrezas que poseen los docentes en el manejo de las herramientas de gamificación como Educaplay en la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.	¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje? Muy a menudo _____ A menudo _____ Alguna vez _____ Nunca _____	99	95	94
	Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas Frecuente _____ Regular _____ Casi nunca _____ Nunca _____	99	98	95
Objetivo 4 Evaluar el nivel de inclusión de las herramientas de gamificación como Educaplay	¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases? Frecuente _____ Regular _____ Casi nunca _____ Nunca _____	99	100	100
	¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje?	99	100	100

en los docentes de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.	Totalmente de acuerdo _____			
	De acuerdo _____			
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____			
	En desacuerdo _____			
	Totalmente en desacuerdo _____			

Total: 98,36

RUBRICA DE CONFIABILIDAD

APROBADO	<u>100 - 80</u>	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: JURI EVELYN NUÑEZ PORTILLA

TITULO ACADEMICO: MAGISTER EN EDUCACION MENCIÓN EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA

TRABAJA: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

CI: 1204833923

COD: 1024-2022-2407919

TELF. 0993068427



Firmado electrónicamente por:

**JURI EVELYN
NUNEZ**

FIRMA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para docentes y discentes.

ANÁLISIS DE JUECES y EXPERTOS VALIDACION DE INSTRUMENTO					
Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA	
Objetivo 1 Determinar la incidencia de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación mediante un estudio documental o bibliográfico, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los docentes y discentes.	¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay? Muy profundo _____ Profundo _____ Superficial _____ Nulo _____	99	98	98	
	¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	97	97	98	
Objetivo 2 Fundamentar el aporte de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes	Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	98	100	100	
	¿Cuál serían la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje? Innovador _____ Fácil uso _____ Apoyo docente – estudiante _____ Adquisición de destrezas tecnológicas _____	100	100	100	

<p>de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.</p>	<p>¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de aprendizaje? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____</p>	97	97	100
	<p>Como califica usted a la herramienta Educaplay Muy bueno _____ Bueno _____ Regular _____ Deficiente _____ Muy deficiente _____</p>	99	100	98
<p>Objetivo 3 Identificar las destrezas que poseen los docentes en el manejo de las herramientas de gamificación como Educaplay en la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.</p>	<p>¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje? Muy a menudo _____ A menudo _____ Alguna vez _____ Nunca _____</p>	99	97	100
<p>Identificar las destrezas que poseen los docentes en el manejo de las herramientas de gamificación como Educaplay en la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.</p>	<p>Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas Frecuente _____ Regular _____ Casi nunca _____ Nunca _____</p>	100	98	97
<p>Objetivo 4 Evaluar el nivel de inclusión de las herramientas de gamificación como Educaplay en los docentes</p>	<p>¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases? Frecuente _____ Regular _____ Casi nunca _____ Nunca _____</p>	99	100	100
<p>Evaluar el nivel de inclusión de las herramientas de gamificación como Educaplay en los docentes</p>	<p>¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____</p>	99	98	100

de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____			
--	--	--	--	--

RUBRICA DE CONFIABILIDAD

Total: 98,77

APROBADO	<u>100 - 80</u>	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: CARRILLO GUERRERO JANICE PATRICIA

TITULO ACADEMICO: MAGISTER EN EDUCACION MENCIÓN EN TECNOLOGIA E INNOVACION EDUCATIVA

TRABAJA: MARCEL LANIADO DE WIND

CI: 0919215038

COD: 1024-2022-2407906

TELF. 098 882 6727



FIRMA

MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje para docentes y discentes.

ANÁLISIS DE JUECES y EXPERTOS VALIDACION DE INSTRUMENTO				
Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
Objetivo 1 Determinar la incidencia de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación mediante un estudio documental o bibliográfico, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los docentes y discentes.	¿Qué nivel de conocimiento usted posee sobre la plataforma Educaplay? Muy profundo _____ Profundo _____ Superficial _____ Nulo _____	95	98	99
	¿Considera usted importante que los docentes manejen la herramienta Educaplay para la enseñanza? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	94	95	98
Objetivo 2 Fundamentar el aporte de la aplicación Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes	Cree usted que al utilizar la herramienta Educaplay mejorara el proceso de enseñanza - aprendizaje Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	97	99	100
	¿Cuál serían la ventaja de utilizar la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza - aprendizaje? Innovador _____ Fácil uso _____ Apoyo docente – estudiante _____ Adquisición de destrezas tecnológicas _____	100	100	100
	¿Considera usted que el uso de la gamificación como lo es Educaplay permite al docente y estudiantes: Actualización tecnológica, desarrollar estrategias pedagógicas novedosas, ¿optimizar el proceso de	97	98	99

de la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.	aprendizaje? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____			
	Como califica usted a la herramienta Educaplay Muy bueno _____ Bueno _____ Regular _____ Deficiente _____ Muy deficiente _____	98	96	97
Objetivo 3 Identificar las destrezas que poseen los docentes en el manejo de las herramientas de gamificación como Educaplay en la Escuela de Educación Básica Alejo Lascano.	¿Su profesora utiliza la herramienta Educaplay en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje? Muy a menudo _____ A menudo _____ Alguna vez _____ Nunca _____	99	95	94
	Las actividades planteadas por el docente en la plataforma Educaplay son divertidas Frecuente _____ Regular _____ Casi nunca _____ Nunca _____	97	98	95
Objetivo 4 Evaluar el nivel de inclusión de las herramientas de gamificación como Educaplay en los docentes de la Escuela de Educación Básica Alejo	¿Con qué frecuencia utiliza su docente la plataforma Educaplay en sus clases? Frecuente _____ Regular _____ Casi nunca _____ Nunca _____	100	100	100
	¿Considera útil que los docentes utilicen la herramienta Educaplay en el proceso de enseñanza aprendizaje? Totalmente de acuerdo _____ De acuerdo _____ Ni de acuerdo, ni en desacuerdo _____ En desacuerdo _____ Totalmente en desacuerdo _____	100	100	100

Lascano.				
----------	--	--	--	--

RUBRICA DE CONFIABILIDAD

Total: 97,93

APROBADO	100 - 80	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: ORDOÑEZ SIGCHO INGRID BEATRIZ

TITULO ACADEMICO: MASTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y GESTION DE PROYECTOS TECNOLOGICOS

TRABAJA: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

CI: 0929747301

COD: 7241128050

TELF. 098 286 4478



Firmado electrónicamente por:
**INGRID BEATRIZ
 ORDONEZ SIGCHO**

FIRMA