



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

**UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL  
DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES  
DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA LUIS  
AURELIO GONZÁLEZ DE LA CIUDAD DE GUARANDA.  
PERÍODO 2021-2022.**

**AUTORES**

**BAUZ BAUX JOSE LUIS**

**MORALES NARANJO GERMAN JASMANI**

**TUTOR**

**DR: PAREDES VALLEJOS MARCO JACINTO.**

**PROYECTO DE INTEGRACIÓN EDUCATIVA  
PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
MENCIÓN: EDUCACION BASICA.**

**2021-2022**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES**  
**FILÓSOFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

**TEMA**

**UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL  
DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES  
DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA LUIS  
AURELIO GONZÁLEZ DE LA CIUDAD DE GUARANDA.  
PERÍODO 2021-2022.**

**AUTORES**

**BAUZ BAUX JOSE LUIS**

**MORALES NARANJO GERMAN JASMANI**

**TUTOR**

**DR: PAREDES VALLEJOS MARCO JACINTO.**

**PROYECTO DE INTEGRACIÓN EDUCATIVA PRESENTADO EN OPCIÓN  
A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACION BASICA.**

**2021-2022**

## **I. DEDICATORIA**

A Dios por darme la vida y fortaleza para salir en a delante día tras día. En este trabajo va expresado el sacrificio para salir en adelante; a mi hijo, esposa, padres y hermanos ya que se han convertido en un pilar fundamental en el trayecto de mi vida, ya sea con su apoyo económico o moral, y aquel Ángel que desde el cielo me guía por un camino lleno de paz y bendiciones, ya que es posible alcanzar mi objetivo propuesto.

**German Morales**

En primer lugar agradezco a Dios por otorgarme la vida luego a mi madre por inculcar la importancia del estudio, valores y todo lo que soy, mis hermanos-a por el apoyo que me brindan, maestros y compañeros por el estímulo y apoyo incondicional en todo momento y quienes son la inspiración para concluir con mi propósito.

**Luis Bauz**

## II. AGRADECIMIENTO

Se expresa nuestro agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar y la Facultad de Ciencias de la Educación Filosóficas y Humanística de la especialidad de Educación Básica, y su equipo docente quienes con su experiencia y paciencia dedicada han formado unos grandes profesionales.

Se agradece a nuestro tutor Dr. Paredes Vallejos Marco Jacinto quien con sus conocimientos, firmeza y experiencia nos ha guiado en todo este trayecto de la investigación.

Al Director, docente y estudiantes de la escuela por abrimos la puertas de su institución para llevar a cabo el proceso de nuestra investigación.

**German-Luis**

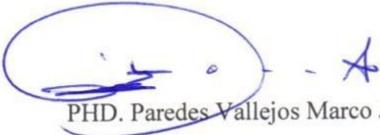
### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

#### CERTIFICA

Que, el informe final del Proyecto de Intervención Educativa titulado: UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO "B" DE LA ESCUELA LUIS AURELIO GONZÁLEZ DE LA CIUDAD DE GUARANDA. PERÍODO 2021-2022. Elaborado por los autores, BAUZ BAUX JOSE LUIS – MORALES NARANJO GERMAN JASMANI egresados de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisada e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad facultando a los interesados dar el presente documento uso legal que estime conveniente.

Guaranda 18 de marzo 2022.

  
PHD. Paredes Vallejos Marco Jacinto

TUTOR





Factura: 001-002-000021657



20220203001D00376

**DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220203001D00376**

Ante mí, NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO de la NOTARÍA PRIMERA , comparece(n) GERMAN JASMANI MORALES NARANJO portador(a) de CÉDULA 0202468583 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en SAN MIGUEL, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; JOSE LUIS BAUZ BAUX portador(a) de CÉDULA 0250014354 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en GUAYAQUIL, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede AUTORIA NOTARIADA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. – Se archiva un original. CHIMBO, a 26 DE AGOSTO DEL 2022, (12:29).

  
GERMAN JASMANI MORALES NARANJO  
CÉDULA: 0202468583

  
JOSE LUIS BAUZ BAUX  
CÉDULA: 0250014354

  
NOTARIO(A) GUSTAVO ANTONIO CHAVES CHIMBO  
NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN CHIMBO  
**DR. ANTONIO CHAVES CHIMBO**  
REPUBLICA DEL ECUADOR  
NOTARIO PRIMERO DEL  
CANTON - CHIMBO



## V. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA .....	1
II.	AGRADECIMIENTO .....	2
III.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	3
IV.	AUTORIA NOTARIADA.....	4
V.	INDICE.....	5
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	7
VII.	ABSTRACT.....	8
VIII.	INTRODUCCIÓN .....	9
1.	TEMA .....	10
2.	ANTECEDENTES .....	11
3.	PROBLEMA.....	12
3.1.	Descripción del problema .....	12
3.2.	Formulación del problema .....	12
4.	JUSTIFICACIÓN .....	13
5.	OBJETIVOS .....	14
5.1.	Objetivo general.....	14
5.2.	Objetivos específicos .....	14
6.	MARCO TÉORICO.....	15
6.1.	Teoría científica .....	15
6.1.1.	Plataforma educaplay.....	15
6.1.2.	Descripción del interfaz principal .....	15
6.1.3.	Ventajas.....	16
6.1.4.	Desventajas .....	16
6.1.5.	Actividades de la plataforma educaplay .....	16
6.1.6.	Educaplay como refuerzo académico.....	22
6.1.7.	Las tics .....	22
6.1.8.	Recursos didácticos virtuales .....	23
6.1.9.	Herramientas comunitarias.....	23
CAPITULO II.....		24
6.1.10.	Destrezas .....	24
6.1.11.	Ciencias naturales .....	24

6.1.12.	La enseñanza de las ciencias y el desarrollo de destrezas .....	24
6.1.13.	Virtualidad de las ciencias naturales .....	25
6.1.14.	Orientaciones metodológicas .....	25
CAPITULO III.....		26
6.1.15.	La plataforma educaplay y el desarrollo de destrezas en ciencias naturales .....	26
6.1.16.	Rendimiento estudiantil .....	26
6.1.17.	Orientación estudiantil .....	27
6.1.18.	Roles de la comunidad educativa.....	28
6.2.	TEORÍA LEGAL.....	29
6.3.	TEORÍA REFERENCIAL.....	31
7.	MARCO METODOLÓGICO.....	33
7.1.	Enfoque de la investigación .....	33
7.2.	Diseño o tipo de estudio.....	33
7.3.	Métodos.....	33
7.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	34
7.5.	UNIVERSO Y MUESTRA .....	34
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	36
8.1.	Entrevista Dirigido al Docente.....	36
8.2.	Encuesta dirigida a estudiantes .....	39
9.	CONCLUSIONES .....	49
10.	PROPUESTA.....	50
	TÍTULO.....	50
	INTRODUCCIÓN.....	50
	OBJETIVOS .....	51
	DESARROLLO .....	52
BIBLIOGRAFÍA .....		57
ANEXOS .....		60
	Entrevista con la docente .....	60
	Encuesta con estudiantes.....	61
	Evidencia .....	62
	Actividades realizadas en educaplay.....	63

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

La presente investigación fue planteada por la necesidad de implementar la herramienta tecnológica, didáctica que permite compartir una gran variedad de información, ya que esta plataforma Educaplay ayuda a platear actividades interactivas mediante el libro educativo y una guía pedagógica, aportando el refuerzo académico de los estudiantes, y logrando despertar el interés al educando con el uso de nuevas aplicaciones tecnológicas para una integración a la sociedad actual.

Es por ello que el trabajo de intervención educativa tiene como propósito escoger una de las varias aplicaciones existentes, ya que en el ámbito educativo no solo se debe limitar a transmitir conocimientos básicos que están establecidos en los textos académicos sino hacer uso de las herramientas donde permite que las clases sean dinámicas y divertidas, permitir el desarrollo de habilidades - destrezas y construir un conocimiento crítico.

La conclusión de la investigación se expresa en la necesidad de incorporar métodos y recursos innovadores que posibiliten el incremento de conocimientos en los escolares mediante dicha aplicación, como factor clave para alcanzar nuestro propósito.

## **VII. ABSTRACT**

The present investigation was raised by the need to implement the technological, didactic tool that allows sharing a great variety of information, since the educaplay platform helps to plan interactive activities through the educational book and a pedagogical guide, providing the academic reinforcement of the students. , and managing to arouse the interest of the student with the use of new technological applications for integration into today's society.

That is why the purpose of educational intervention work is to choose one of the various existing applications, whether in the educational field it should not only be limited to transmitting basic knowledge that is established in academic texts, but also make use of the tools where it allows the classes to be dynamic and fun that allow the development of skills - skills and build critical knowledge.

The conclusion of the research is expressed in the need to incorporate innovative methods and resources that enable the increase of knowledge in schoolchildren through said application, as a key factor to achieve our purpose.

## **VIII. INTRODUCCIÓN**

El desarrollo de la utilización de plataformas virtuales se han vuelto importantes hoy en día por la pandemia aunque aún se allá pendiente en algunas instituciones rurales de la provincia. Si bien en los contenidos curriculares se considera la enseñanza con TIC importantes para el desarrollo de niño por ende el grupo investigador procese a escoger la plataforma Educaplay y buscar el desarrollo de destrezas, actividades extracurriculares recreativas con los contenidos del texto.

En efecto fuera del salón de clases es importante aplicar actividades de refuerzo por ende se optó utilizar la plataforma Educaplay mediante esto, el docente tiene la facilidad de implementar herramientas de aprendizaje adecuadas para el apoyo de sus clases y conocimientos hacia los estudiantes.

Frente a esta realidad los investigadores diagnostican la problemática en la población escolar seleccionada, propone una variedad de actividades innovadoras para orientar al desarrollo de destrezas sin perder de vista los contenidos que presenta el currículo oficial, en esta nueva modalidad de estudio no solo depende del docente, sino que del estudiante y padres de familia.

Los resultados alcanzados se expresan en el cambio de actitud de los estudiantes y el compromiso de docentes buscar métodos adecuados para la enseñanza. La realización de acciones concretas con capacitación de dicha plataforma al docente de la escuela, y la manera adecuada el manejo de Educaplay para estudiantes.

Finalmente la conclusión de este trabajo, se expresa en la necesidad de incorporar la aplicaciones web Educaplay, además, se establece un taller docente para buscar el desarrollo de destrezas con recursos innovadores que posibiliten el incremento de conocimientos en los alumnos y sin tener problemas a futuro.

## **1. TEMA**

**UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA LUIS AURELIO GONZÁLEZ DE LA CIUDAD DE GUARANDA. PERÍODO 2021-2022.**

## 2. ANTECEDENTES

**Educación remota** en las escuelas por la pandemia del Covid-19 se habla mucho de las clases sincrónicas y asincrónicas como medida de precaución de contagios, aunque existió inconvenientes con algunos estudiantes de los lugares rurales que no contaban con una red de internet o distorsión de señal de celular la cual el maestro proceso a realizar hojas impresas y hacer llegar al educando.

La realidad que se presenta en esta nueva modalidad es acumulación de dudas, perdida de aprendizaje esto sucedió por la desigualdad social. (Silva, 2020)

**Internet** hoy en día se ha vuelto importante una línea de internet la cual en esta modalidad virtual nos permite comunicarnos, bajar información de cualquier lugar del mundo, conectarnos, utilizar plataformas web y además trabajar de manera individual y grupal en entorno educativo. (Flores, 2020)

**Plataforma web Educaplay** en un vehículo del proceso de enseñanza donde el niño aprende de manera divertida con múltiples actividades que el maestro le otorgue, es una nueva metodología además por medio de Educaplay aprendemos de los errores porque la persona que crea dicha actividad puede otorgar el número de veces que se puede realizarse. (Meneses, 2019)

Se puede entrar desde cualquier dispositivo electrónico que cuanto, con una línea de internet, en Ecuador hoy en día se está trabajando con esta aplicación en algunas instituciones académicas, ayudando al maestro a evaluar de una manera diferente y aportando para el refuerzo académico.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

Por la pandemia el Ministerio de Educación planteó un nuevo currículo que es el priorizado para dar una continuidad de las clases de una forma virtual, ya que no es lo mismo estar detrás de una pantalla digital.

Algunos docentes tuvieron dificultades en enfrentar esta situación ya que poseían escasos conocimientos de manejo de herramientas tecnológicas, por ende, procedieron a capacitarse. Sin embargo, dichas capacitaciones no fueron aprovechadas al máximo, puesto que el zoom más se convirtió en clase donde predomina la exposición con diapositivas.

Se puede manifestar que los docentes solo se capacitaron a la utilización de zoom no obstante a utilizar otras herramientas tecnológicas que les permite realizar actividades académicas que sean creativas y participativas, como la plataforma Educaplay que permite incorporar una variedad de actividades de aprendizaje autónoma en Ciencias Naturales.

#### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo influye la plataforma Educaplay para el desarrollo de destrezas del aprendizaje en la asignatura Ciencias Naturales?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

El trabajo de investigación tiene su propósito brindar un taller para la utilización de la plataforma para el docente, como una herramienta que ayude al desarrollo de destrezas en creación de actividades y el mejoramiento académico de la escuela Luis Aurelio González con estudiantes de sexto año la cual permite la utilización de métodos innovadores y creativos, despertar su curiosidad de aprendizaje autónomo en el educando.

Con uso de las plataformas virtuales y otros recursos, podemos generar estrategias de enseñanzas adecuadas de una forma asincrónica donde el docente puede llegar al estudiante, y poder desarrollar sus destrezas y prepararlo para las adversidades académicas.

Se lo realiza un taller de capacitación sobre el particular para generar un apoyo pedagógico en el docente en la elaboración de actividades académicas, obteniendo un aprendizaje significativo a los estudiantes.

Los beneficiarios son los estudiantes y docente de la unidad Educativa Luis Aurelio González del sexto año paralelo “B”.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General**

Determinar de qué manera contribuye la plataforma Educaplay en el desarrollo de destrezas de desempeño en el Área de Ciencias Naturales.

### **5.2. Objetivos Específicos**

- a) Diagnosticar el uso de plataformas digitales en la enseñanza de las Ciencias Naturales.
- b) Incentivar a la docente y estudiantes en la plataforma Educaplay para el desarrollo de destrezas.
- c) Diseñar un taller de capacitación docente para el uso de la plataforma Educaplay.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría Científica**

#### **6.1.1. Plataforma Educaplay**

Es una plataforma educativa que permite la creación de actividades multimedia, que provocan resultados atractivos en la búsqueda de los objetivos pedagógicos. Busca crear un ambiente participativo para aprender y enseñar de una manera divertida, para que los docentes puedan reforzar las temáticas impartidas. (Alzaga.A, 2020)

Es una plataforma gratuita que está creada para realizar un amplio número de actividades e impartir clases dinámicas, divertidas desarrollando aptitudes, cualidades, emociones. A su vez le permite desarrollar una enseñanza y aprendizaje significativo.

Plantea actividades de multimedia que se puede implementar a la plataforma donde le permite registrar los resultados de las actividades, de la misma manera evalúa el conocimiento de los estudiantes.

Mediante esta plataforma se puede diseñar diferentes tipos de actividades como ordenar letras, palabra, crucigramas, sopa de letras, cuentos.

#### **6.1.2. Descripción del interfaz principal**

Para (Navarro. k, 2014). Es sencillo y fácil de manejar lo cual permite familiarizarnos con la plataforma, para su uso se debe registrar sea ya por un correo electrónico, cuenta de Google, Microsoft o Facebook.

No es necesario que los estudiantes se registren porque el docente debe impartir la dirección web para que ellos ingresen a realizar la actividad planteada ya sea un examen o una tarea de la clase. Las actividades vinculadas por el docente quedan

registradas en la plataforma al ser parte de la versión gratuita a si mismo pueden ser visitadas por todas las personas que hagan uso de la plataforma.

### **6.1.3. Ventajas**

- Jugar con una variedad de actividades.
- No es cobrada solo se debe registrarse.
- Permite empaquetar actividades y facilita el uso.
- Es una herramienta profesional.
- Se puede combinar textos imágenes y sonido.
- Se puede trabajar en entornos grupales.
- Promueve una sana competitividad, aprendiendo mientras se juega.
- Registra las colecciones de ejercicios educativos.
- Favorece la retro alimentación y evaluación de las clases.

### **6.1.4. Desventajas**

- Una vez subida la actividad ya no se puede dar modificaciones.
- Existen actividades con tiempos limitados.

### **6.1.5. Actividades de la Plataforma Educaplay**

**Adivinanza.** - Se debe averiguar una palabra a partir de una variedad de pistas que facilita el expositor, dar la respuesta que se requiere con lo más mínimo de pistas, siempre cuando tomar en cuenta los posibles números de intentos ya que puedes exceder y perderla oportunidad de ganar.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Completar.** - Consiste en añadir la respuesta correcta según el enunciado establecido por el docente, si selecciona la respuesta incorrecta tiene la opción de escoger otra siempre tomando en cuenta el límite de tiempo e intentos.

La finalidad de esta actividad es para reforzar la clase impartida y los conocimientos adquiridos



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Crucigrama.** - Es una actividad que se debe completar haciendo corresponder la letra en cada casilla. Para completar la palabra debes tener muy claro de que se trata la temática, del mismo modo debe tener en cuenta que van ubicadas de una manera horizontal o vertical, si no lo puedes resolver tiene la opción de pedir pista, pero le perjudicaría a su puntuación. Al momento de a ver finalizado la actividad tiene la opción de revisar los errores cometidos y aprender de ellos.



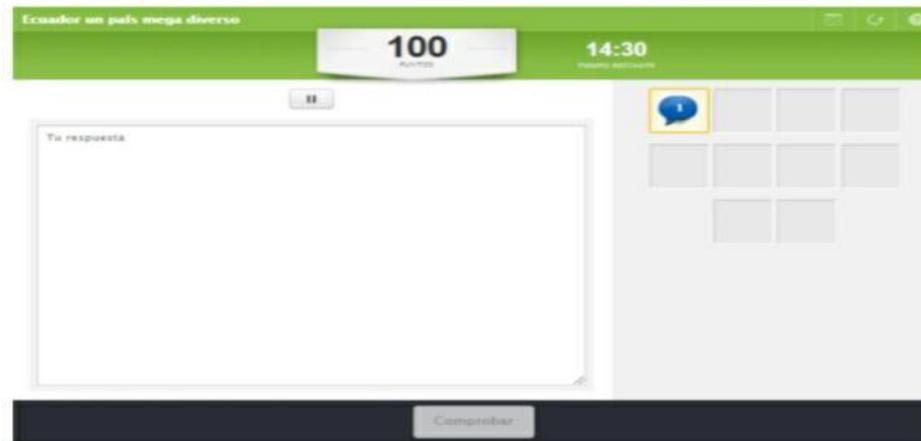
(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Diálogos.** - Consiste en escuchar y leer entre dos o más personas. Los resultados permiten a los participantes establecer ideas razonables y tener una visión más amplia del tema, dominio de la expresión oral y pronunciación.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Dictado.** - consiste en escribir correctamente el texto impartido por el docente, es necesario tomar en cuenta la utilización de los signos de puntuación y el uso de las de mayúsculas. Para el desarrollar esta actividad se establece límite de tiempo.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Ordenar Letras.** - Esta actividad permite en ordenar letras por medio de una imagen o pregunta según corresponda la palabra que se encuentre en desorden.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Relacionar conceptos.** - Consiste en organizar una variedad de palabras y permite

enlazar correctamente. Se debe encontrar palabras que se semejen a los conceptos establecidos con definiciones adecuadas de cada palabra.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Test.** - Es una actividad que está establecida con una serie de preguntas indefinidas lo cual la plataforma elige aleatoriamente para su resolución.

Las preguntas se pueden establecer mediante un texto, imagen y audio dependiendo la necesidad del educando, las respuestas pueden ser de una selección múltiple o varias respuestas a la vez.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Sopa de letras.** - Esta actividad el usuario debe introducir las palabras, distin direcciones dentro de las opciones de configuración, del mismo modo le permite ubicar el tiempo mínimo, máximo y las posibles pistas que le permita desarrollar con facilidad

Para ejecutar debe arrastrar la palabra encontrada al lugar que sea correcto, esta actividad ayuda a ampliar el vocabulario, repasar conceptos importantes sobre la temática otorgándole beneficios básicos durante su desarrollo de destrezas y aprendizaje.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

**Ruleta de palabras.** - Nos muestra las letras del abecedario en el centro con la inicial que comienza la palabra existe pistas como imágenes textos y audios, puede utilizar solo algunas letras del abecedario además el usuario puede poner límite de tiempo para resolver este juego.



(Manuel Alejandro Guzmán Vega, 2015)

### **6.1.6. Educaplay como Refuerzo Académico.**

Para (Klever.M, 2019). Es un conjunto de creación de actividades y estrategias didácticas obviamente ya elaboradas para el fortalecimiento de conocimiento permitiendo el desarrollo de destrezas para el refuerzo académico ya sea del docente o el estudiante. También se puede realizar un refuerzo ya sea en grupo o individual, siempre y cuando elaborando planificaciones en las actividades que más tenga dificultad, donde le permitirá esclarecer más sus incógnitas y poder entender el tema.

Para el refuerzo académico el docente deberá establecer horas que el estudiante debe cumplir con las actividades plateadas, de la misma manera el estudiante debe ser responsable con sus actividades y cumplir a cabalidad, ya que estas deben ser revisadas por el docente y poder diagnosticar si la utilizaron de las herramientas de aprendizaje aplicadas son correctas o tiene que buscar nuevas técnicas.

Las actividades de refuerzo se le puede llamar que es como una cura en las acciones que tiene dificultades y así poder dar un mejoramiento en su desarrollo de su aprendizaje, esto no quiere decir que solo se puede aplicar a los estudiantes que lleguen con dificultad al salón, también es recomendable utilizar con todos los participantes mientras se apoyan de unos a otros.

### **6.1.7. Las tics**

Según (Rosario, 2006). Son herramientas que permiten al docente y al estudiante manipular estas aplicaciones de multimedia, de esta manera se minimiza el tiempo, además fortalece mejoramiento de las destrezas y habilidades de una forma que le ayuda a la enseñanza e aprendizaje en el entorno educativo.

Hoy en día estas herramientas son fundamentales ya que le permite a la humanidad a tener un mejor manejo y facilidad, tecnológicas y poder almacenar información.

Además, propician transformar la educación presencial a la virtualidad.

#### **6.1.8. Recursos Didácticos Virtuales**

Para (Torres, 2018). Manifiesta que los recursos didácticos ayudan al docente a implementar herramientas para el estudiante de forma directa o por medio de un computador y construye conocimiento para poder guiar, orientar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos didácticos son aquellos materiales que el docente implemente para la enseñanza del educando de forma creativa, explicar sus clases de mejor manera y adquirir un conocimiento claro, no hablamos solo de libros, imágenes, videos.

Además, se utiliza aplicaciones web, portales, juegos entre otros, ya que por medio de un ordenador es posible ingresar a miles de recursos o actividades multimedia, ayudando al fortalecimiento académico, sin embargo, el Ministerio de Educación ya implementa en las actividades del libro algunos de estos portales utilizando el maestro como actividades de refuerzo.

#### **6.1.9. Herramientas Comunitarias.**

Para (Valverde, 2010). Son medios de comunicación sincrónicas y asincrónicas rompiendo las barreras de una clase tradicional.

Estos sistemas o herramientas que permiten comunicarnos como el chat, correos electrónicos y foros entre otros. Puede ser cerca o distintos lugares, es una educación online, ayudando a un autoaprendizaje del educando.

## **CAPITULO II**

### **Desarrollo de Destrezas en Ciencias Naturales.**

#### **6.1.10. Destrezas**

Son aquellas que construye el desarrollo del aprendizaje ya sea adquirido o se está formándose por algún guía o docente.

Esto le permite a que el niño desarrolle sus propias habilidades que son adquiridas durante el proceso de su crecimiento, es muy importante que el docente le ayude a mantener o fortalecer las destrezas ya que son muy útiles durante el proceso de su formación profesional o personal.

#### **6.1.11. Ciencias Naturales**

Es aquella que estudia la naturaleza, es una disciplina de estudio que se encarga de comprender las leyes que rigen en la naturaleza y forma parte del método científico o experimental permitiéndole un estudio objetivo sobre la evolución de la naturaleza.

Con las Ciencias Naturales se puede investigar o hacer un estudio de plantas productivas, alimentación o a su vez descubrir plantas medicinales que será útil para la creación de medicina y tratar las enfermedades de la humanidad.

Las Ciencias permiten conocer y clasificar la gran variedad de seres vivos que existen en el planeta como son las plantas medicinales, o productivas, de la misma manera la clasificación de especies que son útiles para el consumo humano o de peligro.

#### **6.1.12. La Enseñanza de las Ciencias y el Desarrollo de Destrezas.**

Para (Arteaga, 2016). La Educación ha sido y continuara siendo importante para el desarrollo de nuestra sociedad, además es una preocupación que engloba a las necesidades y actitudes para el desarrollo de destrezas durante su formación,

Permitiendo generar cambios nuevos para enfrentar los desafíos que se le puede presentar durante el aprender o enseñar.

Además, las destrezas le permiten la adquisición de conocimientos como para razonar en su independencia siempre cuando tomando en cuenta el tiempo y el lugar.

#### **6.1.13. Virtualidad de las Ciencias Naturales**

Según (Ruiz, 2014), hace mención que es un aula de apoyo de aprendizaje que se convierte en un campo de trabajo en el que busca encontrar explicaciones y respuestas a la educación en diferentes contextos, buscando desarrollar conductas positivas por medio de un dispositivo electrónico.

En este entorno a base de una pantalla el estudiante tiene que realizar actividades relacionadas en su aula de clase de una manera asincrónica, experimentar las Ciencias Naturales por medio de la tecnología sin embargo podemos recalcar que la tecnología no es mala si la utilizamos de una forma adecuada es importante.

Ya que cada día la educación avanza y se asemeja con la realidad, pero la virtualidad no solo se utiliza para fines educativos, sino que también financiero, en el trabajo, arte, dinero entre otros solo debemos conllevar con nuestra vida cotidiana.

En conclusión, es importante conocer a la virtualidad en las Ciencias Naturales ya que nos permite conocer, trabajar y evaluar los conocimientos y relacionar con la realidad.

#### **6.1.14. Orientaciones Metodológicas.**

Para (Michalón. A, 2017), consiste en la pertinencia de las clases que se puede logra por medio del currículo y el contexto donde se lo ejecute, buscar los adjetivos

de clase deseados y llevar a las actividades.

A través de particular se puede obtener como educadores un conocimiento básico de los métodos y formas de organizar, y así lograr una adecuada aplicación de indicadores y contenidos para el trabajo metodológico.

Cumple un papel importante, que es orientar al docente y ayudar al estudiante con contenidos didácticos venciendo expectativas y cumplir nuestros objetivos deseados formulados por el currículo.

### **CAPITULO III**

#### **6.1.15. La plataforma Educaplay y el Desarrollo de Destrezas en Ciencias Naturales.**

La web Educaplay es una herramienta que ayuda al docente a trabajar de una forma dinámica y creativa por ende debe plantear nuevas técnicas y estrategias de enseñanza para poder aplicar su gran variedad de juegos que proporciona la plataforma. Además, los estudiantes pueden conseguir desarrollar sus destrezas significativas y captar el conocimiento de una forma diferente a lo tradicional.

#### **6.1.16. Rendimiento Estudiantil.**

Para (González, 2003). Menciona que contribuye por un conjunto de factores acotados operativamente como variables que se pueden agrupar en dos niveles: las del tipo personal y las conceptuales como socio ambiental, institucional, estas variables inciden en el éxito o el fracaso.

Por lo tanto, la referencia diagnóstica de este proceso hace énfasis en los factores actitudinales, familiares, la relación profesor-alumno, alumnos-compañeros y

métodos de enseñanza, además, este procedimiento sistémico refleja los beneficios del estudiante, la instrucción y la formación que ha recibido en todo el proceso educativo, y manifiesta la adquisición de experiencias, hábitos, actitudes, conocimientos, destrezas y habilidades al momento de tomar decisiones, de este modo, el docente alcanzado su misión en beneficios del educando ya que ha logrado cumplir los objetivos y criterios de evaluación.

En la actualidad, la educación es un pilar fundamental ya que construye una trayectoria personal, profesional y social, donde debe cumplir con una calidad de enseñanza-aprendizaje y un desarrollo futuro positivo, que beneficie a las perspectivas formativas de los contextos necesarios.

#### **6.1.17. Orientación estudiantil.**

Según (Martínez, 2007). Son funciones y el modo de planificar desde el comienzo imprecisos, problemáticos y con frecuencia contradictorios, donde abarca diversos enfoques, para la toma de decisiones vocacionales y así encontrar la resolución de problemas, con la asistencia de un sujeto, acompañado de ejes transversales del currículo.

La orientación como proceso interdisciplinar y transdisciplinar como principio de integración e intervención, preventiva para de desarrollo de la necesidades del alumno y la comunidad educativa, ya que va de manera continua dirigida por el docente e implementando las actividades del proceso educativo para la toma de decisiones y la resolución de problemas.

La asesoría en la formación académica debe estar integrada en el currículo para prestar atención a la diversidad social, emocional, escolar de los educandos y los contextos reales en los que ellos se desenvuelven, de esta manera, a futuro se potenciara sus actitudes y aptitudes para el desarrollo personal, social y profesional.

### **6.1.18. Roles de la Comunidad Educativa.**

(Ministerio de Educación, 2020), son acciones del estudiante y a los padres de familia, con diferencias y un fin en común, a pesar de las dificultades y la fuerte carga laboral el docente emplea su tiempo en elaborar las clases utilizando las tecnologías, redes sociales y plataformas digitales, de esta manera, se crean las oportunidades innovadoras de la praxis pedagógica.

Para los estudiantes planifican actividades pedagógicas basadas en el currículo actual y cubriendo las necesidades de los mismos, utiliza métodos, técnicas y material adecuado al proceso de enseñanza- aprendizaje.

En la actualidad, el contexto es diferente fuera de las instituciones y dentro de sus hogares así se desarrolla el proceso educativo, con nuevas expectativas de una enseñanza virtual dirigidas por el docente a los estudiantes deben aprender a utilizar la tecnología de manera obligatoria ya que esta llega para manipular.

#### **Rol de Estudiante**

El rol del estudiante es activo y debe aprender a construir su propio conocimiento para su desarrollo de enseñanza aprendizaje, y la asimilación de información constante, para ser analítico, crítico, reflexivo, creativo, investigador.

Sin duda el alumno se convierte en actor principal de la educación, por ende, este tiene que prestar su tiempo y atención, de manera, eficiente y eficaz para asimilar la información, también se caracteriza por ser crítico, espontáneo y hábil con la tecnología, todo este proceso crea beneficio personal y confianza de sí mismo a la hora de exponer sus propias ideas de resolución de problemas.

Tiene que aprender a utilizar las tecnologías y plataformas educativas para presentar el producto de las clases recibidas, para este momento debe presentar un comportamiento positivo para recolectar la información clara y precisa y si tiene duda esclarecerla ante el docente.

### **Rol de las Familias**

Plantear mecanismos de comunicación con los docentes ya sea por un correo electrónico o un número telefónico donde les permita estar atentos a las orientaciones o actividades que plantee el centro educativo y si cuenta con una base de internet podría servir como un apoyo pedagógico ya sea para el docente o estudiante.

El padre de familia siempre debe estar pendiente en el proceso de formación académica de su hijo ya que de igual manera ayudaría a que se forme con buena conducta, modales, conocimientos y objetivos para así pueda defenderse al frente de su campo laboral y sociedad.

Se puede decir que el padre es una guía importante para su hijo ya que el con sus conocimientos y experiencias de la vida tiene el derecho de encaminarle por buen camino, el docente solo es un guía que le ayuda a fortalecer lo que es sus destrezas y habilidades y ampliar más sus conocimientos.

### **6.2. TEORÍA LEGAL.**

La Educación. – Es el proceso de facilitar el aprendizaje como valores, creencias y hábito, además es la formación práctica y teórica que permite al educando a desarrollar sus conocimientos y habilidades, durante el proceso educativo y su vida cotidiana.

Educaplay es una plataforma web.- lo cual nos orienta a crear actividades educativas de aprender y enseñar de una forma divertida mediante diferentes

escenarios o actividades como mapa, Adivinanza, Crucigrama, Diálogo, Ordenar letras, Ordenar palabras, Sopa de letras, entre otras.

## **LOEI**

El Artículo 26.- Menciona que la educación es un derecho para la humanidad que debe ejercer mediante el proceso de vida ya que es libre y democrática. (Educación, 2016)

Artículo 27.- La Constitución de la República establece que la educación se centra en las personas, posibilitando la participación activa en las diferentes culturas, promoviendo la igualdad de género evitando la discriminación y desarrollando así derechos sostenibles y democráticos. (Educación, 2016)

## **Ministerio de Educación**

Artículo 347.- El punto dos menciona la garantía de los centros educativos como un derecho y convivencia pacífica entre sus integrantes y generar espacios especiales para motivación temprana.

En el punto ocho manifiestan la integración de la tecnología para generar un avance en su aprendizaje ya que le permite compartir enlaces para el desarrollo de sus conocimientos. (Educación, 2016)

Artículo 348.- De la constitución manifiesta que establece la educación como un derecho para todos y es gratuita ya que el estado financiero es el encargado de una manera oportuna distribuye de una manera eficaz sus recursos para que se lleve a cabo la educación gratuita de la misma manera impulsando a una equidad social y de criterios.

(Educación,

2016)

### **6.3. TEORÍA REFERENCIAL**

La escuela de Educación Básica, Luis Aurelio González, fue creada el 3 de septiembre de 1971, Cuándo fue ministro de Educación Pública, el Dr. Francisco Jaramillo Dávila y subsecretario de Educación el Dr.

Hugo Herdoiza Herrera siendo sus gestores la señora Lola Durango Franco, Directora de Educación de Bolívar, y él dignidad y director maestro compañero de clases magisterial, Sr. Manuela Almeida.

El Ministerio de Educación Pública, RESUELVE: denominar a dicha institución con el nombre de " LUIS AURELIO GONZÁLEZ ", creada en la ciudad de Guaranda, mediante vía autorización constante en el oficio N°26483, del 3 de septiembre de 1971, para constancia de lo actuado, firman en unidad de acto los señores:

Dr. Francisco Jaramillo Dávila, MINISTRO DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Dr. Hugo Herdoiza Herrera, SUBSECRETARIO DE EDUCACIÓN

Además, para la creación de esta institución educativa, fueron también los precursores, honorables personas de nuestra ciudad, siendo ellos:

Sr. Manuel Velasco Almeida

Ser. Lolita Durango Franco

Doña Elisa Mario de Carbajal, esta excelente matrona de Guaranda, fue la creadora de la letra del himno a la escuela, la misma que está compuesta de un coro y cuatro estrofas.

El Sr. Amaro Escorza Vargas, siendo u a honorable persona, es quien creo el Escudo con su significado de cada una de la partes.

El Sr. Cesar Guamán, fue la persona que compuso la música del himno a la escuela.

La idea de crear esta nueva institución, nace ante la inquietud de la ciudadanía para descongestionar el numeroso alumnado que tenía la escuela Gustavo Lemos Rodríguez

En ese entonces comenzó a funcionar esta nueva institución en una casa de arriendo de propiedad del Sr. Manuel Ibarra, ubicada en la calle Olmedo, entre Sucre y pichincha, para posteriormente pasara la laborar en su local propio, edificio que pertenecía a la antigua embotelladora SILEBSAS.A. Misma que fue adaptada para las armadas de nuestra prestigiosa institución educativa.

Dentro de la historia de la institución educativa, se crea con los seis grado consecutivos de dos paralelos grado, llamado en la actualidad años de Educación General Básica.

En los actuales tiempos la institución cuenta con siete años Básicos, esto es de desde el inicial hasta el nivel medió, cuenta con quince paralelos. Además para su recreación del estudiantado, cuenta con dos patios grandes, uno en la parte anterior y el otro en la parte posterior, en este último patio, hace más de una década formó parte de un gran proyecto a nivel provincial, está tomada en cuenta para construir un moderno coliseo, la primera parte se concluyó, dejando i concluyó el resto de la construcción por razones políticas.

Además la institución cuenta con un plante de docentes capacitados en un número de 19 y un auxiliar de servicios, desglosándose así: 15 docentes dictan las materias de la áreas básicas, 3 docentes pertenecen a las áreas especiales como son: Educación Artística, inglés y Educación Física, 1 auxiliar de servicios y 1 Director en la parte Administrativa.

También podemos agregar que esta institución, funciona en una sola jornada la matutina y participa en los actos educativos, sociales culturales y deportivos, ya sea de manera interna o como hay invitaciones externas.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la Investigación**

Los investigadores se basan en enfoque Según Pazmiño Cruzatti (2008). Menciona que el proceso de información, se debe utilizar un enfoque cualitativo que se relaciona en la recolección de datos enfocado en la comunidad, lo lógico y estadístico.

En la investigación aplicada utilizaremos el enfoque cuantitativo que nos ayuda para contabilizar datos estadísticos recolectados.

### **7.2. Diseño o Tipo de Estudio**

Es de carácter descriptivo el cual permite especificar las características relevantes de una población con respuesta concreta y verídica.

### **7.3. Métodos**

Según (Días. A, 2017). Afirma que **Método Inductivo** se utiliza cuando una investigación se presenta de algún caso, la inducción se basa en la observación los hechos, experiencias y determinar las partes de la problemática.

**Método Deductivo.** Es cuando la investigación procede de lo general a lo particular el docente presenta definiciones de los cuales extraemos consecuencias y conclusiones.

**Método Bibliográfico.** Nos permite introducirnos a un amplio universo de información, recopilar datos importantes y retroalimentar conocimientos verídicos y confiables de cualquier parte del mundo.

#### **7.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

Para la realización de la investigación se procede a utilizar la entrevista al docente y la encuesta grupo estudiantil de la institución.

**Entrevista.** El objetivo es un encuentro del entrevistador y el entrevistado mediante la utilización de la aplicación zoom. Que permite recolectar la información de respuestas para contribuir con la investigación propuesta.

**Encuesta.** Se obtiene resultados de las preguntas planteadas al docente y estudiantes de manera objetiva mediante la plataforma Google formulario, luego de se procede a la interpretación de datos.

#### **7.5. UNIVERSO Y MUESTRA.**

Escuela Luis Aurelio González la muestra se toma de 6to año de Educación Básica paralelo “B”

<b>ESCUELA</b>	<b>POBLACION SELECCIONADA</b>	
	<b>Estudiantes</b>	<b>Docente</b>
<b>“Luis Aurelio González”</b>		
<b>Masculinos</b>	16	
<b>Femenino</b>	16	1
<b>TOTAL</b>	32	1

**Fuente:** Estudiante de la escuela Luis Aurelio Gonzales    **Fecha:** 2-02-2022

Obteniendo los instrumentos de una manera periódica y ordenada, procediendo a la tabulación de resultado en la representación con gráficos de barras, además, debemos precisar que los datos obtenidos no fueron sometidos a tratamientos estadísticos. Organizando los datos procedemos a interpretarlos por medio de estadísticas y verificar la hipótesis.

## **8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.**

### **8.1. Entrevista Dirigido al Docente**

#### **PREGUNTAS**

**1. ¿Sus estudiantes se sintieron motivados para el estudio en la modalidad virtual?**

Si al inicio era un poco difícil como estudiantes y como docentes por el manejo de la virtualidad me apoye con videos y a los estudiantes le apoye con imágenes para que comprendan mejor.

**2. ¿Cuáles fueron las formas de apoyo de los padres de familia o sus representantes que según su criterio, contribuyeron en la realización efectiva por parte de sus estudiantes, de las actividades programadas en Ciencia Naturales?**

Si y menciono un porcentaje de los padres de familia en mi año de un 70% la mayor parte apoyaron en esta nueva modalidad de trabajo aunque al inicio eran como tímidos pero luego ya no se presentó ninguna dificultad mayoritaria.

**3. ¿Su enseñanza, así como el apoyo y orientación que brindo a sus estudiantes en la modalidad virtual contribuyo al aprendizaje de las destrezas que establecen en el área de Ciencias Naturales?**

Si claro.

**4. ¿Cuáles fueron las herramientas digitales u otras aplicaciones que usted utilizo en la enseñanza virtual y en el acompañamiento y tutoría de sus estudiante, así como su efectividad?**

Mediante zoom trabajamos nosotros.

**5. En el marco de la virtualidad ¿Cuáles fueron las desventajas o limitaciones que usted observo cuando tuvo que evaluar a sus estudiantes el logro de unas destrezas en el área de Ciencias Naturales?**

No se conectaban todos los estudiantes pero utilizaba la herramienta para las evaluaciones era enviar el link para que ellos hagan la prueba, o a veces transcribían o les tomaba de manera oral.

**6. En el contexto de la virtualidad, ¿Cuáles fueron sus buenas prácticas al evaluar a sus estudiantes en el logro de unas destrezas en el área de Ciencias Naturales?**

Si captan el conocimiento pero no al 100% incluso ni en lo presencial no lo hacen lo que hay que reforzar un tema pero las tareas que se mandaba eran excelentes por la ayuda de la mamá y papá en casa.

**7. ¿Cuáles fueron las actividades de refuerzo o retroalimentación en Ciencias Naturales que usted implemento con sus estudiantes durante la virtualidad?**

Recordar el tema anterior incluso se designaba a estudiantes cual era la temática pasada

Tareas a diario en sus casas.

**8. Finalmente, y como resultado de su experiencia como docente tutor en la educación virtual ¿recomendaría usted que esta modalidad complemente o sea de apoyo en la enseñanza aprendizaje de destrezas las Ciencias Naturales?**

El apoyo de los papitos en casa y más que todo que los estudiantes sean quienes hagan las tareas ya que refleja unas excelentes tareas.

### **Interpretación de datos de la docente**

Según la entrevista realizada a la docente se pudo determinar que es importante utilizar herramientas colaborativas alojadas en la web para fortalecer el desarrollo de destrezas durante en esta nueva modalidad virtual aunque existen una variedad de ventajas y desventajas, se debe tomar las cosas positivas como es la incorporación de wikis, foros de discusión, chats y blogs para facilitar la comprensión de enseñanza aprendizaje. De igual forma, el padre de familia a pesar de estar fuera de casa por sus empleos debe darse el tiempo de dialogar y controlar las actividades académicas de sus hijos.

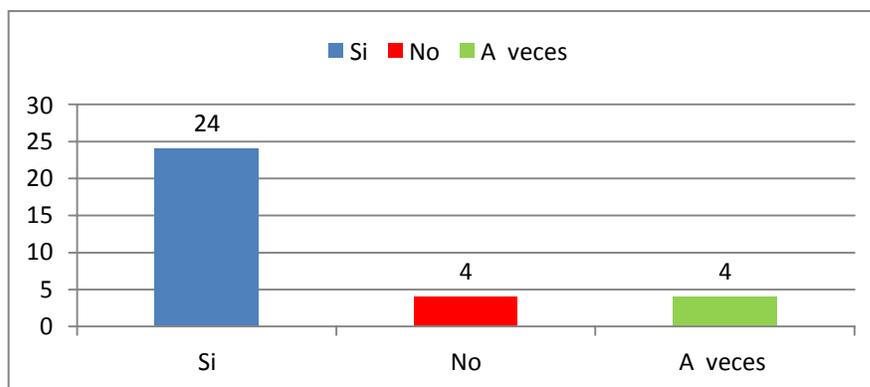
## 8.2. Encuesta dirigida a estudiantes.

1 ¿En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales tuvo computadora, tableta, teléfono celular u otro dispositivo, que lo uso para resolver las actividades a nivel remoto?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	75%
No	4	12%
A veces	4	13%
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de sexto año de la Escuela

GRÁFICO 1



### Interpretación de datos.

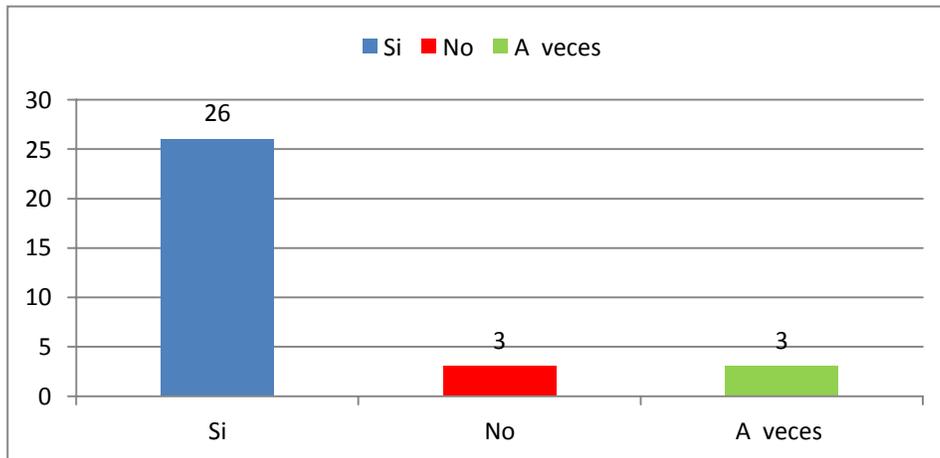
Según la pregunta planteada el 75% de estudiantes mencionan que si tenían dispositivos tecnológicos, el 12 % mencionan que no y el 13% a veces. Lo que evidencia que esta nueva modalidad virtual fue muy difícil para todos y más aún para los docentes ya que los educandos a veces se conectaban a las clases virtuales sin embargo, la docente buscaba herramientas para que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos e incluso rendir las evaluaciones a través de link o de manera oral.

**2. ¿En su hogar y durante las clases virtuales, normalmente tuvo acceso a internet para conectarse a zoom u otras aplicaciones como Whatsapp?**

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	81%
No	3	10%
A veces	3	9%
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 2**



**Interpretación de datos**

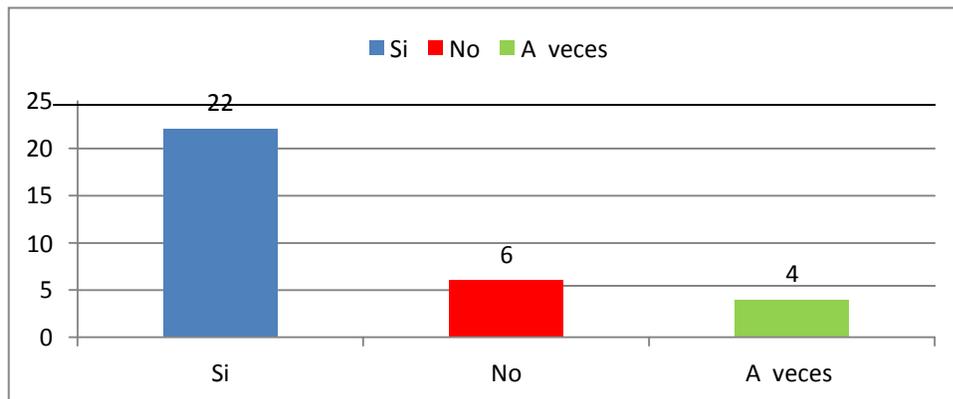
Según la pregunta planteada el 81% de estudiantes indican que si tenían internet, el 10 %mencionan que no y el 9% a veces. Lo que evidencia que la mayoría de educandos si contaban con conectividad en sus hogares sin embargo, la adquisición de conocimientos de manera virtual a la plataforma Zoom no era suficiente por ende la docente reforzaba los temas en la clase siguiente.

**3. ¿En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, fueron suficientes y oportunas las indicaciones u orientaciones que dio su profesora para resolver las tareas o deberes en Ciencias Naturales?**

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	22	69 %
No	6	19 %
A veces	4	12 %
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 3**



**Interpretación de datos**

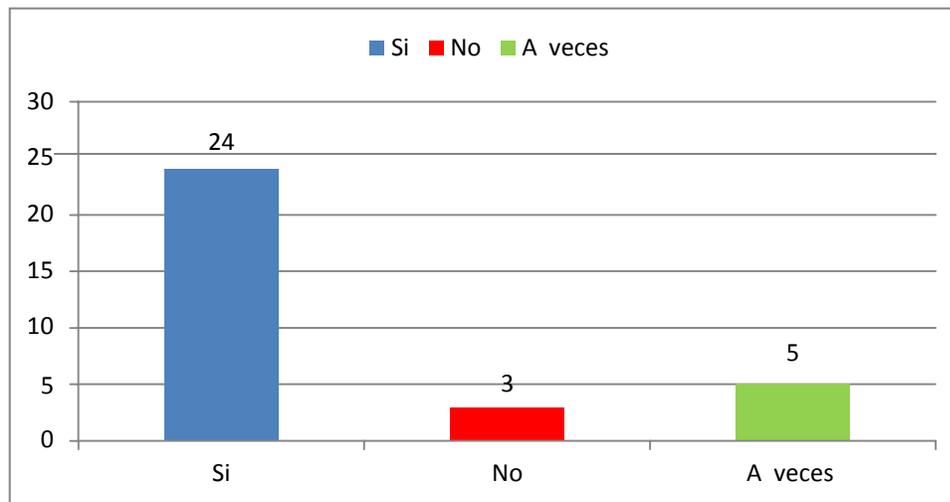
A partir de la pregunta planteada el 69% de estudiantes indican que si fueron suficientes y oportunas las indicaciones u orientaciones que dio su profesora para resolver las tareas o deberes en Ciencias Naturales, el 19 % mencionan que no y el 12% a veces. Lo que evidencia que la docente si orienta y busca la manera de enseñar sin embargo, día tras día la docente debe capacitarse con nuevas metodologías que motiven a los estudiantes aprender y no seguir con lo tradicional como es videos e imágenes.

**4. ¿Durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, su profesora utilizó recursos de apoyo como videos, imágenes o audios?**

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	24	75 %
No	3	9 %
A veces	5	16 %
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 4**



**Interpretación de datos**

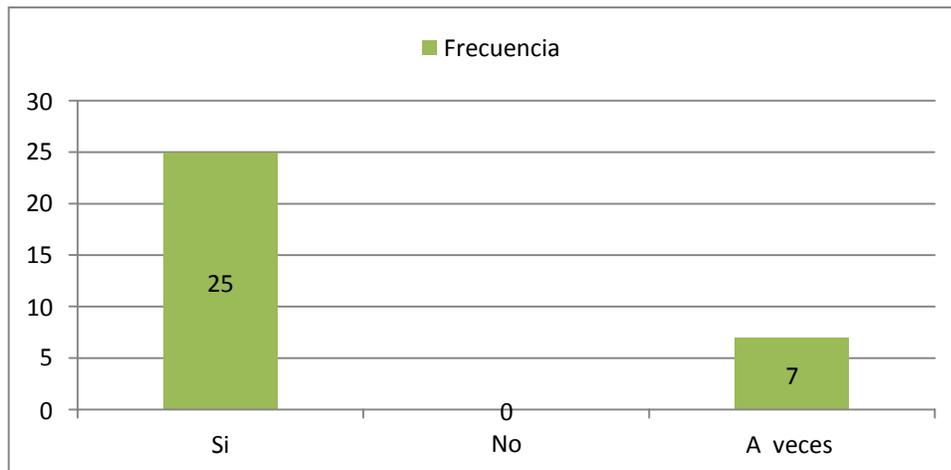
A partir de la pregunta planteada el 75% de estudiantes indican que su docente si utilizó recursos de apoyo como videos, imágenes o audios, el 9 % mencionan que no y el 16% a veces. Lo que evidencia que la docente si integra los recursos multimedia al momento de impartir su temática para crear clases más interactivas.

**5. ¿Durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, su profesora incentivo el trabajo grupal por ejemplo a través de foros virtuales o wikis?**

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	25	78%
No	0	0 %
A veces	7	22%
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 5**



**Interpretación de datos**

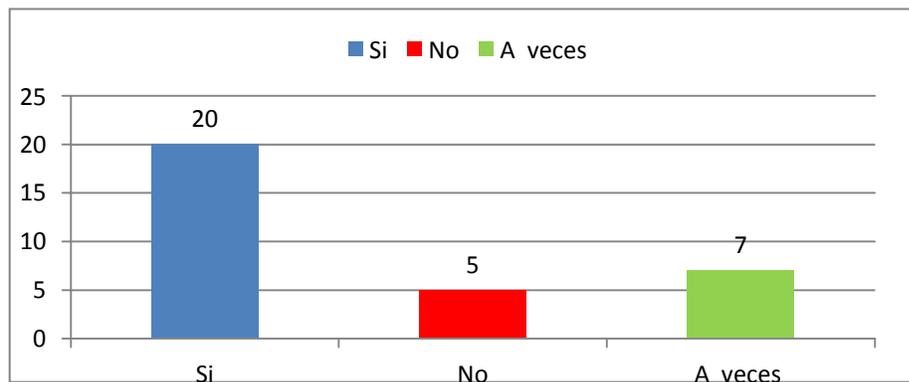
A partir de la pregunta planteada el 78% de estudiantes indican que su docente si incentivo el trabajo grupal por ejemplo a través de foros virtuales o wikis?, el 0 %mencionan que no y el 22% a veces. Lo que evidencia que la docente incorpora herramientas de comunicación para facilitar el aprendizaje mediante chat, debates, realizar preguntas, elaborar manuales o tutoriales.

**6. ¿Durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, Usted pudo bajar del internet con facilidad los datos o información para resolver los trabajos o deberes?**

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	62 %
No	5	16 %
A veces	7	22 %
<b>Total</b>	32	100%

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 6**



**Interpretación de datos**

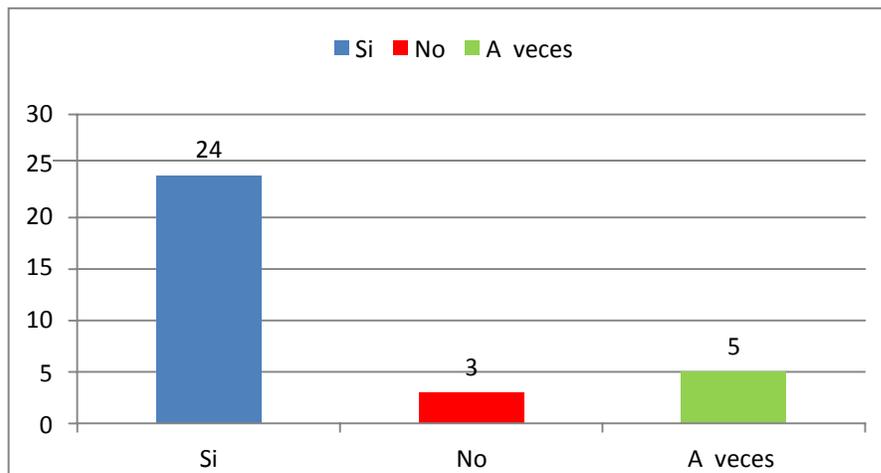
A partir de la pregunta planteada el 62% de estudiantes indican pudieron bajar del internet con facilidad los datos o información para resolver los trabajos o deberes, el 16 %mencionan que no y el 22% a veces. Lo que evidencia que la mayor parte de estudiantes si cumplen con sus actividades e investigativas alojadas en la web y escolares porque cuentan con internet, mientras que los estudiantes que no tienen acceso descargan las temáticas mediante whatsapp lo cual es muy fundamental para que no se retrasen en el aprendizaje.

7. ¿Usted se sintió motivado en las clases virtuales?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	75 %
No	3	9 %
A veces	5	16 %
<b>Total</b>	32	100%

Fuente: Estudiantes de sexto año de la Escuela

GRÁFICO 7



**Interpretación de datos**

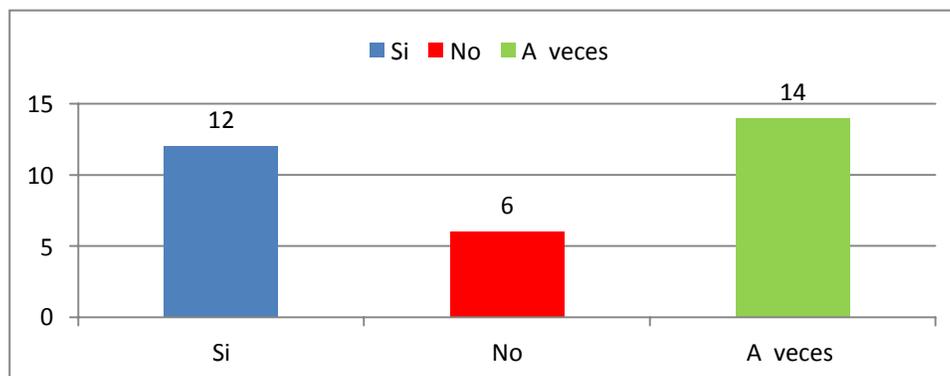
En base a la pregunta planteada el 75% de estudiantes indican que si se sintieron motivados en las clases virtuales, el 9% mencionan que no y el 16 % a veces. Lo que evidencia que a pesar de recibir clases de manera virtual tuvieron el apoyo de la docente y padres de familia.

**8. ¿En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, contó con el apoyo o ayuda de algún familiar para la resolución de tareas o deberes?**

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	12	37 %
No	6	19 %
A veces	14	44 %
Total	32	100%

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 8**



### **Interpretación de datos**

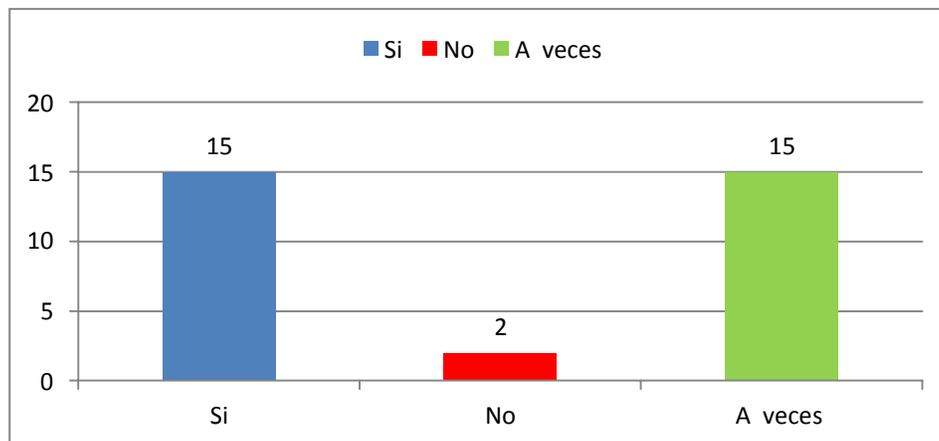
En base a la pregunta planteada el 37% de estudiantes indican que si contaron con el apoyo o ayuda de algún familiar para la resolución de tareas o deberes, el 19% mencionan que no y el 44% a veces. Lo que evidencia que los estudiantes no tienen un apoyo permanente para realizar sus actividades académicas en el hogar, por ende como padres de familia se debe dar el tiempo para controlar y comunicarse con sus hijos.

**9. ¿En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales contó con actividades de refuerzo o retroalimentación para mejorar su rendimiento estudiantil?**

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	15	47 %
No	2	6 %
A veces	15	47 %
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 9**



**Interpretación de datos.**

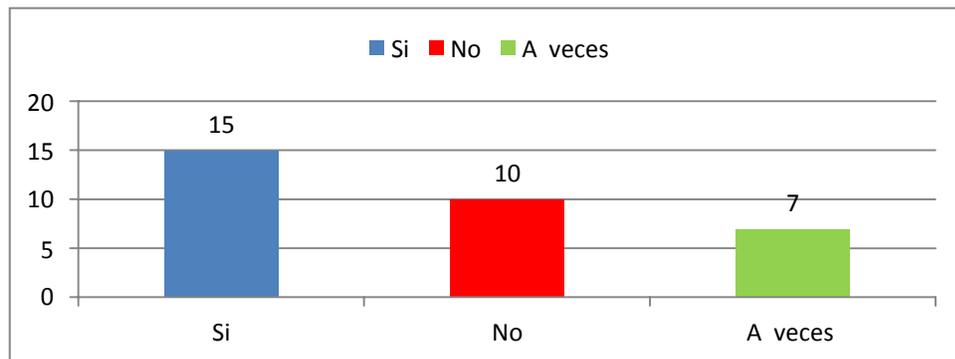
En base a la pregunta planteada el 47% de estudiantes indican que si contaron con actividades de refuerzo o retroalimentación para mejorar su rendimiento estudiantil, el 6 % mencionan que no y el 47 % a veces. Lo que evidencia que la docente realiza retroalimentaciones de los contenidos de manera irregular, sin embargo envía tareas diarias.

**10. ¿Durante sus clases virtuales en Ciencias Naturales, Usted se sintió satisfecho con su rendimiento estudiantil (notas o calificaciones)?**

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	15	47 %
No	10	31 %
A veces	7	22 %
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes de sexto año de la Escuela

**GRÁFICO 10**



**Interpretación de datos**

En base a la pregunta planteada el 47% de estudiantes indican que si se sintieron satisfechos con su rendimiento estudiantil (notas o calificaciones), el 31 % mencionan que no y el 22% a veces. Lo que evidencia que la mayor parte de estudiantes si se sienten satisfechos por sus calificaciones sin embargo existe un porcentaje que no, ya que a través de esta nueva modalidad no se logra adquirir todos los aprendizajes de manera significativa.

## 9. CONCLUSIONES.

Se determinó, que Plataforma Educaplay contribuye en la enseñanza- aprendizaje ya que a través de la creación de actividades multimedia permite generar ambientes participativos de manera divertida, con alternativas variadas para que los docentes puedan reforzar sus temáticas de manera online y así desarrollar destrezas, aptitudes, cualidades y emociones.

Se evidenció, que la docente de la escuela no hacía un uso regular de la herramienta colaborativa Educaplay, sin embargo, incorporaba wikis, foros de discusión, chats y blogs para facilitar la comprensión de enseñanza aprendizaje virtual lo cual, es fundamental ya que en este tiempo post moderno se debe hacer un uso de estrategias y métodos innovadores ya que día tras día la tecnología avanza al igual que la educación.

Las destrezas permiten aprender a razonar, pensar, tomar decisiones, tener una comunicación asertiva y desarrollar el pensamiento crítico en el área de Ciencias Naturales ya que nos permite conocer, trabajar y evaluar los conocimientos que relacionan con el estudio de la naturaleza, el universo y el mundo que nos rodea.

El diseño del taller de capacitación docente, es necesario ya que se incorpora herramientas tecnológicas alojadas en la web, para reforzar temáticas que no son muy claras durante las clases que servirá como retroalimentación de una forma lúdica.

## **10. PROPUESTA.**

### **TÍTULO**

Taller de capacitación docente para el uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de destrezas en Ciencias Naturales en el sexto año de Educación General Básica.

### **INTRODUCCIÓN**

El presente taller de capacitación fortalecer el desarrollo de destrezas en los estudiantes de sexto en el área de Ciencias Naturales para lo cual utilizamos la Plataforma Educaplay en donde se puede realizar varias actividades como retroalimentación y refuerzo académico, y de esta manera buscar soluciones en el aprendizaje autónomo del estudiante.

Por medio de las estrategias metodológicas buscamos y construimos técnicas adecuadas para llenar el vacío educativo en el educando con técnicas adecuadas.

Educaplay es la plataforma web adecuada para utilizarle como método didáctico permitiendo realizar múltiples creatividades a base del juego obteniendo una serie de ventajas en el trabajo extra clase.

La cual se procedió a realizar en dicha plataforma una serie de actividades a base del libro de CCNN de la unidad 1 a base del juego sin perder de vista la evaluación de las tareas realizadas en la plataforma.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Diseñar un taller de capacitación docente sobre el uso de la Plataforma Educaplay en el desarrollo de destrezas en Ciencias Naturales.

### **Objetivos Específicos**

1. Identificar los aspectos metodológicos y técnicos para el uso de la plataforma Educaplay
2. Demostrar las ventajas que tiene Educaplay en el aprendizaje de contenidos curriculares.
3. Desarrollar ejercicios sobre actividades interactivas en educaplay.

## DESARROLLO

Objetivo específico 1	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables	Beneficiarios
<p>Identificar los aspectos metodológicos y técnicos para el uso de la plataforma Educaplay</p>	<p>Se basa en el método inductivo y deductivo.- ya que permite construir ideas interactivas, y que su procedimiento es de carácter.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Metódico</li> <li>✓ Sistemático</li> <li>✓ Reflexivo</li> <li>✓ Critico</li> </ul> <p>Utilizando la técnica del aprendizaje.</p>	<p>Libro CC, NN. Planificación de unidad.</p>	<p>5:00 H</p>	<p>Grupo investigador</p>	<p>Docente</p>

<b>Objetivo específico 2</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Responsables</b>	<b>Beneficiarios</b>
<p>Demostrar las ventajas que tiene Educaplay en el aprendizaje de contenidos curriculares.</p>	<p>Juegos interactivos en imágenes, archivos y audios.            Contenido que se puede generar.            Crucigramas            Completar            Adivinanzas            Diálogos            Dictado            Ordenar letras            Ordenar palabras            Test            Cuentos            Sopa de letras</p>	<p>Plataforma web Educaplay</p>	<p>8:00H</p>	<p>Grupo Investigador</p>	<p>Maestros y estudiantes</p>

Objetivo específico 3	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables	Beneficiarios
Desarrollar ejercicios sobre actividades interactivas en Educaplay.	1. Hablar sobre las características de alimentación, extremidades y tipo de reproducción del oso.	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11666128-relaciona_de_columnas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11666128-relaciona_de_columnas.html</a>	1:00H	Grupo Investigador	Maestros y estudiantes
	2. Observar en tu entorno alguna ave y relacione con lo enseñado su color su tamaño su pico.	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11666252-resolver_un_test.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11666252-resolver_un_test.html</a>	1:00H		
	3. Clasificar al grupo que corresponda según los artrópodos, hormiga,	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11686582-sopa_de_letras.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/11686582-sopa_de_letras.html</a>	1:00H		

	<p>escorpión, gamba, escolopendra, mosquito, cangrejo, tarántula, milpiés.</p>	<p><a href="https://es.educaplay.com/juego/116863">https://es.educaplay.com/juego/116863</a></p>	<p>1:00H</p>		
	<p>4. Que diferencia existe los tres grupos de moluscos.</p>	<p><a href="https://es.educaplay.com/juego/116863-53-las_plantas.html">53-las_plantas.html</a></p>	<p>1:00H</p>		
	<p>5. Escribir las características de la célula animales y vegetales.</p>	<p><a href="https://es.educaplay.com/juego/116864">https://es.educaplay.com/juego/116864</a></p>	<p>1:00H</p>		
	<p>6.Cuál es el nombre de las hojas de los helechos y el tallo subterráneo</p>	<p><a href="https://es.educaplay.com/juego/116864-66-plantas_sin_flor.html">66-plantas_sin_flor.html</a></p>			

		<a href="https://es.educaplay.com/juego/11686558-plantas_con_flor.html">https://es.educaplay.com/juego/11686558-plantas_con_flor.html</a>			
--	--	---	--	--	--

## BIBLIOGRAFÍA

Silva, T. (2020) Dificultades de la educación remota en las escuelas rurales del norte de Minas Gerais durante la pandemia de Covid-19. *Research, Society and Development*, 9(8),1-14. Recuperado <https://www.rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/6053>

Flores-Cueto, J. J., Hernández, R. M., & Garay-Argandoña, R. (2020). Tecnologías de información: Acceso a internet y brecha digital en Perú. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 504-527.

Meneses, W. (2019) *Incidencia de la plataforma Educaplay en la enseñanza de las leyes de Newton, en los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado, de la Institución Educativa Fiscal "Amazonas", durante el año lectivo 2018-2019, en el Distrito Metropolitano de Quito* [Trabajo de Titulación (modalidad Proyecto de Investigación) previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Matemática y Física, Universidad Central del Ecuador]. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18459>

Ministerio de Educación, (2018). *Ciencias Naturales 6to año*. Don Bosco. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1QrS7NFV0ij3JfIT2SK27ABOxXNPrmifW/view>

Rodríguez. H, (2007). Importancia de la formación docente de las instituciones Educativas. Obtenido de Universidad autónoma del estado de Hidalgo: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n9/e2.html>

Alzaga, A. (2020). Educaplay. Observatorio de la tecnología educativa, 3.

Dávila, D. (2015). Sitio Web Como Estrategia De Enseñanza En La Educación Para La Sostenibilidad. Scielo, 24.

Días. A. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para

aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales. Javeriana.

Educación, L. o. (25 de Agosto de 2015). Mineduc. Obtenido de Mineduc: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_al\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_al_LOEI_codificado.pdf)

Ministerio de Educación, (2008). Educación. Obtenido de Educación. GOB: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN_COMPLETO.pdf)

Gisela. S. (2013). Materiales didácticos en educación en línea. researchgate.

González, J. (2003). El rendimiento escolar. Un análisis de las variables que lo condicionan. Revista galego-portuguesa de psicología e educación, N° 7 (Vol. 8) Año 7°-2003 ISSN: 1138-1663.

Jimmy. R. (2006). TIC : su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual. Revista DIM.

María. R. (2008). La enseñanza de las ciencias y el desarrollo. User.

Martínez, M. (2007). Orientación educativa y tutoría. Madrid , España: 1° Edición, Sanz y Torres, S.L.

Michalón. A. (2017). El aprendizaje basado en problemas en la educación. (U. d. Cienfuegos, Ed.) MEDISUR.

Ministerio de Educación. (2020). Plan Educativo:. Dominio científico.

Ribeiro,M. (2008). La enseñanza de las ciencias y el desarrollo de destrezas. Downloads, 1-16.

Rizzo, K. (Junio de 2019). Plataforma educaplay y su aporte en el refuerzo. Universidad técnica de Babahoyo. Babahoyo, Los Ríos, Ecuador: dspace. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/6365>.

Rosario, J. (2006). TIC : su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, 8.

Valverde. (25 de Febrero de 2010). slideshare. Obtenido de slideshare:  
<https://es.slideshare.net/opd/valverde-2002>

Veglia, S. (2007). Ciencias Naturales y aprendizaje significativo. Ciudad  
Buenos Aires Argentina: Sentro de publicaciones Educativas.

## ANEXOS

### Entrevista con la docente





## Encuesta con estudiantes



## Evidencia



### ENCUESTA A ESTUDIANTES

#### DATOS GENERALES:

Unidad Educativa: LUIS AURELIO GONZALES

Ciudad: Guaranda

Grado de Educación Básica: 6<sup>º</sup>B<sup>º</sup>

Estimado (a) estudiante: Samir

Esta encuesta tiene como propósito, indagar sobre el uso de plataformas digitales en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Los datos y la información recogida a través de este instrumento, serán utilizados en una investigación con fines de titulación en la Carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar

Por tal razón encarecemos a Usted, marque con una "X" cada una de las cuestiones que se indican a continuación.

No es necesario que escriba su nombre.

1. En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales tuvo computadora, tableta, teléfono celular u otro dispositivo, que lo uso para resolver las actividades a nivel remoto?

Si

No

A veces

¿En su hogar y durante las clases virtuales, normalmente tuvo acceso a internet para conectarse a zoom u otras aplicaciones como WhatsApp?

Si

No

A veces

En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, fueron suficientes y oportunas las indicaciones u orientaciones que dio su profesora para resolver las tareas o deberes en Ciencias Naturales?

Si

No

A veces

Durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, su profesora utilizó recursos de apoyo como videos, imágenes o audios?

- Si
- No
- A veces

¿Durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, su profesora incentivo el trabajo grupal por ejemplo a través de foros virtuales o wikis?

- Si
- No
- A veces

¿Durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, Usted pudo bajar del internet con facilidad los datos o información para resolver los trabajos o deberes?

- Si
- No
- A veces

¿Usted se sintió motivado en las clases virtuales?

- Si
- No
- A veces

¿En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales, contó con el apoyo o ayuda de algún familiar para la resolución de tareas o deberes ?

- Si
- No
- A veces

¿En su hogar y durante las clases virtuales de Ciencias Naturales contó con actividades de refuerzo o retroalimentación para mejorar su rendimiento estudiantil?

- Si
- No
- A veces

Durante sus clases virtuales en Ciencias Naturales, Usted se sintió satisfecho con su rendimiento estudiantil (notas o calificaciones)?

- Si
- No

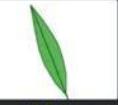
## Actividades realizadas en educaplay

The screenshot shows the homepage of Educaplay. At the top, there is a navigation bar with the logo 'educaplay' and 'adrformacion.com'. A search bar is located on the right. Below the navigation bar, there is a main banner with the text 'No requiere ningún software' and 'Disfruta de Educaplay desde cualquier dispositivo'. To the right of the banner is a small game preview titled '¿Cuántos cuadrados ves?' with a grid of red dots and three answer options: 9, 10, and 11. Below the banner are four icons representing different features: '¿Qué es educaplay?', 'Actividades Multisporte', 'Integración en plataformas de e-learning', and 'Desarrollado por adrformacion.com'. On the right side, there is a 'Blog' section with a post dated '27 de octubre de 2014' titled 'Nuevo ámbito de grupos y acceso con tickets'. At the bottom, there is a section titled 'Tipos de Actividades educativas'.

The screenshot shows a user's activity dashboard on Educaplay. The user is logged in as 'Ej- Ríos de Europa...'. The dashboard is divided into two main sections: 'Pendientes de publicar' (Pending to publish) and 'Publicadas' (Published). Under 'Pendientes de publicar', there are four activities: 'Vida Natural' (Test, Los animales vertebrados), 'Froggy Jumps' (Sin título), 'Progresos Cientificos' (Cruzigrama, De los siglos XVII-XVIII), and 'Progresos Cientificos' (Cruzigrama, Del siglo XVII, XVIII). Under 'Publicadas', there are three activities: 'Las Plantas' (Relacionar Mosaico), 'Las Plantas' (Completar), and 'Animales Invertebrados' (Relacionar).

educaplay    Actividades    Ej: Partes de la célula...

Todas las actividades    Crear actividad    Inicia sesión

ovalada →     Acceder    Registrarse  
 lanceolada →     50 PUNTOS    02:09 TIEMPO    2/2 NUM. INTENTOS  
 acicular →     Compartir resultado:    
 cordiforme →     Volver a jugar

Relacionar Mosaico  
**Las Plantas**    Compartir

Crear relacionar mosaico  
 Compete contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad  
 Crear reto

Top 10 resultados

1	 Jose Luis Bauz B...	00:25	0
	14 de Marzo de 2022	TIEMPO	PUNTUACION

URKUND

Documento: Informe final del estudio de viabilidad para la integración de los centros educativos de la zona de... (01/06/2022)

Presentado: 2022-03-16 16:51:45 (05:00)

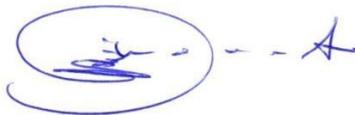
Presentado por: gemonies@maia.uva.es

Recibido: mpanderles@maia.uva.es

74% de estos 13 págs. no se componen de texto presente en 2 fuentes:

30%    #12    Activo    Fuente externa: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\_Organic...  
 Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.    Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Que, el...  
 Artículo 27.- La Constitución de la República establece que la educación...    de la Constitución de la República establece que la educación...

está centrada en la persona, posibilitando la participación activa y participativa en los ámbitos culturales y promoviéndole la igualdad de género evitando la discriminación, desafiando sus derechos sostenibles para los derechos humanos y a cívicos. (Ministerio de Educación, 2021).



Guaranda, 18 de marzo del 2022

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO:**

Yo Marco Jacinto Paredes Vallejo, Director del proyecto de investigación, certificó que la señorita **BAUZ BAUX JOSE LUIS** y el señor **MORALES NARANJO GERMAN JASMANI**, estudiante de la Carrera de Educación Básica, dentro de la modalidad de Titulación (Proyecto de Investigación): ha cumplido con la revisión a través de la herramienta URKUND, el día 18 de marzo del 2022, del Informe Final de Proyecto de Investigación denominado, **UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA LUIS AURELIO GONZÁLEZ DE LA CIUDAD DE GUARANDA. PERÍODO 2021-2022** dando como resultado un 2% de coincidencia; porcentaje que se encuentra dentro del parámetro legal establecido

Es todo cuanto puedo certificar

  
**PhD Marco Paredes Vallejos**

**CONSEJO DIRECTIVO**

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 33, establece que, “Un estudiante podrá reprobado hasta dos (2) veces la unidad de integración curricular, y solicitar autorización para cursarla por tercera (3) ocasión mediante los mecanismos definidos por la IES.

En caso que la IES ofrezca las dos (2) opciones de aprobación de la unidad de integración curricular, establecidos en el Art. precedente, podrá cambiarse una única vez de opción mediante el proceso que establezca

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en oficio s/n de fecha 17 de enero de 2022, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira Pazmiño, Msc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega los temas de proyectos de investigación aprobados por los señores Docentes/Tutores, periodo académico noviembre 2021 – marzo 2022.

**RESUELVE:** “Aprobar el tema del Trabajo de Integración Curricular, titulado: “UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “B” DE LA ESCUELA LUIS AURELIO GONZÁLEZ DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2021-2022.”, presentado por JOSÉ LUIS BAUZ BAUX Y GERMÁN JASMANI MORALES NARANJO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. C. MARCO PAREDES VALLEJOS. Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. -

Atentamente,

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
**DECANO**

FMDP/ Marcela N.



**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 21 de enero de 2022  
RCD-FCESFH-UEB-042.48-2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Ordinaria (02), realizada el 19 de enero de 2022.

**EN RELACIÓN AL SEPTIMO PUNTO DE CONSEJO DIRECTIVO.-** Análisis y resolución de los temas presentados por los tutores de la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Intercultural Bilingüe y Pedagogía de las Ciencias Experimentales- Informática.

**EL CONSEJO DIRECTIVO**

**CONSIDERANDO:**

**Que**, la Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo";

**Que**, el Art. 355, Ibidem, en concordancia con los Art.s 17 Y 18 de la Ley Orgánica de Educación Superior, determinan que el Estado reconocerá a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los objetivos del régimen de desarrollo y los principios establecidos en la Constitución recalando que uno de los mecanismos para ejercer esta autonomía, es la gestión de los procesos internos."

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (...);"

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "*Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...)*";

**Que**, la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 144, establece que, "*Todas las instituciones de educación superior estarán obligadas a entregar los trabajos de titulación que se elaboren para la obtención de títulos académicos de grado y posgrado en formato digital para ser integradas al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor*";

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 31, establece que, "*Las unidades de organización curricular de las carreras de tercer nivel son el conjunto de asignaturas, cursos o sus equivalentes y actividades que conducen al desarrollo de las competencias profesionales de la carrera a lo largo de la misma; y podrán ser estructuradas conforme al modelo educativo de cada IES.*

*Las unidades de organización curricular son (...):*

*c) Unidad de integración curricular. - Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional (...);"*

**Que**, el Reglamento de Régimen Académico, en el Art. 32, establece que, "Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna.



## Escuela de Educación Básica "Luis Aurelio González"

Coronel García 103 y Azuay- [luisaureliogonzalez@gmail.com](mailto:luisaureliogonzalez@gmail.com) Teléfono: 2985939

---

Guaranda, 15 de marzo del 2022.

**Msc. Ángel Estuardo Gaviláñez Montero**, con cédula No. 020071062-2, Director de la Escuela de Educación Básica "Luis Aurelio González" de la ciudad de Guaranda, a petición verbal de parte interesada.

### **CERTIFICA:**

Que los estudiantes: **JOSÉ LUIS BAUZ BAUX**, con cédula No.0250014354, Y **GERMÁN JASMANI MORALES NARANJO**, con número de cédula No. 0202468583, estudiantes del octavo ciclo paralelo "D" de la carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del Proyecto de investigación con el tema denominado.

UTILIZACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY EN EL DESARROLLO DE DESTREZAS EN CIENCIAS NATURALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "B" DE LA ESCUELA "LUIS AURELIO GONZÁLEZ" DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERÍODO LECTIVO 2021-2022.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a verdad, facultando a los interesados hacer el uso de la presente certificación que convenga a sus intereses.

Atentamente,

  
Msc. Ángel Gaviláñez Montero  
DIRECTOR

